

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO KREATIF DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PAI

Jazilurrahman¹, Zaenol Fajri², Misbahul Munir³

¹Pascasarjana Universitas Nurul Jadid,

²³FAI Universitas Nurul Jadid,

¹jazilurrahman@unuja.ac.id, ²alfajri002@gmail.com,

³misbahulmunirs56789@gmail.com

ABSTRACT

This research explains the application of creative video-based learning media in improving PAI learning achievement for class VII students at Paiton Islamic Middle School. This research uses a qualitative research method, case study type. Informants in this research were obtained using a purposive sampling technique, so that four people were determined, namely the head of the madrasah, head of curriculum, PAI teacher, and representatives of class VII students at Paiton Islamic Middle School. Data analysis was carried out in three stages, namely data collection, data reduction, data display, and conclusion. The research results obtained are that the application of creative video-based learning media in PAI learning Asmaul Husna material was carried out through three stages, namely, designing content and scripts according to the material, implementation and evaluation. The increase in PAI learning achievement is an implication of the application of creative video-based learning media which can be seen from the essay test Question.

Keywords: learning media, creative videos, pai learning achievement

ABSTRAK

Penelitian ini menjelaskan tentang penerapan media pembelajaran berbasis video kreatif dalam meningkatkan prestasi belajar PAI. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif jenis studi kasus. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Paiton siswa kelas VII, yang berlokasi di Desa Sumberanyar, Kecamatan Paiton, Kabupaten Probolinggo. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober sampai dengan Bulan November 2023. Teknik pengambilan data dengan teknik *snowball sampling*. sumber data yang digunakan ialah primer dan sekunder. Informan dalam penelitian berjumlah tujuh orang yakni kepala madrasah, waka kurikulum, guru PAI, dan empat perwakilan siswa kelas VII SMP Islam Paiton. Teknik pengumpulan data dengan observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan tiga tahap, yaitu *data collection, data reduction, data display, dan conclusions*. Adapun hasil penelitian yang diperoleh ialah penerapan media pembelajaran berbasis video kreatif pada

pembelajaran PAI materi asmaul husna dilakukan melalui tiga tahapan yaitu, merancang konten dan skrip sesuai materi, implementasi dan evaluasi melalui soal. Peningkatan prestasi belajar PAI merupakan implikasi dari penerapan media pembelajaran berbasis video kreatif tersebut yang dapat dilihat dari peningkatan nilai perolehan dari soal tes uraian.

Kata Kunci : media pembelajaran, video kreatif, prestasi belajar PAI.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dari kebodohan dan keterbelakangan. Guru dan siswa yang berperan dalam proses pembelajaran memiliki andil yang sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif (Fajri, 2023; Fajri & Aini, 2023; Fajri et al., 2022). Apabila kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik maka akan terwujud tujuan dari pendidikan yang diharapkan. Tujuan pendidikan dapat berupa hasil prestasi belajar yang memuaskan (Fatimah, 2021).

Keberhasilan pendidikan dapat ditunjukkan dari kualitas pendidikan yang ada, dimana kualitas pendidikan itu meliputi kualitas proses maupun kualitas lulusan. Jadi pendidikan dikatakan berhasil apabila proses belajar-mengajarnya berjalan dengan baik serta menghasilkan output yang berkualitas. Di dalam peningkatan mutu pendidikan perlu efisiensi pendidikan, yang mempunyai arti bahwa proses pendidikan harus mencapai hasil yang maksimal dengan biaya yang

wajar (Wangka Astriani, 2021). Dalam pandangan yang lebih luas efisiensi pendidikan berkaitan dengan profesionalisme dan manajemen pendidikan yang di dalamnya mengandung disiplin, kesetiaan dan etos kerja. Hal ini kurang disadari oleh para penyelenggara pendidikan yang berada di daerah pada umumnya, yang pada gilirannya mengakibatkan munculnya permasalahan pada dunia pendidikan (Khalijah, Jannah, Rehan, Yohana, & Yohani, 2023).

Masalah pendidikan yang dihadapi dewasa ini yang sangat urgen adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang pendidikan, khususnya pada pendidikan dasar dan menengah. Rendahnya kualitas hasil belajar siswa disebabkan oleh banyak faktor, Dimiyati dan Mudjiono mengidentifikasi adanya faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern (Khalijah et al., 2023).

Prestasi belajar adalah tolak ukur dalam menentukan keberhasilan suatu

pembelajaran. Hasil prestasi ini dapat dimanfaatkan untuk melihat kemajuan maupun kemunduran yang dialami siswa saat menerima penjelasan dari guru yang bersangkutan, sebagaimana yang dikemukakan oleh Muhammad Fathurahman, Sulistyorini (2012: 117) bahwa “prestasi belajar merupakan hasil yang ditunjukkan siswa setelah melakukan proses belajar mengajar”(Fatihah, 2021).

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan. Rendahnya kualitas pendidikan Indonesia dapat dilihat dari data Balitbang (2003) yang menunjukkan bahwa dari 146.052 SD di Indonesia ternyata hanya delapan sekolah saja yang mendapat pengakuan dunia dalam kategori The Primary Years Program (PYP). Rendahnya mutu pendidikan Indonesia dapat dilihat dari rendahnya prestasi belajar(Mutallib, 2014).

Pendidikan agama merupakan mata pelajaran pokok di samping mata pelajaran umum lainnya. Prestasi yang diperoleh siswa dalam pendidikan agama akan terlihat dalam kepribadian dan ketaatan dalam beribadah. Prestasi Pendidikan Agama Islam dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya faktor dari dalam dan faktor dari luar siswa. Faktor dari dalam dapat diperbaiki oleh siswa

dibantu oleh orang tua dan guru, sedangkan faktor dari luar tergantung seberapa besar lingkungan dapat mempengaruhi siswa. Pengaruh yang datang dari luar anak baik itu teman sebaya, guru, ustadz, maupun masyarakat sekitar akan memberi warna pada kepribadian anak terutama dalam kebiasaannya sehari-hari(Biatun, 2020).

Namun, pada kenyataannya implementasi media pembelajaran melalui video saja tidak cukup efektif dalam meningkatkan prestasi belajar PAI siswa SMP Islam Paiton, utamanya pada bab 1 kelas 7 iman kepada Allah melalui asmaul husna. Hal ini terlihat dalam nilai akhir siswa yang masih berada dibawah KKM (1.01.10-10.23).

Untuk itu kemudian dilakukan penerapan pada media berbasis video kreatif tersebut. Tim pengembang dalam hal ini ialah terdiri dari kepala sekolah, guru PAI serta waka kurikulum di SMP Islam Paiton. Upaya penerapan ini diharapkan kemudian dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMP Islam Paiton (1.02.15.10.23). Prestasi belajar sendiri merupakan capaian yang diraih dari seseorang dalam kegiatan mengamati, memahami, dan mengimplementasikan materi atau pengetahuan yang didapatkan sehingga menjadi bekal untuk dirinya agar lebih

unggul di dalam lingkungannya serta mampu memerankan dirinya di lingkungan yang kompleks (I.03.17.10.23).

Media pembelajaran berbasis video kreatif telah menjadi sebuah inovasi yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan. Khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), pemanfaatan teknologi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan media pembelajaran dan pencapaian prestasi siswa. SMP Islam Paiton, dalam upayanya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, memandang bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video kreatif dapat menjadi sarana yang efektif dan menarik bagi para siswa (I.03.17.10.23).

Langkah ini sejalan dengan kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman, memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Afrilia, Neviyarni, Arief, & Amini, 2022). Karena pada kenyataannya, pembelajaran PAI menjadi salah satu mata pelajaran yang tergolong membosankan bagi siswa. Hal tersebut kemudian berdampak pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI, sebagaimana pernyataan dari guru PAI di

SMP Islam Paiton yang menyatakan bahwasannya nilai ujian baik harian maupun semester mayoritas berada dibawah KKM. Guru PAI tersebut juga menyebutkan bahwasannya desain pembelajaran yang monoton menjadikan PAI sebagai pelajaran yang semakin membosankan serta rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PAI (I.03.19.10.23).

Dengan merancang dan menerapkan media pembelajaran berbasis video kreatif, diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, menyenangkan, dan memotivasi siswa dalam memahami materi PAI. Video-video kreatif ini dapat dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan kurikulum yang ada, menghadirkan konten yang relevan, serta menggugah rasa ingin tahu dan minat siswa terhadap materi pembelajaran (U. N. Aini, Utami, Khalidiyah, & Huriyah, 2022).

National education association menjelaskan bahwasanya media dapat dikategorikan semua benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca ataupun didiskusikan menggunakan alat-alat yang digunakan pada proses belajar (Adam, 2023). Media dapat mendukung terlaksananya kegiatan belajar mengajar yang mampu memberikan peningkatan

terhadap pencapaian belajar pada siswanya. Media yang baik dapat membantu siswa saat memahami bahan ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ada delapan jenis media pembelajaran, yaitu media cetak, media pajang, over head transparencies (OHP), tape recorder, slide show dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman video dan film, komputer (Munawaroh, Hamid, Hana, & Salehudin, 2021). Pada system pembelajaran yang lebih inovatif, pengajaran akan selalu dituntut untuk kreatif, inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran, mampu menggabungkan antara teks, gambar, video, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran yang mampu menimbulkan rasa senang selama proses belajar mengajar berlangsung (Ulya, Laily, & Hakim, 2020).

Penggunaan video sebagai alat pembelajaran telah membawa dampak yang mendalam terhadap minat, ketanggapan, dan motivasi siswa. Sebelumnya, pembelajaran sering kali terbatas pada buku teks dan penjelasan lisan dari guru di kelas. Namun, dengan kehadiran video sebagai sarana pembelajaran, minat siswa terhadap topik tertentu meningkat secara signifikan. Video dapat menggambarkan materi

dengan cara yang lebih menarik dan visual, memancing rasa ingin tahu siswa dan membuatnya lebih tertarik untuk belajar.

Pembelajaran dengan media video berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran dan siswa nantinya akan memiliki daya tangkap terhadap lebih cepat (Haryanto, Maulana, & Guchi, 2020). Media pembelajaran berupa video bersifat penting karena tipe belajar siswa sangat heterogen, ada siswa yang tipe belajarnya auditif, visual dan kinestetis. Video pembelajaran berisi materi yang disampaikan secara menarik, dan terdapat unsur berupa audio dan visualnya. Video pembelajaran ini menampilkan teks, gambar, video suara dalam satu paket sehingga mampu mengakomodasi berbagai macam gaya belajar siswa (Soraya & Sukmawati, 2023). Adapun media video yang digunakan di SMP Islam Paiton ialah adobe premiere yang merupakan sebuah platform pembuatan video dan konten publikasi yang lebih mudah dan banyak digunakan oleh seorang editor dari pada software lainnya. Software ini bisa digunakan melalui komputer yang sudah di install aplikasi tersebut. Selain itu,

banyak fitur menarik untuk membuat video pembelajaran.

Penelitian dengan tema serupa dilakukan oleh (Ulya et al., 2020) dengan judul penerapan media pembelajaran PAI dengan menggunakan video explanasi, pop up dan kahoot kemudian dapat kita ketahui, bahwa melalui analisis regresi, hasil uji melalui SPSS menunjukkan bahwa $Sig < 0,05$ yang artinya bahwa H_0 ditolak. Itu artinya ada pengaruh pembelajaran multimedia dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran PAI. Hubungan yang relatif dinamis menunjukkan bahwa pembelajaran multimedia menarik dalam rangka meningkatkan efektifitas belajar siswa. Sehingga dari kolaborasi media ini peneliti menemukan rangkaian media pembelajaran yang tepat untuk memotivasi belajar siswa baik dari ranah kognitif serta psikomotor. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Putra, Priantini, & Winaya, 2021), dari penelitiannya tersebut kemudian diperoleh pemahaman bahwasannya penerapan video animasi dengan konsep Tri Hita Karana pada mata pelajaran Tematik kelas III Sekolah Dasar khususnya pada materi Cuaca secara keseluruhan telah memenuhi kriteria sangat baik dan sangat menarik untuk digunakan dari hasil penilaian ahli media,

ahli isi, ahli desain, respon guru, dan siswa serta memenuhi tujuan utama yaitu meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III sekolah dasar Dwijendra Denpasar. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Hapsari & Zulherman, 2021), dari penelitian tersebut kemudian diperoleh pernyataan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam proses pembelajaran dapat mempercepat pemahaman konsep, memperkuat retensi informasi, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis video kreatif di SMP Islam Paiton diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Adapun novelty penelitian ini ialah terletak pada tujuan penelitian dan jenis video, mayoritas penelitian yang ada ialah dalam rangka meningkatkan hasil belajar mata pelajaran umum. Penelitian ini berfokus pada peningkatan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI melalui media pembelajaran berbasis video adobe

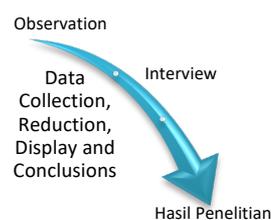
premiere. Melalui upaya ini, diharapkan juga dapat membantu para pendidik dalam menghadirkan pendekatan pembelajaran yang beragam dan menarik bagi siswa, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap ajaran agama Islam. Dengan adanya kolaborasi antara teknologi dan pembelajaran, proses pembelajaran yang lebih holistik dan efektif bagi perkembangan akademik serta spiritual siswa di SMP Islam Paiton dapat terwujud.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif jenis studi kasus. Penelitian ini terfokus pada Penerapan media pembelajaran berbasis video kreatif di SMP Islam Paiton. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Paiton siswa kelas VII, yang berlokasi di Desa Sumberanyar, Kecamatan Paiton, Kabupaten Probolinggo. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober sampai dengan Bulan November 2023. Teknik pengambilan data dengan teknik snowball sampling. sumber data yang digunakan ialah primer dan sekunder. Informan dalam penelitian berjumlah tujuh orang yakni kepala madrasah, waka kurikulum, guru PAI, dan empat perwakilan siswa kelas VII SMP Islam Paiton. yakni Nasiruddin, S.Pd.I selaku

kepala sekolah, Ahmad Jailani, S.Pd. selaku waka kurikulum, Eko Maulana Ishaq, S.Pd selaku guru PAI, dan Zida Farha Labiba perwakilan siswa kelas VII SMP Islam Paiton.

Teknik pengumpulan data dengan observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi. Peneliti memberikan penjelasan yang terstruktur, sebagaimana fakta dilapangan, juga bisa diukur mengenai keadaan yang ada pada lokasi penelitian baik berupa objek yang diteliti juga fakta yang berhubungan dengan kondisi tersebut dan untuk diambil suatu kesimpulan nantinya (Arifin, 1994). Analisis data dilakukan dengan mengacu pada konsep yaitu data collection, data reduction, data display, dan conclusions (Milles & Huberman, 2014).



Gambar 1. Alur penelitian

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan media pembelajaran berbasis video kreatif di SMP Islam Paiton terdiri dari tiga tahapan. Tiga tahapan tersebut terdiri dari rancangan konten,

skrip sesuai materi, implementasi dan evaluasi.

“Bentuk penerapan media pembelajaran berbasis video kreatif di SMP Islam Paiton itu dibagi kedalam tiga kegiatan, yaitu merumuskan rancangan yang didalamnya berisi berbagai analisa kebutuhan dan design videonya, kemudian proses penerapannya dan yang terakhir proses evaluasinya. Media berbasis video ini dipilih dengan pertimbangan, video merupakan suatu hal yang dapat menarik perhatian siswa, karena analisa awal diketahui rendahnya prestasi belajar siswa disebabkan oleh minat dan daya tarik belajar yang juga rendah. (1.03.21.10.23)

Dari paparan tersebut dapat dipahami bahwasannya tahapan dalam penerapan media pembelajaran berbasis video kreatif di SMP Islam Paiton dibagi kedalam tiga bentuk tahapan, diantaranya rancangan, penerapan/implementasi, dan evaluasi.

Merancang Konten dan Skrip Sesuai Materi

Tahap pertama dalam penerapan media pembelajaran berbasis video dalam meningkatkan prestasi belajar siswa ialah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan masukan atau hasil dari identifikasi kebutuhan. Identifikasi kebutuhan adalah langkah

atau upaya mengenali kebutuhan seseorang, sekelompok orang atau masyarakat (Amin & Nurhadi, 2020). Konsekuensi dari dilakukannya identifikasi kebutuhan ini adalah harus ada upaya menindaklanjuti kebutuhan tersebut ke dalam rancangan. Berdasarkan asumsi bahwa kebutuhan muncul karena adanya kesenjangan antara kondisi yang ada atau keadaan yang nyata (actual condition/what is) dengan kondisi yang diinginkan atau diharapkan ada (what should be), maka hasil analisis kebutuhan mencerminkan keadaan yang sebenarnya yang dihadapi atau diperlukan seseorang atau sekelompok orang yang mengalami kesenjangan tersebut (Zulfah & Al-ghazali, 2022).

Analisis dalam hal ini berisi tentang identifikasi rancangan konten dan skrip yang relevan dengan tujuan pembelajaran PAI. Perencanaan konten dan skrip dalam penerapan media pembelajaran berbasis video kreatif memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi belajar PAI (Pendidikan Agama Islam). Proses perencanaan ini merupakan tahap awal yang sangat krusial karena akan mempengaruhi efektivitas dari media pembelajaran yang dibuat. Adapun materi PAI yang dimaksud dalam hal ini ialah tentang iman kepada Allah dengan sub tema Asma'ul Husna. Dalam perencanaan

konten perlu mengidentifikasi dengan jelas tujuan dari pembelajaran PAI yang ingin dicapai. Tujuan tersebut harus spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan terbatas pada waktu (SMART).

Tujuan pembelajaran dalam hal ini pada materi *ama'ul husna* ialah memahami makna serta menyajikan contoh perilaku yang mencerminkan orang yang meneladani *asmaul husna*. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh guru PAI SMP Islam Paiton dalam wawancaranya yang menyatakan bahwa materi pelajaran yang akan dibuatkan media pembelajaran video dalam hal ini ialah tentang *asmaul husna*. Spesifik tujuan pembelajarannya ialah bagaimana nanti siswa itu bisa mengerti, paham serta bisa menentukan sikap yang menunjukkan cerminan dari keteladanan *asmaul husna*. Dari paparan tersebut dapat dipahami bahwasannya tujuan pembelajaran yang akan dijadikan sebagai acuan dalam merancang media pembelajaran berbasis video ialah untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai arti serta contoh dari perilaku *asmaul husna*.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merencanakan konten dan skrip di SMP Islam Paiton ialah analisa audien, didasarkan pada kurikulum yang berlaku, penulisan teks dan dialog serta memilih gaya visual dan

audio. "Dalam tahap analisis ini terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh perancang media pembelajaran berbasis video ini, yaitu penting untuk memahami karakteristik dan kebutuhan audiens yang akan menjadi target dari video pembelajaran PAI." (I.03.21.10.23)

Dari paparan tersebut dapat dipahami bahwasannya memahami karakteristik dan kebutuhan siswa merupakan hal yang harus dipertimbangkan dalam penerapan media pembelajaran berbasis video. Hal ini akan membantu dalam menentukan pendekatan, gaya, dan tingkat kesulitan materi yang akan disampaikan.

Selain analisis kebutuhan yang mempertimbangkan karakteristik, waka kurikulum SMP Islam Paiton dalam wawancaranya juga menyampaikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video ini juga harus didasarkan pada kurikulum, berikut narasinya : "Membuat konten video itu haruslah didasarkan pada kurikulum yang berlaku dan menyajikan materi PAI secara terstruktur dan sistematis. Materi harus relevan, akurat, dan disajikan secara menarik. Selain itu, teks dan dialog dalam skrip haruslah sesuai dengan audiens dan tujuan pembelajaran. Bahasa yang digunakan harus jelas, mudah dipahami, dan mengikuti alur cerita yang telah

direncanakan sebelumnya. Selain teks dan dialog, skrip juga harus mencakup instruksi visual seperti jenis animasi, gambar, grafik, atau video tambahan. Demikian pula, pemilihan jenis suara, musik latar, atau efek suara perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman materi (I.03.21.10.23).

Dari paparan tersebut dapat dipahami bahwasannya dalam tahapan analisis ini berisi tentang identifikasi mengenai rancangan konten dan skrip yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video kreatif untuk PAI, utamanya dalam materi asma'ul husna penting untuk menciptakan konten yang menarik, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Dedy, Budiman, Liwayanti, & Arpan, 2022). Menggabungkan aspek visual, audio, dan naratif secara tepat dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi para siswa (Nadawiyah & Anggraeni, 2021). Selain itu, pengujian dan evaluasi terhadap video yang telah dibuat juga penting untuk memastikan bahwa video pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan prestasi belajar.

Langkah selanjutnya ialah melakukan design. Adapun design yang

dipilih ialah dengan menggunakan adobe premiere berbentuk video yang berisikan konten tentang asmaul husna beserta audio tentang asmaul husna. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh guru PAI SMP Islam Paiton "Design media pembelajaran berbasis video ialah dibantu aplikasi adobe premiere, dimana aplikasi tersebut menjadi tools untuk mengedit videonya. Hal tersebut berdasarkan pertimbangan kepraktisan dan kemudahan dalam memproduksi video." (I.03.23.10.23)

Dari paparan tersebut dapat dipahami bahwasannya design dalam media pembelajaran berbasis video ialah menggunakan bantuan dari aplikasi adobe premiere, hal ini didasarkan pada pertimbangan kepraktisan juga kemudahan dalam pembuatan video. Adobe Premiere adalah salah satu software yang populer dan digunakan secara luas dalam pengeditan video (N. Aini, Hidayati, & Rahayu, 2020). Fungsi utama Premiere Pro lebih untuk merangkai gambar, video dan audio, bukan untuk animasi (Aprilia, Aini, & Rahayu, 2020). Berikut tampilan video yang menjadi media pembelajaran PAI di SMP Islam Paiton (O.P,10-20.10.23):



Gambar 2. Pembelajaran berbasis video menggunakan Adobe Premiere

Dalam video tersebut tidak hanya memaparkan penjelasan dan pengertian asmaul husna saja, akan tetapi lengkap dengan nama-nama asmaul husna serta hal apa yang bisa diteladani dari setiap makna asmaul husna tersebut. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI, yakni memahami makna serta menyajikan contoh perilaku yang mencerminkan orang yang meneladani asmaul husna.

Implementasi pada Proses Pembelajaran PAI

Langkah selanjutnya ialah melakukan penerapan dalam pembelajaran PAI materi asmaul husna di SMP Islam Paiton. Penyajian video didalam kelas dilakukan dengan bentuk kolaborasi, yakni guru menampilkan video yang disertai dengan penjelasan lebih rinci dari guru. Sehingga, ada kolaborasi antara penyampaian materi secara langsung dengan bantuan media pembelajaran berbasis video kreatif. “Tahapan implementasi media pembelajaran berbasis video kepada

siswa kelas VII ialah disajikan dengan model kolaborasi. Artinya, video tidak serta merta di putar begitu saja dan dibiarkan anak-anak menontonnya. Akan tetapim disela-sela video guru memberikan penjelasan rinci mengenai materi sesuai dengan isi video yang sedang berlangsung.” (I.03.25.10.23)

Dari paparan tersebut dapat dipahami bahwasannya penerapan media pembelajaran berbasis video kreatif pada anak kelas VII di SMP Islam Paiton dilakukan dengan pemutaran video yang disertai dengan penjelasan lengkap dari gurunya. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki pemahaman yang komplit. Dalam penerapan media pembelajaran ini ketanggapan siswa terhadap pembelajaran juga mengalami perubahan positif. Video membuat siswa belajar dengan tempo mereka sendiri, mengulang materi yang sulit atau melompati bagian yang sudah mereka kuasai. Memutar video dan berinteraksi dengan konten secara lebih aktif membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan lebih baik. Lebih jauh lagi, penerapan media pembelajaran berbasis video telah membantu meningkatkan motivasi belajar siswa (U. N. Aini et al., 2022). Video menawarkan variasi dalam metode penyampaian materi, menambahkan elemen visual, audio, dan bahkan

interaktif. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda untuk lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa video telah membuka pintu bagi kemungkinan-kemungkinan baru dalam pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis video telah memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyediakan alat yang memikat, interaktif, dan memotivasi (Sari, 2020). Media berbasis video ini sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi-materi pelajaran kepada peserta didik dengan mudah. Sehingga peserta didik memperoleh pemahaman dari sesuatu yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang bersifat konkret. Hal ini berarti video dapat menjadikan siswa menjadi semakin paham dan dapat memproses informasi dari guru dengan baik juga dapat menumbuhkan minat atau ketertarikan peserta didik dalam belajar serta meningkatkan prestasi belajar PAI siswa.

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, yaitu ada faktor eksternal dan faktor internal (Sihombing, 2021). Faktor eksternal adalah faktor yang terjadinya di

luar diri siswa yang disebabkan oleh lingkungan keluarganya itu sendiri, lingkungan sekolah, lingkungan alam dan lingkungan masyarakat (Sawaluddin & Siddiq, 2020). Faktor internal adalah faktor yang disebabkan dari siswa itu sendiri berupa faktor fisiologis (keadaan tubuh dan kesehatan), psikologis (bakat, minat, emosi, intelegensi, kelelahan dan cara belajar) (Abdurrochim, Khairunnisa, Nurani, & Aeni, 2022). Prestasi belajar PAI sebagai tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu. Prestasi belajar pada dasarnya merupakan hasil yang telah dicapai anak didik dalam menerima dan memahami serta mengamalkan materi pelajaran PAI yang diberikan oleh guru atau orang tua berupa Pendidikan Agama Islam di lingkungan sekolah dan keluarga serta masyarakat, sehingga anak memiliki potensi dan bakat sesuai yang dipelajarinya sebagai bekal hidup di masa mendatang, mencintai negaranya, kuat jasmani dan ruhaninya, serta beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, memiliki solidaritas tinggi terhadap lingkungan sekitar (Abdullah, 2020).

Adapun indikator dan definisi operasional dalam prestasi belajar PAI yaitu prestasi belajar bidang kognitif

(Cognitive Domain) memiliki definisi operasional seperti pengetahuan, pemahaman, dan penerapan (Akbar, 2019). Prestasi belajar bidang afektif (Affective Domain) memiliki definisi operasionalnya ialah penerimaan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), dan karakterisasi (penghayatan). Prestasi belajar bidang psikomotor (psychomotor domain) memiliki definisi operasional yaitu keterampilan bergerak dan bertindak (Agustina, Ismail, & Afgani, 2023).

Evaluasi melalui tes soal uraian

Tahapan selanjutnya ialah evaluasi, dalam hal ini evaluasi dilakukan melalui tes. Sehingga kemudian hasil evaluasi dari penerapan media pembelajaran berbasis video ini dengan memperhatikan tingkat kenaikan dari nilai tes pertama dan tes kedua. “Untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berbasis video ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, maka dilakukan tes yang berisikan soal-soal mengenai materi yang ada dalam media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video.” (1.03.25.10.23).

Dari paparan tersebut dapat dipahami bahwasannya tahapan evaluasi dilakukan dengan memberikan soal mengenai materi yang disajikan atau dibahas. Evaluasi harus dilakukan secara

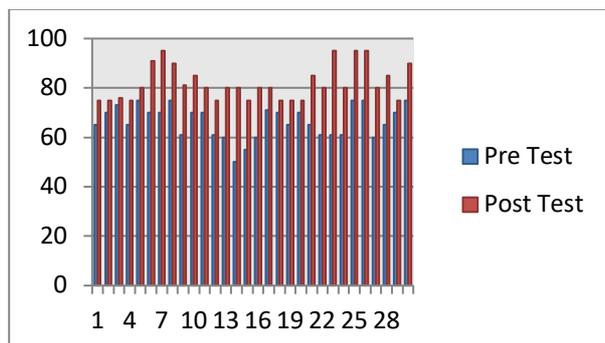
menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan video dengan mempertimbangkan aspek kebermanfaatan, kejelasan, daya tarik, dan dampaknya terhadap pencapaian tujuan pembelajaran PAI yaitu prestasi belajar siswa (Rustandi & Rismayanti, 2021). Dari evaluasi tersebut kemudian diperoleh hasil bahwasannya skor yang diperoleh siswa pada post test lebih tinggi dari skor pre test. Artinya, penerapan media pembelajaran berbasis video kreatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI untuk materi asmaul husna. Berikut grafik nilai siswa kelas VII SMP Islam Paiton (D.SMPIP):

Table 1. Rekap hasil tes siswa

No	Nama	Test I	Tes II
1	Finandi Septia S	65	75
2	Dwi Intan H	70	75
3	Yayuk Sri W	73	76
4	Natasya Dwi P	65	75
5	Nuri Lailatul M	75	80
6	Dinda Zuhrotul K	70	91
7	Nurdiana Kholidah	70	95
8	Febiola Putri R	75	90
9	Nur Aisyatur R	61	81
10	Laylatus Sa'adah	70	85
11	Putri Cimani	70	80
12	Chika Adelina D	61	75
13	Fatimatus Zahro	60	80
14	Dea Ratu Syam	50	80
15	Elok Zakia	55	75
16	Laylatul Izza R	60	80
17	Zida Farha Labiba	71	80

18	Rania Faiha Rifda	70	75
19	Basitania Zaura	65	75
20	Syaza Mufidah L	70	75
21	Syaria Dela R	65	85
22	Amelya Putri A	61	80
23	Aminah	61	95
24	Humairoh Izza A	61	80
25	Adhira Putri M	75	95
26	Finandi Septia S	75	95
27	Dwi Intan H	60	80
28	Yayuk Sri W	65	85
29	Natasya Dwi P	70	75
30	Nuri Lailatul M	75	90

Berikut gambaran grafik peningkatan prestasi belajar siswa kelas VII SMP Islam Paiton pada pembelajaran PAI materi asmaul husna:



Grafik 1. Peningkatan prestasi belajar siswa kelas VII SMP Islam Paiton pada pembelajaran PAI

Evaluasi juga dilakukan melalui pengamatan respon siswa terhadap video pembelajaran, seperti tingkat ketertarikan, keterlibatan, dan pemahaman terhadap materi yang disajikan serta memperhatikan tanggapan siswa terhadap kesesuaian gaya pembelajaran yang digunakan dalam video.

“Pembelajaran jadi terasa lebih seru, terus tidak membuat bosan, karena di videonya ada gambar yang bisa bicara. Tidak cuma tulisan dan music aja, akan tetapi ada gambar orang yang disana bisa menjelaskan tentang asmaul husna, jadi lebih tertarik buat ikut dan dengerin materinya.” (I.03.25.10.23).

Dari paparan tersebut dapat dipahami bahwasannya penerapan media pembelajaran berbasis video dapat membuat menarik minat, ketanggapan, dan motivasi belajar siswa. Siswa memberikan umpan balik positif terhadap video pembelajaran, seperti mengapresiasi kejelasan materi, teknik pengajaran yang menarik. Hal demikian dapat diperoleh dengan adanya kejelasan materi, penyajian yang menarik, kesempatan untuk berpartisipasi, dan interaksi yang didukung (Haryanto et al., 2020). Hal tersebut sesuai dengan tujuan penerapan media pembelajaran, dimana media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Hapsari & Zulherman, 2021). Dari perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar tersebut kemudian akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Mengingat, salah satu

sebab rendahnya prestasi belajar siswa ialah rasa bosan yang dialami siswa karena pembelajaran yang monoton.

D. Kesimpulan

Dari paparan data tersebut kemudian dapat disimpulkan bahwasannya penerapan media pembelajaran berbasis video kreatif pada pembelajaran PAI materi asmaul husna dilakukan melalui tiga tahapan yaitu, merancang konten dan skrip sesuai materi, implementasi dan evaluasi. Tahapan pertama berisi tentang proses identifikasi kebutuhan dan relevansinya media dengan tujuan pembelajaran serta design model video yang dibantu dengan aplikasi adobe premiere. Pada tahapan implementasi berisi tentang penerapan media pembelajaran di kelas yang dikolaborasi dengan penjelasan singkat dari guru. Pada tahapan evaluasi berisi tentang penerapan media pembelajaran berbasis video kreatif terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas VII SMP Islam Paiton. Adapun implikasi dari penerapan media pembelajaran berbasis video kreatif ini ialah peningkatan prestasi belajar PAI yang dapat dilihat dari nilai perolehan pretest dan posttest. Penelitian ini terbatas pada implementasi dan implikasinya saja, untuk itu diperlukan

penelitian tambahan baik mengenai faktor penghambat maupun pendukung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2020). Tanggapan Siswa Terhadap Pembinaan Disiplin Belajar Anak Di Rumah Hubungannya Dengan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran PAI. *Matriks: Jurnal Sosial Dan Sains*, 1(2), 34–48.
- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, 6(3), 3972–3981.
- Adam, A. (2023). Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Amanah*, 3(1), 13–23.
- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Agustina, R., Ismail, F., & Afgani, M. W. (2023). Implementasi kurikulum

- merdeka terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(2), 73–80.
- Aini, N., Hidayati, N., & Rahayu, S. E. P. (2020). Designing video profile fashion program Malang State University using adobe premiere. *Journal of Physics: Conference Series*, 1563(1), 1–9.
- Aini, U. N., Utami, T. W., Khalidiyah, T., & Huriyah, L. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) Siswa SMP. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 6(1), 57–65.
- Akbar, D. (2019). Pengaruh Rutinitas Membaca Alquran Sebelum Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII SMP Negeri 19 Palembang. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, Dan Sains*, 8(1), 41–46.
- Amin, S., & Nurhadi, A. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Diklat dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Pai Dan Budi Pekerti. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 14(07), 83–100. <https://doi.org/10.30868/im.v3i02.871>
- Aprilia, A., Aini, N., & Rahayu, S. E. P. (2020). The Development of Adobe Premiere-Based Learning Media in Moodboard Making Material in SMKN 3 Malang. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 406(Iconhomecs 2019), 245–247.
- Arifin, I. (1994). *Penelitian Kualitatif*. Malang: Kalimasada Press.
- Biatun, N. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar PAI di MIN 3 Bantul. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 5(2), 253–258. <https://doi.org/10.14421/jpm.2020.52-11>
- Dedy, R., Budiman, A., Liwayanti, U., & Arpan, M. (2022). Analisis Kebutuhan dan Kesiapan Penerapan Media Pembelajaran berbasis Android Materi Ilmu Akidah. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 6(1), 31–38. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v6i1.5087>
- Fajri, Z. (2023). Development of Interactive Digital Books Based on Lectora Inspire for Indonesian Language Classes. *Proceeding of International Conference on Education, Society and Humanity*, 1(1), 1318–1328. Retrieved from

- <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/icesh/article/view/5692>
- Fajri, Z., & Aini, Q. (2023). Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Tradisional “Bentengan” Pada Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Insani Probolinggo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 468–479.
<https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4634>
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408.
<https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Fatihah, M. Al. (2021). Hubungan Antara Kemandirian Belajar dengan Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas III SDN Panularan Surakarta. *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, 1(2), 197.
<https://doi.org/10.22515/attarbawi.v1i2.200>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Haryanto, S. A., Maulana, M. F., & Guchi, Z. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Padamata Pelajaran Fikih Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Swasta Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan. *Jurnal Taushiah FAI UISU*, 10(2), 66–80.
- Khalijah, W. N., Jannah, M., Rehan, H. Z., Yohana, Y., & Yohani, Y. (2023). Peranan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Al-Qur’an Hadis. *Al-Wasathiyah: Journal of Islamic Studies*, 2(2), 267–278.
<https://doi.org/10.56672/alwasathiyah.v2i2.97>
- Milles, M. B., & Huberman. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. USA: Sage Publications.
- Munawaroh, S., Hamid, A., Hana, R. Al, & Salehudin, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Meningkatkan Pemahaman Qur’an dan Makna (Qurma) pada Surat Al-Humazah di MI Narrative Quran Lamongan. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 4(1), 85–102.
-

- Mutallib, A. (2014). Implementasi Pembelajaran Berbasis masalah untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1–9.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v3i1.51>
- Nadawiyah, H., & Anggraeni, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android*. 8(1), 26–40.
- Putra, I. P. D. P., Priantini, D. A. M. M. O., & Winaya, I. M. A. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325–338.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.
- Sari, L. (2020). Upaya Menaikkan Kualitas Pendidikan dengan Pemanfaatan Youtube sebagai Media Ajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1074–1084.
- Sawaluddin, & Siddiq, M. (2020). Langkah-langkah dan teknik evaluasi hasil belajar pendidikan agama islam. *Jurnal PTK & Pendidikan*, 6(1), 13–24.
- Sihombing, Y. Y. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Melalui Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Daring pada Siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 187–211.
- Soraya, S. Z., & Sukmawati, Y. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video di SMPN 1 Balong Ponorogo. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 34–42.
- Ulya, H., Laily, N. H., & Hakim, M. L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan Video Explanasi, Pop Up Dan Kahoot. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 4(1), 39–48.
- Wangka Astriani, U. M. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, dan Review) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI. *Jurnal Tarbawi*, 47(4), 124–134.
<https://doi.org/10.31857/s013116462104007x>
- Zulfah, M. A., & Al-ghazali, I. (2022). Pengembangan metode pembelajaran klasik pendidikan

agama islam perspektif imam al-
ghazali untuk siswa inklusi.
*CENDEKIA Media Komunikasi
Penelitian Dan Pengembangan
Pendidikan Islam, 14(02), 344–352.*