

at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam

Penerbit: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar

Website: <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>

Email: attarbiyah@iainbatusangkar.ac.id

P-ISSN: 2775-7498; E-ISSN: 2775-7099

Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora

Eliwatis

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, Sumatera Barat, Indonesia

E-mail: eliwatis@iainbatusangkar.ac.id

Sabarullah*

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, Sumatera Barat, Indonesia

E-mail: sabarrullah23@gmail.com

**)Coresponding Author*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengukur validitas dan praktikalitas produk video pembelajaran yang menggunakan aplikasi wondershare filmora pada materi Iman Kepada Rasul Allah mata pelajaran PAI SMP kelas VIII. Metodologi penelitian ini adalah metode pengembangan atau research and development yang terdiri dari 3 tahap yaitu: define (pendefinisian), tahap design (perancangan) dan tahap development (pengembangan). Berdasarkan hasil penelitian diketahui persentase validitas dari produk pengembangan ini adalah 94,4%. Rata-rata untuk aspek isi sebesar 94,4% dengan kategori sangat valid, aspek kelayakan penyajian sebesar 97,2 % dengan kategori sangat valid, aspek kelengkapan video pembelajaran sebesar 99,1% dengan kategori sangat valid, aspek kesesuaian dengan materi sebesar 98,4% dengan kategori sangat valid, dan aspek kelayakan bahasa sebesar 93,7% dengan kategori sangat valid. Dari aspek praktikalitas produk, diketahui bahwa video yang dihasilkan sangat menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, baik digunakan secara mandiri maupun berkelompok. Hal ini dapat diketahui berdasarkan persentase angket respon peserta didik sebesar 94,72% dengan kategori sangat praktis, yang berarti bahwa produk telah memenuhi kriteria praktikalitas yaitu dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Video, Wondershare Filmora, Iman Kepada Rasul Allah*

Abstract

This study aims to determine and measure the validity and practicality of a developed instructional video using Wondershare Filmora application for the Faith to Allah's Apostles material of Islamic Education (PAI) subject in the VIII grade of Junior High School. It used Research and Development (R and D) method which consists of 3 stages, namely: define, design and development stage. Based on the data analysis, it was found that the validity of the developed product was 94.4%. The average for the

content aspect was 94.4% in a highly valid category, the display eligibility aspect was 97.2% in a highly valid category, the completeness aspect was 99.1% in a highly valid category, conformity aspect was 98.4% in a highly valid category, and the language feasibility aspect was 93.7% in a highly valid category. From the practicality aspect of the product, it was known that the developed video was very interesting and makes it easier for students to understand the subject matter, for both independently and in group use. This could be seen based on the percentage of students' questionnaire responses of 94.72% in a very practical category. It means that the product has met the criteria of practicality and can be used in the learning process.

Keywords: *Video, WondershareFilmora, Faith In Allah's Apostle*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Menarik atau tidaknya sebuah pembelajaran, tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran, dapat ditentukan oleh media yang digunakan guru dalam pembelajaran (Falahudin, 2014). Media pembelajaran merupakan komponen kunci yang berfungsi untuk memberi kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan juga menciptakan pembelajaran yang disuguhkan guru menjadi menarik bagi siswa serta memudahkan siswa dalam memahami isi atau materi pelajaran (Wahidin, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien, namun jika media yang digunakan tidak sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran serta tidak sesuai dengan karakteristik siswa, maka fungsi media menjadi tidak maksimal dan sia sia digunakan guru karena tidak dapat mendukung proses pembelajaran (Tafonao, 2018).

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, maka tuntutan terhadap penyediaan media dalam pembelajaran juga mengalami perubahan., dari media konvensional menjadi multi media. Guru dituntut mampu menyiapkan media pembelajaran yang modern, menarik dan praktis (Rufii, 2015) Banyak ragam jenis media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternative pilihan bagi guru, diantaranya media video pembelajaran. Penggunaan media video dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, praktis dan fleksibel dalam menyajikan materi pelajaran.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran yang tepat, dapat meningkatkan minat, (Latifah et al., 2018) perhatian, dan hasil belajar siswa (Hayati & Harianto, 2017). Hal senada juga

berdasarkan hasil penelitian tentang manfaat media audio visual dalam pembelajaran PAI (Ernanida & Yusra, 2019) dan bahkan juga untuk pembelajaran ilmu eksak seperti matematika (Gusmania, Y., & Dari, 2018). Lebih rinci, Geo & Journal mengungkapkan hasil penelitiannya tentang media pembelajaran geografi yang menggunakan aplikasi *wondershare filmora*, diketahui hasil validasi media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media dan guru geografi mendapatkan nilai presentase rata-rata 94,90% nilai ini masuk dalam kualifikasi sangat valid. Respon siswa dari hasil uji coba skala terbatas mendapatkan nilai presentase rata-rata 89,88% nilai ini masuk dalam kategori sangat setuju sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe yang diintegrasikan dengan *wondershare filmora* pada materi mitigasi bencana alam, sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dan mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa Geo (2020)

Hasil wawancara dengan salah seorang guru PAI pada tanggal 13 Mei 2019 di SMP Muhammadiyah Padang Panjang, diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia secara maksimal. Media pembelajaran hanya menggunakan *infocus* yang menampilkan *slide power point* sederhana yang berisi beberapa *sub* materi saja, dan siswa juga tidak dapat menggunakan media tersebut baik dalam pembelajaran secara mandiri maupun berkelompok. Media power point yang digunakan guru hanya berisi penjelasan materi dalam bentuk tulisan, tanpa ada gambar apalagi video. Hal ini berakibat pada materi yang bersifat peristiwa atau fakta hanya disajikan secara monoton dengan metode ceramah saja. Pembelajaran yang hanya menggunakan media sederhana dan ditambah lagi dengan metode ceramah seperti ini membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga banyak siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru dan melakukan aktivitas lain ketika pembelajaran berlangsung seperti izin keluar kelas tiap sebentar, mengobrol dengan temannya, tidak menyimak dan acuh tak acuh. Berdasarkan fakta tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dan perhatian siswa sehingga siswa menjadi antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan fenomena yang terjadi dalam pembelajaran tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah video pembelajaran pada mata pelajaran PAI SMP kelas VIII. Pengembangan video pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran

secara maksimal. Adapun materi yang dipilih adalah materi Iman kepada Rasulullah dengan alasan bahwa karakteristik materi ini banyak menceritakan tentang kisah-kisah perjuangan para Rasul Allah untuk menegakkan agama Allah. Materi ajar yang bernuasa cerita atau kisah akan lebih menarik jika ditampilkan dengan menggunakan media video dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *wondershare filmora*, yang valid dan praktis untuk digunakan. Alasan penggunaan aplikasi *wondershare filmora* adalah aplikasi ini dilengkapi berbagai *fitur* yang menarik dan mudah dipelajari, memiliki berbagai template yang menarik, juga dapat *upload* music sesuai dengan materi, berbagai gaya bentuk tulisan animasi yang bergerak dan banyak hal lainnya (Savira & Suharsono, 2013). Disamping itu video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *wondershare filmora* ini juga dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran secara mandiri maupun berkelompok, di sekolah maupun di rumah, dan dimanapun mereka berada nantinya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan, *research and development* (R&D). Model pengembangan penelitian yang digunakan adalah model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel. Model ini memiliki 4 tahap pengembangan, kemudian diadaptasi menjadi tiga tahapan, yaitu : 1) Tahap *Define* (pendefinisian), 2) Tahap *Design* (perencanaan) dan 3) Tahap *Develop* (pengembangan). (Agency, n.d.)

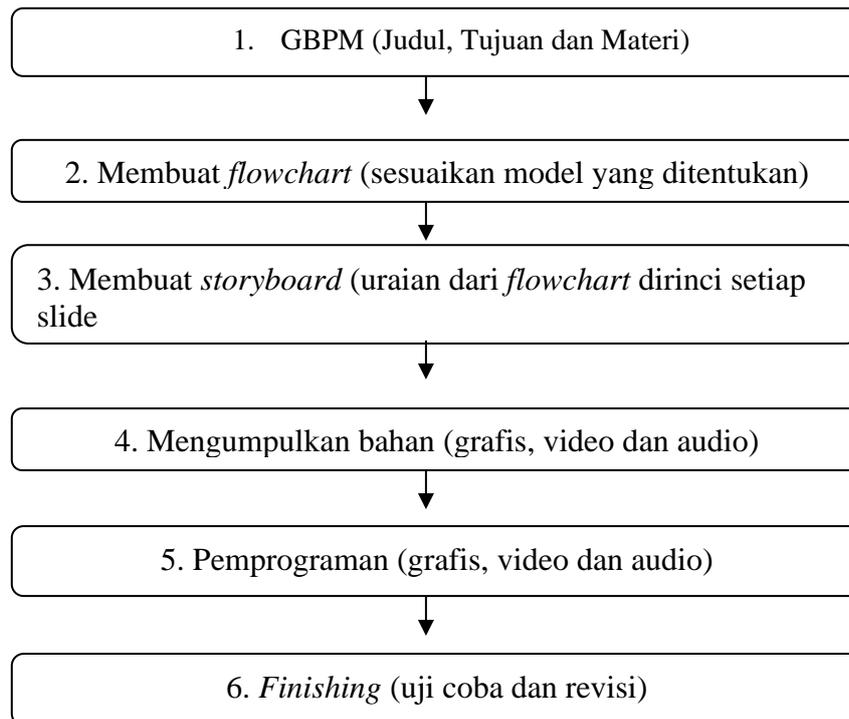
Tahap pendefinisian (*define*)

Tujuan dari tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran, diawali dengan analisis terhadap silabus terkait KI, KD dan Indikator materi yang akan dikembangkan, kemudian analisis terhadap karakteristik siswa, analisis buku teks PAI dan analisis media pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran.

Tahap perancangan (*design*)

Tahap *design* bertujuan untuk merancang protipe media pembelajaran menggunakan *software wondershare filmora* pada materi Iman Kepada Rasul Allah

SWT. Langkah-langkah yang dilakukan adalah menentukan konsep utama pada pokok bahasan, kemudian konsep dikembangkan sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Media disajikan berupa materi pembahasan, animasi, gambar yang sesuai dengan materi dan latihan. Ini berpedoman pada buku SMP kelas VIII, internet dan sumber-sumber lainnya. Rancangan konsep yang disajikan adalah sebagai berikut:



Gambar 1
Rancangan konsep tahap perancangan design

Tahapan disain produk di atas dilakukan dengan langkah berikut: 1) Mengidentifikasi dan analisis terhadap judul, tujuan dan materi pembelajaran yang dituangkan dalam garis besar program media (GBPM), 2) Mengumpulkan materi dan gagasan untuk membuat *flowchart*. *Flowchart* ini akan digunakan sebagai panduan merancang *storyboard*. *Flowchart* adalah alur program yang dibuat dimulai dari pembuka (*star*), isi, sampai keluar (*exit/quit*), 3) Membuat *storyboard*. *Storyboard* adalah uraian yang berisi visual dan audio penjelasan masing-masing alur dalam *flowchart*. Satu kolom dalam *storyboard* mewakili satu tampilan dilayar monitor, 4) Mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk melengkapi sajian media pembelajaran menggunakan *software Wondershare Filmora* pada mata pelajaran PAI. Setelah bahan terkumpul, dilakukan langkah kelima yaitu *programming*, 5) Melakukan

programming. *Programming* adalah merangkai semua bahan-bahan yang ada dan sesuai dengan tuntutan naskah, 6) Langkah keenam adalah *finishing*. Pada kegiatan ini dilakukan validasi oleh beberapa orang ahli dan revisi menurut masukan dari validator. Akhir dari kegiatan ini adalah *packaging*.

Tahap pengembangan (*develop*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan media video pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar. Subjek yang peneliti yang digunakan adalah subjek validasi dari dua dosen PAI dan seorang guru PAI SMP Muhammadiyah Padang Panjang yang kompeten dalam pembelajaran PAI, dan Subjek Uji Coba Produk dilakukan setelah produk divalidasi dan direvisi secara daring melalui google form dengan sampel uji coba produknya siswa kelas VIII SMP. Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai disajikan dalam bentuk tabel, selanjutnya dicari persentase dengan teknik yang dikemukakan Riduwan dengan menggunakan rumus: $P = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

skor maksimal

Hasil yang diperoleh dapat diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Validitas Media Pembelajaran menggunakan *Software Wondershare Filmora* pada Mata Pelajaran PAI

Kriteria	Range Persentase (%)
Tidak valid	0-20
Kurang Valid	21-40
Cukup Valid	41-60
Valid	61-80
Sangat Valid	81-100

Analisis praktikalitas yang dilakukan terhadap angket yang diberikan kepada siswa setelah mencobakan media pembelajaran menggunakan *software wondershare filmora* pada mata pelajaran PAI secara berkelompok/individu. Data tersebut dianalisis dengan teknik yang dinyatakan Riduwan, yaitu sebagai berikut:

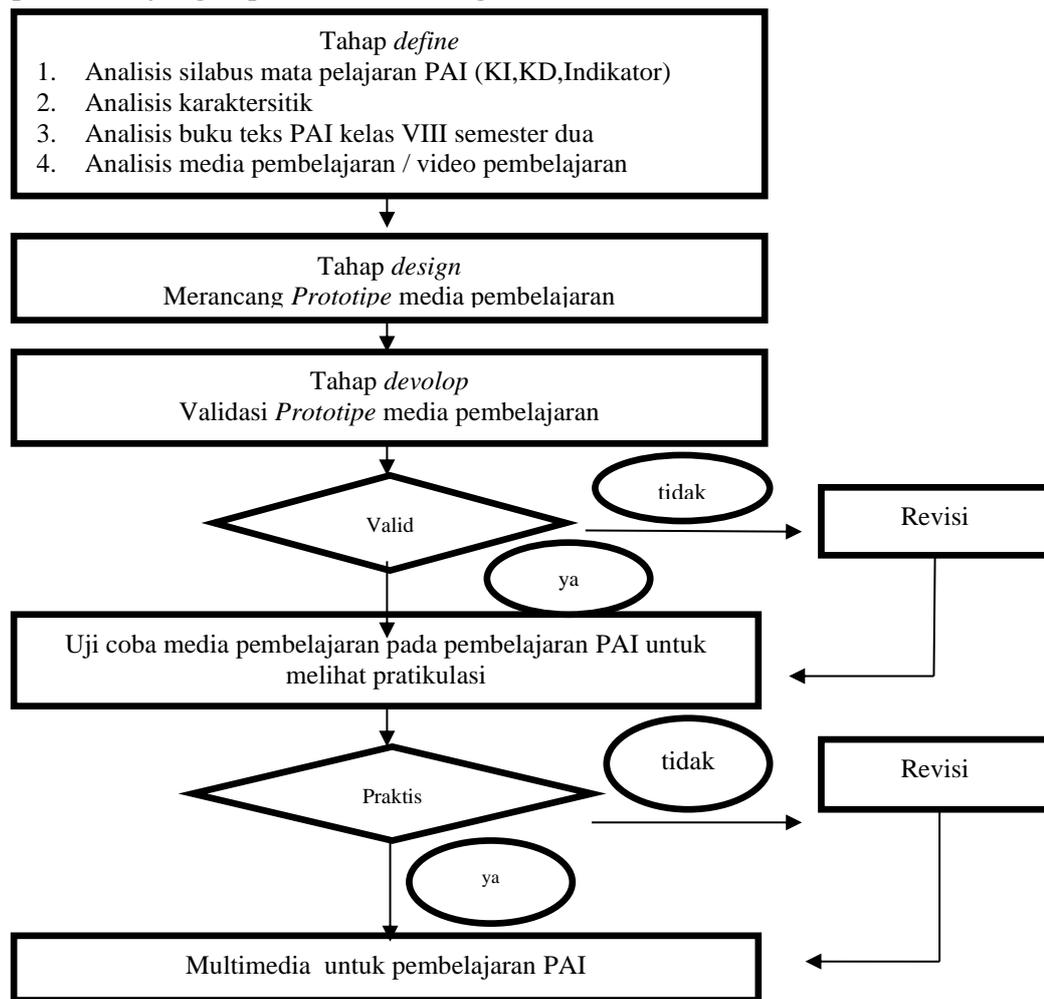
$$P = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Langkah berikutnya adalah menentukan tingkat kepraktikalitasan media pembelajaran berdasarkan kriteria yang ada pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran Menggunakan *Software Wondershare Filmora* Pada Mata Pelajaran PAI

Kriteria	Range Persentase (%)
Tidak praktis	0-20
Kurang praktis	21-40
Cukup praktis	41-60
Praktis	61-80
Sangat Praktis	81-100

Secara keseluruhan, rancangan penelitian di atas dapat digambarkan dalam prosedur penelitian yang dapat dilihat dari bagan berikut:



Gambar 2. Rancangan penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Tahap *Define* (Tahap Pendefinisian)

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru PAI SMP Muhammadiyah Padang Panjang diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia secara maksimal dan pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah, yang di bantu dengan tampilan *slide power point* sederhana menggunakan media *infokus*, dengan satu *sub* materi saja. Siswa juga tidak dapat menggunakan media konvensional tersebut baik dalam pembelajaran secara mandiri maupun berkelompok. Selama pembelajaran berlangsung, siswa hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket saja. Akibatnya proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan ditambah lagi dengan keterbatasan penggunaan media yang pada akhirnya membuat siswa kurang mampu menguasai dan menerapkan teori yang diperoleh di sekolah untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu disebabkan aktivitas siswa yang cenderung pasif selama proses pembelajaran, terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran seperti kurangnya siswa dalam bertanya dan berdiskusi. Tahap ini juga dilakukan analisis terhadap silabus terkait materi Sejarah dan Keteladanan Para Rasul. Karakteristik materi tentang sejarah ini adalah merupakan materi dengan alur cerita yang harus dijelaskan guru secara rinci, komprehensif dan berkesinambungan, karena itu dibutuhkan media video pembelajaran yang dapat mendukung penjelasan guru secara maksimal. Sementara pada media power point sederhana yang telah digunakan guru, kurang mendukung untuk menjelaskan materi dengan karakteristik alur cerita, hal ini berdampak pada kesulitan siswa untuk memahami materi tersebut.

Tahap Design (Tahap Perancangan)

Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *wondershare filmora* dibuat dengan mengacu pada indikator pembelajaran PAI materi Iman kepada Rasul Allah SWT. Berikut diuraikan karakteristik video pembelajaran menggunakan aplikasi *wondershare filmora* yaitu analisis tahap *design* : membuat Garis Besar Program Media (GBPM), membuat *Flowchart*, membuat *Storyboard*. Komponen-komponen video pembelajaran meliputi: pengantar materi yang di sampaikan secara ringkas, pembukaan dengan kata *muqadimah*, pengenalan diri, penyampaian indikator materi, memberikan landasan materi berupa ayat Al-Qur'an, penjelasan materi tentang Iman kepada Rasul Allah sesuai dengan indikator, pemberian tugas beserta petunjuk soal dan penutup.

Tahap Develop (Tahap Pengembangan)

Tahap *develop* (tahap pengembangan) dilakukan dengan prosedur dalam tahap penilaian (*assessment*). Tahap penilaian dilakukan dengan tahap validasi dan tahap praktikalisasi sebagai berikut :

Tahap Validasi Video Pembelajaran

Secara umum hasil validasi dosen ahli media dan ahli materi PAI tentang video pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Analisis Data Validasi Oleh Dosen Ahli Media, Dosen Pendidikan dan Guru Mata Pelajaran PAI

No	Aspek penilaian	Jumlah butir	Perhitungan (rata-rata)	Aiken Kategori
1	Aspek kelayakan isi	8	91,4	Sangat Valid
2	Aspek kelayakan penyajian	15	97,2	Sangat Valid
3	Aspek kelengkapan isi video pembelajaran	4	99,1	Sangat Valid
4	Aspek kesesuaian dengan materi	4	98,4	Sangat Valid
5	Aspek kelayakan bahasa	4	93,7	Sangat Valid

Dari data analisis tabel di atas dapat dipahami bahwa hasil validasi video pembelajaran untuk setiap aspek berkisar 91,4% hingga 99,1%. Pada aspek kelayakan isi diperoleh rata - rata hasil validasi 91,4%, validitas dilakukan pada beberapa hal yaitu : kesesuaian materi dengan KD dan Indikator pencapaian kompetensi, keakuratan materi sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku beserta contoh-contoh yang tepat yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat mendorong munculnya kreativitas siswa, serta motivasi untuk memahami materi pelajaran. Pada aspek penyajian, dilakukan pada aspek tampilan video dari segi kejelasan dan kemenarikan gambar dan pilihan warnanya, begitu juga aspek animasi yang digunakan dan juga kelengkapan isi video tersebut sesuai dengan bahan ajarnya. Pada aspek kesesuaian video dengan materi, dilakukan validitas dalam hal keterkaitan video tersebut dengan materi ajar Iman kepada Rasul Allah. Sementara pada aspek kelayakan Bahasa dilakukan validasi dalam hal apakah kalimat mudah dipahami siswa, bahasa yang digunakan dialogis dan interaktif, sesuai dengan kaedah bahasa dan karakteristik siswa.

Secara keseluruhan hasilnya tergolong sangat valid dengan persentase 94,4 %. Kategori hasil validasi video pembelajaran berdasarkan pendapat Riduwan (2007 : 89), dimana presentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

Tahap Praktikalitas

Untuk melihat praktikalitas video pembelajaran ini dilakukan uji coba dikelas VIII SMP Muhammadiyah Padang Panjang melalui analisis data angket respon siswa.

Tabel 4. Hasil Analisis Angket Respon Siswa

No	Aspek penilaian	Jumlah butir	Perhitungan (rata-rata)	Kategori
1	Aspek tampilan	6	95,8	Sangat praktis
2	Aspek penyajian materi	14	94,76	Sangat praktis
3	Aspek manfaat	7	94,46	Sangat praktis

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui respon siswa terhadap praktikalitas pengembangan video pembelajaran yang dihasilkan pada kategori sangat praktis dengan rata-rata respon sebesar 94 %. Praktikalitas video pembelajaran yang direspon oleh siswa adalah aspek tampilan video dengan indikator kemudahan dan kepraktisan dalam mengoperasikan media video dengan aplikasi *wondershare filmora* dalam pembelajaran baik secara mandiri maupun kelompok, kemudian pada aspek kemudahan siswa dalam menguasai dan memahami materi ajar, dan juga respon siswa terkait manfaat dan motivasi yang didapatkan siswa jika belajar dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis aplikasi *wondershare filmora* ini.

Respon yang sama dengan respon siswa terkait praktikalitas media video pembelajaran berbasis aplikasi *wondershare filmora* juga diperoleh dari guru mata pelajaran PAI. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI diketahui bahwa penggunaan video pembelajaran ini sangat efisien karena dengan video lebih mudah membuat siswa tertarik dengan materi, siswa dapat melihat secara langsung peristiwa atau alur sejarah dari materi Iman kepada Rasul Allah, sehingga siswa lebih mudah dan cepat dalam memahami materi Iman kepada Rasul Allah, di samping itu dengan menggunakan media video pembelajaran, guru dapat memanfaatkan waktu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Pembahasan

Hasil Validitas Video Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi dari 4 orang validator diketahui bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi *wondershare filmora* pada mata pelajaran PAI materi Iman kepada Rasul Allah memperoleh hasil sangat valid dengan persentase 94,4%. Validasi video pembelajaran dilakukan pada aspek isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kelengkapan isi video, aspek kesesuaian dengan materi, dan aspek kelayakan bahasa.

Pada aspek isi, secara umum penilaian yang diberikan oleh validator memperoleh hasil 94,4% dengan kategori sangat valid karena kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam video pembelajaran sudah dapat menunjang pencapaian Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang ingin dicapai. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam video pembelajaran sudah dilengkapi dengan evaluasi soal yang sesuai dengan materi pembelajaran Iman kepada Rasul Allah SWT.

Pada aspek kelayakan penyajian, secara umum penilaian yang diberikan oleh validator memperoleh hasil persentase 97,2% dengan kategori sangat valid, karena pada video pembelajaran memiliki tampilan yang jelas, menarik, efisien, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran dengan baik. Video pembelajaran yang dilengkapi dengan beragam animasi menarik, warna *background* yang beragam, dan gambar yang berkaitan dengan pembelajaran membantu siswa dengan mudah untuk memahami materi pembelajaran.

Dari aspek kelengkapan isi, secara umum penilaian yang diberikan oleh validator memperoleh hasil persentase 99,1% dengan kategori sangat valid, karena pada tahap ini video pembelajaran sudah memiliki bahan ajar yang cocok dengan materi Iman kepada Rasul Allah SWT untuk dipahami, yang juga dilengkapi dengan penguatan dalil *Naqli* yang dapat digunakan secara praktis.

Dari aspek kesesuaian dengan materi, secara umum penilaian yang diberikan oleh validator memperoleh hasil persentase 98,4% dengan kategori sangat valid, karena video pembelajaran ini sudah mewakili seluruh KD dan indikator yang sesuai dengan materi pembelajaran, yaitu pembelajaran materi Iman kepada Rasul Allah SWT.

Dari aspek kelayakan bahasa, secara umum penilaian yang diberikan oleh validator memperoleh hasil persentase 93,7% dengan kategori sangat valid, karena pada video pembelajaran ini sudah memiliki unsur bahasa yang sederhana yang mudah dipahami peserta didik, dan mampu merangsang pertanyaan peserta didik lebih jauh tentang materi pembelajaran materi Iman kepada Rasul Allah SWT. Bahasa yang digunakan yang sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik, dan kalimat yang digunakan dalam video dapat menyampaikan pesan yang mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Dengan demikian, hasil validasi secara keseluruhan menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dihasilkan telah teruji kualitasnya dan telah dinyatakan sangat valid oleh validator. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media gambar berbentuk video pembelajaran dapat membantu siswa untuk dapat menganalisis dan menyimpulkan masalah yang ada sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Media pembelajaran seperti video pembelajaran yang menggunakan audio visual, selain dapat memperluas kemampuan visualisasi siswa juga dapat membuat pelajaran menjadi menarik dan tidak monoton sehingga siswa menjadi aktif dalam belajar serta menumbuhkan minat dan motivasi siswa. Putri & Dewi, (2020) juga mengungkapkan beberapa kepraktisan dan kelebihan menggunakan media video dalam pembelajaran, di samping video dapat menyajikan informasi yang kaya dan lugas kepada siswa, ukuran tampilan video juga sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan Putri & Fitria, (2021).

Hasil Praktikalitas Video Pembelajaran

Tahap praktikalitas yang dilakukan adalah penyebaran angket respon kepada peserta didik. Dari hasil angket yang disebarkan dinyatakan bahwa video pembelajaran yang telah dikembangkan dikategorikan sangat praktis dengan persentase 94,72%. Hasil dari angket respon peserta didik menunjukkan bahwa, dari aspek tampilan teks atau tulisan pada video memudahkan siswa untuk memahami materi, warna yang ditampilkan juga sangat menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Dari aspek penyajian materi, video pembelajaran ini memiliki penyajian materi yang sederhana dan menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam mendalami materi pembelajaran dengan baik. Penyajian materi dalam video pembelajaran ini

mendorong kreatif siswa dalam berdiskusi dengan teman-teman karena video ini memaparkan materi yang jelas dalam penyajiannya. Siswa dapat memahami lambang atau *symbol* yang digunakan dalam video pembelajaran, sehingga membantu mereka memami materi pembelajaran dengan mudah. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran sudah berurut sehingga tidak menimbulkan kebingungan dalam memahami materi oleh peserta didik. Pada tahap evaluasi soal, peserta didik mampu dengan mudah memami maksud pertanyaan-pertanyaan yang ada, dikanenakan pertanyaan yang sudah sesuai dengan materi pembelajaran, serta didukung dengan petunjuk soal.

Dari aspek manfaatnya adalah siswa dapat memahami materi Iman kepada Rasul Allah ini dengan mudah karena materi yang kokohkan dengan dalil *Naqli* beserta terjemahannya. Siswa lebih mudah belajar dengan menggunakan video pembelajaran ini, karena video yang sudah di *desain* sewmenarik mungkin, mulai dari penyajian beragam animasi, gambar pendukung, tulisan materi yang menarik yang dilengkapi *sound* pendukung. Video pembelajaran ini dapat mengembangkan potensi siswa secara mandiri maupun berkelompok, dapat digunakan di sekolah maupun dirumah dan dimanapun mereka berada.

Prastowo dalam Yuanta, (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik, karena media video dapat memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat. Media video juga dapat menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya sehingga dapat memicu diskusi antar peserta didik. Dengan menggunakan video pembelajaran juga dapat dianalisis perubahan dan perkembangan kemampuan dan pengalaman siswa dalam suatu priode waktu tertentu.

Dengan adanya video pembelajaran siswa dapat menyaksikan secara langsung suatu peristiwa yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas. Siswapun dapat memutar kembali video sesuai kebutuhan dan keperluan mereka (Latifah et al., 2018). Hal ini sesuai dengan keunggulan membuat video pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora*. Menurut Hasanudin (2019) di antara keunggulan aplikasi *Wondershare Filmora* adalah dapat digunakan untuk membuat dan mengedit video baik berupa kumpulan gambar, maupun gabungan dari beberapa video menjadi sebuah video baru yang berkualitas. Di samping itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk

editing video dengan menggunakan *effect, transition dan elements* sehingga membuat media pembelajaran lebih menarik Geo & Journal, (2020). Berdasarkan penilaian guru mata pelajaran juga diketahui, bahwa penggunaan video pembelajaran tidak hanya menguntungkan bagi siswa tetapi juga sangat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan tentang video pembelajaran berbasis aplikasi *wondershare filmora* pada materi Iman kepada Rasul Allah mata pelajaran PAI kelas VIII SMP, dapat disimpulkan bahwa kualitas produk termasuk kategori sangat valid dengan rata rata persentase 94,4% yang didapat dari hasil validasi empat orang validator yang terdiri dari dosen Pendidikan, ahli IT dan guru mata pelajaran PAI SMP. Hasil praktikalitas produk video pembelajaran juga sangat praktis, dengan rata rata persentase 94,72% yang didapatkan dari angket respon siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran berbasis aplikasi *wondershare filmora* dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agency, S. (n.d.). *Thiagarajan, Sivasailam; And Others Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana Univ., Bloomington. Center for Innovation in. Mc.
- Ernanida, E., & Yusra, R. Al. (2019). Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 101–112. <https://doi.org/10.15548/mrb.v2i1.333>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 1(4), 104–117.
- Geo, J., & Journal, E. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol*. 1(September), 71–79. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>
- Gusmania, Y., & Dari, T. W. (2018). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap pemahaman konsep matematis siswa. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 61-67.
- Hasanudin, C., Fitriyaningsih, A., & Saddhono, K. (2019). The Use of Wondershare Filmora Version 7.8.9 Media Apps in Flipped Classroom Teaching. *Review of Computer Engineering Studies*, 6(3), 51–55. <https://doi.org/10.18280/rces.060301>

- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)
- Latifah, S., Irwandani, & Suratun. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving Terintegrasi Chanel Youtube : Pengembangan Pada Materi Cahaya Kelas Viii Smp Learning Video Based Integrated Problem Solving Chanel Youtube : Development In Light Class Market VIII Kemajuan dibidang Teknologi In. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01(November), 271–282.
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). *Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran*. 2(1), 32–39.
- Putri, W. D., & Fitria, N. (2021). Pengaruh Video Pembelajaran Cerita Dan Lagu Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 102. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.585>
- Rufii, R. (2015). Developing Module on Constructivist Learning Strategies to Promote Students' Independence and Performance. *International Journal of Education*, 7(1), 18. <https://doi.org/10.5296/ije.v7i1.6675>
- Savira, F., & Suharsono, Y. (2013). Interactive Learning Berbasis Multimedia Audio Vidio dengan Wondershare Filmora pada Mata Kuliah Komunikasi Visual. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahidin, U. (2018). Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(02), 229. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i2.284>
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100.