

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI MENGENAL SHOLAT JUMAT SEKOLAH DASAR

M. Almusabir¹, H.N. Saputra², Z. Razilu³

¹²³Pendidikan Teknologi Informasi
Universitas Muhammadiyah Kendari
Kendari, Indonesia

e-mail: muhalmusabir@gmail.com, hendra.nelva@umkendari.ac.id²,
zila.razilu@umkendari.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi perlunya peningkatan pemahaman siswa kelas IV SDN 87 Kendari terhadap materi Mengenal Sholat Jumat akibat dominasi metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik, serta minimnya media pembelajaran digital yang sesuai. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa melalui pengembangan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Mengenal Sholat Jumat. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data terdiri atas angket validasi ahli materi dan media, serta angket respon siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase kelayakan dan persentase kepraktisan. Hasil validasi menunjukkan video pembelajaran berada pada kategori sangat layak dengan skor ahli media sebesar 90,33% dan ahli materi 89,33%. Respon siswa mencapai 89,93% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji pemahaman siswa memperlihatkan adanya peningkatan dengan rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest. Hal ini membuktikan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan efektif meningkatkan pemahaman siswa serta layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Kata kunci: Pendidikan Agama Islam; Sholat Jumat; Video Pembelajaran

Abstract

This research is motivated by the need to increase the understanding of fourth grade students of SDN 87 Kendari on the material Getting to Know Friday Prayers due to the dominance of conventional learning methods that are less attractive, as well as the lack of suitable digital learning media. This research aims to improve students' understanding through the development of Islamic Religious Education learning videos with the material Getting to Know Friday Prayers. The research method uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The data collection instrument consisted of a validation questionnaire of material and media experts, as well as a student response questionnaire. Data analysis was carried out in a quantitative descriptive manner using the percentage of feasibility and the percentage of practicality. The validation results showed that the learning video was in the very feasible category with a score of 90.33% for media experts and 89.33% for material experts. The student response reached 89.93% with the category of very practical. The results of the student comprehension test showed an increase with an average posttest score higher than the pretest. This proves that the learning videos developed are effective in improving student understanding and are suitable for use in learning Islamic Religious Education in elementary schools.

Keywords: Islamic Religious Education; Friday Prayers; Learning Videos

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada tingkat sekolah dasar memegang peran krusial dalam pembentukan karakter sekaligus peletakan dasar-dasar pengetahuan bagi peserta didik. Pada fase perkembangan awal ini, anak-anak mulai membentuk cara berpikir dan memahami dunia di sekitarnya. Sebagai komponen fundamental dalam kurikulum pendidikan dasar, Pendidikan Agama Islam memainkan peran strategis dalam internalisasi nilai-nilai moral-spiritual pada peserta didik sejak tahap perkembangan awal (Tira et al., 2024). Salah satu materi penting dalam Pendidikan Agama Islam adalah Mengenal Sholat Jumat, yang tidak hanya mengajarkan tata cara ibadah, tetapi juga membentuk kesadaran sosial dan spiritual anak. Pada konteks pendidikan modern, keterlibatan aktif peserta didik menjadi kunci tercapainya pembelajaran yang efektif (Mahfudhotin et al., 2024). Data empiris yang diperoleh melalui observasi kelas IV SDN 87 Kendari menunjukkan bahwa metode penyampaian konvensional belum efektif dalam membangun pemahaman mendalam tentang Mengenal Sholat Jumat pada sebagian besar siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa, kejenuhan belajar, serta ketidakmampuan mengonstruksi pemahaman mendalam tentang esensi dan praktik Sholat Jumat (Hastari & Maawiyah, 2021).

Dalam menghadapi tantangan tersebut, video pembelajaran memiliki peran strategis sebagai penghubung antara materi ajar dengan kebutuhan belajar peserta didik (Usmaini, et al., 2025). Video pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk alat bantu yang digunakan secara sistematis untuk menyampaikan informasi dan pesan pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Rahmah & Anam 2025). Salah satu bentuk inovasi yang relevan dalam konteks ini adalah video pembelajaran, yang mampu mengintegrasikan elemen visual, audio, dan narasi dalam satu kesatuan penyajian yang menarik dan mudah diakses (Safa & Hardiyantari, 2025). Pemanfaatan video pembelajaran tidak hanya memungkinkan peserta didik menerima informasi secara pasif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif melalui animasi atau simulasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Marpaung, 2025). Pengembangan video pembelajaran berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Munawaroh et al., 2024). Video pembelajaran membuat proses belajar lebih menyenangkan, menarik, dan partisipatif, serta memudahkan siswa memahami dan mengingat materi (Sijabat et al., 2024). Guru menilai bahwa video pembelajaran yang dirancang dengan menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif (Rahman et al., 2024). Pendekatan ini dinilai lebih selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik.

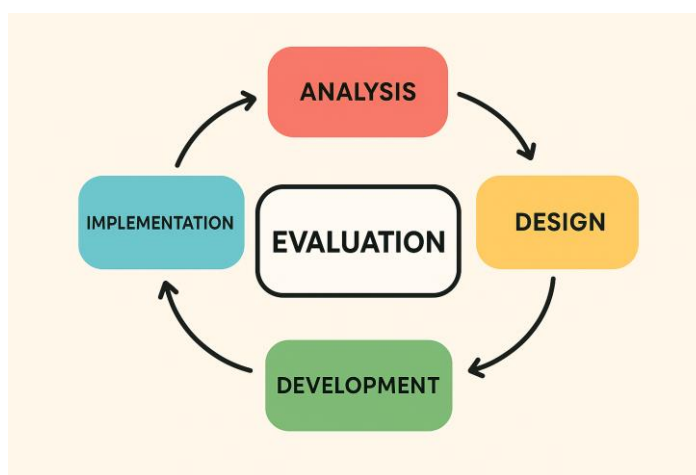
Berdasarkan observasi dan diskusi dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, penelitian ini didasarkan pada perlunya peningkatan pemahaman siswa kelas IV SDN 87 Kendari terhadap materi Mengenal Sholat Jumat akibat dominasi metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik serta terbatasnya media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, dan tidak mampu mengonstruksi pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis digital yang mampu meningkatkan pemahaman, partisipasi, dan motivasi belajar siswa pada materi Mengenal Sholat Jumat, sejalan dengan temuan (Rahmawati et al., 2024) bahwa media digital terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Penelitian sebelumnya oleh (Anggraeni et al., 2024; Andari et al., 2023), telah mengembangkan video pembelajaran Sholat Jumat, namun masih terbatas pada aspek konten tanpa mempertimbangkan karakteristik kognitif siswa kelas IV SD. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan desain dan interaktivitas yang lebih sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Pada penelitian ini, pengembangan video pembelajaran berbasis digital yang secara khusus dirancang

untuk materi Mengenal Sholat Jumat pada jenjang sekolah dasar, dengan menyesuaikan karakteristik siswa kelas IV SDN 87 Kendari. Penggunaan pembelajaran digital dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa dan menumbuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan bermakna dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Ikhsan et al., 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 87 Kendari melalui video pembelajaran yang dirancang khusus sesuai karakteristik siswa terhadap materi Mengenal Sholat Jumat. Video pembelajaran ini diharapkan mampu menjawab masalah dalam pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV Materi Sholat Jumat yang monoton serta tidak didukung media digital yang sesuai dengan karakteristik belajar anak sekolah dasar. Dengan menggunakan pengembangan model ADDIE, video pembelajaran ini akan dikembangkan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitasnya (Mawarni et al., 2023; Susanto et al., 2024). Implementasi video pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan efektivitas signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar, internalisasi konsep pembelajaran dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Nengsih et al., 2025). Secara konseptual, penelitian ini dirancang untuk menciptakan inovasi video pembelajaran yang memberikan sumbangsih nyata dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di lingkungan sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ADDIE dipilih karena selaras menyediakan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk memastikan desain pembelajaran dilakukan secara logis, berbasis bukti, dan berorientasi pada hasil. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi awal, dengan menggunakan angket validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa kelas IV SDN 87 Kendari. Menurut (Kholis, 2024), metode R&D memungkinkan produk pembelajaran dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna dan divalidasi melalui tahapan uji coba yang berulang. Penelitian oleh (Rachmawati & Kusmiyati, 2023) mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis video dengan tingkat validitas dan keefektifan yang tinggi dengan menggunakan Model ADDIE.



Gambar 1. Alur Pengembangan ADDIE

Pada tahap analisis, data dikumpulkan melalui observasi dan diskusi dengan guru di kelas

IV SDN 87 Kendari untuk mengidentifikasi kondisi nyata pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam memahami materi Mengenal Sholat Jumat. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar dalam merancang video pembelajaran. Tahap perancangan adalah tahap penyusunan tujuan pembelajaran, memilih materi sesuai kurikulum, merancang alur video pembelajaran dan menentukan elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan animasi yang sesuai dengan siswa sekolah dasar. Tahap pengembangan merupakan realisasi dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya, dilakukan pula uji ahli media dan ahli materi untuk memastikan bahwa video bekerja sesuai fungsi dan menilai sejauh mana kelayakannya (Arikunto, 2019)

Tabel 1. Kategori Kelayakan

Persentase	Kategori
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 1 menjadi indikator dalam menilai seberapa layak video pembelajaran yang dibuat. Nilai 0-20%, berarti video tersebut masih belum memenuhi syarat dasar dan perlu dibenahi hampir di semua bagian. Nilai 21-40%, artinya sudah ada beberapa hal yang cukup baik, tapi masih banyak yang harus diperbaiki. Nilai 41-60%, video itu sudah cukup layak dari materi dan videonya, tapi masih ada yang kurang menarik. Nilai 61-80%, menunjukkan video yang sudah layak, tinggal sedikit penyempurnaan di beberapa bagian kecil. Terakhir, nilai 81-100% berarti video pembelajarannya sudah sangat baik, lengkap, dan mudah dipahami, siap dipakai untuk belajar.

Tahap implementasi adalah tahap pelaksanaan atau uji coba video pembelajaran yang telah dikembangkan kepada sasaran pengguna dalam hal ini adalah siswa. Tujuan tahap ini adalah untuk mengetahui respons pengguna serta efektivitas video dalam proses pembelajaran dengan menggunakan angket respon siswa. Tahap ini menjadi penentu apakah video pembelajaran dapat diterapkan secara nyata di lingkungan pembelajaran. Selain itu, tahap implementasi juga memberikan ruang bagi pengembang untuk melihat bagaimana interaksi video pembelajaran tersebut dengan siswa di kelas yang sesungguhnya, termasuk mengetahui respons spontan dan adaptasi pengguna selama proses pembelajaran berlangsung melalui persentase kepraktisan (Sugiyono, 2017).

Tabel 2. Kategori Kepraktisan

Persentase	Kategori
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Tabel kategori kepraktisan ini, membantu memahami seberapa mudah sebuah video pembelajaran bisa digunakan siswa. Kategori Tidak Praktis 0-20% biasanya terlalu rumit dan membuat siswa kesulitan. Kurang Praktis 21-40% sudah bisa dipakai tapi masih sering membuat siswa bingung atau butuh bantuan guru. Cukup Praktis 41-60% umumnya sudah cukup mudah digunakan, meski ada beberapa bagian yang masih perlu dijelaskan. Kategori Praktis (61-80%) menunjukkan video pembelajaran yang nyaris tidak bermasalah, siswa bisa menggunakannya

dengan mandiri. Sangat Praktis 81-100%, di mana video pembelajaran tersebut benar-benar mudah dipahami sejak pertama kali dibuka tanpa hambatan.

Data hasil validasi dan uji respon siswa kemudian dihitung menggunakan rumus persentase;

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = persentase

F = skor atau frekuensi yang diperoleh

N = jumlah skor atau frekuensi maksimal

Terakhir, tahap evaluasi merupakan tahap untuk menilai kualitas, kelayakan, dan efektivitas video pembelajaran secara menyeluruh. Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media, uji respon siswa, serta analisis hasil belajar untuk mengetahui sejauh mana video mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sholat Jumat. Hasil evaluasi ini tidak hanya menjadi dasar perbaikan, tetapi juga menjadi indikator efektivitas pembelajaran, karena dapat memperlihatkan perbedaan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan video. Dengan demikian, evaluasi berfungsi sebagai sarana refleksi dan pengambilan keputusan mengenai kelayakan dan efektivitas video pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap Analisis, melalui observasi di kelas dan diskusi dengan guru SDN 87 Kendari menunjukkan praktik pembelajaran yang masih bertumpu pada konsep konvensional, karena guru masih banyak menggunakan metode berceramah dan menyuruh siswa menghafal, tanpa banyak variasi kegiatan lain. Hal ini menyebabkan siswa cepat kehilangan fokus, merasa bosan, serta kurang mampu memahami dan menginternalisasi makna dari pelaksanaan Sholat Jumat. Dari segi karakteristik siswa, sebagian besar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih menyukai pembelajaran dengan pendekatan visual dan praktik langsung. Di sisi lain, tingkat literasi digital yang relatif cukup baik menjadi potensi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang efektivitas pembelajaran. Hasil temuan tersebut kemudian dipetakan menjadi aspek-aspek analisis kebutuhan.

Tabel 3. Hasil Observasi

Aspek	Hasil temuan	Kebutuhan
Metode Pembelajaran	Guru masih dominan menggunakan ceramah dan hafalan.	Diperlukan inovasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
Minat dan motivasi	Siswa mudah bosan, kurang antusias, dan kurang aktif saat pembelajaran.	Perlunya pembelajaran yang menarik, dan kontekstual.
Pemahaman materi	Siswa kurang memahami tata cara dan makna Sholat Jumat secara mendalam.	Dibutuhkan penyampaian Materi yang jelas, runtut, dan menampilkan visualisasi praktik nyata.
Karakteristik siswa	Sebagian besar siswa lebih menyukai belajar visual dan praktik langsung.	Dibutuhkan bahan ajar yang mengintegrasikan gambar, animasi, teks, dan audio untuk mendukung gaya belajar visual-kinestetik.

Tahap perancangan dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil analisis kebutuhan, Dengan memanfaatkan Canva sebagai platform pembuatan video pembelajaran yang menyediakan beragam template, elemen visual, serta fitur interaktif untuk menghasilkan konten yang lebih kreatif, mudah dipahami, dan sesuai kebutuhan peserta didik. Proses ini dimulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum Pendidikan Agama Islam, khususnya kompetensi dasar terkait pemahaman dan pelaksanaan Sholat Jumat. Tujuan ini menjadi acuan dalam menyusun alur materi, desain konten, elemen-elemen yang akan digunakan dalam video pembelajaran dan Storyboard. Penyajian materi dirancang dalam bentuk yang sederhana namun menarik, dengan menekankan pada aspek visual yang kuat agar sesuai dengan gaya belajar siswa. Pemilihan warna, ilustrasi, dan struktur penyajian dilakukan agar mudah dipahami dan menarik minat siswa. Narasi audio juga digunakan untuk membantu penyerapan informasi melalui jalur pendengaran.



Gambar 2. Storyboard Video Pembelajaran

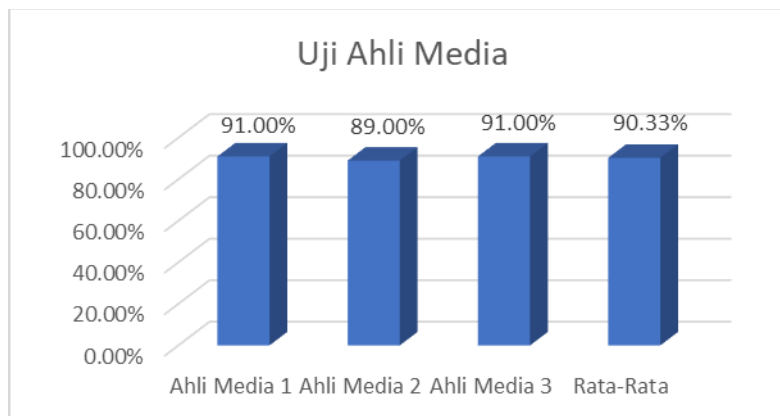
Gambar ini menampilkan ilustrasi anak-anak yang ceria di depan masjid dengan teks pengantar pelajaran agama Islam mengenai sholat Jumat. Visual ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Tabel 4. Rancangan Struktur Video

Topik Pembelajaran	Durasi	Tujuan Pembelajaran
Pembukaan & Salam	11 detik	Peserta didik menyimak salam pembuka dan siap mengikuti pembelajaran.
Persiapan Diri Sebelum Berangkat ke Masjid	22 detik	Peserta didik dapat menjelaskan pentingnya mandi Jumat, berpakaian rapi, dan memakai wangi-wangian.
Amalan di Masjid Sebelum Sholat Jumat	5,9 detik	Peserta didik dapat menyebutkan amalan seperti Sholat Sunnah Tahiyatul Masjid.
Adab Menunggu Khutbah	16,6 detik	Peserta didik dapat mempraktikkan sikap tenang, mendengarkan muadzin, dan tidak berbicara saat khutbah dimulai.

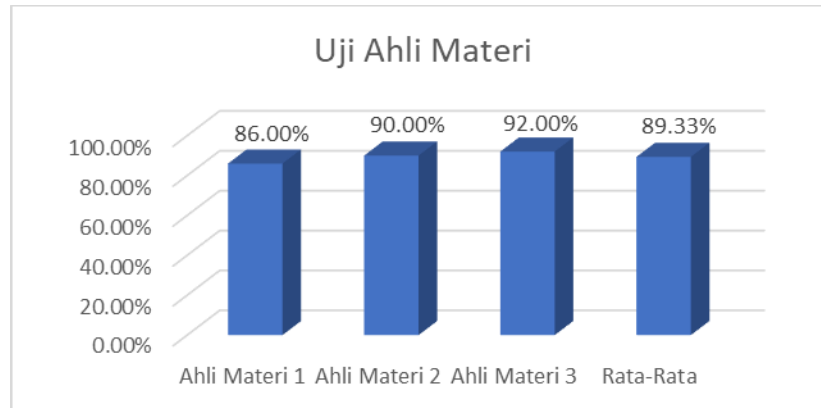
Topik Pembelajaran		Durasi	Tujuan Pembelajaran
Tata Cara Pelaksanaan Sholat Jumat	Cara Sholat	9 menit	Peserta didik dapat mempraktikkan tata cara Sholat Jumat secara runtut.
Penutup		7 detik	Peserta didik merefleksikan pembelajaran dan termotivasi untuk mengamalkan adab sebelum Sholat Jumat.

Tahap pengembangan merupakan proses aktualisasi dari seluruh rancangan yang telah disusun sebelumnya menjadi bentuk video pembelajaran yang siap digunakan. Pengujian terhadap video pembelajaran dilakukan oleh tiga ahli media yang menilai aspek desain visual, tata letak, keterbacaan, serta kesesuaian teknis tampilan video dengan prinsip-prinsip desain instruksional. Sementara itu, tiga ahli materi mengevaluasi isi video pembelajaran berdasarkan kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, serta relevansi materi dengan tujuan pembelajaran. Penilaian dari kedua kelompok ahli ini menjadi dasar dalam menentukan tingkat kelayakan video pembelajaran, yang kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel 1 dan tabel 2 berdasarkan persentase hasil penilaian yang diperoleh. Hasil validasi dari ahli media dan materi yang tinggi sejalan dengan temuan (Kurniawati, D., & Afdina, 2023) yang menunjukkan bahwa media dengan skor kelayakan di atas 85% umumnya memenuhi standar pedagogis dan teknis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, tingkat kelayakan video pembelajaran pada penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya sesuai secara teknis, tetapi juga memiliki dasar teoritis yang kuat dalam mendukung peningkatan pemahaman siswa.



Gambar 3. Hasil Uji Media

Berdasarkan hasil uji validasi oleh tiga ahli media yang menghasilkan rata-rata skor sebesar 90,33%, video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kurniawati, D., & Afdina, 2023) yang melaporkan hasil validasi media pembelajaran berbasis Android sebesar 94,2%, menunjukkan media layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran siswa. serta penelitian (Pranata et al., 2024) yang memperoleh validasi 96,42%. Temuan ini juga didukung oleh (Setiani, et al., 2022) dan (Andayani et al., 2024) yang sama-sama membuktikan bahwa media dengan skor di atas 85% memenuhi standar kelayakan dari sisi isi, tampilan, maupun kemudahan penggunaan. Dengan demikian, hasil validasi 90,33% pada video pembelajaran ini menunjukkan bahwa pengembangannya telah sesuai dengan kualitas yang diakui dalam berbagai penelitian terkini.



Gambar 4. Hasil Uji Materi

Penilaian dari tiga ahli materi dengan skor rata-rata sebesar 89,33%. Hasil ini menunjukkan bahwa materi dalam video pembelajaran berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan, karena seluruh nilai berada di atas ambang batas kelayakan minimal ($\geq 80\%$) yang didukung dengan beberapa temuan lain. “Hasil ini sebanding dengan penelitian (Setiani et al., 2022) yang memperoleh validasi ahli materi sebesar 91,07% dan dinyatakan sangat layak, serta penelitian (Andayani et al., 2024) yang mencatat validasi 95%. Kesamaan capaian di atas 85% menunjukkan bahwa video pembelajaran ini telah memenuhi indikator keakuratan isi, keterpaduan dengan kurikulum, serta kejelasan penyajian materi. Hal ini menunjukkan bahwa, nilai rata-rata 89,33% dari uji ahli materi pada video pembelajaran ini sesuai dengan hasil validasi pada penelitian-penelitian sebelumnya dan menunjukkan bahwa konten pembelajaran yang disajikan telah memenuhi standar akademik, pedagogik, dan kontekstual secara optimal.

Penilaian dari ahli materi dan ahli media selain memberikan skor kelayakan juga menyertakan saran perbaikan, yaitu perlunya penambahan teks Arab serta terjemahan bacaan niat sholat Jumat pada video pembelajaran agar isi materi lebih akurat, kontekstual, dan mudah dipahami siswa. Perbaikan ini dilakukan dengan menambahkan lafadz Arab yang sesuai kaidah serta terjemahan bahasa Indonesia sehingga siswa dapat memahami makna bacaan secara utuh. Dengan adanya revisi tersebut, video pembelajaran dinilai lebih representatif dan sesuai dengan standar akademik maupun kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.



(Sebelum)

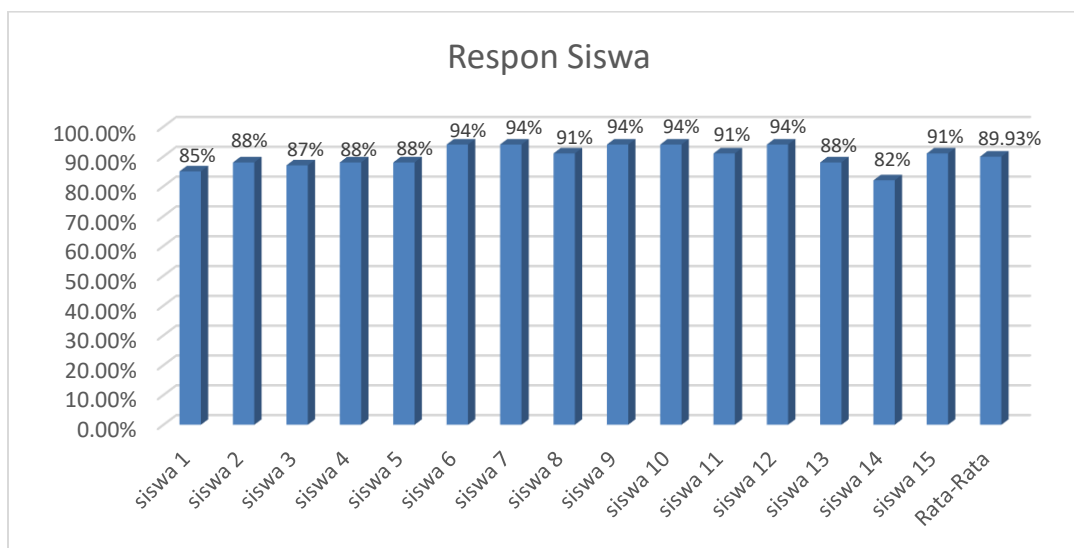
(Sesudah)

Gambar 5. Hasil Perbaikan Video Pembelajaran

Perbaikan pada tampilan video pembelajaran dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi yang menekankan pentingnya penyajian bacaan sholat Jumat secara lebih lengkap dan akurat. Pada versi awal, bacaan hanya ditampilkan dalam bentuk transliterasi latin sehingga berpotensi menimbulkan keterbatasan dalam pemahaman siswa. Setelah dilakukan revisi,

ditambahkan teks Arab beserta terjemahan bahasa Indonesia untuk memperkuat keaslian isi dan memudahkan peserta didik memahami makna bacaan yang dilafalkan. Perbaikan ini juga tetap mempertahankan ilustrasi visual berupa latar masjid, langit, serta tokoh anak yang sedang bersiap melaksanakan sholat, sehingga hasil akhir tidak hanya lebih sesuai dengan kaidah materi ajar, tetapi juga tetap menarik secara visual dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

Implementasi dilakukan untuk menguji kepraktisan dan efektivitas video pembelajaran yang telah dikembangkan dalam konteks pembelajaran nyata kepada 15 orang siswa. Video pembelajaran diujicobakan kepada siswa kelas IV SDN 87 Kendari dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Mengenal Sholat Jumat. Siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan video pembelajaran secara mandiri, baik melalui perangkat yang disediakan sekolah maupun handphone yang mereka miliki. Siswa terlihat lebih fokus, aktif mengeksplorasi belajar dengan video pembelajaran, serta menunjukkan ketertarikan terhadap animasi, dan simulasi gerakan sholat yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan lebih kontekstual. Keterlibatan siswa meningkat secara signifikan dibandingkan metode konvensional yang sebelumnya digunakan. Implementasi ini menjadi indikator awal bahwa video pembelajaran tidak hanya layak digunakan, tetapi juga potensial untuk diterapkan secara lebih luas di jenjang sekolah dasar.



Gambar 6. Hasil Uji Respon Siswa

Gambar 6. Hasil Uji Respon Siswa, diperoleh bahwa dari 15 siswa yang terlibat dalam uji coba video pembelajaran, tingkat respon mereka berkisar antara 82%-94%, dengan rata-rata 89,93% dengan kategori sangat layak. Nilai ini menunjukkan bahwa video pembelajaran mendapatkan respon yang sangat positif dari peserta didik dan berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Suharti & Ketut Sri Kusuma Wardani 2023) yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis Animaker mencapai 88% dan dikategorikan sangat baik, sehingga media tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, (Pranata et al., 2024), menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap media digital yang dikembangkan mencapai 94,64%, yang membuktikan antusiasme dan kemudahan penggunaan oleh peserta didik. (Setiani et al., 2022) melaporkan bahwa skor respon siswa mencapai 85% yang termasuk kategori sangat praktis, sehingga media yang dikembangkan dinilai efektif dalam membantu

pemahaman materi.. Selain itu, (Andayani et al., 2024), dengan rata-rata respon siswa sebesar 88,75%, memperkuat kesimpulan bahwa respon siswa di atas 85% secara umum menandakan keberhasilan video pembelajaran dalam menjawab kebutuhan belajar siswa serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil evaluasi video pembelajaran yang telah dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat baik. Berdasarkan penilaian dari tiga ahli media, aspek desain visual, tata letak, keterbacaan, dan kesesuaian teknis video pembelajaran mendapatkan skor rata-rata sebesar 90,33% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, tiga ahli materi memberikan skor rata-rata sebesar 89,33% dengan kategori sangat layak, menandakan bahwa substansi materi telah sesuai dengan kurikulum, tepat secara konsep, serta relevan dengan tujuan pembelajaran. Penilaian kepraktisan video pembelajaran oleh peserta didik juga menunjukkan hasil positif, dengan skor rata-rata 89,93% yang masuk dalam kategori sangat praktis. Lebih dari itu, hasil tes pemahaman siswa memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan, di mana nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan pretest. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan secara teknis dan pedagogis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, digitalisasi pembelajaran pada materi keagamaan tidak hanya sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengembangan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Mengenal Sholat Jumat mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 87 Kendari. Video pembelajaran yang dihasilkan terbukti efektif dengan keunggulan berupa tampilan visual yang menarik, sesuai dengan gaya belajar visual dan kinestetik siswa, serta mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan kategori sangat layak, sementara respon siswa menunjukkan kategori sangat praktis. Temuan ini menegaskan bahwa video pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan dapat dijadikan alternatif media yang berkualitas secara pedagogis maupun teknis dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Pada penelitian ini, terdapat beberapa saran sebagai tindak lanjut. Pertama, bagi guru, video pembelajaran ini sebaiknya dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi Mengenal Sholat Jumat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami siswa. Kedua, bagi pihak sekolah, menyediakan sarana dan prasarana teknologi yang memadai, seperti perangkat proyektor, komputer, dan akses internet, agar pemanfaatan video pembelajaran dapat berlangsung secara optimal di kelas. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media serupa dapat diarahkan pada penambahan fitur personalisasi dan integrasi dengan platform pembelajaran daring, serta memperluas cakupan materi ke topik-topik lain dalam Pendidikan Agama Islam, sehingga lebih komprehensif dan berkelanjutan dalam mendukung pembelajaran yang kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, T., Ritonga, M., Rahmi, A., Hasibuan, L., & Pane, M. (2023). Penerapan media audio visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 100–107. <https://doi.org/10.52166/mida.v6i1.3807>
- Andayani, D. D., Fathahillah, & Jakob, F. E. (2024). Pengembangan E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) kelas VII UPT SMP Negeri 4 Parepare. *Scholars: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 86–98. <https://doi.org/10.31959/js.v2i2.2521>

- Anggraeni, S. H., Aeni, A. N., & Julia, J. (2024). Pengembangan media Articulate Storyline untuk materi Shalat Jumat, Dhuha dan Tahajud pada kelas 4 sekolah dasar. *Education and Learning Journal*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.33096/eljour.v6i1.1111>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revi). Rineka Cipta.
- Auliya Rahmah, N., & Saeful Anam. (2025). Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama Islam di SMA Ta'miriyah Surabaya. *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(2), 841–850. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i2.1188>
- Hastari, R., & Maawiyah, A. (2021). Kreatifitas guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran pada materi Shalat Jum'at di MTSN 5 Aceh Utara. *Journal of Contemporary Indonesian Islam*, 3(1), 23–30. <https://doi.org/10.47766/jcii.v1i1.1260>
- Ikhsan, A. N., Jumrodah, J., & Zulkarnain, A. I. (2025). Implementasi kinestetik dalam Pendidikan Agama Islam: Solusi efektif untuk pembelajaran praktik. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, dan Sains*, 14(1), 1–15. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v14i1.27657>
- Kholis, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis Book Creator. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 13(1), 42–62. <https://doi.org/10.51226/assalam.v13i1.691>
- Kurniawati, D., & Afdina, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan lectora inspire pada materi larutan penyangga kelas xi sma. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(September), 682–689. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i1.836>
- Mahfudhotin, N. et al. 2024. "Pengaruh media digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11(2), 457–458. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6507>
- Marpaung, A. Y. (2025). Peran media interaktif dalam mendukung efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di abad 21. *Edukatif*, 3(1), 65–70. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif/article/view/1293>
- Mawarni, G. R., Nurhidayah, I., Maharani, E. P., Nugroho, F., & Karami, A. F. (2023). Penerapan metode ADDIE dalam pengembangan game Islami labirin untuk pembelajaran interaktif. *Jurnal Manajemen Teknologi Informatika*, 2(3). <https://doi.org/10.70038/jentik.v2i3.135>
- Munawaroh, M., Sudrajat, S., Saepudin, S., Rinjani, N., & Hasanah, U. (2024). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan (JURINOTEP)*, 3(2), 121–240. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i2.93>
- Nengsih, L., Nurdin, Z., Rahmi, S. M., Islam, U., Fatmawati, N., & Bengkulu, S. (2025). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Model Addie dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqh Development of an Interactive E-Module Based on the ADDIE Model to Improve Learning Outcomes in Fiqh*. 5(10), 3018–3028. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.1353>
- Pranata, A. P., Mustika, I., & Septian, M. R. (2024). Uji kelayakan media poster digital terhadap potensi diri siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Padalarang. *FOKUS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(6), 524–535. <https://doi.org/10.22460/fokus.v6i6.12394>
- Rachmawati, I., & Kusmiyati, K. (2023). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Edusia*, 8(2), 66–77. <https://doi.org/10.53754/edusia.v3i2.662>
- Rahman, M., Razilu, Z., & Saputra, H. N. (2024). Analisis perspektif guru terhadap penggunaan

- video pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 375–380. <https://journal.umkendari.ac.id/decode/article/view/585>
- Rahmawati, F., Markhamah, & Fathoni, A. (2024). Analisis Efektivitas Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Proses Pembelajaran Matematika di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 181–198. <https://doi.org/10.53754/edusia.v3i2.662>.
- Safa, H. B., & Hardiyantari, O. (2025). Pengembangan media pembelajaran materi sistem pernapasan manusia berbasis augmented reality. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 15(1), 64–76. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v15i1.4599
- Setiani, A., Lukman, H. S., & Agustiani, N. (2022). Validitas Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Prisma*, 11(2), 538. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2523>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. (2024). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharti, M. M., & Ketut Sri Kusuma Wardani. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 498–504. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.1038>
- Susanto, H., Marpuah, S., Sudarmadi, Erwahyudin, D. D., & Wahyuni, N. (2024). The development of interactive learning media for Islamic religious education in elementary schools in Indonesia. *Journal of Research in Mathematics, Science, and Technology Education*, 1(2), 77–83. <https://doi.org/10.70232/jrmste.v1i2.14>
- Tira, Y., Suwandi, I., & Rifki, M. (2024). Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Dalam Perspektif Islam. *Murid: Jurnal Pemikiran Mahasiswa Agama Islam*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.51729/murid.21532>
- Usmaini, B. A., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2025). Efektivitas media video pembelajaran dengan model pembelajaran cooperative tipe STAD pada mata pelajaran matematika siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 15(1), 78–86. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v15i1.4819