

**PENGEMBANGAN VIDEO SEBAGAI SUMBER BELAJAR
MATERI HIJRAH NABI MUHAMMAD SAW KE THAIF
JENJANG MADRASAH IBTIDAIYAH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

SELA KHATIJAH

Nim. 220201156

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH TAHUN
2026 M/1448 H**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN VIDEO SEBAGAI SUMBER BELAJAR
MATERI HIJRAH NABI MUHAMMAD SAW KE THAIF JENJANG
MADRASAH IBTIDAIYAH

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh

Sela Khatijah
NIM : 220201156

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Realita, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197710102006042002

Pembimbing II

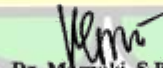


Cut Rizki Mustika, M.Pd.
NIP. 199306042020122017

Ketua Program Studi,

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y



Dr. Marzuki, S.Pd.L., M.S.I.
NIP. 198401012009011015

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN VIDEO SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATERI
HIJRAH NABI MUHAMMAD SAW KE THAIF JENJANG
MADRASAH IBTIDAIYAH

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal

Kamis, 23 Juli 2026
8 Safar 1448 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

Realita, S.Ag., M.Ag.
NIP.197710102006042002

Cut Rizki Mustika, M.Pd.
NIP.199306042020122017

Penguji I,

Penguji II,

Dra. Safrina Ariani, M.A., Ph.D.
NIP.197102231996032001

Dr. Barmawi, S.Ag., M.Si.
NIP.197001032014111002

Mengetahui,

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP.196307011997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sela Khatijah
NIM : 220201156
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah
Nabi Muhammad SAW ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan
2. Tidak melakukan plagiarisme terhadap naskah orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 23 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Sela Khatijah

NIM. 220201156

ABSTRAK

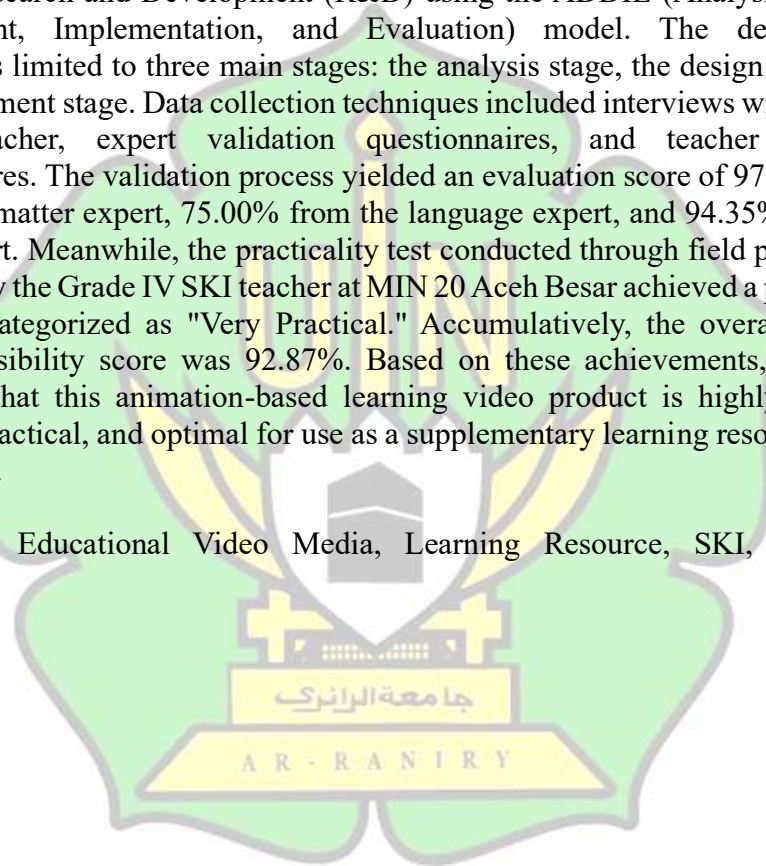
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya keterbatasan sumber belajar audiovisual yang interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tingkat dasar, kesulitan peserta didik dalam memahami alur peristiwa sejarah yang bersifat abstrak yang hanya bersumber pada buku teks konvensional, serta kesulitan guru dalam pengadaannya. Oleh karena itu, diperlukan media inovatif berbasis animasi untuk memvisualisasikan peristiwa sejarah secara nyata dan menarik. Penelitian pengembangan ini berfokus pada tiga rumusan masalah utama, yaitu bagaimana: desain produk, validitas para ahli, dan praktikalitas lewat respons guru video sebagai sumber belajar materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Prosedur pengembangan ini dibatasi hanya sampai pada tiga tahapan utama, yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa teknik wawancara dengan guru mata pelajaran SKI, angket validasi ahli, dan angket respon guru. Hasil persentase tahap validasi instrumen penilaian media sebagai sumber belajar dari ahli materi sebesar 97,50%, validasi dari ahli bahasa sebesar 75,00%, dan dari ahli media mencapai persentase sebesar 94,35%. Sementara itu, uji kepraktisan melalui penilaian respons praktisi lapangan oleh Guru mata pelajaran SKI Kelas IV di MIN 20 Aceh Besar menghasilkan persentase sebesar 100% dengan kriteria "Sangat Praktis". Secara akumulatif, rata-rata skor total kelayakan produk adalah sebesar 92,87%. Berdasarkan capaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran berbasis animasi ini sangat layak, efektif, dan praktis serta optimal digunakan sebagai sumber belajar pendukung pada mata pelajaran SKI.

Kata Kunci: *Media Video Pembelajaran, Sumber Belajar, SKI, Madrasah Ibtidaiyah.*

ABSTRACT

This research is prompted by the limited availability of interactive audiovisual learning resources in Islamic Cultural History (SKI) at the elementary level, students' difficulties in understanding abstract historical narratives relying solely on conventional textbooks, and teachers' challenges in providing them. Therefore, an innovative animation-based medium is needed to visualize historical events realistically and engagingly. This development research focuses on three main problem statements: the product design, expert validity, and practicality evaluated through teacher responses of a video serving as a learning resource for the material on the Prophet Muhammad's Hijrah to Ta'if at the Madrasah Ibtidaiyah level. This study is Research and Development (R&D) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The development procedure is limited to three main stages: the analysis stage, the design stage, and the development stage. Data collection techniques included interviews with the SKI subject teacher, expert validation questionnaires, and teacher response questionnaires. The validation process yielded an evaluation score of 97.50% from the subject matter expert, 75.00% from the language expert, and 94.35% from the media expert. Meanwhile, the practicality test conducted through field practitioner responses by the Grade IV SKI teacher at MIN 20 Aceh Besar achieved a percentage of 100%, categorized as "Very Practical." Accumulatively, the overall average product feasibility score was 92.87%. Based on these achievements, it can be concluded that this animation-based learning video product is highly feasible, effective, practical, and optimal for use as a supplementary learning resource in the SKI subject.

Keywords: Educational Video Media, Learning Resource, SKI, Madrasah Ibtidaiyah.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **"Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah"** dengan baik. Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dengan tersusunya skripsi ini, peneliti berharap semoga dapat berguna untuk para pembaca khususnya bagi peneliti sendiri dalam rangka menyelesaikan kewajiban akademis sebagai syarat akhir dalam menyelesaikan strata-1 (S1) pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Peneliti menyadari bahwa lembar demi lembar skripsi ini tidak akan pernah selesai tanpa adanya doa, bimbingan yang tulus, serta dukungan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghormatan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua Orang Tua Tercinta Ayahanda Kamisan dan Ibunda Masni, merekalah madrasah pertama bagi penulis, yang cintanya tiada bertepe, yang pengorbanannya tidak mungkin terbalas, serta senantiasa mengiringi setiap langkah penulis dengan untaian doa tulus yang menjadi kekuatan terbesar hingga tugas akhir ini selesai.
2. Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. Selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang selalu memberikan semangat serta motivasi yang menginspirasi.
3. Prof. Saiful Muluk, S.Ag., M.Ed., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang dengan kepemimpinannya senantiasa memberikan motivasi dan arahan terbaik.
4. Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, beserta seluruh Bapak/Ibu Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah dengan ikhlas mengalirkan ilmu pengetahuan, mendidik, dan membentuk karakter penulis selama masa perkuliahan.

5. Dr. Syahrul Riza, M.A. Selaku Penasihat Akademik, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta wawasan yang berharga sejak awal perkuliahan hingga berjalannya penyusunan skripsi ini.
6. Realita, S.Ag., M.Ag. Selaku Dosen Pembimbing I, yang di tengah kesibukannya selalu meluangkan waktu dengan penuh kesabaran untuk memberikan koreksi, bimbingan, dan masukan yang sangat berharga di setiap tahap penulisan skripsi ini.
7. Cut Rizki Mustika, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II, yang telah dengan tulus meluangkan waktu, memberikan arahan, dan membimbing peneliti dengan penuh kehangatan hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
8. Kepala Sekolah beserta seluruh Dewan Guru MIN 20 Aceh Besar, khususnya Ibu AN selaku Guru mata pelajaran SKI Kelas IV, yang telah memberikan izin penelitian, serta kerja sama yang luar biasa.
9. Keluarga Besar Penulis, yang selalu menjadi tempat pulang yang hangat, memberikan dukungan, keceriaan, dan motivasi dalam setiap proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
10. Kepada sahabat terbaik peneliti, Qanita dan Cindy terima kasih telah menjadi support system paling luar biasa. Terima kasih atas ketulusan, tawa, dan doa yang selalu menguatkan peneliti di masa-masa sulit hingga skripsi ini selesai. Perjalanan ini tidak akan indah ini tanpa kehadiran kalian.
11. Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk diri saya sendiri, atas segala kekuatan, kesabaran, dan ketangguhan yang telah dilewati hingga detik ini. Terima kasih karena telah memilih untuk bertahan dan tidak menyerah di masa-masa paling sulit dan melelahkan. Kamu hebat sudah melangkah sejauh ini dan berhasil menepati janji untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

Banda Aceh, 13 Juli 2026

Penulis



Sela Khatijah

TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Arab	Transliterasi	Arab	Transliterasi
ا	Tidak disimbolkan	ط	Ṭ (dengan titik di bawah)
ب	B	ظ	Ẓ (dengan titik di bawah)
ت	T	ع	‘
ث	TH	غ	GH
ج	J	ف	F
ح	Ḥ (dengan titik di bawah)	ق	Q
خ	KH	ك	K
د	D	ل	L
ذ	DH	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	SY	ء	‘
ص	Ṣ (dengan titik di bawah)	ي	Y
ض	Ḍ (dengan titik di bawah)		

Catatan:

1. Vokal Tunggal

- َ ----- (*fattah*) = a misalnya, حَدَّثَ ditulis *hadatha*
 ----- , ----- (*kasrah*) = i misalnya, وَقَفَ ditulis *wuqifa*
 ----- ُ ----- (*dammah*) = u misalnya, رُوِيَ ditulis *ruwiya*

2. Vokal Rangkap

(وَ) (*fathah* dan *ya*) = *ay*, misalnya, بَيْنَ ditulis *bayna*
 (يَ) (*fathah* dan *waw*) = *aw*, misalnya, يَوْمَ ditulis *yawma*

3. Vokal Panjang (*maddah*)

(اَ) (*fathah* dan *alif*) = *ā*, (a dengan garis di atas)
 (يِ) (*kasrah* dan *ya*) = *ī*, (i dengan garis di atas)
 (وِ) (*dammah* dan *waw*) = *ū*, (u dengan garis di atas)

Misalnya: (بُرْهَانٌ، تَوْفِيقٌ، مَعْقُولٌ) ditulis *burhān*, *tawfīq*, *ma'qūl*

4. Ta' Marbutah (ة)

Ta' marbutah hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah (t), misalnya (الْفَلَسَفَةُ) = *al-falsafatu*. Sementara ta' marbutah mati atau mendapat harakat *sukun*, transliterasinya adalah (h), misalnya: (الْفَلَسَفَةُ) = *Al-falāsifah*

5. Syaddah (*tasydid*) (ّ)

Syaddah yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan lambang (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan huruf, yakni yang sama dengan huruf yang mendapat syaddah, misalnya (إِسْلَامِيَّة) = *islāmiyyah*

6. Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (ال)

transliterasinya adalah *al*, misalnya: (النَّفْس) = *al-nafs*

7. Hamzah (ء)

Untuk hamzah yang terletak ditengah dan diakhir kata transliterasinya dengan ('), misalnya: (مَلَائِكَةٌ) = *malā'ikah*, (جُزْءٌ) = *juz'*. Adapun hamzah yang terletak diawal kata, tidak dilambangkan karena dalam bahasa Arab ia menjadi alif, misalnya: (اِخْتِرَاعٌ) = *ikhtirā'*

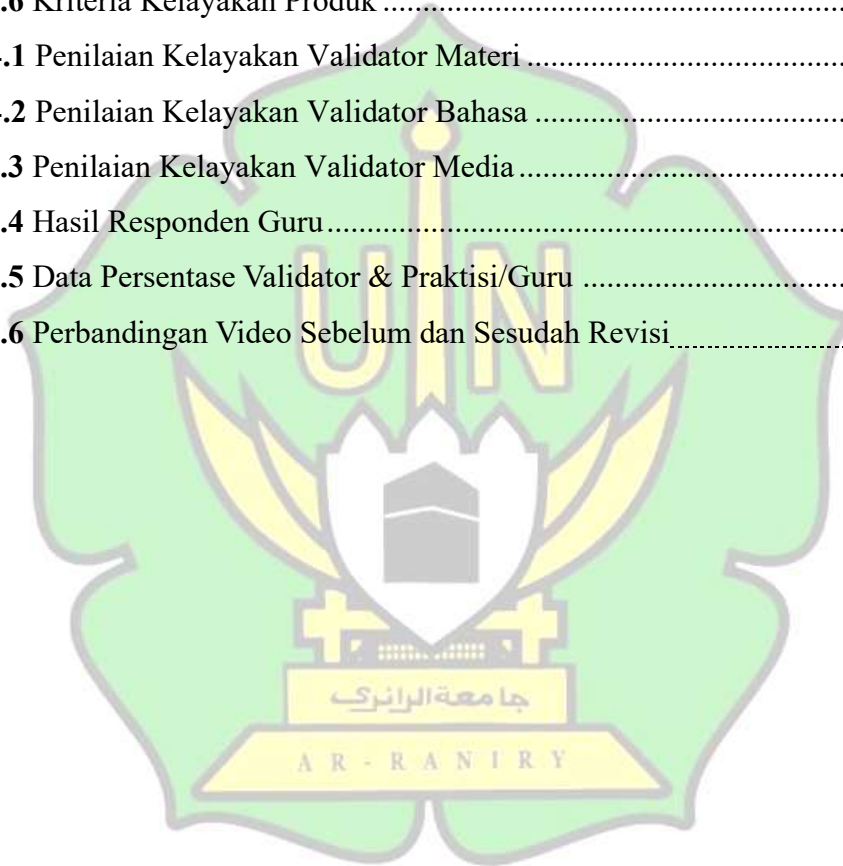
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Tahap-Tahap Model ADDIE	26
Gambar 4.1 Alur Pengembangan Video sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah ke Thaif Menggunakan Model (ADDIE Terbatas)	41
Gambar 4.2 Grafik Persentase Kelayakan dan Praktikalitas Produk.....	66



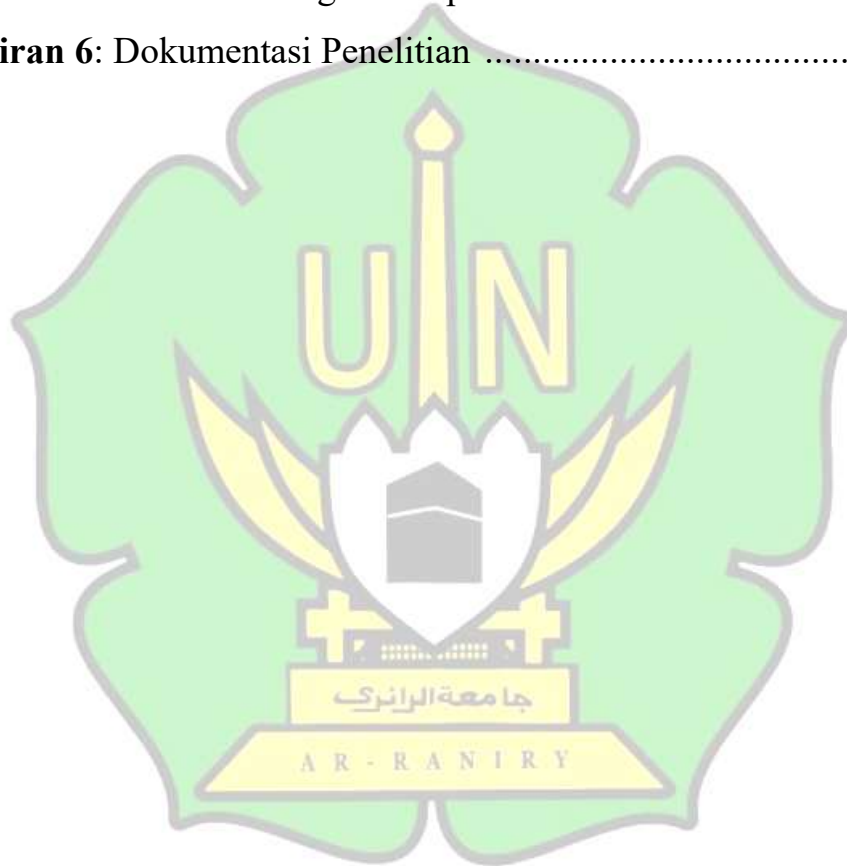
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Validasi Ahli Materi.....	32
Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	33
Tabel 3.3 Lembar Validasi Ahli Media	34
Tabel 3.4 Lembar instrumen angket respon guru	36
Tabel 3.5 Penilaian Validasi Instrumen	40
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Produk	40
Tabel 4.1 Penilaian Kelayakan Validator Materi	51
Tabel 4.2 Penilaian Kelayakan Validator Bahasa	54
Tabel 4.3 Penilaian Kelayakan Validator Media	58
Tabel 4.4 Hasil Responden Guru	63
Tabel 4.5 Data Persentase Validator & Praktisi/Guru	66
Tabel 4.6 Perbandingan Video Sebelum dan Sesudah Revisi.....	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: SK	77
Lampiran 2: Surat Penelitian	78
Lampiran 3: Surat Balasan Penelitian	78
Lampiran 4: Instrumen Validasi Ahli	79
Lampiran 5: Instrumen Angket Respon Guru.....	95
Lampiran 6: Dokumentasi Penelitian	97



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	vii
TRANSLITERASI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR ISI.....	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Operasional	9
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Video Sebagai Sumber Belajar	16
1. Pengertian Sumber Belajar	16
2. Karakteristik Media Video untuk Anak Usia Madrasah Ibtidaiyah ...	17
3. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran	18
B. Tujuan dan Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif	19
1. Tujuan pembelajaran.....	19
2. Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif.....	21
3. Nilai-Nilai Keteladanan (Ibrah) Peristiwa Thaif bagi Siswa MI	23

BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Rancangan Penelitian.....	25
B. Langkah-Langkah Penelitian.....	27
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	28
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	28
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	29
1. Instrumen Penelitian	30
2. Wawancara	30
3. Angket Validasi	32
4. Angket Respon Guru.....	36
C. Teknik Pengumpulan Data.....	37
1. Wawancara	37
2. Angket Validasi	38
3. Angket Respon Guru.....	38
E. Teknik Analisis Data	38
1. Analisis Data Validasi Ahli (Uji Alfa).....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian.....	41
1. Alur Pengembangan Produk	41
2. Hasil Uji Kelayakan dan Respons Praktisi	41
B. Pembahasan	67
1. Bentuk Pengembangan Video sebagai Sumber Belajar SKI.....	67
2. Kelayakan dan Praktikalitas Produk Video Pembelajaran SKI	69
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	76
LAMPIRAN.....	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada dasarnya memuat beragam muatan pendidikan karakter, antara lain religiusitas, sikap menghargai perbedaan, integritas/kejujuran, kedisiplinan, serta etos kerja, yang bersumber dari narasi kehidupan dan keteladanan tokoh-tokoh Islam sehingga dapat ditarik hikmah dan pesan etisnya. Internalisasi nilai-nilai tersebut dipandang strategis dalam menumbuhkan kepribadian sekaligus memperluas wawasan keislaman peserta didik. Melalui pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, anak dibimbing untuk menangkap makna ajaran, meresapi substansinya, lalu merealisasikannya dalam perilaku sehari-hari. Di dalam materi SKI juga tersimpan prinsip-prinsip kearifan yang relevan untuk membina sikap, membentuk watak, dan mengarahkan perkembangan kepribadian peserta didik.¹ Dengan memahami orientasi pokok mata pelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu memelihara akhlak dan menjaga standar moral ketika berinteraksi di tengah kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki signifikansi strategis karena fungsinya melampaui pengenalan peristiwa masa lampau; SKI berperan sebagai medium fundamental dalam penguatan identitas religius, kesadaran kebangsaan, serta pembinaan kepribadian peserta didik. Melalui kajian perjalanan hidup Nabi Muhammad SAW dan generasi sahabat, siswa diperkenalkan pada model keteladanan yang menonjolkan daya juang, ketekunan, dan keteguhan hati, yang kemudian menjadi landasan internalisasi karakter. Pada saat yang sama, SKI mengintegrasikan ajaran Islam secara komprehensif sekaligus mendorong siswa untuk menelusuri, memahami, dan menghayati dinamika sejarah peradaban Islam, sehingga mereka mampu menarik ibrah dan menempatkan figur-figur berprestasi sebagai rujukan

¹Lia Farida, dkk, "Penerapan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pada Kurikulum Merdceka di MI Muhammadiyah 2 Kabupaten Sorong". *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 1, No. 2, 2025, h 210.

sikap dalam menghadapi realitas sosial, kultural, politik, dan ekonomi pada masa kini.² Dengan demikian, urgensi SKI terletak pada kemampuannya mentransformasikan narasi normatif masa lalu menjadi inspirasi kontekstual bagi kehidupan siswa modern.

Secara teoretis, upaya menumbuhkan keteladanan mengandaikan terbangunnya ikatan afektif yang kuat sehingga narasi masa lampau dapat beresonansi dengan cara berpikir peserta didik. Dalam konteks ini, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menempati posisi penting untuk membangun kesadaran siswa mengenai nilai-nilai Islam yang mengalami dinamika dan perubahan wujud dari periode kenabian sampai perkembangan zaman modern. Dengan demikian, SKI tidak berhenti pada penyampaian fakta dan kronologi sejarah semata, melainkan juga berperan sebagai sarana pedagogis untuk membentuk karakter, sikap, dan identitas diri siswa, sejalan dengan penguatan religiositas sekaligus semangat kebangsaan. Dengan mengaitkan fakta sejarah melalui fenomena kekinian, SKI mampu menumbuhkan religiositas dan rasa cinta tanah air secara utuh. Oleh karena itu, pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah bukan sekadar narasi masa lalu, melainkan fondasi pembentukan karakter yang integral, yang keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh efektivitas penyampaian materi kepada peserta didik.³ Tantangan utamanya adalah bagaimana mengemas fondasi integral tersebut agar selaras dengan kebutuhan generasi di era digital.

Di tengah arus kontemporer yang ditandai oleh derasnya penetrasi teknologi serta intensitas masuknya budaya dari luar, dampak yang merugikan kian mudah memengaruhi kehidupan sosial. Merujuk pada pandangan Hibatullah yang disampaikan kembali oleh Nur Asyifa Ananda, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berpotensi berfungsi sebagai sarana pedagogis yang strategis untuk menginternalisasikan jati diri sekaligus meneguhkan nilai-nilai kebajikan pada

²Tsurayya Saman, "Urgensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah", Jurnal Pendidikan Guru 2024, Vol. 5, No. 1, 2024, h. 92.

³Muhamad Mahali, "Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Kurikulum 2013 Pada Materi Sifat-Sifat Rosul Kelas II MI Yappi Karang Saptasori Tahun Ajaran 2022/2023". Jurnal Of Islamic Education, Vol. 4, No. 1, 2023. h.

kalangan generasi muda.⁴ Pembelajaran SKI idealnya dirancang dalam format yang lebih atraktif, partisipatif, serta kreatif agar ketertarikan belajar peserta didik dapat tumbuh dan meningkat; dalam konteks ini, salah satu strategi yang relevan untuk ditempuh guru ialah mengoptimalkan penggunaan media sebagai sarana pembelajaran. Tuntutan profesional tersebut mengandaikan pendidik tidak mengalami ketertinggalan dalam perkembangan teknologi, sekaligus memiliki kecakapan untuk mengintegrasikan perangkat multimedia secara tepat guna. Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya termasuk ke dalam ranah kompetensi pedagogik, sebagaimana ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru, khususnya Pasal 3 Ayat (4), yang memuat kewajiban penguasaan kompetensi pedagogik dalam pengelolaan pembelajaran, termasuk pemanfaatan teknologi pembelajaran. Di samping itu, guru dipersyaratkan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya untuk mendukung komunikasi, tetapi juga sebagai instrumen pengembangan kapasitas diri secara berkelanjutan.⁵

Dalam ranah instruksional, media tidak dapat diposisikan hanya sebagai aksesori administratif, melainkan sebagai penghubung utama arus pesan yang turut menentukan kedalaman pemaknaan peserta didik. Keberadaan media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan tepat guna memiliki peran strategis karena membantu pendidik menata serta menyalurkan materi secara lebih mudah, sekaligus meningkatkan dorongan belajar sehingga aktivitas kelas berlangsung lebih partisipatif, interaktif, dan memungkinkan terjadinya umpan balik dua arah antara guru dan peserta didik. Nurfadhillah (dalam kutipan Arista Selly Maharani) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat yang menggerakkan dinamika belajar-mengajar, memperjelas isi pesan, serta mengantarkan capaian pembelajaran secara efektif dan efisien. Pandangan tersebut selaras dengan Isnaeni dan Hildayah (dalam kutipan Arista Selly Maharani) yang memaknai media

⁴Nur Asyifa Ananda, Noorazmah Hidayati, dkk. "Mengali Makna dan Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Membangun Karakter Generasi Muda di Era Modern". *Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Filsafat*, Vol. 2, No. 1, 2025, h. 111.

⁵Moh. Rudini, dkk, "Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional*, Vol. 8, No. 2, 2022, h. 842.

pembelajaran sebagai sarana komunikasi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dengan dukungan media pendidikan, guru dapat menyajikan materi secara lebih mudah dipahami dan tidak bertumpu pada paparan teks panjang yang kerap memicu kejenuhan; melalui pengurangan dominasi teks yang monoton, media berfungsi sebagai rangsang kognitif yang membantu mempertahankan kestabilan konsentrasi belajar anak.⁶

Kehadiran media pembelajaran pada gilirannya menambah keragaman serta memperkuat ekologi sumber belajar yang dapat dimanfaatkan peserta didik secara mandiri. Perangkat sumber belajar tersebut disusun agar kegiatan belajar berlangsung lebih tepat guna, hemat waktu, dan menyenangkan, sehingga siswa memiliki keterlibatan yang stabil serta tidak mudah jenuh. Dalam perspektif pedagogis, sumber belajar mencakup seluruh komponen yang dapat dipakai siswa selama pembelajaran berlangsung, mulai dari unsur manusia seperti pendidik, konten atau bahan ajar berupa data dan materi, konteks lingkungan sebagai ruang terjadinya belajar, strategi atau pendekatan yang diterapkan, hingga media sebagai sarana penunjang penyampaian pembelajaran. Karena itu, baik guru maupun siswa dituntut memiliki kecakapan untuk mengidentifikasi, memilih, dan mengoptimalkan berbagai sumber tersebut di dalam praktik belajar-mengajar. Keberhasilan pembelajaran pada dasarnya ditandai oleh terjadinya transformasi perilaku belajar pada diri siswa, yang terwujud melalui perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk mencapai sasaran tersebut, guru dapat menerapkan metode tertentu dalam penyajian materi, sekaligus merancang serta memanfaatkan sumber belajar yang relevan dengan tujuan yang ingin dicapai. Di sisi lain, siswa tidak semata-mata bergantung pada penjelasan guru, sebab mereka juga dapat memperoleh pengetahuan melalui beragam rujukan seperti buku, majalah, internet, televisi, video, radio, laboratorium, maupun narasumber yang kompeten. Keanekaragaman sumber tersebut berkontribusi dalam peningkatan mutu pembelajaran, memperkuat efektivitas proses belajar, dan membuka ruang bagi perkembangan potensi siswa secara lebih luas. Mengingat kualitas

⁶Arista Selly Maharani, dkk, "Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar". *Jurnal Bionatural*, Vol. 11, No. 1, 2024, h. 77-78.

pembelajaran sangat terkait dengan kapasitas profesional guru, maka pendidik perlu mampu merancang serta mengelola pemanfaatan sumber belajar secara tepat dan fungsional. Dari berbagai alternatif sumber belajar kontemporer, media berbasis video kerap dipandang paling selaras dengan karakter psikologis peserta didik pada jenjang sekolah dasar.⁷

Video, sebagaimana dipaparkan Suriyono dalam rujukan Sahrul, diposisikan sebagai media pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan pengetahuan dengan memadukan unsur tulisan, visual, audio, serta animasi, sehingga proses pemaknaan konsep berlangsung lebih optimal. Dalam konteks perancangan pembelajaran, kerangka ADDIE dipilih karena menawarkan alur kerja yang terstruktur dan sistematis untuk menghasilkan perangkat ajar; terlebih, produk yang disusun berorientasi pada pengembangan berbasis video, sehingga tahapan dalam ADDIE dinilai selaras dengan kebutuhan prosedural pengembangan tersebut. Melalui karakter multiindra yang melekat pada tayangan video, materi sejarah yang semula cenderung statis dalam bentuk teks dapat ditransformasikan menjadi representasi yang lebih dinamis dan terasa hidup.⁸

Video pembelajaran dipandang sebagai sarana yang sangat potensial untuk menumbuhkan ketertarikan sekaligus memperkuat pemaknaan siswa terhadap materi, karena konten dapat dikemas secara lebih atraktif dan melibatkan partisipasi belajar. Dengan mengintegrasikan komponen gambar dan suara, video memungkinkan penyajian gagasan yang bersifat abstrak menjadi lebih hidup dan mudah dicerna, sehingga suasana belajar tidak terjebak pada monotonitas yang kerap muncul dalam model pengajaran tradisional. Keunggulan lainnya tampak pada kejelasan uraian yang dapat disusun bertahap, membuat siswa lebih nyaman mengikuti alur penjelasan dan merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Di sisi lain, video juga relatif inklusif terhadap keragaman preferensi belajar—baik yang mengandalkan penglihatan, pendengaran, maupun

⁷Aliyah, dkk, “Pentingnya Sumber Belajar Dalam Pendidikan di Sekolah”, *Jurnal Pendidikan KITA*, Vol. 1, No. 1, 2024, h. 45-46.

⁸Sahrul, dkk, “Pengembangan Media Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekolah Menengah Pertama”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 5, No. 3, 2025, h. 1144-1146.

kebutuhan akan aktivitas yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan ketercapaian tujuan pembelajaran. Melalui ilustrasi yang konkret, siswa terbantu mengaitkan pokok bahasan dengan situasi nyata, sehingga inti materi dapat ditangkap lebih cepat dan lebih tepat; oleh karena itu, video tidak sebatas menjadi kanal penyampaian informasi, melainkan juga instrumen untuk memperdalam pemahaman atas topik yang dipelajari. Dalam konteks pembelajaran sejarah, misalnya, tampilan bergerak dapat menguatkan retensi jangka panjang siswa terhadap urutan peristiwa karena rangkaian kejadian divisualisasikan secara lebih runtut dan meyakinkan.⁹

Media pembelajaran memegang peranan krusial dalam menunjang kualitas kegiatan belajar, sebab mampu menguatkan capaian belajar peserta didik melalui pemicu ketertarikan serta dorongan untuk mencari tahu. Di antara berbagai alternatif yang tersedia, penggunaan video sebagai sarana instruksional kerap dinilai efektif dalam mendorong peningkatan hasil belajar. Kehadiran video juga memberikan nilai tambah karena dapat mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam, sejalan dengan perbedaan karakter dan cara belajar setiap siswa. Lebih lanjut, integrasi video dalam kegiatan pengajaran berpotensi menumbuhkan keterlibatan dan semangat belajar, sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi lebih intens dan aktif.¹⁰ Namun, kenyataan teoretis yang ideal ini sering kali berbanding terbalik dengan pemetaan kondisi riil di lapangan.

Fenomena pembelajaran SKI di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah selama ini masih berorientasi pada guru (*teacher oriented*) dan tanpa pemanfaatan media pembelajaran yang berimplikasi pada kondisi yang monoton dan peserta didik yang kurang termotivasi belajar.¹¹ Meskipun sebagian guru SKI menggunakan media, maka media tersebut biasanya berupa slide materi berbentuk powerpoint. Guru jarang menggunakan video pembelajaran karena hal tersebut membutuhkan waktu dan persiapan yang matang menurut Dewayanti sebagaimana dikutip oleh Rika

⁹Raditya Puja Saraswati, dkk, “Penerapan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa Kelas III SDN 008 Sungai Kujang”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No.1, 2025, h. 33-36.

¹⁰Sanovriharisa Bakti Pardana, “Video Dalam Proses Pembelajaran: Peran Penting Sebagai Media Pembelajaran”, *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 9, No. 1, 2024, h. 629-631.

¹¹Observasi di kelas III MIN 11 Banda Aceh tanggal 5 Oktober 2024.

Permata Sari, dkk tidak memanfaatkan media video animasi dikarenakan banyak kendala dalam waktu proses pembuatan viodeo animasi yang cukup lama, memerlukan keterampilan dalam pembuatannya, memerlukan biaya serta kuoata internet untuk mendownload.¹² Kendala teknis dan keterbatasan waktu ini memicu stagnasi kreativitas instruksional, sehingga siswa kerap terjebak dalam kejenuhan membaca teks sejarah.

Problem kurangnya inovasi multimedia ini juga terkonfirmasi langsung di lokasi penelitian. Materi SKI di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah kelas 4 mencakup materi tentang kisah-kisah atau sejarah para rasul dan sahabat sehingga sangat tepat jika dalam pembelajarannya memanfaatkan media video sehingga peserta didik kelas 4 MI mampu memahami alur cerita Rasulullah secara utuh, mampu menyerap nilai ibrah secara emosional, mampu mengaitkan pelajaran sejarah dengan kehidupan sehari-hari, karena video memiliki keunggulan multimedia (visual dan audio) dan mengubah pengalaman belajar yang menyenangkan. Pembelajaran SKI di madrasah ibtidaiyah yang diselenggarakan tanpa memanfaatkan media video dapat disebabkan oleh banyak faktor, di antaranya adalah permasalahan waktu. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu AN, guru SKI di MIN 20 Aceh Besar, menjelaskan bahwa media video sangat dibutuhkan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dikarenakan media video mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar peserta didik, namun keterbatasan waktu dan kewajiban administrasi guru di madrasah membuat guru tidak sempat menyiapkan media video dalam pembelajaran SKI.¹³

Berdasarkan kesenjangan (*gap*) antara pentingnya nilai karakter SKI dengan keterbatasan teknis guru dalam memproduksi media kreatif, peneliti memandang perlunya sebuah solusi alternatif berupa penyediaan sumber belajar siap pakai. Peneliti mengembangkan produk video yang mengolaborasikan materi

¹²Rika Permata Sari, "Analisis Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari", Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 8, No. 1, 2024, h. 10115.

¹³Wawancara dengan guru SKI MIN 20 Aceh Besar tanggal 20 April 2026.

terstruktur dengan penyisipan animasi YouTube pilihan yang dikonversi melalui aplikasi *Powerpoint*, sehingga guru terbantu secara efisien.

Paparan data di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian ini. karena dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI. Tujuan penelitian dari **“Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah”**

B. Rumusan Masalah

Dari uraian permasalahan di atas dapat dirumuskan pertanyaan penelitian,

1. Bagaimana Desain produk video sebagai sumber belajar materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif jenjang Madrasah Ibtidaiyah?
2. Bagaimana Validitas video sebagai sumber belajar materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif jenjang madrasah Ibtidaiyah berdasarkan penilaian para ahli?
3. Bagaimana respons guru terhadap produk video sebagai sumber belajar materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif jenjang madrasah ibtidaiyah berdasarkan respons guru?

C. Tujuan Penelitian

Dari uraian pada rumusan masalah di atas, dapat ditetapkan tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendesain dan mengembangkan produk video sebagai sumber belajar materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif jenjang Madrasah Ibtidaiyah.
2. Untuk menguji validitas produk video sebagai sumber belajar materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif jenjang madrasah ibtidaiyah berdasarkan penilaian para ahli.
3. Untuk mengetahui respons guru terhadap produk video sebagai sumber belajar materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif berdasarkan respons guru.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang agar temuan yang dihasilkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi berbagai pihak, meliputi institusi sekolah, pendidik, peserta didik, serta peneliti sendiri. Secara garis besar, kegunaan penelitian tersebut diklasifikasikan ke dalam dua ranah utama, yakni manfaat pada tataran konseptual (teoretis) dan manfaat pada tataran implementatif (praktis).

1. Secara Teoretis

Pelaksanaan studi ini menghasilkan temuan yang relevan untuk dijadikan kontribusi dalam penguatan dan penyempurnaan pembelajaran pada mata pelajaran SKI, sejalan dengan landasan konseptual yang digunakan dalam kajian penelitian dan pengembangan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan yang relevan, baik untuk kebutuhan akademik pada masa kini maupun sebagai rujukan yang tetap berguna dalam perkembangan kajian di waktu mendatang.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menghasilkan opsi media pembelajaran berupa video yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, sehingga mendukung terselenggaranya kegiatan belajar-mengajar secara lebih optimal dan efisien.

c. Bagi peserta didik

pelaksanaan penelitian memberikan kontribusi nyata terhadap pembelajaran SKI, terutama dalam menjadikannya lebih atraktif dan menyenangkan bagi peserta didik; dukungan visual yang dihadirkan juga membantu siswa menangkap serta memaknai materi dengan lebih mudah, sehingga kejenuhan selama proses belajar dapat ditekan dan dorongan internal untuk belajar cenderung meningkat.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan menghasilkan temuan yang dapat dimanfaatkan sebagai rujukan bagi pihak sekolah dalam merumuskan serta menguatkan berbagai aspek

penunjang keberhasilan, khususnya yang berkaitan dengan percepatan dan optimalisasi pemanfaatan teknologi pada ranah pendidikan.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan memberikan nilai guna bagi studi berikutnya, khususnya dengan menyediakan rujukan pendukung yang dapat dijadikan bahan telaah sekaligus pembanding dalam penyusunan dan pengembangan penelitian pada masa mendatang.

E. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengertian pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merujuk pada suatu rangkaian tindakan dan metode yang dilakukan untuk menjadikan sesuatu berkembang, mencakup mekanisme, tata cara, serta aktivitas yang mengarah pada perluasan atau peningkatan.¹⁴ Berdasarkan pandangan Gay yang dirujuk oleh Okpatrioka, riset dan pengembangan dipahami sebagai kegiatan yang berorientasi pada perancangan serta penyempurnaan produk agar berdaya guna dan layak diterapkan dalam konteks sekolah, sehingga fokus utamanya terletak pada menghasilkan perangkat yang efektif, bukan pada verifikasi maupun pengujian suatu teori.¹⁵ Sugiyono, dalam karyanya *Metode Penelitian dan Pendidikan*, menjelaskan bahwa pendekatan Penelitian dan Pengembangan yang dikenal pula sebagai *Research and Development (R&D)* merupakan strategi riset yang diarahkan untuk merancang atau melahirkan suatu produk spesifik, sekaligus melakukan evaluasi sistematis guna memastikan tingkat efektivitas dari produk yang dihasilkan tersebut.¹⁶ Dan menurut Borg and Gall sebagaimana dikutip oleh Agus Rustamana, mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut: *“Educational Research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products”* (Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (R&D))

¹⁴KBBI Daring, s.v. “pengembangan”, diakses pada 09 Mei 2026, <https://kbbi.web.id/kembang>

¹⁵Okpatrioka, “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan”. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, Vol. 1, No. 1, 2023, h. 88.

¹⁶Prof. Dr. Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*”, cet. 11 (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 407.

adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.¹⁷ Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah serangkaian prosedur ilmiah yang mengacu pada model Model ADDIE untuk menciptakan media audiovisual dengan mengintegrasikan Canva, PowerPoint, serta CapCut sebagai alat pengisi suara (voiceover).

2. Video

Video, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, merujuk pada komponen yang menayangkan citra pada perangkat televisi sekaligus dapat dipahami sebagai dokumentasi visual bergerak atau program siaran yang dipersiapkan untuk dipertontonkan melalui televisi.¹⁸ Secara etimologis, istilah ini berakar dari bahasa Latin, yakni *vidi* atau *visum*, yang berkaitan dengan aktivitas melihat atau kemampuan penglihatan. Agnew, sebagaimana disitir oleh Muhammad Ridwan, memaknai video sebagai wahana digital yang menyajikan rangkaian visual secara berurutan sehingga menghadirkan kesan gerak serta membangun ilusi, representasi, dan imajinasi pada tampilan gambar. Sementara itu, Purwati—juga melalui kutipan Muhammad Ridwan—menjelaskan bahwa video berfungsi sebagai sarana komunikasi pesan yang dapat berwujud kenyataan maupun rekaan, berorientasi informasi, pendidikan, ataupun instruksi. Di sisi lain, terdapat pandangan pakar yang menekankan aspek teknis, yaitu bahwa video merupakan perekaman citra beserta audio pada media pita bermagnet yang mampu menghadirkan visualisasi yang tampak nyata, sekaligus memungkinkan rekayasa dimensi waktu dan ruang.¹⁹

3. Sumber Belajar

Sumber belajar, apabila ditinjau dari pembentukan katanya, tersusun atas istilah “sumber” dan “belajar”. Poerwadarminta, sebagaimana dirujuk Halimatul Adha, menjelaskan bahwa “sumber” menunjuk pada makna asal-usul dalam

¹⁷Agus Rustamana, dkk, “Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan”. Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol. 2, No. 3, 2024, h. 62.

¹⁸KBBI Daring, s.v. “Video”, diakses pada 07 Juni 2026, <https://kbbi.web.id/video>

¹⁹Muhammad Ridwan Apriansyah, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta”, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol. 9. No. 1, 2020, h.11.

beragam pengertian, sementara “belajar” secara kebahasaan dipahami sebagai upaya atau latihan yang dilakukan seseorang guna memperoleh kepandaian. Dalam ranah terminologis, belajar dipandang sebagai suatu proses ketika individu mengembangkan kecakapan, keterampilan, serta sikap. Sejalan dengan itu, Association for Education and Communication Technology (AECT) mengemukakan bahwa sumber belajar mencakup segala hal yang memungkinkan dan menopang berlangsungnya pembelajaran, tidak terbatas pada bahan dan perangkat maupun sistem layanan, tetapi juga meliputi aspek tenaga, pendanaan, serta ketersediaan sarana. Pada praktiknya, sumber belajar dapat dimanfaatkan secara mandiri ataupun dipadukan, sehingga membantu peserta didik lebih efektif dalam meraih target pembelajaran atau kompetensi yang dipersyaratkan.²⁰

4. pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ditempatkan sebagai salah satu komponen pembelajaran di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, hingga Madrasah Aliyah. Dalam struktur kurikulum, SKI termasuk bagian dari rumpun Pendidikan Agama Islam dan berada pada cakupan kebijakan Kementerian Agama. Pembahasannya tidak berhenti pada penyajian runtutan peristiwa sesuai tingkat pendidikan, melainkan menekankan pemaknaan nilai dan pengambilan ibrah dari berbagai kisah yang dipelajari. Tidak jarang SKI pula dipahami sebagai “sejarah umat Islam”, sebab materi utamanya banyak menguraikan proses tumbuh-kembang serta dinamika perjalanan komunitas Muslim secara umum. Melalui pembelajaran tersebut, peserta didik diarahkan agar mampu memahami sejarah sebagai landasan perspektif dalam menjalani kehidupan, sehingga pada akhirnya tercapai pembinaan yang mencakup penguatan spiritual, penyampaian materi secara terstruktur, pelatihan penerapan, peneladanan, pemanfaatan pengalaman historis, serta pembiasaan perilaku berakhlak mulia bagi peserta didik.²¹

²⁰Halimatul Adha, dkk, “Sumber Belajar Pada Pembelajaran IPS di MI atau SD”, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 4, No. 3, 2024, h. 1286.

²¹Aslan, Suhari, “*Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*” (Pontianak: CV. Razka Pustaka, 2018), h. 49-50.

Dalam penelitian ini, materi SKI difokuskan kepada peristiwa sejarah Hijrah Nabi ke Thaif.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan Devi Yulida pada 2019, yang dituangkan dalam skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning pada Smartphone Sebagai Sumber Belajar pada Materi Asam Basa di SMA Negeri 1 Pasie Raja”, berfokus pada pengujian tingkat kelayakan media belajar *mobile learning* berbasis smartphone sebagai rujukan pembelajaran, sekaligus mengidentifikasi bagaimana tanggapan peserta didik terhadap produk yang dirancang. Temuan riset memperlihatkan bahwa perangkat pembelajaran tersebut dinilai sangat memenuhi kriteria penggunaan, tercermin dari rerata penilaian para pakar yang mencapai 91,19%; di sisi lain, umpan balik siswa juga mengarah pada kecenderungan positif, ditunjukkan oleh capaian pemahaman sebesar 79% dengan kategori sangat baik serta indikator ketertarikan sebesar 65% yang masuk dalam kategori tertarik.²²

Penelitian terdahulu dan kajian yang sedang peneliti lakukan memperlihatkan irisan sekaligus perbedaan yang jelas. Kesamaannya, kedua studi sama-sama menerapkan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan kerangka pengembangan ADDIE, serta diarahkan untuk menghasilkan media atau sumber belajar yang memenuhi kriteria kelayakan. Sementara itu, titik perbedaan utamanya berada pada karakter media yang dikembangkan, cakupan konten pembelajaran, serta sasaran jenjang pendidikan. Studi sebelumnya berorientasi pada perancangan media *mobile learning* untuk topik Asam-Basa pada tingkat SMA, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan video sebagai sumber belajar terkait materi Hijrah Nabi Muhammad SAW bagi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah.

²²Devi Yulida, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning pada Smartphone Sebagai Sumber Belajar pada Materi Asam Basa di SMA Negeri 1 Pasie Raja " (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, 2024), h. 45.

2. Penelitian yang dilakukan Ketut Agustini bersama Jero Gede Ngarti (2020) mengangkat tema pengembangan media berupa video pembelajaran dalam kerangka model *Research and Development* (R&D) dengan tujuan utama mendorong meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Prosedur pengembangannya mengacu pada rancangan Sugiyono dan diterapkan sampai tahapan kedelapan, yang secara berurutan meliputi identifikasi potensi serta persoalan, pengumpulan informasi, perancangan produk, penilaian rancangan melalui validasi, perbaikan rancangan, pengujian produk, penyempurnaan produk, hingga uji pemanfaatan. Data yang diperoleh melalui angket—baik yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif—diolah menggunakan statistik deskriptif berbasis persentase. Temuan kajian memperlihatkan bahwa video yang dikembangkan berada pada kategori kelayakan sangat tinggi, ditunjukkan oleh penilaian pakar materi yang mencapai 100%, evaluasi pakar media sebesar 85%, serta penilaian pakar terhadap isi media sebesar 88,46%. Pada pengujian yang melibatkan pengguna, capaian rerata persentase juga tergolong sangat baik, yakni 92,61% pada uji individual, 90,02% pada uji kelompok kecil, dan 91,47% dalam uji lapangan. Secara keseluruhan, hasil tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan video sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam menumbuhkan ketertarikan sekaligus memperkuat motivasi belajar siswa.²³

Penelitian ini menunjukkan titik temu sekaligus pembedanya. Dari sisi kesamaan, kedua kajian sama-sama menerapkan pendekatan *research and development* (R&D) dan berorientasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis video atau audio-visual. Adapun aspek yang membedakan terletak pada perangkat lunak yang dimanfaatkan dalam proses produksi: riset sebelumnya mengandalkan Camtasia Studio, sedangkan studi ini memanfaatkan Canva dan PowerPoint. Perbedaan lainnya tampak pada cakupan subjek serta objek penelitian, karena penelitian terdahulu diimplementasikan pada pembelajaran multimedia di

²³Ketut Agustini dan Jero Gede Ngarti, "Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 1, 2020, h. 43.

tingkat SMK, sementara penelitian ini diarahkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

3. Penelitian yang dilakukan Asfiana bersama Zulkipli Lessy pada tahun 2023 mengangkat tema pengembangan media dengan judul “Pengembangan Video Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar”. Kajian ini memakai pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan kerangka kerja Alessi dan Trollip, yang alurnya dirumuskan ke dalam tiga fase pokok: perencanaan, perancangan desain, serta proses pengembangan produk. Latar belakang riset bertumpu pada kondisi pembelajaran di sekolah yang masih sangat bergantung pada buku teks; isi materi pada sumber tersebut cenderung bersifat umum dan belum menautkan pembelajaran dengan nilai, tradisi, maupun budaya lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Temuan pengembangan memperlihatkan bahwa video sumber belajar berbasis kearifan lokal yang dihasilkan berada pada kategori kelayakan tertinggi, dibuktikan melalui hasil penilaian validator: ahli materi memberikan skor 87,5% dan ahli media menilai 90,8%, sehingga rerata kelayakan gabungan mencapai 89,15%. Di samping aspek validitas, sisi kepraktisan juga memperoleh penilaian sangat positif dari tiga guru wali kelas di MIN 29 Aceh Besar (kelas IV A, IV B, dan IV C) yang masing-masing memberikan nilai 100% dan mengklasifikasikannya sebagai “sangat layak”.²⁴

Tentunya penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan yaitu: pada penelitian yang akan dilakukan. sama-sama menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) untuk menghasilkan produk berupa media video pembelajaran. Selain itu, kedua penelitian ini sama-sama mengambil jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) sebagai subjek penelitian. Selain itu perbedaan utamanya terletak pada spesifikasi produk, fokus materi, dan model pengembangan yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan model Alessi dan Trollip dan memfokuskan konten video pada kearifan lokal Kabupaten Aceh Besar. Di sisi lain, penulis menggunakan model pengembangan yang disesuaikan (seperti ADDIE / Borg & Gall / 4D), serta mengembangkan video dengan memanfaatkan aplikasi

²⁴Asfiana dan Zulkipli Lessy, "Pengembangan Video Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar," *Pionir: Jurnal Pendidikan* 12, no. 3, 2023, h. 62.

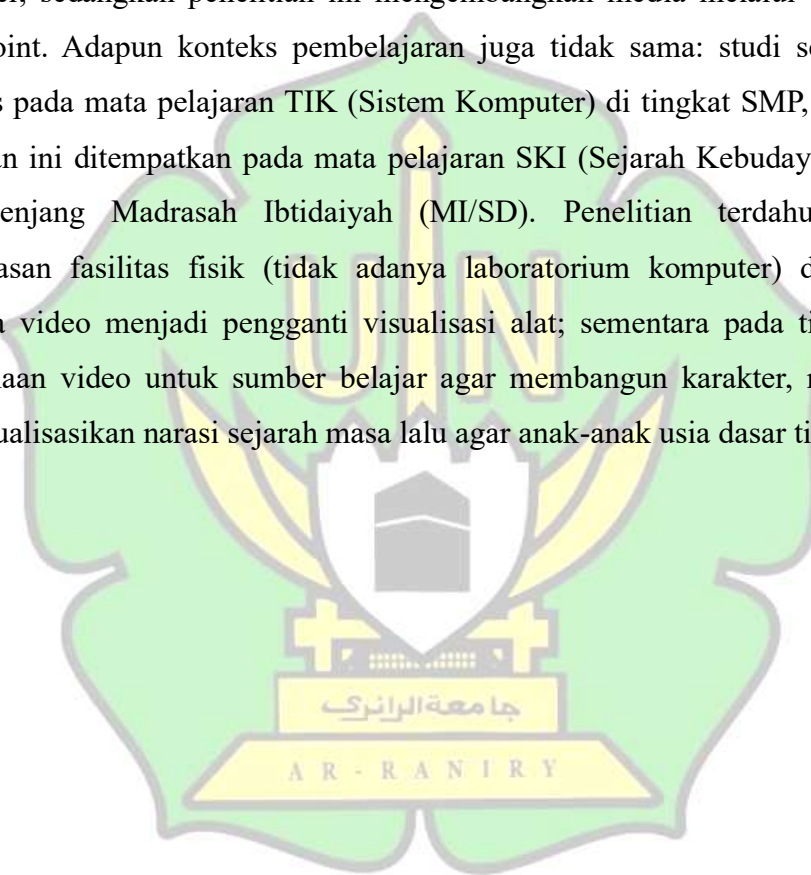
Canva dan *Powerpoint* secara spesifik untuk mendesain produk materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

4. Penelitian yang dilakukan Asfiana bersama Zulkipli Lessy pada tahun 2023 mengangkat tema pengembangan media dengan judul “Pengembangan Video Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar”. Kajian ini memakai pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan kerangka kerja Alessi dan Trollip, yang alurnya dirumuskan ke dalam tiga fase pokok: perencanaan, perancangan desain, serta proses pengembangan produk. Latar belakang riset bertumpu pada kondisi pembelajaran di sekolah yang masih sangat bergantung pada buku teks; isi materi pada sumber tersebut cenderung bersifat umum dan belum menautkan pembelajaran dengan nilai, tradisi, maupun budaya lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Temuan pengembangan memperlihatkan bahwa video sumber belajar berbasis kearifan lokal yang dihasilkan berada pada kategori kelayakan tertinggi, dibuktikan melalui hasil penilaian validator: ahli materi memberikan skor 87,5% dan ahli media menilai 90,8%, sehingga rerata kelayakan gabungan mencapai 89,15%. Di samping aspek validitas, sisi kepraktisan juga memperoleh penilaian sangat positif dari tiga guru wali kelas di MIN 29 Aceh Besar (kelas IV A, IV B, dan IV C) yang masing-masing memberikan nilai 100% dan mengklasifikasikannya sebagai “sangat layak”. Respon yang sangat luar biasa juga datang dari para siswa dengan tingkat kepuasan mencapai 92% (kategori sangat positif), di mana mereka merasa media ini sangat menarik dan memudahkan mereka memahami fungsi komponen *hardware*, *software*, dan *brainware*.²⁵

Penelitian ini dan studi sebelumnya sama-sama memanfaatkan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan kerangka ADDIE, serta menilai kelayakan produk melalui mekanisme validasi pakar. Namun, letak pembeda utamanya tampak pada keluasaan penerapan tahap pengembangan dan ruang lingkup penilaiannya. Pada penelitian terdahulu, seluruh rangkaian ADDIE dijalankan

²⁵Sahrul, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekolah Menengah Pertama,” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 3, No. 02, 2023, h. 1143-1152.

secara lengkap, mulai dari *analysis, design, development, implementation*, hingga *evaluation*; sementara itu, penelitian ini menyederhanakan proses dengan menghentikan pengembangan pada tiga fase inti. Perbedaan lain terlihat pada prosedur uji produk: studi sebelumnya hanya melibatkan dua jenis validator, yakni penilai kebahasaan dan ahli media, sedangkan penelitian ini memperluas penilaian menjadi tiga jalur validasi yang mencakup validator bahasa, ahli media, dan ahli materi. Dari sisi perangkat yang digunakan, penelitian terdahulu mengandalkan Animaker, sedangkan penelitian ini mengembangkan media melalui Canva dan PowerPoint. Adapun konteks pembelajaran juga tidak sama: studi sebelumnya berfokus pada mata pelajaran TIK (Sistem Komputer) di tingkat SMP, sementara penelitian ini ditempatkan pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) untuk jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI/SD). Penelitian terdahulu karena keterbatasan fasilitas fisik (tidak adanya laboratorium komputer) di sekolah, sehingga video menjadi pengganti visualisasi alat; sementara pada tingkat MI, penggunaan video untuk sumber belajar agar membangun karakter, moral, dan memvisualisasikan narasi sejarah masa lalu agar anak-anak usia dasar tidak bosan.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Video Sebagai Sumber Belajar

Media video dapat dijadikan bahan ajar yang bersifat *self-directed* sekaligus adaptif sebagai alternatif untuk menutupi kekurangan buku teks tradisional, yang umumnya menyajikan uraian luas namun kerap tidak selaras dengan realitas serta nilai-nilai lokal di lingkungan peserta didik. Dengan memasukkan unsur teknologi tersebut ke dalam pembelajaran, pendidik berkesempatan merancang suasana belajar yang lebih luwes, sekaligus membuka ruang yang lebih besar bagi peserta didik untuk mengeksplorasi isi pelajaran secara aktif dan bermakna. Oleh karena itu, penggunaan video layak diprioritaskan karena mampu menghadirkan kejadian nyata dan karakteristik khas wilayah tempat tinggal peserta didik ke konteks kelas secara efisien, sehingga capaian pembelajaran dapat direalisasikan sejalan dengan sasaran yang telah ditetapkan.²⁶

Pemanfaatan video sebagai salah satu rujukan pembelajaran memperoleh landasan empiris dari temuan Syahrul, yang menunjukkan bahwa penerapan media berbasis video memberikan dampak bermakna terhadap peningkatan partisipasi kelas, dorongan belajar, dan capaian kognitif siswa pada jenjang sekolah dasar. Melalui perpaduan unsur suara dan gambar, video mengaktifkan berbagai indera secara simultan sehingga proses memahami materi menjadi lebih mudah; konsep yang semula sulit dibayangkan dapat dialihkan menjadi representasi konkret yang lebih jelas dan cepat ditangkap. Dengan demikian, pemanfaatan video sebagai sumber belajar di era digital terbukti menjadi solusi instruksional yang efektif untuk menciptakan suasana kelas yang interaktif sekaligus mencegah timbulnya rasa bosan pada diri peserta didik.²⁷

²⁶Asfiana, & Lessy, Z. (2023). Pengembangan Video Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3), h. 62-73.

²⁷Syahrul, M. (2024). Pemanfaatan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), h. 234-242.

1. Pengertian Video pembelajaran

Video pembelajaran merupakan bentuk media edukatif yang memadukan komponen auditif berupa suara dengan elemen visual dinamis melalui tampilan gambar bergerak. Dalam konteks proses belajar-mengajar, video berfungsi sebagai sarana penyaluran pesan dan materi dari pendidik kepada peserta didik. Selain itu, ketersediaan fitur pemutaran ulang serta penyajian materi yang disusun secara sistematis menjadikan video sebagai alternatif media yang efektif untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep.²⁸ Video, sebagaimana dipaparkan Munadi dalam kutipan Rizki Alamsyah, dapat dipahami sebagai penerapan teknologi yang berfokus pada pengolahan sinyal elektronik sehingga mampu menyajikan unsur visual berupa citra bergerak sekaligus komponen audio atau suara.

Video, merujuk pada uraian sebelumnya, dapat dipahami sebagai sarana pembelajaran berbasis audio-visual yang menampilkan representasi visual dinamis sekaligus unsur bunyi secara terpadu; kombinasi keduanya memungkinkan penyajian materi menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Melalui karakteristik tersebut, video berfungsi untuk menyampaikan beragam pesan edukatif, mulai dari pemberian informasi, pemaparan tahapan suatu mekanisme, penjelasan gagasan yang kompleks, pelatihan kemampuan tertentu, hingga kontribusinya dalam membentuk maupun mengarahkan sikap.²⁹

2. Karakteristik Media Video untuk Anak Usia Madrasah Ibtidaiyah

Karakteristik utama media video yang menjadikannya sangat relevan bagi anak usia Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau sekolah dasar adalah kemampuannya dalam mentransformasikan materi yang abstrak menjadi bentuk yang lebih konkrit. Secara psikologis, anak pada usia operasional konkrit cenderung lebih mudah mempelajari hal-hal yang bersifat nyata, yang dapat diindra, dilihat, dan dirasakan secara langsung di lingkungannya. Penggunaan video mampu memediasi

²⁸Siswi Utaminingtyah, “Zeni Musfianingsih, Manfaat Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 10, No. 1, 2024, h. 6.

²⁹Rizki Alamsyah, dkk, “Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang”, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.1, No. 3, 2018, h. 230-231.

keterbatasan daya indra, ruang, dan waktu siswa MI, sehingga peristiwa yang jauh atau abstrak dapat dihadirkan langsung ke depan kelas³⁰

a. *Clarity of Message* (Kejelasan Pesan):

Informasi materi disampaikan secara utuh, membantu ingatan jangka panjang, dan memiliki daya retensi yang kuat pada memori anak.

b. *User Friendly* (Bersahabat):

Video tersebut disajikan dengan pilihan bahasa yang tidak rumit sehingga dapat dipahami dengan cepat, sekaligus menyampaikan isi secara komunikatif dan suportif, sehingga anak lebih terbantu dalam menangkap materi pembelajaran serta terdorong untuk memberikan respons yang lebih natural dan dekat terhadap topik yang dipelajari.

c. *Multi-modalitas / Multi-sensori*:

Video mampu mengaktifkan lebih dari satu indra anak secara bersamaan (visual dan auditif), sehingga keterbatasan salah satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya. Karakteristik ini sangat membantu dalam memicu proses kognitif anak MI melalui visualisasi bergerak dan warna-warna yang menarik perhatian.³¹

Sebagai sebuah media instruksional, video memiliki dualisme karakteristik berupa keunggulan komparatif sekaligus keterbatasan teknis dalam implementasinya di dalam kelas.

3. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Pemanfaatan video sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran memiliki karakteristik khas yang membedakannya dengan media konvensional. Karakteristik ini melahirkan sejumlah kelebihan sekaligus kekurangan teoritis dan praktis dalam implementasinya. Adapun rincian mengenai kelebihan dan kekurangan dari media tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

³⁰Dewi Sinta Kusuma, dkk, "Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Media Akademik (JMA)*, Vol. 2, no. 11, 2024, h. 1-2.

³¹Miftahul Khairani, dkk, "Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik", *Jurnal Biolokus*, Vol. 2, No. 1, 2019, h. 160.

a. Kelebihan Video Pembelajaran:

1) Multirah Capaian Belajar:

Media video dinilai memiliki daya guna tinggi dalam memicu perkembangan beragam domain pembelajaran peserta didik. Ditinjau dari aspek kognitif, tayangan memungkinkan siswa menyimak representasi peristiwa historis terdahulu yang divisualisasikan secara meyakinkan sehingga memudahkan pemahaman. Dari sisi afektif, penyajian audio-visual membantu penghayatan emosi serta penanaman nilai dan sikap secara lebih kuat. Sementara itu, pada dimensi psikomotor, video dapat menampilkan alur kerja atau proses suatu aktivitas dengan rinci, sehingga memberi gambaran operasional yang jelas.

2) Meningkatkan Motivasi dan Mencegah Kebosanan:

Pendekatan audiovisual yang dikemas secara menarik dapat memotivasi anak untuk belajar, mengembangkan imajinasi, serta mengeliminasi rasa bosan yang kerap muncul akibat penggunaan buku cetak yang monoton.³²

b. Kekurangan Video Pembelajaran:

1) Ketergantungan terhadap Perangkat Tambahan:

Penggunaan video pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri di ruang kelas, melainkan sangat bergantung pada ketersediaan sarana pendukung seperti arus listrik, alat pemutar (komputer/laptop), proyektor LCD, hingga pengeras suara (*speaker*).

2) Fokus Terlalu Dominan pada Konten:

Jika tidak diiringi dengan skenario pembelajaran yang matang, media video berisiko membuat proses belajar terlalu menekankan pada materi atau isi konten ketimbang proses pengembangan pemahaman materi itu sendiri.

3) Investasi Waktu dan Biaya yang Tinggi:

Proses produksi dan pembuatan video pembelajaran mulai dari tahap perancangan konsep, penyusunan *storyboard*, pengambilan gambar, hingga tahap

³²Fernandita Ardhianti, "Efektifitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar," *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1, No. 1, 2022, h. 5.

rendering memerlukan waktu yang relatif panjang serta membutuhkan perangkat lunak (*software*) khusus dan biaya yang tidak murah.³³

B. Teori dan Model Pengembangan Media Pembelajaran

1. Hakikat media pembelajaran SKI

Pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada hakikatnya merupakan proses terstruktur untuk menyatukan nilai-nilai sejarah ketuhanan dan keteladanan Nabi dengan konteks sosial serta kebutuhan siswa. Pengembangan produk pembelajaran bukan sekadar penyusunan materi secara administratif, melainkan sebuah proses sistematis untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Melalui integrasi teknologi dan media video interaktif, pengembangan ini berfungsi untuk menginternalisasi nilai-nilai spiritual, moral, dan karakter (seperti kesabaran dan keberanian Rasulullah) ke dalam proses kognitif peserta didik. Di era digital, pengembangan media pembelajaran SKI dituntut untuk bersifat dinamis dan kontekstual, yakni mampu menyelaraskan sejarah tradisi Islam dengan kemajuan teknologi agar proses pembelajaran tetap relevan serta menarik bagi siswa usia sekolah dasar.

2. Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Agar produk video pembelajaran SKI yang dikembangkan memiliki kualitas instruksional yang tinggi dan berdaya guna, proses pengembangannya wajib berpegang pada lima prinsip utama:

- a. Prinsip Relevansi: Video yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik usia MI, tuntutan zaman, serta Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran SKI.
- b. Prinsip Kontinuitas: Penyampaian materi sejarah dalam video harus memiliki keselarasan dan kesinambungan dengan alur cerita sejarah Islam.
- c. Prinsip Fleksibilitas: Media video dirancang agar luwes dan adaptif terhadap berbagai kondisi lingkungan kelas serta karakteristik siswa MI tanpa menghilangkan substansi nilai sejarah.

³³Andriana Johari, Syamsuri Hasan, dan Maman Rakhman, "Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal of Mechanical Engineering Education* 1, no. 1 (Juni 2014): h. 10.

- d. Prinsip Efektivitas: Sejauh mana media video mampu membantu ketercapaian tujuan pembelajaran SKI secara optimal melalui penyajian audio-visual yang interaktif.
- e. Prinsip Integrasi: Pengembangan produk harus memadukan dimensi kognitif (pemahaman sejarah), spiritual, emosional, dan penanaman karakter akhlak mulia secara holistik.³⁴

3. Model Pengembangan

a. Konsep dan Relevansi Model ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu kerangka kerja desain pembelajaran sistematis yang dikembangkan secara terprogram melalui urutan kegiatan logis sebagai upaya pemecahan masalah belajar. Menurut Januszewski dan Molenda, model ADDIE menggunakan pendekatan sistem yang membagi proses perencanaan pembelajaran ke dalam beberapa langkah yang berurutan, di mana luaran (*output*) dari setiap tahap dijadikan sebagai masukan (*input*) bagi tahap berikutnya. Model ini sangat relevan dan fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai konteks pengembangan media pembelajaran karena memiliki tingkat adaptabilitas yang tinggi serta menyediakan mekanisme revisi dan evaluasi pada setiap tahapannya.

4. Tahapan Pengembangan Model ADDIE

a. *Analyze* (Analisis)

Tahap awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi perlunya pengembangan media pembelajaran. Tahap ini mencakup empat kegiatan utama:

- Analisis Kinerja: Menemukan dan memunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran.
- Analisis Siswa: Menelaah karakteristik, tingkat kemampuan, pengetahuan awal, serta keterampilan berpikir siswa.
- Analisis Materi: Mengidentifikasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran secara sistematis melalui studi pustaka.

³⁴ Siti Khotimah, dkk, "Hakikat, Prinsip dan Landasan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 04, 2025, h. 346-349.

- Analisis Tujuan Pembelajaran: Menentukan kompetensi atau kemampuan spesifik yang harus dicapai oleh siswa.
- b. *Design* (Desain/Perancangan) Tahap perancangan cetak biru media yang meliputi perancangan materi, penyusunan skenario pembelajaran, pemilihan komponen multimedia yang sesuai, serta penyusunan instrumen penilaian dan alat evaluasi belajar.
- c. *Development* (Pengembangan) Tahap memproduksi, membuat, atau memodifikasi objek multimedia pembelajaran berdasarkan hasil perancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini, produk dikembangkan agar siap diuji dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d. *Implementation* (Implementasi) Tahap menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan ke dalam kondisi situasi nyata di kelas. Tujuan utama tahap ini adalah membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran serta memastikan terjadinya peningkatan kemampuan siswa.
- e. *Evaluation* (Evaluasi) Tahap memberikan nilai dan umpan balik terhadap pengembangan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk:
 - Evaluasi Formatif: Dilaksanakan secara berkelanjutan selama proses pengembangan dan pembelajaran untuk perbaikan berkala.
 - Evaluasi Sumatif: Dilaksanakan pada akhir kegiatan untuk mengukur pencapaian kompetensi secara keseluruhan.³⁵

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan modifikasi dari model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang disederhanakan menjadi tiga tahap utama, yaitu: (1) Analisis, (2) Desain dan (3) Pengembangan. Modifikasi ini dilakukan dengan pertimbangan utama pada fokus penelitian dan keterbatasan waktu. Penelitian ini berorientasi pada proses menghasilkan serta menguji kevalidan dan kepraktisan produk media pembelajaran, bukan pada pengujian efektivitas skala luas di lapangan. Oleh karena itu, tahap

³⁵Meilani Safitri, dkk, "ADIIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No. 2, 2022, h. 53-54.

implementasi dan Evaluasi tidak dilaksanakan. Penyesuaian ini memungkinkan proses pengembangan media tetap berjalan sesuai dengan tahap yang telah ditentukan.

C. Tujuan dan Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif

1. Tujuan pembelajaran

Pembelajaran materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif di tingkat Madrasah Ibtidaiyah tidak hanya berfokus pada ranah kognitif, melainkan berorientasi pada penanaman nilai karakter. Pembelajaran narasi sejarah ini pada hakikatnya diarahkan untuk membekali peserta didik agar mampu menjadikan ketabahan, kesabaran, serta keteguhan batin Rasulullah SAW sebagai rujukan sikap ketika berhadapan dengan berbagai bentuk penolakan. Dengan terealisasinya sasaran tersebut, pembelajaran SKI diproyeksikan dapat mengembangkan kematangan emosional dan memperdalam kesadaran spiritual siswa, sehingga nilai memaafkan dan semangat tidak mudah menyerah dapat mereka wujudkan secara nyata dalam keseharian, baik di ranah sekolah maupun dalam pergaulan bermasyarakat.³⁶

Penekanan tujuan pembelajaran berbasis karakter pada materi spesifik ini sejalan dengan arah kebijakan kurikulum nasional madrasah. Dalam kurikulum merdeka yang diadopsi madrasah saat ini, tujuan pembelajaran diturunkan dari capaian pembelajaran (CP) mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya pada elemen Sejarah Nabi Muhammad SAW, di mana peserta didik fase ini diharapkan mampu menganalisis peristiwa penting dan memetik ibrah dari perjuangan Rasulullah SAW.³⁷ Merujuk pada Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia (KMA) Nomor 183 Tahun 2019, arah umum pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada tataran makro dirumuskan melalui sejumlah butir pokok yang bersifat fundamental, sebagaimana dipaparkan berikut ini:

³⁶Masrurroh, S., Hanani, S., & Syafe'i, I. (2021). "Pembelajaran SKI di MI/SD: Reorientasi Nilai-Nilai Karakter melalui Kisah Hijrah Nabi Muhammad SAW". *Jurnal Basicedu*, 5(4), h. 2135-2144. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1182>

³⁷Direktorat KSKK Madrasah, Tujuan Pembelajaran (TP) *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Ibtidaiyah* Fase B/Kelas III-IV, (Jakarta: Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2022), h. 2.

- a. Kesadaran peserta didik perlu ditumbuhkan agar mereka memahami urgensi mengkaji dasar-dasar ajaran, sistem nilai, serta kaidah normatif dalam Islam yang dirintis oleh Rasulullah saw., sebagai pijakan strategis untuk mendorong tumbuhnya kebudayaan sekaligus kemajuan peradaban Islam.
- b. Peserta didik perlu diarahkan untuk menumbuhkan pemahaman mengenai signifikansi dimensi temporal dan spasial sebagai suatu rangkaian berkesinambungan yang menghubungkan pengalaman masa lalu, realitas masa kini, serta proyeksi masa yang akan datang.
- c. Melalui penerapan pendekatan ilmiah, pembelajaran diarahkan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik sehingga mereka mampu menelaah serta memaknai realitas sejarah secara tepat dan bertanggung jawab.
- d. Menanamkan sikap menghargai sekaligus mengembangkan apresiasi pada diri peserta didik terhadap warisan historis Islam, yang merepresentasikan jejak serta bukti konkret kemajuan peradaban umat Islam pada periode-periode terdahulu.
- e. Peserta didik diarahkan untuk mengasah kapasitas reflektifnya dengan menggali nilai-nilai hikmah dari rangkaian peristiwa sejarah Islam, menjadikan figur-figur berprestasi sebagai rujukan keteladanan, serta menempatkan pembelajaran tersebut dalam relasi yang relevan dengan dinamika sosial, budaya, politik, ekonomi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, maupun aspek lain yang terkait, sehingga mendorong penguatan dan kemajuan kebudayaan serta peradaban Islam.³⁸

2. Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif

Thaif merupakan salah satu wilayah di kawasan Jazirah Arab dengan posisi geografis kurang lebih 65 kilometer pada arah tenggara dari Makkah. Dalam konteks lingkungan alam, Thaif dan Makkah kerap dipandang menonjol di antara

³⁸Menteri Agama Republik Indonesia, *Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*, h. 35.

daerah lain karena kondisi lahannya yang relatif produktif serta iklimnya yang cenderung lebih sejuk. Populasi Thaif pada masa itu terutama berasal dari kabilah Bani Saqif, yang secara internal terbagi ke dalam dua kelompok besar, yakni Bani Ahlaf dan Bani Malik. Di lingkungan Bani Saqif pula tercatat beberapa kerabat dekat Nabi Muhammad Saw. Kinana, Mas'ud, dan Habib yang diketahui memiliki otoritas dan pengaruh pemerintahan di Thaif. Rahmat, sebagaimana dikutip Abdul Ghani, menyebutkan bahwa pada tahun kesepuluh masa kenabian, Rasulullah melakukan perjalanan menuju Thaif; fase ini kemudian dikenal sebagai tahun duka (*'am al-hazn*). Perjalanan tersebut berlangsung secara tertutup, dan pihak yang mengetahui serta mendampingi beliau hanyalah Zaid bin Haritsah.³⁹

Setelah tiba di Thaif, Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa Salam terlebih dahulu mendatangi para pemuka dan elit Bani Tsaqif untuk menyampaikan risalahnya. Mereka yang ditemui saat itu ialah tiga saudara kandung, yakni Abdul Yalail bin Amr bin Umair, Mas'ud bin Amr bin Umair, serta Habib bin Amr bin Umair bin Auf bin Tsaqif; bahkan, di antara ketiganya ada yang menikah dengan perempuan dari kabilah Quraisy. Dalam pertemuan tersebut, beliau menyampaikan dakwah melalui percakapan langsung, seraya menjelaskan maksud kedatangannya: mencari pihak yang bersedia memberikan dukungan, membantu menegakkan Islam, dan turut berjuang bersamanya menghadapi penolakan kaumnya. Namun respons yang diterima justru bernada merendahkan; salah satu dari mereka menyatakan akan “merobek kain Ka'bah” apabila benar beliau adalah utusan-Nya, yang lain mempertanyakan mengapa Allah tidak mengutus sosok selain beliau, sedangkan yang ketiga menegaskan tidak ingin berbicara sama sekali. Mendapati penolakan seperti itu, Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa Salam meninggalkan mereka dengan perasaan bahwa dari kalangan Tsaqif saat itu hampir tidak ada harapan untuk munculnya kebaikan.

Penduduk tersebut justru memobilisasi para pengikutnya yang tak berakal serta para hamba sahaya mereka untuk melontarkan cercaan kepada Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa Sallam. Tekanan itu berlanjut hingga beliau dikepung dari

³⁹Abdul Ghani Jamora Nasution, dkk, “Narasi Perjalanan Hijrah Rasulullah Dalam Buku SKI”, *Jurnal Riset Rumpun Agama dan Filsafat*, Vol. 1, No. 2, 2022, h.171-172.

berbagai arah, sehingga demi keselamatan beliau harus mencari perlindungan di sebuah kebun kurma yang berada dalam kepemilikan Utbah bin Rabi'ah dan Syaibah bin Rabi'ah, yang kebetulan saat itu tengah berada di lokasi tersebut. Setelahnya, rombongan yang semula mengejar beliau memilih menepi untuk beristirahat di bawah naungan tanaman anggur dan duduk di tempat itu. Dari kejauhan, kedua putra Rabi'ah menyaksikan secara langsung perlakuan yang beliau terima dari masyarakat Thaif yang bersikap tidak berpengetahuan.

Dua putra Rabi'ah, setelah menyaksikan Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa Sallam serta penderitaan yang menimpa beliau, merasakan dorongan batin yang kuat. Mereka lalu memanggil pelayan mereka, seorang Nasrani bernama Addas, seraya menginstruksikan agar ia mengambil satu gugus anggur dan menyuguhkannya kepada sosok tersebut untuk dimakan. Addas menjalankan titah itu; ia mendatangi Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa Sallam, kemudian meletakkan sebuah wadah berisi anggur di hadapan beliau dan mempersilakan, "Silakan makan." Tatkala tangan beliau menjangkau hidangan itu, beliau terlebih dahulu mengucapkan "Bismillah," lalu memakannya. Mendengar lafaz tersebut, Addas menatap beliau dengan heran dan menyatakan bahwa penduduk setempat tidak pernah mengucapkan ungkapan semacam itu. Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa Sallam kemudian menanyainya mengenai asal daerah dan keyakinannya. Addas menjelaskan bahwa ia beragama Kristen dan berasal dari Ninawa. Mendengar jawaban itu, Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa Sallam menimpali dengan pertanyaan tentang kampung seorang saleh bernama Yunus bin Matta. Addas terkejut dan bertanya bagaimana beliau mengetahui Yunus bin Matta, sehingga Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa Sallam menegaskan bahwa Yunus adalah "saudaraku"; ia seorang nabi, dan beliau pun seorang nabi. Mendengar penjelasan tersebut, Addas segera merendahkan diri di hadapan beliau, lalu mencium kepala, tangan, dan kaki Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa Sallam. Melihat sikap itu, salah satu putra Rabi'ah menyindir saudaranya bahwa budaknya telah terpengaruh oleh Muhammad. Saat Addas kembali, keduanya memarahinya dan mempertanyakan alasan ia mencium tangan serta kaki beliau. Addas menjawab bahwa tidak ada pengalaman yang lebih membahagiakan baginya dibanding tindakan yang baru saja ia lakukan, sebab orang

yang ditemuinya adalah seorang nabi. Namun kedua putra Rabi'ah tetap menasihatinya agar tidak meninggalkan agamanya, dengan menegaskan bahwa keyakinan Addas lebih baik daripada agama yang dibawa Muhammad.⁴⁰

Nabi Muhammad Saw. bersama Zaid memilih kembali menuju Makkah setelah peristiwa di Thaif. Dalam perjalanan pulang itu, malaikat Jibril mendatangi beliau dan menyampaikan permohonan izin untuk menjatuhkan hukuman kepada penduduk Thaif yang telah bertindak kasar dan melampaui batas terhadap dirinya. Rasulullah Saw. tidak menerima usulan tersebut; sebaliknya, beliau memanjatkan doa kebaikan bagi mereka: “Ya Allah, berilah petunjuk kepada kaumku, sebab mereka sesungguhnya belum memahami.” Seusai rangkaian kejadian yang menyertai kepulangannya, Nabi Muhammad Saw. akhirnya dapat memasuki Makkah kembali dengan perlindungan yang dijamin oleh Mut'im bin 'Adi. Sikap ini memperlihatkan kemuliaan akhlak beliau ketika berhadapan dengan perlakuan kejam, baik dari kalangan Kafir Quraisy maupun masyarakat Thaif. Meski sedang diliputi kesedihan akibat kehilangan orang terkasih serta menghadapi penentangan yang terus-menerus, Nabi Muhammad Saw. tetap menunjukkan keteguhan hati dan memilih mendoakan pihak yang menyakitinya.⁴¹

3. Nilai-Nilai Keteladanan (Ibrah) Peristiwa Thaif bagi Siswa MI

Peristiwa Hijrah ke Thaif menyimpan ibrah dan nilai keteladanan yang sangat besar untuk membentengi moralitas siswa usia Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian yang dilakukan oleh Jannah menegaskan bahwa nilai luhur yang dapat diserap oleh siswa dari peristiwa ini meliputi sifat pemaaf yang luar biasa (*al-'Afw*) dan ketahanan mental (*resiliensi*) dalam menghadapi tekanan sosial. Lebih dari itu, keberanian serta keteguhan sikap Rasulullah SAW untuk melangkah keluar dari Makkah menuju Thaif mencerminkan jiwa pantang menyerah dan ikhtiar sungguh-sungguh dalam memperjuangkan kebaikan meski berada di tengah ketidakpastian. Nilai-nilai keteladanan ini terefleksi secara konkrit melalui sikap sabar Rasulullah

⁴⁰Ibnu Ishaq dan Ibnu Hisyam, *Sirah Nabawiyah: Sejarah Lengkap Kehidupan Rasulullah SAW*, terj. H. Samson Rahman (Jakarta Timur: Akbar Media Eka Sarana, 2012), h. 257-258.

⁴¹Bahren Ahmadi, *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020), h. 61-63.

SAW saat menghadapi cobaan, ketulusan Beliau dalam memaafkan dan mendoakan penduduk Thaif meski telah disakiti, serta ketaatan Beliau untuk senantiasa berdoa dan menggantungkan harapan hanya kepada Allah SWT. Bagi siswa MI yang sedang berada dalam fase krusial perkembangan karakter, pemahaman tentang kombinasi nilai keberanian, kesabaran, dan sifat pemaaf ini dapat menjadi instrumen afektif yang efektif untuk mencegah perilaku perundungan (*bullying*) serta menumbuhkan sikap empati, pantang menyerah, dan toleransi antar-sesama teman di lingkungan madrasah.⁴²



⁴²annah, M. (2022). Internalisasi Nilai Sabar dan Pemaaf melalui Kisah Dakwah Nabi Muhammad SAW ke Thaif pada Pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), h. 54-67.

<https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/6895>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan Research and Development (R&D). Mengacu pada Sugiyono, R&D dipahami sebagai rancangan penelitian yang berorientasi pada pembuatan suatu produk sekaligus melakukan penilaian terhadap tingkat efektivitas produk yang dihasilkan. Sejalan dengan itu, Gay sebagaimana disitir oleh Agus Rustamana menegaskan bahwa penelitian pengembangan merupakan upaya merancang dan menyempurnakan produk yang layak serta efektif untuk konteks pemanfaatan di lingkungan sekolah, dengan penekanan utama pada kegunaan praktis, bukan pada verifikasi atau pengujian teori.⁴³ Bertolak dari pengertian yang telah diuraikan, penelitian pengembangan pada skripsi ini diarahkan pada pembuatan sebuah produk sekaligus pelaksanaan uji validitas terhadap produk tersebut sebagai dasar penilaian tingkat efektivitasnya. Produk yang dimaksud dalam studi ini berupa media video pembelajaran yang difokuskan pada bahasan Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif untuk peserta didik pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

Perencanaan pengembangan produk pada studi ini berlandaskan kerangka ADDIE sebagaimana diformulasikan oleh Dick dan Carey, yang secara konseptual dirancang sebagai acuan dalam penyusunan dan pengorganisasian sistem pembelajaran.⁴⁴ Model riset dan pengembangan ADDIE kerap dipandang sebagai kerangka kerja yang lebih masuk akal sekaligus lebih komprehensif ketika digunakan untuk merancang tahapan penciptaan suatu produk. Ia juga menegaskan bahwa pendekatan tersebut bersifat luwes sehingga dapat diterapkan pada beragam jenis produk dalam konteks pembelajaran, mencakup perancangan model, penyusunan strategi, pemilihan metode, pengembangan media, serta penyediaan

⁴³Agus Rustamana dkk., "Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan," *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra* 2, no. 3 (September 2024): h. 62.

⁴⁴Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005) *The Systematic Design Of Instruction*

bahan ajar. Secara konseptual, ADDIE disusun atas lima fase pokok yang saling berkaitan, yakni *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*, yang selanjutnya diuraikan sebagai tahapan-tahapan dalam model ADDIE.



Gambar 3.1 Tahap-Tahap Model ADDIE

Keterangan:

1. Analisis (*Analyze*): yakni menganalisis kebutuhan peserta didik, kendala pembelajaran materi Hijrah Nabi ke Thaif, serta menentukan karakteristik media video yang dibutuhkan.
2. Desain (*Design*): yakni merancang konsep awal video pembelajaran, menyusun alur cerita (skrip), dan membuat storyboard terkait materi Hijrah Nabi ke Thaif.
3. Pengembangan (*Development*): yakni memproduksi video pembelajaran secara utuh, melakukan editing, serta melakukan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi.
4. Implementasi (*Implementation*): yakni mewujudkan implementasi langsung sekaligus melakukan uji penerapan terhadap video pembelajaran hasil pengembangan pada situasi pembelajaran riil di ruang kelas, sehingga pemanfaatannya dapat diamati secara faktual dalam proses belajar mengajar.
5. Evaluasi (*Evaluation*): yakni melakukan penilaian akhir terhadap efektivitas dan kualitas keseluruhan video pembelajaran materi Hijrah Nabi ke Thaif yang telah dibuat.

Namun demikian, mengingat fokus penelitian ini adalah menghasilkan produk sumber belajar yang valid secara konseptual dan prosedural, serta adanya keterbatasan waktu penelitian dan terbatasnya akses terhadap subjek penelitian skala luas, maka model ADDIE dalam penelitian ini diadaptasi menjadi 3 tahap saja (*Analysis, Design, dan Development*). Tahap *Implementation* dan *Evaluation* tidak dilaksanakan secara penuh di lapangan. Penelitian ini difokuskan pada tahap *Development* (Pengembangan) untuk menghasilkan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif yang telah teruji kelayakan dan kevalidannya berdasarkan penilaian para ahli (*expert judgment*) baik dari ahli materi, bahasa maupun ahli media.

Pembatasan model ADDIE ini sudah sering dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran dan hukumnya sah. Menurut penelitian Pranoto dkk., model ADDIE boleh saja tidak dilakukan sampai tahap akhir jika tujuan utamanya memang hanya untuk membuat produk dan menguji kelayakannya lewat penilaian para ahli (validator).⁴⁵ Hal ini diperkuat oleh penelitian Dewanti dan Putra juga menegaskan bahwa penelitian model ADDIE dimungkinkan untuk dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan disebabkan adanya keterbatasan waktu penelitian.⁴⁶

Oleh karena itu, alasan peneliti hanya sampai di tahap pengembangan (*development*) tetap memiliki dasar teori yang kuat dikarenakan berfokus pada uji kelayakan atau ketidaklayakannya produk ini kepada para ahli materi, bahasa, media serta meminta respon kepada praktisi/guru untuk melihat apakah media sudah siap dipakai.

⁴⁵Belinda Putri Amalya Pranoto, Dinny Devi Triana, dan Ojang Cahyadi, "Pengembangan Media Video Virtual Reality Berbasis Camera Go Pro 360⁰ dalam Pembelajaran Tari Lenggang Parah Sembilan Kelas X di SMA Negeri 113 Jakarta Timur," *Jurnal Pendidikan Tari* 3, no. 1, 2022, h. 42-43.

⁴⁶Andini Dewanti dan Adi Putra, "Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 15, no. 2, 2022, h. 180.

B. Langkah-Langkah Penelitian

Merujuk pada penyesuaian terhadap kerangka pengembangan ADDIE yang telah dimodifikasi sejalan dengan keterbatasan durasi pelaksanaan penelitian, rangkaian prosedur dalam studi ini dipangkas sehingga hanya mencakup tiga fase pokok, yakni:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan ini ditempatkan sebagai fase permulaan yang berfokus pada penjarangan data fundamental terkait kondisi dan persoalan empiris di lapangan, sekaligus merumuskan gambaran awal mengenai ruang lingkup serta muatan inti dari produk yang akan disusun. Dalam pelaksanaannya, fase ini mencakup tiga jenis kajian pokok, yakni:

- **Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik:**

Penjajakan data pada tahap awal penelitian dilaksanakan melalui wawancara tatap muka bersama pendidik pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di lingkungan madrasah. Kegiatan ini diarahkan untuk memetakan kendala-kendala yang muncul dalam proses pembelajaran, menelaah ciri-ciri serta kecenderungan gaya belajar siswa pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, sekaligus menilai tingkat kebutuhan terhadap penyediaan media pembelajaran alternatif berbasis audiovisual yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar di kelas.

- **Analisis Kurikulum:**

Peneliti melakukan telaah mendalam terhadap kurikulum yang berlaku di madrasah, khususnya untuk membedah standar kompetensi yang mencakup Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP). Langkah ini bertujuan agar media video yang dirancang memiliki arah instruksional yang jelas dan legal secara akademis.

- **Analisis Materi:** Peneliti melakukan pembatasan dan pendalaman materi esensial, yaitu kisah Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif. Analisis dilakukan untuk memastikan materi sejarah yang disampaikan runtut, akurat secara faktual, dan memiliki muatan nilai keteladanan (*ibrah*) yang sesuai untuk tingkat perkembangan anak usia Madrasah Ibtidaiyah.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain berorientasi pada konseptualisasi awal produk dan pengumpulan komponen multimedia yang akan diintegrasikan ke dalam video pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan langkah-langkah berikut:

- **Penyusunan Materi:** Peneliti mengumpulkan materi dari berbagai referensi seperti sirah nabawiyah, buku paket dan dari internet. Materi tersebut kemudian dirangkum dan disusun ke dalam bentuk slide presentasi (*PowerPoint*) interaktif yang berfungsi sebagai fondasi visual utama dari video.
- **Media Penguat materi (Animasi YouTube):** Untuk memperkuat pemahaman visual peserta didik dan mengurangi kejenuhan, peneliti menyisipkan video animasi pendukung yang relevan dengan peristiwa ke Thaif dari platform YouTube. Video-video penguat materi tersebut disisipkan ke dalam alur presentasi dengan tetap mencantumkan sumber referensi channel Youtube.
- **Penyusunan Instrumen Validasi:** Bersamaan dengan perancangan produk, peneliti membuat lembar instrumen penilaian yang ditujukan kepada para ahli (validator) dan lembar respon (angket) guru untuk mengukur kelayakan produk dari aspek materi, kebahasaan dan kemediaan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi dari rancangan produk menjadi produk final yang siap uji, sekaligus melalui rangkaian proses pengujian kelayakan oleh para pakar dan praktisi. Tahap ini dilaksanakan melalui prosedur berikut:

- **Video Pembelajaran:** Peneliti memproses slide presentasi dan video penguat yang telah disusun, kemudian menjadikannya satu kesatuan video pembelajaran utuh menggunakan bantuan perangkat lunak/aplikasi Canva, PowerPoint, serta aplikasi CapCut yang digunakan khusus untuk perekaman dan pengisian suara.

- **Proses Validasi Ahli (Tiga Tahap):** Produk video yang telah selesai diproduksi kemudian diserahkan kepada tim ahli bersamaan dengan instrumen validasi yang telah dibuat. Proses penilaian kualitas kelayakan ini dilakukan melalui tiga tahap penilaian objektif, yaitu:
 1. *Validasi Ahli Bahasa:* Menilai kesesuaian struktur kalimat, ketepatan ejaan, dan tingkat keterbacaan bahasa agar sesuai dengan tahapan perkembangan emosional dan kognitif peserta didik MI.
 2. *Validasi Ahli Materi:* Menilai kebenaran konsep sejarah, keluasan materi, serta kesesuaian substansi video dengan indikator CP, TP, dan IKTP yang telah ditentukan.
 3. *Validasi Ahli Media:* Menilai kualitas teknis video, estetika desain tata letak, kemudahan keterbacaan tipografi, ketepatan visualisasi gambar, dan kualitas audio yang digunakan.
- **Revisi Produk:** Berdasarkan komentar, koreksi, dan saran perbaikan yang diberikan oleh ketiga tim validator tersebut, peneliti melakukan revisi hingga produk video dinyatakan layak.
- **Wawancara Respon Guru (Uji Praktis):** Setelah video melalui revisi berdasarkan masukan para ahli, peneliti mendatangi kembali madrasah untuk menemui guru mata pelajaran SKI yang menjadi subjek awal penelitian. Peneliti memperlihatkan produk akhir video pembelajaran tersebut, lalu melakukan wawancara untuk meminta respon, tanggapan, serta penilaian praktis dari perspektif guru sebagai pengguna utama media ini di lapangan.

C. Instrumen Penelitian

Perangkat instrumen dalam penelitian berfungsi sebagai sarana operasional yang dipakai peneliti agar proses perolehan informasi berlangsung terarah, terukur, dan tersusun. Pada kajian berpendekatan *Research and Development* ini, seperangkat instrumen disusun secara khusus untuk memotret kebutuhan nyata di lapangan, menilai kelayakan konsep dari produk yang dirancang, sekaligus menaksir aspek kepraktisan penggunaan media hasil pengembangan. Secara garis besar, instrumen yang diterapkan dikelompokkan ke dalam tiga komponen, yakni

panduan wawancara yang ditujukan untuk tahap analisis kebutuhan, formulir validasi yang digunakan dalam penilaian oleh pakar melalui mekanisme *expert judgment*, serta kuesioner yang memuat tanggapan guru sebagai pengguna sekaligus praktisi pembelajaran. Rincian masing-masing instrumen tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Wawancara

Teknik wawancara dipahami sebagai metode perolehan data yang dilaksanakan melalui proses interaksi berupa pertanyaan dan jawaban antara peneliti dan informan, yang dapat dilakukan secara tatap muka maupun melalui media komunikasi tanpa perjumpaan langsung.⁴⁷ Dalam penelitian ini digunakan sebagai langkah awal dalam melakukan analisis kebutuhan terhadap subjek penelitian. Adapun tujuan utama dari wawancara bersama guru mata pelajaran SKI ini adalah untuk menggali data secara mendalam mengenai kondisi riil proses pembelajaran, mengidentifikasi kendala dalam penyampaian materi, serta memetakan kebutuhan mendasar terhadap pengembangan media pembelajaran di kelas. Untuk mencapai tujuan tersebut. Disusun beberapa butir instrumen pertanyaan wawancara sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum mengenai pelaksanaan proses pembelajaran SKI di kelas selama ini?
2. Media pembelajaran apa saja yang biasanya Ibu gunakan dalam menyampaikan materi SKI?
3. Kendala atau kesulitan apa saja yang Ibu hadapi saat mengajarkan materi SKI kepada siswa?
4. Berdasarkan pengamatan Ibu, bagaimana minat dan antusiasme siswa terhadap mata pelajaran SKI?
5. Apakah siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik apabila proses pembelajaran berlangsung tanpa bantuan media?

⁴⁷Aslihatul Rahmawati, dkk, "Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang, Jurnal Abdimas Prakasa Dakara, 2024, h. 131.

6. Apakah Ibu sebelumnya pernah memanfaatkan media berbasis video dalam pembelajaran SKI?
7. Menurut pandangan Ibu, apakah pengadaan media video pembelajaran saat ini dibutuhkan untuk menunjang pemahaman siswa?
8. Bagaimana karakteristik atau kecenderungan gaya belajar siswa yang dominan di dalam kelas?
9. Apa saja harapan Ibu terhadap pengembangan media video yang akan dirancang dalam penelitian ini?

2. Angket Validasi

Lembar validasi dapat dipahami sebagai berkas administrasi berbentuk formulir yang berfungsi sebagai media pencatatan untuk menghimpun beragam data serta keterangan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan penilaian keabsahan terhadap suatu keluaran, pendekatan, maupun instrumen tertentu.⁴⁸ Pada studi ini, instrumen berupa lembar validasi dimanfaatkan sebagai sarana penghimpunan informasi terkait tingkat kepatutan isi yang dinilai oleh pakar materi, mutu tampilan serta aspek teknis yang ditelaah oleh pakar media, dan ketepatan penggunaan bahasa yang diperiksa oleh ahli bahasa. Kuesioner validasi dirancang untuk mendapatkan skor penilaian dari panel ahli terhadap video hasil pengembangan, yang kemudian dijadikan rujukan utama dalam menetapkan apakah produk tersebut telah memenuhi standar kelayakan atau masih memerlukan perbaikan. Penyusunan angket dilakukan dengan mengacu pada indikator-indikator pada kisi-kisi penilaian untuk komponen materi serta media pembelajaran. Adapun kisi-kisi instrumen validasi disajikan sebagai berikut:

Kelayakan materi dalam pengembangan video ini diukur menggunakan instrumen penilaian yang ditujukan kepada ahli materi. Lembar instrumen yang digunakan untuk menguji validitas materi tersebut disajikan pada **Tabel 3.1** berikut:

Tabel 3.1 Lembar Validasi Ahli Materi

⁴⁸Delma Sahputri, dkk, "Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk Yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan", Jurnal Biology And Education, Vol. 3, No, 2, 2023, h. 136.

Aspek yang dinilai	Kriteria	skor			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi dengan CP-TP dan IKTP	1. Kelengkapan Materi				
	2. Keluasan Materi				
	3. Kedalaman Materi				
Keakuratan Materi	1. Keakuratan materi (konseptual/faktual)				
	2. Keakuratan istilah-istilah				
	3. Keakuratan soal-soal				
Kemuktahiran materi	1. Menggunakan materi tambahan seperti video yang terkini (<i>up to date</i>)				
	2. Kontekstualisasi materi sejarah dengan kehidupan nyata saat ini				
Teknik Penyajian	1. Ketetapan sistematika penyajian				
Pendukung Penyajian	1. Kesesuaian soal dengan materi dan kunci jawaban				
	2. Rangkuman				

Selain validasi materi, produk pengembangan berupa video ini juga diuji kelayakannya dari segi keterbacaan, kejelasan informasi, dan kesesuaian tata bahasa oleh ahli bahasa. Lembar instrumen yang digunakan untuk menguji validitas kebahasaan tersebut disajikan pada **Tabel 3.2** berikut:

Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor			
		1.	2.	3.	4.
Bahasa sesuai dengan tingkat	1. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik				

perkembangan peserta didik	2. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				
Komunikatif dan Interaktif	1. Bahasa yang digunakan menjadikan materi yang disajikan mudah untuk dipahami				
	2. Kemampuan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi				
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	1. Ketepatan tata bahasa				
	2. Ketepatan ejaan				

Tahap validasi selanjutnya dilakukan oleh ahli media untuk menilai kelayakan produk dari aspek desain visual, pengaturan tipografi, tata letak isi, fungsionalitas media interaktif, serta kemudahan pengoperasian video menggunakan aplikasi Canva dan PowerPoint. Lembar instrumen penilaian kelayakan media tersebut disajikan pada **Tabel 3.3** berikut:

Tabel 3.3 Lembar Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor			
		1.	2.	3.	4.
Konsistensi penyusunan tata letak visual video	1. Penempatan unsur tata letak (judul, sub judul dan uraian materi)				
	2. Penempatan judul, sub judul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman				
Kesesuaian ilustrasi dan gambar	1. Ilustrasi dan gambar disajikan secara proporsional				
	2. Gambar yang digunakan sesuai dengan masalah yang disajikan				

	3. Ilustrasi menggambarkan isi atau materi				
	4. Ilustrasi yang digunakan jelas				
Cover	1. Ukuran dan komposisi dari unsur tata letak (judul, ilustrasi, dll) seimbang dan seirama dengan tata letak isi				
	2. Ilustrasi <i>cover</i> sesuai materi				
	3. Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik				
	4. Ukuran huruf judul pada halaman pembuka/bumper video lebih dominan dibandingkan nama pengarang dan penerbit				
Pengaturan tipografi	1. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf				
	2. Ukuran hurufnya proposional				
	3. Ketepatan penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, underline, dll</i>)				
Pengaturan desain layout halaman isi	1. Penempatan unsur tata letak judul, sub judul, ilustrasi konsisten sesuai pola				
	2. Penempatan judul bab dan isi, dll secara konsisiten				
	3. Pemberian tempat untuk peletakan ilustrasi				
	4. Penggunaan warna yang konsisten				
	5. Kesederhanaan penggunaan warna pada halaman isi				
	6. Spasi antara teks				
Keruntunan Alur dan	1. Keruntutan materi				
	2. Keterpaduan antar kegiatan belajar				

Penyajian Video					
Kelengkapan komponen	1. bagian pembuka memberikan gambaran atau judul mengenai isi video				
	2. Adanya tujuan kompetensi yang harus dicapai/dikuasai				
	3. Quiz dan soal latihan yang disajikan memuat permasalahan kontekstual dan mengukur kemampuan peserta didik				
	4. Rangkuman berfungsi mempermudah peserta didik dalam belajar				
	5. Umpan balik berfungsi mengetahui ketuntasan dalam setiap kegiatan belajar				
Kualitas Teknis Audio Visual Medias	1. Kemudahan tombol navigasi				
	2. Menggunakan <i>Hyperlink</i>				
	3. Fitur-fitur tambahan (<i>fullscreen</i> , dll) mendukung keterbacaan dan fungsi				
	4. Powerpoint dapat diakses dari berbagai perangkat (laptop, Ponsel, tablet, dll) dan berfungsi dengan baik				
	5. Tampilan <i>slide show</i> mudah digunakan				

3. Angket Respon Guru

Tahap selanjutnya dilakukan oleh guru mata pelajaran SKI selaku praktisi lapangan untuk menilai kepraktisan produk dari aspek kemudahan penggunaan video, kejelasan tampilan visual bagi peserta didik, keterbacaan tipografi, serta kemanfaatan media dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Lembar instrumen angket respon guru tersebut disajikan pada Tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.4 Lembar instrumen angket respon guru

No	Pernyataan	Skor		
		3	2	1
A	Aspek Kelayakan Desain & Tampilan			
1	Tampilan visual produk menarik dan tidak membosankan.			
2	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca.			
3	Perpaduan warna dan tata letak teks/ gambar sudah serasi.			
B	Aspek kemudahan penggunaan (Praktikalitas)			
4	Petunjuk penggunaan produk jelas dan mudah dipahami			
5	Produk ini sangat praktis dan mudah dioperasikan di kelas			
6	Alokasi waktu penggunaan produk efisien dan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran.			
C	Aspek penyajian materi			
7	Materi dalam produk disajikan secara runtut dan sistematis.			
8	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa.			
9	Video youtube pendukung materi yang disisipkan sangat akurat secara sejarah.			
10	Contoh soal atau ilustrasi yang diberikan membantu memperjelas materi.			
D	Aspek kemanfaatan/dampak pembelajaran			
11	Produk ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.			
12	Produk ini membantu siswa memahami konsep materi dengan lebih mudah.			
13	Produk ini sangat membantu tugas guru dalam menyampaikan materi di kelas.			

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik perolehan data pada riset ini dirancang selaras dengan fase-fase dalam model pengembangan yang diterapkan. Informasi yang dihimpun dimanfaatkan sebagai landasan untuk menelaah kebutuhan terhadap produk yang akan dibuat, sekaligus menjadi pijakan dalam menilai tingkat kelayakan serta aspek kepraktisan dari video pembelajaran yang disusun. Berikut merupakan metode pengumpulan data yang digunakan:

1. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan pada tahap analisis (*Analysis*) untuk mengumpulkan data awal mengenai kondisi nyata di lapangan. Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan guru mata pelajaran SKI kelas IV di MIN 20 Aceh Besar menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan. Data yang digali melalui teknik ini meliputi analisis karakteristik peserta didik, kendala guru dalam menyampaikan materi sejarah yang abstrak, serta keterbatasan ketersediaan sumber belajar audiovisual di sekolah tersebut.

2. Lembar Validasi

Pada fase *development*, prosedur ini diterapkan guna menghimpun informasi, baik dalam bentuk angka maupun deskripsi, terkait derajat kelayakan video pembelajaran yang sedang disusun. Pengumpulan data ditempuh dengan mendistribusikan rancangan video beserta instrumen validasi berupa kuesioner penilaian kepada sejumlah pakar, meliputi spesialis materi, media, serta kebahasaan. Selanjutnya, para pakar tersebut menetapkan skor sesuai kriteria yang telah dirumuskan dan menyampaikan masukan korektif sebagai bentuk *expert judgment* yang menjadi dasar penyempurnaan produk.

3. Angket Respon Guru

Penyebaran kuesioner tanggapan guru dimaksudkan sebagai instrumen penghimpunan informasi tentang sejauh mana produk dinilai praktis ketika diterapkan pada skala terbatas oleh pelaksana di lapangan. Prosedur pengambilan data ditempuh dengan menugaskan guru pengampu SKI kelas IV untuk menelaah versi final video pembelajaran yang dikembangkan melalui Canva dan PowerPoint, yang sebelumnya telah disempurnakan mengikuti saran para pakar; setelah itu, guru

melengkapi angket respons praktisi sebagai dasar penilaian terhadap aspek kemudahan operasional, tingkat kemenarikan, dan efektivitas waktu media tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

E. Teknik Analisis Data

Instrumen yang dirancang peneliti terlebih dahulu dinyatakan layak melalui tahapan validasi, kemudian dialihkan kepada para pakar meliputi ahli materi, ahli kebahasaan, serta ahli media untuk memperoleh penilaian lebih lanjut. Dalam penelitian ini, pengolahan data dilakukan dengan mengakomodasi dua jenis temuan, yakni kualitatif dan kuantitatif. Adapun hasil telaah dari validator ditafsirkan menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif, khususnya terhadap informasi yang memuat umpan balik, saran perbaikan, dan catatan evaluatif. Sementara itu, data kuantitatif dalam validasi pengembangan video sumber belajar ini berupa skor angka yang diperoleh dari lembar validasi. Data kuantitatif tersebut diolah menjadi nilai rata-rata dan persentase untuk menunjukkan tingkat kelayakan produk. Skala penilaian yang digunakan dalam instrumen ini berbentuk Skala Likert yang dimodifikasi. Instrumen disusun dalam format kuesioner berisi butir pernyataan untuk mengukur pandangan, opini, dan penilaian validator terhadap tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Kriteria pemberian skor untuk setiap butir pernyataan adalah sebagai berikut: Sangat Layak (4), Layak (3), Kurang Layak (2), dan Tidak Layak (1)."

1. Analisis Data Validasi Ahli (Uji Alfa)

Evaluasi informasi yang didapat dari hasil pengujian materi, bahasa, dan media dihitung skor rata-ratanya dengan menerapkan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor setiap aspek

N = Jumlah butir pernyataan

Untuk menghitung skor rata-rata dari hasil validasi menjadi persentase kelayakan, kita dapat menerapkan rumus berikut:

$$P = \frac{\bar{x}}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan

$\bar{x}$ = Skor rata-rata

x_i = Skor tertinggi Validator (yaitu 4)

Hasil yang diperoleh dari rumus di atas kemudian dirujuk ke Tabel 3.3 mengenai bobot kriteria penilaian berikut:

Tabel 3.5 Penilaian Validasi Instrumen

Kategori	Bobot
Sangat Layak	4
Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Selanjutnya, persentase akhir yang didapatkan dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan pada Tabel 3.4 di bawah ini untuk menentukan keputusan tindak lanjut terhadap produk video sebagai sumber belajar:

Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Produk

Kriteria	Persentase	Kualifikasi	Tindak Lanjut
SL	$75\% \leq \rho \leq 100\%$	Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
L	$50\% \leq \rho < 75\%$	Layak	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
KL	$25\% \leq \rho < 50\%$	Kurang Layak	Dapat digunakan dengan revisi sesuai catatan ahli
TL	$0\% \leq \rho < 25\%$	Tidak Layak	Belum dapat digunakan memerlukan perbaikan total

(sumber: Modifikasi dari wijayanti, margunayasa, dan Amyana,2022)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini diarahkan pada perancangan dan penyusunan media pembelajaran berbasis video yang diproyeksikan sebagai rujukan belajar bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah, khususnya pada pokok bahasan hijrah Nabi Muhammad SAW menuju Thaif. Proses pengembangan menitikberatkan pada rekonstruksi narasi sejarah ke dalam sajian visual yang menuturkan kembali rangkaian peristiwa secara runtut, sehingga penyampaian materi menjadi lebih memikat, bersifat nyata dalam ilustrasi, serta lebih mudah ditangkap dan dipahami oleh peserta didik pada tingkat sekolah dasar. Melalui pemanfaatan media video ini, diharapkan nilai-nilai keteladanan, kesabaran, dan perjuangan Rasulullah SAW saat berdakwah ke Thaif dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik, sekaligus mengatasi keterbatasan sumber belajar yang interaktif di sekolah.

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Madrasah ini terletak di Jl. Tgk. Glee Iniem, Desa Tungkob, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar. Lingkungan madrasah berada di kawasan pendidikan yang strategis dan dinamis di Aceh Besar. Secara geografis, madrasah ini berbatasan langsung dengan area permukiman warga Desa Tungkob serta berdekatan dengan beberapa fasilitas pendidikan lainnya di lingkungan kompleks pelajar Darussalam. Keberadaan lokasi yang strategis ini turut mendukung kelancaran proses belajar mengajar di madrasah.

a. Identitas MIN 20 Aceh Besar

- | | |
|-----------------|---------------------|
| 1) Nama Lembaga | : MIN 20 Aceh Besar |
| 2) Alamat | : Tungkob |
| Kecamatan | : Darussalam |
| Kabupaten | : Aceh Besar |
| Provinsi | : Aceh |
| Kode Pos | : 23373 |

- 3) Status Sekolah : Kementerian Agama Kab. A
- 4) Status Lembaga MI : Negeri
- 5) No. SK Kelembagaan : 670 Tahun 2016
- 6) NSM : 111111060019
- 7) NIS / NPSN : 60703117
- 8) Tahun didirikan : 1944
- 9) Status Tanah : Waqaf
- 10) Luas Tanah : 1.500 m²
- 11) Nama Kepala Sekolah : Adrian, S. Ag, MA
- 12) No. SK Kepala Sekolah : B 87/KW.01.1/2Kp.07.6/01/218
- 13) Masa Kerja Kepala : 7 Tahun
- 14) Status Akreditasi : A
- 15) No. Dan SK Akreditasi : Dd.044044

b. Visi

Adapun visi MIN 20 Aceh Besar adalah “Terwujudnya Generasi Islami, Unggul, Kompetitif, Mandiri, dan peduli lingkungan”

c. Misi

Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 20 Aceh Besar Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar menetapkan sebagai berikut :

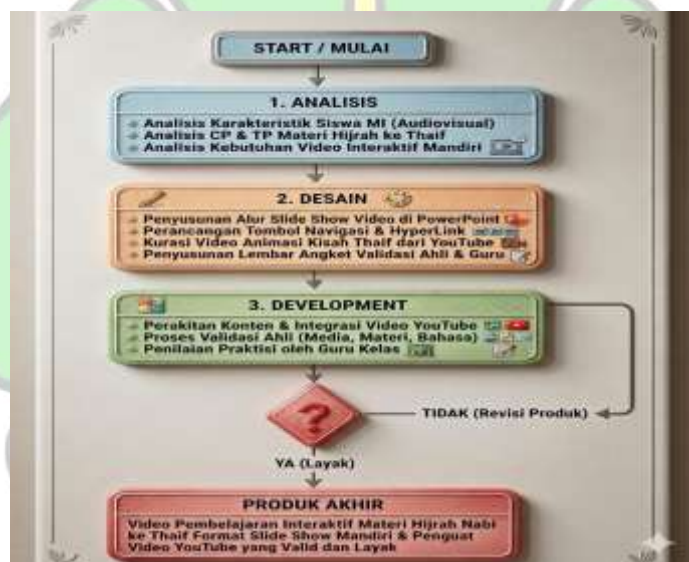
1. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang religius, menyenangkan, mandiri, memacu peserta didik bernalar kritis, kreatif dan inovatif, dalam mengembangkan ide dan gagasan.
2. Mengadakan kegiatan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi pedagogik, profesional, personal, dan sosial dengan mengadakan KKG sekolah.
3. Mengadakan pameran, bazar, dan pentas seni untuk menumbuhkan kemandirian, kreativitas, dan bernalar kritis peserta didik.
4. Menumbuhkembangkan budaya warga sekolah yang gemar membaca, rasa ingin tahu, disiplin, peduli, bertoleransi, bekerjasama, saling menghargai, disiplin, jujur, kerja keras, kreatif dan inovatif.

d. Tenaga Kependidikan

Secara keseluruhan, Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 20 Aceh Besar memiliki total 77 orang guru dan tenaga kependidikan. Di antara jumlah tersebut, terdapat 2 (dua) orang guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yaitu: Ibu Andi Karlina, S.Pd dan Bapak Nasrullah, S.Pd.I.

2. Alur Pengembangan Produk

Berikut adalah alur pengembangan produk beserta penyajian data hasil validasi dan penilaian praktisi yang telah dilakukan pada tahap pengembangan (*development*) sebagai batas akhir rangkaian penelitian ini.



Gambar 4.1 Alur Pengembangan Video sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah ke Thaif Menggunakan Model (ADDIE Terbatas)

Berdasarkan alur yang ditunjukkan pada Gambar 2. dapat dideskripsikan tahapan pembuatan video pembelajaran menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi menjadi tiga tahap utama, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), dan Pengembangan (*Development*). Pendekatan ini dipilih karena relevan dengan tujuan penelitian, yakni mengembangkan sebuah sumber belajar berbasis audio-visual untuk mempermudah pemahaman materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah **Analysis** (Analisis), yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan latar belakang pengembangan produk. Analisis dilakukan terhadap beberapa aspek penting, yaitu karakteristik siswa usia dasar (Madrasah Ibtidaiyah), capaian pembelajaran materi SKI, keterbatasan media ajar di sekolah, serta literatur sejarah mengenai peristiwa Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif agar substansi cerita yang disusun akurat dan valid.

Tahap kedua **Design** (Desain), yang merupakan proses perencanaan pembuatan video pembelajaran. Pada tahap ini disusun komponen-komponen utama yang akan menjadi kerangka media, di antaranya adalah peta konsep materi Hijrah ke Thaif, pemilihan aset grafis pada aplikasi Canva, serta perancangan instrumen angket penilaian untuk mengukur kelayakan produk.

Tahap ketiga **Development** (Pengembangan) dilakukan dengan merealisasikan rancangan desain ke dalam bentuk produk nyata yang disebut **Prototype I**. Pada tahap awal, kerangka visual templat presentasi beserta isi konten materi dirancang menggunakan aplikasi Canva, kemudian diekspor dan dipindahkan ke dalam aplikasi *Powerpoint* untuk proses pengeditan lebih lanjut, pengomtimalan tata letak, penataan komponen interaktif, serta penambahan animasi, audio latar, dan pengisiran suara menggunakan aplikasi CapCut. Produk *Prototype I* ini kemudian dikaji dan dinilai kelayakannya oleh tim validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta dinilai oleh guru kelas selaku praktisi pembelajaran SKI. Hasil masukan dan revisi formatif pada tahap ini digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan media hingga menghasilkan **Prototype II** (Produk Akhir) yang dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai sumber belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Pada subbagian ini diuraikan secara rinci rangkaian kegiatan penyusunan hingga realisasi produk pembelajaran berbentuk video yang dimanfaatkan sebagai media belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mekanisme pengembangannya berlandaskan kerangka ADDIE, namun penerapannya dibatasi hanya sampai tiga fase pokok, meliputi Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), serta Pengembangan (*Development*). Adapun pemaparan lebih lanjut mengenai

bentuk kegiatan yang dilakukan pada tiap fase tersebut disajikan pada uraian berikutnya.

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal ini, peneliti melakukan analisis untuk mencari tahu apa saja masalah dan kebutuhan yang ada di lapangan sebelum mulai membuat video pembelajaran. Proses analisis awal sangat penting agar pembuatan video sesuai dengan target. Proses analisis dibagi menjadi tiga poin utama, yaitu:

1) Analisis Karakteristik Siswa

Di poin ini, peneliti menganalisis bagaimana cara belajar dan karakteristik peserta didik Fase B (kelas IV) di MIN 20 Aceh Besar tempat penelitian dilakukan. Berdasarkan teori psikologi perkembangan, anak-anak MI atau sekolah dasar itu cara berpikirnya masih berada di tahap operasional konkret.⁴⁹ Karakteristik utama pada fase ini menunjukkan bahwa peserta didik akan mengalami kesulitan jika harus memahami peristiwa sejarah yang bersifat abstrak melalui teks bacaan yang padat atau metode ceramah konvensional. Mereka lebih membutuhkan stimulus visual yang konkret, menarik, serta memiliki perpaduan unsur warna, suara, dan gerakan (audiovisual) agar substansi materi dapat diserap dengan optimal.

Kondisi teoretis tersebut sejalan dengan fakta objektif yang ditemukan peneliti di lapangan saat melakukan wawancara awal bersama guru. Berdasarkan keterangan dari guru SKI yang berinisial AN, peserta didik Fase B (Kelas IV) cenderung cepat merasa jenuh apabila hanya mengandalkan buku paket cetak sejarah yang tebal. Gaya belajar mayoritas peserta didik di kelas lebih condong pada aspek audiovisual. Mereka memperlihatkan fokus dan antusiasme yang jauh lebih tinggi ketika proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ditunjang oleh tayangan video cerita atau ilustrasi gambar visual yang menarik.

2) Analisis Kurikulum (Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran)

Langkah berikutnya adalah menganalisis dokumen kurikulum resmi yang diterapkan di madrasah untuk mata pelajaran SKI Fase B (Kelas IV). Langkah ini

⁴⁹Muhammad Alwi, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: Penerbit Intermedia, 2021), h. 45.

wajib dilakukan guna menjamin bahwa muatan materi sejarah yang diintegrasikan ke dalam video tidak keluar dari konteks dan tetap selaras dengan target capaian sekolah. Berdasarkan hasil analisis terhadap dokumen Kurikulum Merdeka yang berlaku, diperoleh rumusan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) khusus untuk topik sejarah Islam.

Target kompetensi utama yang harus dicapai oleh peserta didik pada bab ini meliputi pemahaman utuh mengenai kronologi peristiwa sejarah, latar belakang atau sebab-sebab Rasulullah SAW memutuskan untuk hijrah, dinamika penolakan yang dilakukan oleh kaum Bani Tsaqif di Thaif, hingga kemampuan menginternalisasi hikmah serta nilai-nilai keteladanan dan kesabaran dari perjuangan Nabi Muhammad SAW. Indikator-indikator kompetensi inilah yang kemudian diturunkan oleh peneliti menjadi naskah cerita per slide serta butir-butir soal kuis interaktif di dalam draf Microsoft PowerPoint yang dirancang.

1) Analisis Kebutuhan Sumber Belajar

Fokus terakhir adalah menganalisis kebutuhan terhadap ketersediaan media atau sumber belajar itu sendiri. Berdasarkan hasil wawancara terstruktur bersama Ibu AN selaku guru mata pelajaran SKI di MIN 20 Aceh Besar tanggal 20 April 2026, akar masalah yang kerap dihadapi dalam penyampaian materi Hijrah ke Thaif adalah keterbatasan variasi sumber belajar yang bersifat interaktif dan mandiri. Buku teks cetak yang tersedia di madrasah dinilai belum mampu memvisualisasikan secara mendalam bagaimana beratnya situasi psikologis dan fisik perjuangan Rasulullah SAW saat dakwah beliau ditolak. Di sisi lain, guru juga memiliki keterbatasan waktu jika harus merancang dan memproduksi media instruksional interaktif dari awal di setiap pertemuan.

Oleh karena itu, hasil diskusi tersebut menyimpulkan bahwa sekolah serta peserta didik sangat membutuhkan alternatif sumber belajar baru berupa video pembelajaran interaktif mandiri yang dikemas secara menarik. Melalui produk ini, peneliti mengintegrasikan rancangan slide visual dasar dari aplikasi Canva, sistem navigasi tombol dan kuis interaktif pada Microsoft PowerPoint, serta penyematan video penguat materi dari YouTube agar peserta didik dapat mengonstruksi pemahaman sejarah mereka dengan lebih interaktif dan menyenangkan.

b. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan seluruh data yang diperoleh dari tahap analisis sebelumnya, peneliti melanjutkan prosedur ke Tahap Desain (*Design*). Tahap ini merupakan proses sistematis untuk merancang konsep visual, struktur navigasi, muatan materi sejarah, hingga instrumen evaluasi interaktif yang diterapkan pada produk. Perancangan ini disesuaikan dengan psikologi perkembangan peserta didik Fase B (Kelas IV) agar media yang dihasilkan menarik dan mudah dioperasikan secara mandiri. Secara garis besar, komponen hasil rancangan desain produk ini dibagi menjadi beberapa bagian utama, yaitu:

1) Perancangan Tampilan Visual Utama (*Layout* dan *Cover*)

Langkah awal pada tahap ini adalah merancang konsep visual dasar dan estetika media. Peneliti memanfaatkan aplikasi Canva dengan akun premium untuk memilih template grafis yang representatif, kemudian melakukan modifikasi kreatif pada elemen-elemennya agar sesuai dengan karakteristik materi sejarah. Pada proses ini, peneliti menyusun draf visual sebanyak 27 halaman slide awal yang meliputi halaman sampul (*cover*), halaman salam, hingga transisi menu dasar. Peneliti memodifikasi layout dengan memilih perpaduan warna merah marun dan putih, serta menyematkan elemen grafis berbentuk belah ketupat dan ilustrasi visual Kakbah serta perjalanan kafilah unta di padang pasir untuk membangun atmosfer sejarah Islam yang estetik bagi peserta didik.

2) Perancangan Sistem Navigasi Berbasis Tombol Interaktif

Komponen kedua adalah mendesain sistem interaktivitas pada Microsoft PowerPoint menggunakan fitur *hyperlink*. Peneliti merancang Menu Utama yang memuat 6 tombol navigasi fungsional, meliputi: (1) Pendahuluan, (2) Video Pembelajaran, (3) Kerja Kelompok, (4) Materi, (5) Evaluasi, dan (6) Penutup Guna memudahkan pergerakan mandiri peserta didik, peneliti juga konsisten menyediakan ikon navigasi kecil di setiap sudut slide berupa tombol *Back* (kembali ke slide sebelumnya), *Home* (kembali ke menu utama), dan *Next* (melanjutkan ke slide berikutnya).

3) Perancangan Muatan Materi Sejarah dan Penyematan Dua Video YouTube

Komponen ketiga adalah menyusun konten pembelajaran materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif secara runtut agar mudah dipahami oleh peserta didik Fase B. Peneliti merancang slide taktis yang memuat peta perjalanan dari Makkah ke Thaif untuk mempermudah peserta didik memvisualisasikan latar geografis peristiwa secara konkret. Teks cerita sejarah disajikan secara bertahap berdampingan dengan ilustrasi gambar yang relevan, seperti visualisasi kebun anggur 'Utbah dan Syaibah serta penggambaran Malaikat Jibril.

Selain teks dan gambar, peneliti juga menyematkan dua video animasi berbeda yang bersumber dari YouTube ke dalam slide, yaitu:

a) Video Pertama (Menu Penyegaran):

Merupakan video animasi lagu "Janji Fokus" yang diletakkan di bagian awal untuk membangkitkan motivasi dan kefokuskan belajar peserta didik sebelum masuk ke materi inti.

b) Video Kedua (Menu Video Pembelajaran):

Merupakan video animasi kisah perjuangan Rasulullah SAW saat berdakwah ke Thaif yang berfungsi sebagai penguat visual agar peserta didik dapat melihat kronologi peristiwa secara lebih nyata dan menarik.

2) Perancangan Evaluasi Interaktif dan Refleksi Belajar

Komponen terakhir adalah merancang lembar kuis evaluasi dan refleksi pascabelajar. Peneliti mendesain kuis interaktif pilihan ganda dengan latar belakang visual ekosistem padang pasir. Sistem kuis ini dilengkapi dengan respon balik (*feedback*) otomatis secara visual, di mana jika peserta didik mengklik opsi yang benar maka akan muncul karakter animasi dengan keterangan "BENAR", dan jika salah akan muncul keterangan "SALAH". Pada bagian akhir, dirancang lembar refleksi pembelajaran menggunakan 4 variasi karakter naga animasi untuk mengukur perasaan emosional peserta didik setelah belajar.

a. ***Development (Pengembangan)***

Setelah seluruh rancangan desain diselesaikan pada tahap sebelumnya, peneliti melanjutkan ke Tahap Pengembangan (*Development*). Tahap ini merupakan

proses merealisasikan draf rancangan menjadi sebuah produk media pembelajaran interaktif yang utuh dan siap diuji coba.

Guna memastikan kualitas, kesesuaian, dan kelayakan produk sebelum digunakan sebagai sumber belajar peserta didik Fase B (Kelas IV), peneliti melakukan proses validasi yang melibatkan 3 (tiga) orang validator ahli yang kompeten di bidangnya, meliputi:

- 1) **Ahli Materi:** Dilakukan oleh dua dosen ahli di bidang konten akademis yang berinisial IM dan SY untuk menilai kebenaran, keakuratan, dan keruntutan substansi sejarah Islam materi Hijrah ke Thaif yang disajikan.
- 2) **Ahli bahasa:** Dilakukan oleh satu orang dosen ahli di bidang bahasa yang berinisial SS untuk menilai dari aspek ketepatan ejaan, pilihan kata, keserasian bahasa dan penggunaan kata yang tepat untuk anak MI.
- 3) **Ahli Media:** Dilakukan oleh satu orang dosen ahli di bidang teknologi pendidikan/media pembelajaran yang berinisial FS untuk menilai kelayakan teknis visual, sistem navigasi tombol, estetika tata letak (*layout*), serta fungsionalitas interaktif produk.
- 4) **Respon Guru SKI:** Penilaian produk dari sudut pandang praktisi dilakukan dengan meminta respons guru, diperoleh data mengenai bagaimana kepraktisan dan daya tarik video ini ketika diposisikan sebagai sumber belajar. Guru yang memberikan respon adalah guru SKI dari MIN 20 Aceh Besar yang berinisial AN.

Melalui penilaian komprehensif dari ketiga pihak validator tersebut, diperoleh data kualitatif berupa saran perbaikan serta data kuantitatif berupa skor kelayakan produk.

2. Hasil Uji Kelayakan dan Respons Praktisi

Setelah melalui seluruh tahapan pengembangan berikut adalah data hasil penilaian serta tingkat kelayakan produk video yang dikembangkan:

Adapun penjabaran hasil dari masing-masing proses validasi tersebut diuraikan sebagai berikut:

1) Hasil Validasi Materi dari Ahli 1

Validasi substansi dilakukan guna memastikan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang terintegrasi dalam media pembelajaran memenuhi standar

kelayakan, ketepatan, serta kesahihan informasi. Pada putaran awal, penelaahan materi dikerjakan oleh Bapak IM sebagai pakar pertama yang memiliki kompetensi di ranah SKI. Komponen evaluasi mencakup keterpaduan isi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam kerangka Kurikulum Merdeka, runtutan kronologis narasi peristiwa Hijrah ke Thaif, ketelitian dalam pencantuman rujukan sejarah, dan keterbacaan bahasa agar dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil uji validasi oleh Validator 1 selaku ahli materi terhadap media Video Sebagai Sumber Belajar Materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif", terdapat beberapa catatan dan saran perbaikan demi menyempurnakan kualitas produk sebelum diimplementasikan di kelas. Masukan pertama dari ahli materi menekankan pada aspek kemandirian pengembangan produk, di mana sebaiknya video terkait materi ajar tersebut dibuat dan diproduksi langsung oleh peneliti sendiri, bukan menggunakan karya milik orang lain. Selanjutnya, masukan kedua di mana ahli materi menyarankan peneliti untuk mengganti judul video yang dicantumkan dari youtube agar selaras dan lebih relevan dengan fokus tema yang diangkat. Sebagai contoh alternatif, peneliti dapat menggunakan judul "Peristiwa Hijrah Nabi ke Thaif" atau penamaan tema lain yang sesuai. Peneliti menindaklanjuti saran perbaikan dari ahli materi tersebut sebagai acuan utama dalam melakukan revisi produk sebelum memasuki tahap uji coba lapangan.

Setelah melakukan perbaikan berdasarkan saran dari ahli materi, peneliti kemudian merujuk pada hasil penilaian yang tertulis dalam lembar instrumen validasi materi oleh Validator 1. Secara keseluruhan, data kuantitatif menunjukkan bahwa kualitas video sumber belajar ini berada pada kategori yang sangat baik. Ketepatan substansi dinilai sangat tinggi, yang dibuktikan dengan perolehan skor maksimal (skor 4) pada aspek kesesuaian materi dengan CP-TP dan IKTP, yang meliputi indikator kelengkapan, keluasan, dan kedalaman materi. bahwa pesan dan informasi keagamaan yang dikemas dalam video sudah memenuhi standar kurikulum secara utuh.

Selain itu, performa keunggulan media juga ditunjukkan oleh perolehan skor maksimal (skor 4) pada mayoritas indikator lainnya, seperti keakuratan istilah-

istilah, keakuratan soal, kontekstualisasi materi sejarah dengan kehidupan nyata saat ini, ketetapan sistematika penyajian, kesesuaian soal dengan materi dan kunci jawaban, serta komponen rangkuman materi. Meskipun demikian, terdapat dua indikator yang mendapatkan skor 3 (kategori baik), yaitu keakuratan materi secara konseptual/faktual dan penggunaan materi tambahan berupa video yang terkini (*up to date*). Berdasarkan akumulasi skor tersebut, Validator 1 menetapkan kesimpulan akhir bahwa Video Sebagai Sumber Belajar Materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif" ini dinyatakan **"Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran"**

2). Hasil Validasi Materi dari ahli 2

Selanjutnya, peneliti juga melakukan validasi materi tahap kedua bersama Bapak SY selaku validator ahli materi 2. Proses validasi ini bertujuan untuk meninjau kembali apakah materi yang disusun memenuhi aspek-aspek penting, yang meliputi kelengkapan materi, keakuratan, kesesuaian bahasa dengan jenjang MI serta kesesuaian materi sejarah dengan kehidupan nyata saat ini.

Berdasarkan hasil penilaian kualitatif pada lembar instrumen, validator memberikan beberapa catatan korektif serta saran perbaikan yang komprehensif demi menyempurnakan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Masukan pertama berkaitan dengan aspek metodologi, di mana peneliti diminta untuk memperjelas informasi mengenai metode R&D beserta model pengembangan yang digunakan pada halaman *cover* media. Pada aspek instrumen pembelajaran, validator menyarankan agar dilakukan perbaikan kode ranah pada Tujuan Pembelajaran (TP), khususnya memindahkan aktivitas "melafalkan" ke dalam ranah psikomotor.

Selanjutnya, dari aspek visual dan keterbacaan media, validator menekankan pentingnya menyederhanakan slide teks yang terlalu padat dengan membatasinya sekitar 6 sampai 8 baris saja, serta menjaga konsistensi penggunaan *font* di setiap slide. Peneliti juga diinstruksikan untuk melakukan *proofreading* secara menyeluruh guna meminimalisasi kesalahan penulisan. Pada komponen evaluasi, validator menyarankan agar bagian *quiz* diisi dengan 5 sampai 10 butir

soal pilihan ganda. Terakhir, berkaitan dengan substansi konten dan akuntabilitas ilmiah, peneliti diharapkan melakukan verifikasi kembali pada materi sirah agar lebih fokus pada fakta-fakta yang bersifat umum, serta menambahkan referensi berupa *footnote* di akhir media atau dalam bentuk daftar pustaka. Seluruh catatan ini ditindaklanjuti oleh peneliti sebagai acuan dalam melakukan revisi produk.

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari lembar instrumen kedua, produk Video Sebagai Sumber Belajar Materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif" ini mendapatkan penilaian sangat baik. Dari seluruh aspek yang diuji, Validator 2 memberikan skor tertinggi, yaitu skor 4 (Sangat Baik), secara konsisten pada setiap kriteria indikator penilaian. terlihat pada aspek kesesuaian materi dengan CP-TP dan IKTP (meliputi kelengkapan, keluasan, dan kedalaman materi), aspek keakuratan materi (faktual/konseptual, istilah, dan soal), aspek kemutakhiran materi (kesesuaian video terkini dan kontekstualisasi sejarah dengan kehidupan nyata), aspek teknik penyajian (sistematika penyajian), hingga aspek pendukung penyajian (kesesuaian soal dengan kunci jawaban serta kualitas rangkuman). Di samping penilaian angka yang sempurna tersebut, pada kolom catatan kualitatif, Validator 2 memberikan catatan singkat yang menyatakan bahwa saran-saran sebelumnya sudah diperbaiki dengan baik oleh peneliti. Validator 2 secara resmi melingkari opsi nomor 4, yang menyatakan bahwa media video sumber belajar ini "Sangat layak digunakan tanpa revisi".

Tabel 4.1 Penilaian Kelayakan Validator Materi

Validator Materi	Aspek penilaian									
	Kesesuaian Materi dengan CP-TP-IKTP			Keakuratan Materi			Kemutakhiran Materi		Teknik Penyajian	
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
Validator 1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4

Validator 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah Skor Aspek $\sum x$	8	8	8	7	8	8	7	8	8	8
Jumlah Butir Pertanyaan N	10									
Skor Rerata $\bar{x}$	4,00			3,83			3,75		4,00	
Persentase ρ	100%			95,83%			93,75%		100%	
Kriteria Penilaian	Sangat Layak			Sangat Layak			Sangat Layak		Sangat Layak	
Skor Akhir Total	Rerata:					3,90				
	Persentase:					97,50%				
	Kriteria:					Sangat Layak				
Keterangan:										
A	: Kelengkapan materi									
B	: Keluasan Materi									
C	: Kedalaman materi									
D	: Keakuratan materi									
E	: Keakuratan istilah-istilah									
F	: Keakuratan soal-soal									
G	: Menggunakan video terkini									
H	: Kontekstualisasi sejarah									
I	: Ketetapan sistematika penyajian									
J	: Kesesuaian soal dengan kunci jawaban									

Berdasarkan data rekapitulasi pada Tabel 4.1, hasil penilaian kelayakan oleh Ahli Materi secara keseluruhan dapat dihitung berdasarkan rumus skor rata-rata ($\bar{x}$) dan persentase kelayakan (ρ) yang telah ditetapkan pada Bab III. Adapun rincian proses perhitungan total dari seluruh butir indikator adalah sebagai berikut:

1. Perhitungan Skor Rata-rata ($\bar{x}$)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{78}{20} = 3,90$$

2. Perhitungan Persentase Kelayakan (ρ)

$$P = \frac{\bar{x}}{x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{3,90}{4} \times 100\% = 97,50\%$$

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan, hasil persentase sebesar **97,50%** berada pada rentang nilai yang menunjukkan kriteria **Sangat Layak**.

2) Hasil Validasi dari Ahli Bahasa

Setelah melalui rangkaian uji validasi oleh para ahli materi, peneliti selanjutnya melakukan uji validasi aspek kebahasaan kepada Ibu SS selaku validator ahli bahasa, proses ini bertujuan untuk menyaring tingkat keterbacaan media, ketepatan tata bahasa, serta kesesuaian diksi yang digunakan agar pesan dan materi sejarah yang disampaikan di dalam video dapat dicerna dengan mudah oleh peserta didik secara komunikatif. Berdasarkan hasil penilaian kualitatif pada lembar instrumen validator memberikan beberapa catatan korektif dan saran perbaikan yang cukup mendetail terkait aspek kebahasaan media pembelajaran.

Pada tahap awal peninjauan, Validator ahli bahasa memberikan beberapa catatan korektif dan saran perbaikan yang cukup mendetail terkait aspek kebahasaan media pembelajaran. Pertama, peneliti diminta untuk menjaga konsistensi penulisan singkatan "SAW" dengan menggunakan huruf kapital seluruhnya, serta menyamakan standar penulisan kata "Thaif" agar seragam di sepanjang media. Kedua, semua istilah atau bahasa asing yang digunakan di dalam media diinstruksikan untuk ditulis dengan format miring (*italic*). Ketiga, validator

menekankan agar peneliti membaca ulang isi media (*proofreading*) guna memperbaiki kesalahan-kesalahan tipografi atau *typo* ejaan yang masih ditemukan. Keempat, pada aspek tata bahasa penulisan gelar, ditegaskan agar di akhir gelar Rasulullah tidak ditambahkan tanda titik. Terakhir, untuk pemilihan diksi pada komponen penyegaran kelas, validator menyarankan agar istilah bahasa asing *ice breaking* diganti menjadi kata "penyegaran" saja.

Setelah peneliti menindaklanjuti seluruh saran kebahasaan yang diberikan, validator ahli bahasa kembali memeriksa produk dan memberikan lembar catatan akhir. Dalam lembar umpan balik pasca-perbaikan tersebut, Validator ahli bahasa menyatakan bahwa produk media pembelajaran tersebut sudah dapat digunakan. Kelayakan penggunaan ini didasarkan pada penilaian bahwa peneliti telah berhasil melakukan perbaikan secara menyeluruh terhadap semua poin catatan dan koreksi yang diberikan oleh validator pada tahap sebelumnya.

Berdasarkan hasil penilaian kuantitatif pada aspek kebahasaan, Validator 1 memberikan penilaian yang sangat seragam di setiap indikatornya. Pada aspek bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, baik dari segi tingkat berpikir maupun emosional siswa, produk ini mendapatkan skor 3 yang berarti masuk dalam kategori Baik. Selanjutnya, pada aspek komunikatif dan interaktif yang mengukur kemudahan bahasa untuk dipahami serta kemampuan memotivasi siswa mempelajari materi juga secara konsisten memperoleh skor 3 (Baik). Nilai yang sama, yaitu skor 3 (Baik), juga diraih pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang mencakup indikator ketepatan tata bahasa serta ketepatan ejaan. Oleh karena itu, Validator selaku ahli bahasa menetapkan keputusan resmi mengenai status kelayakan media video sumber belajar ini dengan memberikan tanda lingkaran secara tegas pada pilihan nomor 3 di bagian lembar kesimpulan akhir. Dengan demikian, media Video Sebagai Sumber Belajar Materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif" secara sah dinyatakan **"Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran."**

Tabel 4.2 Penilaian Kelayakan Validator Bahasa

Validator Bahasa	Aspek penilaian					
	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik		Komunikatif dan Interaktif		Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	
	A	B	C	D	I	F
Validator 1	3	3	3	3	3	3
Jumlah Skor Aspek $\sum x$	6		6		6	
Jumlah Butir Pertanyaan N	6					
Skor Rerata $\bar{x}$	3,00		3,00		3,00	
Persentase ρ	75%		75%		75%	
Kriteria Penilaian	Layak		Layak		Layak	
Skor Akhir Total	Rerata:				3,00	
	Persentase:				75,00%	
	Kriteria:				layak	
Keterangan:						
A	: Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik					
B	: Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik					
C	: Bahasa yang digunakan menjadikan materi yang disajikan mudah dipahami					
D	: Kemampuan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi					
E	: Ketepatan tata bahasa					
F	: Ketepatan ejaan					

Berdasarkan data rekapitulasi pada Tabel 4.2, hasil penilaian kelayakan oleh Ahli Bahasa secara keseluruhan dapat dihitung berdasarkan rumus skor rata-rata ($\bar{x}$) dan persentase kelayakan (ρ) yang telah ditetapkan pada Bab III. Adapun rincian proses perhitungan total dari seluruh butir indikator adalah sebagai berikut:

1. Perhitungan Skor Rata-rata ($\bar{x}$):

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{18}{6} = 3,00$$

2. Perhitungan Persentase Kelayakan (P):

$$P = \frac{\bar{x}}{x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{3,00}{4} \times 100\% = 75,00\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh nilai skor rata-rata ($\bar{x}$) sebesar **3,00** dan persentase kelayakan (P) sebesar **75,00%**. Merujuk pada kriteria penilaian kelayakan instrumen pada Bab III, hasil persentase tersebut berada pada rentang nilai dengan kriteria "**Layak**". Dengan demikian, produk video sebagai sumber belajar ini dinyatakan layak dari aspek kebahasaan untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi minor sesuai saran validator.

3) Hasil validasi dari ahli media

Setelah melalui tahapan validasi materi dan validasi bahasa, langkah strategis berikutnya dalam penelitian pengembangan ini adalah melakukan uji validasi aspek media kepada Ibu FS selaku validator ahli media. Tahapan validasi media ini difokuskan untuk menguji kelayakan produk dari segi teknis visual, estetika desain, kemudahan navigasi, serta efektivitas fungsionalitas teknologi yang

digunakan di dalam media pembelajaran. Proses evaluasi ini sangat krusial dilakukan guna memastikan bahwa Video Sebagai Sumber Belajar Materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif" yang dikembangkan tidak hanya kaya secara materi, tetapi juga memiliki kemasan visual yang menarik, fleksibel, interaktif, serta memenuhi standar teknis pembuatan media yang berkualitas tinggi bagi peserta didik.

Validator ahli media memberikan beberapa catatan korektif dan saran perbaikan teknis yang sangat spesifik, khususnya berfokus pada optimalisasi fitur evaluasi interaktif di dalam media. Catatan perbaikan yang pertama adalah pengaturan *timing* atau alokasi waktu pengerjaan pada menu *quiz* agar dibatasi dan disesuaikan menjadi 30 menit. Kedua, dari aspek elemen audio, validator menyarankan untuk menghilangkan efek suara latar (*sound background*) bawaan yang ada di dalam menu *quiz*, kemudian menggantinya dengan *sound* notifikasi khusus untuk mendeteksi jawaban yang benar atau salah secara interaktif. Ketiga, ahli media menginstruksikan peneliti untuk menambahkan fitur tampilan skor akhir nilai, sehingga peserta didik dapat langsung mengetahui akumulasi hasil evaluasi mereka secara otomatis setelah selesai mengerjakan soal. Keempat, untuk meningkatkan fungsi transparansi dan umpan balik media, validator juga menyarankan agar ditambahkan indikator penunjuk jawaban yang benar di akhir sesi evaluasi. Seluruh catatan perbaikan ini akan dijadikan acuan utama oleh peneliti dalam merevisi komponen-komponen yang ada dalam media video tersebut, agar memenuhi aspek interaktif.

Setelah peneliti menindaklanjuti seluruh masukan dari ahli media yaitu dengan mengatur batasan waktu pengerjaan *quiz*, mengintegrasikan *sound* notifikasi respon jawaban, serta menambahkan fitur tampilan skor akhir dan penunjuk jawaban yang benar produk hasil revisi kemudian diserahkan kembali kepada validator. Berdasarkan pemeriksaan akhir terhadap produk yang telah dimodifikasi tersebut, ahli media menyatakan bahwa seluruh komponen teknis dan fungsionalitas interaktif pada media pembelajaran kini telah berfungsi dengan optimal serta memenuhi standar kelayakan instruksional. Peneliti telah

merealisasikan semua saran perbaikan secara menyeluruh, sehingga media pembelajaran ini dinilai siap untuk diaplikasikan.

Berdasarkan data kuantitatif pasca-perbaikan yang tertulis pada lembar instrumen penilaian ahli media, produk Video Sebagai Sumber Belajar Materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thai" ini secara dominan memperoleh penilaian pada rentang skor maksimal, yaitu skor 4 (Sangat Baik) dan skor 3 (Baik). Ditinjau dari aspek konsistensi penyusunan tata letak pada PowerPoint interaktif, kedua indikator yang dinilai meliputi penempatan unsur tata letak serta penempatan komponen judul agar tidak mengganggu pemahaman secara mutlak mendapatkan skor 4 (Sangat Baik). Selanjutnya, pada aspek kesesuaian ilustrasi dan gambar, indikator proporsionalitas penyajian gambar meraih skor 4, sementara tiga indikator lainnya (kesesuaian gambar dengan masalah, penggambaran materi, dan kejelasan ilustrasi) secara konsisten memperoleh skor 3 (Baik). Keunggulan visual ini diperkuat oleh penilaian aspek komponen *cover* yang seluruh indikatornya mendapatkan skor sempurna 4 (Sangat Baik).

Keberhasilan desain visual ini juga terlihat pada aspek pengaturan tipografi di mana pembatasan kombinasi huruf, proporsi ukuran, hingga ketepatan variasi huruf semuanya dinilai Sangat Baik dengan perolehan skor 4. Demikian pula pada aspek pengaturan desain layout halaman isi, hampir seluruh indikator (keselarasan pola, konsistensi penempatan judul bab, peletakan ilustrasi, penyederhanaan warna, dan spasi antar-teks) mendapatkan skor 4, dengan satu-satunya indikator penggunaan warna yang konsisten mendapatkan skor 3. Dari sisi substansi alur media, aspek penyusunan PowerPoint interaktif mendapatkan skor 4 untuk keruntutan materi dan skor 3 untuk keterpaduan antar-kegiatan belajar. Pada aspek kelengkapan komponen, indikator menu gambaran isi, ketersediaan tujuan kompetensi, serta kualitas soal quiz interaktif memperoleh skor 4, sedangkan fungsi rangkuman dan ketuntasan umpan balik mendapatkan skor 3. Aspek teknis fungsionalitas PowerPoint *Presentation* yang mencakup kemudahan navigasi, pemanfaatan *hyperlink*, dukungan fitur tambahan (*fullscreen*), aksesibilitas multi-perangkat, hingga kemudahan penggunaan operasional *slide show* secara menyeluruh disapu bersih dengan raihan skor sempurna 4 (Sangat Baik).

Akumulasi penilaian kuantitatif yang sangat positif dan tinggi dari seluruh indikator penentu tersebut menjadi landasan objektif bagi validator dalam merumuskan keputusan akhir bagi produk ini. Validator ahli bahasa menetapkan keputusan resmi pada bagian kesimpulan dengan memberikan tanda lingkaran secara tegas pada pilihan nomor 3. Melalui keputusan tersebut, media video instruksional ini secara sah dinyatakan "**Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran**".

Tabel 4.3 Penilaian Kelayakan Validator Media

No	Validator Media	Validator Media		Jumlah Skor $\sum x$
	Aspek yang dinilai			
1.	Konsistensi penyusunan tata letak powerpoint	A1	4	8
		A2	4	
2.	Kesesuaian ilustrasi dan gambar	B1	4	13
		B2	3	
		B3	3	
		B4	3	
3.	Cover	C1	4	16
		C2	4	
		C3	4	
		C4	4	
4.	Pengaturan tipografi	D1	4	12
		D2	4	
		D3	4	23
5.	Pengaturan desain layout halaman ini (presentation)	E1	4	
		E2	4	
		E3	4	
		E4	3	
		E5	4	
		E6	4	
6.	Penyusunan powerpoint	F1	4	7
		F2	3	
7.	Kelengkapan komponen	G1	4	18
		G2	4	
		G3	4	
		G4	3	
		G5	3	
8.	PowerPoint (<i>Presentation</i>)	I1	4	20
		I2	4	

		I3	4	
		I4	4	
		I5	4	
Jumlah Pertanyaan N		31		
Jumlah Skor Keseluruhan		117		
Skor Rerata $\bar{x}$		3,77		
Persentase ρ		94,35%		
Rata-Rata Persentase Keseluruhan		94,35%		
Kriteria		Sangat Layak		

Keterangan:	
A1	: Penempatan unsur tata letak (judul, sub judul dan uraian materi)
A1	: Penempatan judul, sub judul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman
B1	: Ilustrasi dan gambar disajikan secara proporsional
B2	: Gambar yang digunakan sesuai dengan masalah yang disajikan
B3	: Ilustrasi menggambarkan isi atau materi
B4	: Ilustrasi yang digunakan jelas
C1	: Ukuran dan komposisi dari unsur tata letak (judul, ilustrasi, dll) seimbang dan seirama dengan tata letak isi
C2	: Ilustrasi cover sesuai materi
C3	: Menampilkan pusat pandang (center point) yang baik
C4	: Ukuran huruf judul powerpoint lebih dominan dibandingkan nama pengarang dan penerbit
D1	: Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf
D2	: Ukuran hurufnya proporsional
D3	: Ketetapan penggunaan variasi huruf (bold, italic, underline, dll)
E1	: Penempatan unsur tata letak judul, sub judul, ilustrasi konsistensi sesuai pola
E2	: Penempatan judul bab dan isi, dll secara konsisten

E3	: Pemberian tempat untuk peletakan ilustrasi
E4	: Penggunaan warna yang konsistensi
E5	: Kesederhanaan penggunaan warna pada halaman isi
E6	: Spasi antara teks
F1	: Keruntutan materi
F2	: Keterpaduan antar kegiatan belajar
G1	: Menu memberikan gambaran mengenai isi powerpoint
G2	: Adanya tujuan kompetensi yang harus dicapai/dikuasai
G3	: Quiz dan soal latihan yang disajikan memuat permasalahan kontekstual dan mengukur kemampuan peserta didik
G4	: Rangkuman berfungsi mempermudah peserta didik dalam belajar
G5	: Umpan balik berfungsi mengetahui ketuntasan dalam setiap kegiatan belajar
I1	: Kemudahan tombol navigasi
I2	: Menggunakan hyperlink
I3	: Fitur-fitur tambahan (fullscreen, dll) mendukung keterbacaan dan fungsi
I4	: PowerPoint dapat diakses dari berbagai perangkat (laptop, ponsel, tablet, dll) dan berfungsi dengan baik
I5	: Tampilan slide show mudah digunakan

Berdasarkan data rekapitulasi pada Tabel 4.3, hasil penilaian kelayakan oleh Ahli Media secara keseluruhan dapat dihitung berdasarkan rumus skor rata-rata ($\bar{x}$) dan persentase kelayakan (ρ) yang telah ditetapkan pada Bab III. Adapun rincian proses perhitungan total dari seluruh butir indikator adalah sebagai berikut:

1. Perhitungan Skor Rata-rata ($\bar{x}$):

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{117}{31} = 3,77$$

2. Perhitungan Persentase Kelayakan (P):

$$P = \frac{\bar{x}}{x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{3,77}{4} \times 100\% = 94,35\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh nilai skor rata-rata ($\bar{x}$) sebesar **3,77** dan persentase kelayakan (P) sebesar **94,35%**. Merujuk pada kriteria penilaian kelayakan instrumen pada Bab III, hasil persentase tersebut berada pada rentang nilai dengan kriteria **"Sangat Layak"**. Dengan demikian, produk video sebagai sumber belajar ini dinyatakan sangat layak tanpa revisi besar dari aspek media dan siap digunakan sebagai sumber belajar peserta didik.

4) Hasil respons guru SKI

Setelah melalui uji validasi dari para ahli materi, bahasa, dan media, tahapan berikutnya dalam penelitian pengembangan ini adalah melakukan uji coba produk kepada Ibu AN selaku guru SKI. Pelibatan subjek yang berfokus pada 1 (satu) orang guru pengampu mata pelajaran SKI ini menerapkan pendekatan One-to-One Evaluation (Uji Coba Perorangan) dalam evaluasi formatif R&D (Tessmer, 1993). Metode ini sejalan dengan penelitian pengembangan terdahulu yang menegaskan bahwa respons mendalam dari satu orang guru ahli atau praktisi lapangan sudah valid, sah, dan representatif untuk mengukur indikator kelayakan aspek kepraktisan awal suatu produk sebelum masuk ke tahap uji coba siswa. Uji coba pengguna (praktisi) ini bertujuan untuk melihat secara nyata tingkat keterpakaian, kepraktisan, serta efisiensi produk ketika diintegrasikan ke dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya di dalam kelas. Penilaian dan tanggapan dari guru yang berhadapan langsung dengan karakteristik peserta didik di lapangan sangat penting dilakukan demi menjamin bahwa Video Sebagai Sumber Belajar Materi

"Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif" ini benar-benar aplikatif, adaptif, serta mampu mempermudah penyampaian materi ajar. Berdasarkan lembar instrumen yang telah diisi, guru memberikan respon kualitatif berupa beberapa catatan tambahan dan saran untuk penyempurnaan produk. Masukan pertama berkaitan dengan unsur estetika visual, di mana peneliti disarankan untuk menambahkan variasi warna-warna yang cerah pada saat menyusun atau membuat desain PowerPoint. Hal ini diharapkan dapat lebih menghidupkan suasana belajar siswa. Masukan kedua tertuju pada aspek auditori, di mana responden menyarankan agar intonasi suara audio di dalam media dibuat lebih menggelegar dan penuh semangat agar mampu memotivasi serta memicu fokus belajar peserta didik secara optimal. Menanggapi masukan tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada kualitas audio menggunakan fitur pengaturan suara di aplikasi CapCut guna memastikan intonasi vokal terdengar lebih jelas, tegas, dan bersemangat.

Di samping catatan teknis tersebut, guru memberikan apresiasi yang sangat positif pada kolom saran produk. Responden memberikan testimoni singkat dengan menyatakan bahwa produk yang dikembangkan ini sudah bagus. Guru juga memberikan dorongan motivasi kepada peneliti agar proses penyusunan skripsi atau tugas akhir ini dapat segera diselesaikan dengan hasil yang terbaik. Selain menerima masukan secara kualitatif, peneliti juga melakukan analisis terhadap skor kuantitatif yang diberikan oleh respon guru guna mengukur tingkat kepraktisan dan kemanfaatan produk di lapangan. Berdasarkan data pada berkas instrumen penilaian ini menggunakan skala 1 sampai 3, di mana skor 3 merupakan capaian tertinggi (Sangat Sesuai). Hasil data menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan penilaian yang sempurna, di mana seluruh butir pernyataan dari berbagai aspek meraih skor 3.

Ditinjau dari aspek kelayakan desain dan tampilan (Aspek A), responden menyatakan sangat sesuai bahwa tampilan visual produk menarik dan tidak membosankan, jenis beserta ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca, serta perpaduan warna dan tata letak teks atau gambar sudah sangat serasi. Kemudahan operasional juga terbukti pada aspek kemudahan penggunaan atau praktikalitas (Aspek B), di mana indikator kejelasan petunjuk penggunaan, kepraktisan

operasional di kelas, hingga efisiensi alokasi waktu penggunaan produk yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran seluruhnya mendapatkan skor 3. Pada aspek penyajian materi (Aspek C). Guru menilai bahwa materi di dalam produk disajikan secara runtut dan sistematis, bahasa yang digunakan komunikatif sehingga mudah dipahami siswa, serta video pendukung materi yang disisipkan sangat akurat secara sejarah. Di samping itu, contoh soal atau ilustrasi yang diberikan dinilai sangat membantu memperjelas materi. Terakhir, dampak positif penggunaan media ini terlihat nyata pada aspek kemanfaatan/dampak pembelajaran (Aspek D). Responden memberikan skor tertinggi (skor 3) untuk pernyataan bahwa produk ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, membantu siswa memahami konsep materi dengan lebih mudah, serta sangat membantu tugas guru dalam menyampaikan materi di kelas. Hasil akumulasi skor kuantitatif yang menyentuh nilai maksimal ini menegaskan bahwa media pembelajaran video interaktif ini telah memenuhi standar kelayakan praktikalitas yang sangat tinggi untuk diterapkan dalam pembelajaran nyata.

Tabel 4.4 Hasil Responden Guru

Respon Guru	Aspek penilaian												
	Kelayakan Desain & Tampilan			Kemudahan Penggunaan (Praktikalitas)			Penyajian Materi				Kemanfaatan/ Dampak Pembelajaran		
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Guru	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah Skor Aspek $\sum x$	9			9			12				9		
Jumlah Butir Pertanyaan N	13												
Skor Rerata $\bar{x}$	3,00			3,00			3,00				3,00		
Persentase ρ	100%			100%			100%				100%		

Kriteria Penilaian	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis
Skor Akhir Total	Rerata:		3,00	
	Persentase:		100%	
	Kriteria:		Sangat Praktis	
Keterangan:				
A	: Tampilan visual produk menarik dan tidak membosankan			
B	: Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca			
C	: perpaduan warna dan tata letak teks/ gambar sudah serasi			
D	: Petunjuk penggunaan produk jelas dan mudah dipahami			
E	: produk ini sangat praktis dan mudah dioperasikan di kelas			
F	Alokasi waktu penggunaan produk efisiensi dan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran			
G	: Materi dalam produk disajikan secara runtut dan sistematis			
H	: Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa			
I	: Video youtube pendukung materi yang disisipkan sangat akurat dan jelas			
J	: Contoh soal atau ilustrasi yang diberikan membantu memperjelas materi			
K	: Produk ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa			
L	: Produk ini membantu siswa memahami konsep materi dengan lebih mudah			
M	: Produk ini sangat membantu tugas guru dalam menyampaikan materi di kelas			

Berdasarkan data rekapitulasi penilaian oleh praktisi/guru, diperoleh total skor dari 13 butir pertanyaan sebagai berikut:

1. Perhitungan Skor Rata-rata ($\bar{x}$)

$$\sum x \text{ (Total Skor)} = 13 \text{ Butir} \times 3 = 39$$

$$N \text{ (Jumlah Butir)} = 13$$

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{39}{13} = 3,00$$

2. Perhitungan Persentase Kelayakan (ρ)

x_i (Skor tertinggi pada instrumen) = 3

$$\rho = \frac{\bar{x}}{x_i} \times 100\%$$

$$\rho = \frac{3,00}{3} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh nilai skor rata-rata ($\bar{x}$) sebesar 3,00 dan persentase kepraktisan (ρ) sebesar 100% merujuk pada kriteria penilaian kelayakan instrumen pada Bab III, hasil persentase tersebut berada pada rentang nilai dengan kriteria "Sangat Praktis". Dengan demikian, produk video sebagai sumber belajar ini dinyatakan sangat praktis oleh praktisi/guru untuk digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas tanpa memerlukan revisi.

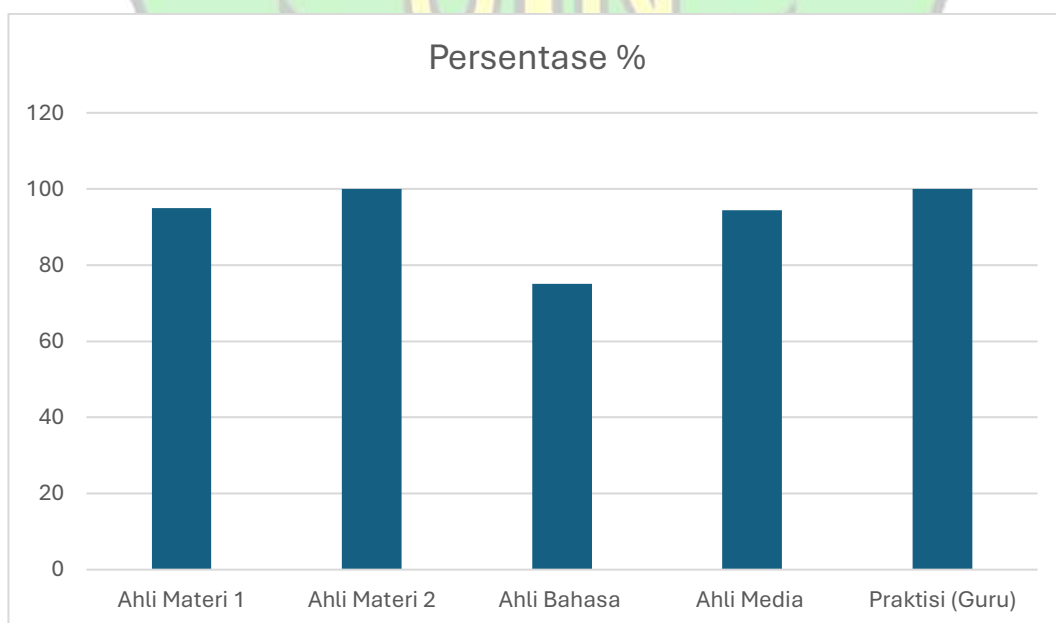
Tahap evaluasi merupakan fase akhir dari model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini. Dikarenakan adanya batasan waktu dan ruang lingkup penelitian, model ADDIE dalam penelitian ini **dimodifikasi sehingga pelaksanaannya dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*)**. Evaluasi dilakukan secara formatif yang berfokus pada penilaian serta perbaikan kualitas produk berdasarkan masukan dari para ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Melalui seluruh rangkaian revisi teknis dan substansi materi yang telah ditindaklanjuti, produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan PowerPoint ini dinilai telah memenuhi standar kualitas yang valid tanpa memerlukan revisi lanjutan.

Sebagai kesimpulan dari seluruh rangkaian uji validasi yang telah dilakukan pada tahap pengembangan (*Development*) ini, berikut disajikan tabel rekapitulasi hasil penilaian kelayakan produk dari seluruh validator ahli dan praktisi/guru:

Tabel 4.5 Data Persentase Validator & Praktisi/Guru

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Materi 1	95,00%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi 2	100%	Sangat Layak
3.	Ahli Bahasa	75,00%	Layak
4.	Ahli Media	94,35%	Sangat Layak
5.	Responden Guru	100%	Sangat Praktis
Rata-Rata Skor Total		92,87%	Sangat Layak & Praktis

Berdasarkan akumulasi data hasil penilaian yang diperoleh dari seluruh validator ahli serta praktisi lapangan, rekapitulasi persentase kelayakan dan praktikalitas produk video pembelajaran berbasis animasi Canva ini dapat dilihat secara visual melalui grafik pada Gambar 4.2 berikut:

**Gambar 4.2** Grafik Persentase Kelayakan dan Praktikalitas Produk

Analisis data yang diperoleh pada grafik di atas menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan berada dalam kategori sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk mengulas lebih mendalam mengenai bagaimana proses pengembangan dan pencapaian

kualitas produk ini jika dikaitkan dengan teori serta riset terdahulu, maka akan dijabarkan pada bagian pembahasan berikut.

B. Pembahasan

1. Bentuk Pengembangan Video sebagai Sumber Belajar SKI

Proses pengembangan video sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif" jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini secara ilmiah dikategorikan sebagai **Video Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint** yang mengintegrasikan berbagai format multimedia secara komprehensif untuk jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI). Media ini dikategorikan sebagai video pembelajaran karena menyajikan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) "*Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif*" secara dinamis melalui *salindia* (*slide show*) otomatis yang dilengkapi musik latar, serta mengintegrasikan (*embed*) video animasi 3D dan *short video* dari YouTube untuk memberikan visualisasi konkret bagi siswa. Keseluruhan alur pembelajaran dirancang secara terstruktur mulai dari cover, pendahuluan (salam, doa, serta penyampaian komponen Kurikulum Merdeka berupa CP, TP, dan IKTP), pemaparan materi SKI yang diperkuat video YouTube, penugasan LKPD, sesi presentasi, kuis evaluasi, hingga kesimpulan dan penutup.

Elemen interaktif melekat kuat pada produk ini berkat penerapan sistem navigasi non-linear berbasis *hyperlink* aktif pada menu utama. Meskipun tayangan dapat berjalan secara otomatis dari awal hingga akhir, sistem *hyperlink* ini memberi fleksibilitas penuh kepada pengguna untuk mengeksplorasi setiap bagian menu sesuai kebutuhan pembelajaran. Interaktivitas media semakin dioptimalkan melalui sajian kuis evaluasi mandiri interaktif yang mampu menguji pemahaman siswa secara langsung sekaligus memproses dan menampilkan kalkulasi skor benar-salah secara otomatis. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar bagi guru, tetapi juga mendukung proses pembelajaran mandiri yang aktif (*active learning*) bagi peserta didik MI.

Dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi hingga tahap Development (Pengembangan). sesuaikan sama ini ngalir teks nya jelasin produk aku itu video apa panjang lah sesuai buat pembahasannya

a. Tahap Perencanaan (*Planning/Analysis*):

Peneliti memulai dengan mengidentifikasi kebutuhan di lapangan. Melalui wawancara awal, ditemukan bahwa peserta didik tingkat Madrasah Ibtidaiyah kerap mengalami kesulitan memahami alur peristiwa sejarah yang bersifat abstrak jika hanya menggunakan buku teks konvensional. Juga Melalui analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik melalui wawancara guru, analisis materi dan analisis karakteristik anak MI. Oleh karena itu, diperlukan sumber belajar berbasis video yang lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar mereka.

b. Tahap Perancangan (*Design*):

Tahap ini merupakan fase perencanaan *blueprint* (cetak biru) operasional untuk mewujudkan video yang komunikatif dan valid secara konseptual dan prosedural. Peneliti merealisasikan hasil analisis kebutuhan dengan menyusun papan cerita (*storyboard*) secara komprehensif sebagai panduan visual, audio, navigasi, dan alur kronologis perjalanan Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif jenjang MI Selain itu, peneliti juga melakukan pemilihan visualisasi karakter animasi, naskah narasi (*voice over*), aset video YouTube relevan, serta naskah kuis interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dasar jenjang Madrasah Ibtidaiyah Tahap ini hanya fokus pada rancangan konseptual tanpa merealisasikan produk utuh.

c. Tahap Pengembangan (*Development*):

Tahap ini merupakan fase realisasi dari desain yang telah dirancang sebelumnya menjadi produk video pembelajaran utuh yang valid secara operasional Peneliti merealisasikan *storyboard* menjadi slide-slide materi di aplikasi Canva Premium, lengkap dengan animasi karakter sejarah yang relevan. Aset visual dinamis tersebut kemudian dipindahkan ke aplikasi Microsoft PowerPoint untuk proses pengeditan lanjutan, penambahan teks penjelasan kronologis, sinkronisasi rekaman narasi suara (*voice over*) pendukung agar materi lebih hidup, serta

pembuatan tombol navigasi navigasi semi-otomatis, penyisipan video pembelajaran youtube relevan, dan penyusunan kuis interaktif. Hasil dari tahap ini adalah prototipe produk Video Sebagai Sumber Belajar materi Hijrah ke Thaif jenjang MI yang komunikatif dan siap divalidasi ahli (*expert judgment*) baik dari ahli materi, bahasa maupun ahli media

2. Kelayakan dan Praktikalitas Produk Video Pembelajaran SKI

Berdasarkan data yang dihimpun selama tahap pengembangan, video pembelajaran ini telah melalui serangkaian uji kevalidan akademis dari para validator ahli serta uji keterpakaian oleh praktisi lapangan.

Secara akumulatif, hasil penilaian menunjukkan bahwa video pembelajaran ini memperoleh rata-rata skor total sebesar **92,87%** dengan kategori "**Sangat Layak dan Praktis**". Kualitas produk ini ditinjau dari beberapa aspek kelayakan sebagai berikut:

- a. **Aspek Kelayakan Materi:** Hasil validasi Ahli Materi 1 oleh Bapak IM (95,00%) dan Ahli Materi 2 oleh Bapak SY (100%) menunjukkan bahwa substansi sejarah Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif yang disajikan di dalam video telah akurat secara sejarah, runtut, dan sesuai dengan indikator tujuan pembelajaran.
- b. **Aspek Kelayakan Bahasa dan Media:** Penilaian dari Ahli Bahasa sebesar 75,00% menyatakan teks dan narasi dalam video layak digunakan dari segi komunikatif, sedangkan Ahli Media sebesar 94,35% mengonfirmasi bahwa kualitas visual animasi, pencahayaan, kualitas suara, dan transisi video berfungsi dengan sangat baik secara teknis.
- c. **Aspek Respons Praktisi (Guru SKI):** Penilaian dari Ibu AN selaku Guru SKI Kelas IV MIN 20 Aceh Besar memberikan skor sempurna 100% dengan kriteria "Sangat Praktis". Hal ini membuktikan bahwa tampilan animasi visual yang dikemas ke dalam video pembelajaran terbukti sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia Madrasah Ibtidaiyah yang membutuhkan jembatan visual konkret untuk memahami narasi sejarah yang abstrak.

Untuk memperjelas perubahan dan perbaikan yang telah dilakukan pada produk video sebagai sumber belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ini, peneliti menyajikan perbandingan antara produk sebelum dan sesudah revisi. Adapun tautan akses (*link*) file video tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Perbandingan Video Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
https://short-url.cc/1yMpN 	https://tinyurl.com/2zy4far 



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bertumpu pada rangkaian kegiatan riset sekaligus pengembangan yang telah diselesaikan terkait pembuatan dan penerapan media video pembelajaran berformat animasi melalui Canva pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya bahasan Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif di MIN 20 Aceh Besar, maka sejumlah simpulan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bentuk Pengembangan Produk: Pengembangan video pembelajaran SKI ini diproduksi dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi hingga tahap *Development* (Pengembangan). Proses perancangan memanfaatkan aplikasi Canva Premium untuk mendesain karakter animasi sejarah, latar tempat, tata letak teks materi, serta transisi adegan visual yang ramah anak. Selanjutnya, seluruh aset beranimasi tersebut dirakit di dalam Microsoft PowerPoint untuk menghasilkan kesatuan video pembelajaran yang dilengkapi dengan narasi suara (*voice over*) pendukung tanpa memerlukan tombol navigasi manual.
2. Kelayakan Produk (Validasi Ahli): Video pembelajaran yang disusun dalam penelitian ini dikategorikan “Sangat Layak” untuk dimanfaatkan sebagai rujukan belajar bagi peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil validasi para pakar. Pada aspek konten, penilaian dari Validator Materi 1 mencapai 95,00%, sementara Validator Materi 2 memberikan nilai maksimal sebesar 100%. Dari sisi kebahasaan, tingkat kelayakan berada pada angka 75,00% dan termasuk dalam klasifikasi “Layak”. Adapun pada dimensi media, evaluasi memperoleh capaian 94,35%, yang turut menguatkan bahwa produk tersebut memenuhi standar penggunaan sebagai sumber pembelajaran.
3. Kepraktisan Produk (Respons Praktisi): Produk video pembelajaran yang dikembangkan dalam riset ini dinilai berada pada tingkat “Sangat Praktis” sebagai sarana penunjang proses belajar pada bidang sejarah di sekolah dasar; penetapan tersebut dibuktikan melalui penilaian tanggapan praktisi oleh guru pengajar SKI

kelas IV di MIN 20 Aceh Besar yang menghasilkan skor sempurna (100%). Hasil ini menunjukkan bahwa media video mampu mengonkretkan paparan peristiwa masa lampau yang sebelumnya cenderung konseptual menjadi sajian visual bergerak yang lebih mudah dipahami dan komunikatif, serta berkontribusi pada meningkatnya minat dan dorongan belajar peserta didik.

B. Saran

Berpijak pada hasil pengembangan video pembelajaran SKI yang telah disusun, peneliti menyampaikan sejumlah rekomendasi yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan, baik dalam konteks penggunaan produk tersebut di lapangan maupun sebagai acuan penyempurnaan dan pengembangan lanjutan pada tahap berikutnya:

1. Guru SKI sebaiknya memasukkan video pembelajaran tersebut ke dalam praktik pembelajaran di kelas sebagai opsi media sekaligus rujukan belajar pendamping, sehingga proses pengajaran materi sejarah bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah dapat berlangsung lebih partisipatif, menarik, dan variatif, serta terhindar dari suasana belajar yang cenderung berulang dan membosankan.
2. Diharapkan pihak sekolah dapat terus mendukung dan memfasilitasi para pendidik untuk memanfaatkan serta mengembangkan media pembelajaran berbasis digital/audiovisual, memanfaatkan sarana teknologi yang tersedia demi meningkatkan mutu pembelajaran sejarah.
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian ini pada tahap implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*) secara klasikal dalam skala luas, mengingat penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*). Dengan demikian, peneliti berikutnya dapat menguji efektivitas penggunaan video sebagai sumber belajar ini secara langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas, serta memperluas cakupan materi sejarah lainnya menggunakan fitur-fitur teknologi terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, Halimatul. (2024). Sumber Belajar Pada Pembelajaran IPS di MI atau SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Agustini, Ketut dan Ngarti, Jero Gede. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1).
- Ahmadi, Bahren. (2020). *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI.
- Alamsyah, Rizki. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3).
- Aliyah, Fitria, Sari Mira dan Zubaidah. (2024). Pentingnya Sumber Belajar Dalam Pendidikan di Sekolah, *Jurnal Pendidikan KITA*, 1(1).
- Alwi, Muhammad. (2021). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Jakarta: Penerbit Intermedia.
- Ananda, Nur Asyifa dan Hidayati ,Noorazmah. (2025). Mengali Makna dan Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Membangun Karakter Generasi Muda di Era Modern. *Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Filsafat*, 2(1).
- Annah. (2022). Internalisasi Nilai Sabar dan Pemaaf melalui Kisah Dakwah Nabi Muhammad SAW ke Thaif pada Pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2).
<https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/6895>
- Apriansyah, Muhammad Ridwan. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunana di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1).
- Ardhianti, Fernandita. (2022). Efektifitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(1).
- Asfiana dan Lessy, Zulkipli. (2023). Pengembangan Video Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar. Pionir: *Jurnal Pendidikan* 12(3).

- Dewanti, Andini dan Putra, Adi. (2022). Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2).
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005) The Systematic Design Of Intruction.
- Direktorat KSKK Madrasah. (2022). Tujuan Pembelajaran (TP) *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Ibtidaiyah* Fase B/Kelas III-IV. Jakarta: Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Farida, Lia. (2025). Penerapan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pada Kurikulum Merdeka di MI Muhammadiyah 2 Kabupaten Sorong. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2).
- Ibnu Ishaq dan Ibnu Hisyam. (2012). *Sirah Nabawiyah: Sejarah Lengkap Kehidupan Rasulullah SAW*. Terjemahan H. Samson Rahman, Jakarta Timur: Akbar Media Eka Sarana.
- Johari, Andriana, Hasan, Syamsuri, dan Rakhman, Maman. (2014). Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1).
- KBBI Daring. (2026). Pengembangan. diakses dari <https://kbbi.web.id/kembang>.
- KBBI Daring. (2026). Video. diakses dari <https://kbbi.web.id/video>.
- Khairani, Miftahul. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1).
- Khotimah Siti, Pahrudin Agus, Jatmiko Agus, Koderi dan Syafe Imam. (2025). Hakikat, Prinsip dan Landasan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (4).
- Kusuma, Dewi Sinta. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(1).
- Mahali, Muhamad. (2023). Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Kurikulum 2013 Pada Materi Sifat-Sifat Rosul Kelas II MI Yappi Karang Saptasori Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Of Islamic Education*, 4(1).
- Maharani, Arista Selly. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Jurnal Bionatural*, 11(1).

- Menteri Agama Republik Indonesia. (2019). *Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Masruroh, Hanani, dan Syafe'i. (2021). Pembelajaran SKI di MI/SD: Reorientasi Nilai-Nilai Karakter melalui Kisah Hijrah Nabi Muhammad SAW. *Jurnal Basicedu*, 5(4). <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1182>.
- M, Syahrul. (2024). Pemanfaatan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4).
- Nasution, Abdul Ghani Jamora. (2022). Narasi Perjalanan Hijrah Rasulullah Dalam Buku SKI. *Jurnal Riset Rumpun Agama dan Filsafat*, 1(2).
- Observasi di kelas III MIN 11 Banda Aceh tanggal 5 Oktober 2024.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1).
- Pardana, Sanovriharisa Bkti. (2024). Video Dalam Proses Pembelajaran: Peran Penting Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 629-631.
- Pranoto, Belinda Putri Amalya, Triana, Dinny, Devi dan Cahyadi Ojang. (2022). Pengembangan Media Video Virtual Reality Berbasis Camera Go Pro 360⁰ dalam Pembelajaran Tari Lenggang Parah Sembilan Kelas X di SMA Negeri 113 Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Tari*, 3(1).
- Rahmawati, Aslihatul, Halimah, Nur, Karmawan, Karmawan dan Setiawan Andika Agus. (2024). Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang, *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 4(2).
- Rustamana, Agus, Sahl, Khansa Hasna, Ardianti, Dela dan Solihin, Ahmad Hisyam Syauqi. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra* 2(3).
- Rudini, Moh. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional*, 8(2).

- Sahputri, Delma. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk Yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Jurnal Biology And Education*, 3(2).
- Sahrul. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekolah Menengah Pertama. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(02).
- Saraswati, Raditya Puja (2025). Penerapan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa Kelas III SDN 008 Sungai Kujang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Sari, Rika Permata. (2024). Analisis Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).
- Saman, Tsurayya. (2024) Urgensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Guru*, 5 (1).
- Sahrul (2025). Pengembangan Media Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(3).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhari, Aslan. (2028). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Pontianak: CV. Razka Pustaka.
- Utaminingsih, Siswi. (2024). Zeni Musfianingsih, Manfaat Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1).
- Wawancara dengan guru SKI MIN 20 Aceh Besar tanggal 20 April 2026.
- Yulida, Devi. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning pada Smartphone Sebagai Sumber Belajar pada Materi Asam Basa di SMA Negeri 1 Pasie Raja*. (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.

RIWAYAT HIDUP

BIODATA DIRI

Nama	: Sela Khatijah
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir	: Agusen 09 Agustus 2003
Alamat	: Agusen
Kewarganegaraan	: Indonesia
Agama	: Islam
Status	: Pelajar/Mahasiswa
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah dan Keguruan/PAI
No. HP	: 082160692337
Email	: Sellakhatijah5@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

SD (3 Tahun)	: SDN 12 Blang Kejeran
SMP (3 Tahun)	: Pesantren Modern Shalahuddin Al- Munawwarah
SMA (3 Tahun)	: Pesantren Modern Shalahuddin Al-Munawwarah

DATA ORANG TUA

Nama Ayah	: Kamisan
Pekerjaan Ayah	: Petani
Nama Ibu	: Masni
Pekerjaan Ibu	: Rumah Tangga
Alamat	: Agusen

LAMPIRAN

Lampiran 1: SK Skripsi





SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 645 Tahun 2026

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
 - bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
 - bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- KESATU** : Menunjuk Saudara:

Reslita, S.Ag., M.Ag
Cut Rizki Mustika, M.Pd

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Sela Khalifah
NIM : 220201156
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaili
Jenjang Madrasah Ibtidaiyah

- KEDUA** : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 05 Juni 2026
Dekan,


Safai Muluk

Tersusun
1. Surat Keputusan Agama RI di Jakarta
2. Dengan Keputusan dari Kementerian Agama RI di Jakarta
3. Dengan Keputusan dari Kementerian Agama RI di Jakarta
4. Keputusan Penerimaan dan Penempatan Negeri (PPN) di Banda Aceh
5. Rada UIN Ar-Raniry di Banda Aceh
6. Rada Pust. Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
7. Penerimaan yang tercantum untuk diteliti dan diteliti
8. Menerima yang tercantum



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-4577/Un.08/FTK.1/TL.00/6/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala MIN 20 Kabupaten Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220201156

Nama : SELA KHATIJAH

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Alamat : Jl. Budi waseso Uken Agusen

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN VIDEO SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATERI HIJRAH NABI MUHAMMAD SAW KE THAIF JENJANG MADRASAH IBTIDAIYAH**

Banda Aceh, 17 Juni 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 24 Juli 2026

Lampiran 3: Surat Balasan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 20 ACEH BESAR**

Jln. Tgk. Glee Iniem Tungkob Darussalam; Kode Pos : 23373;
Email : mintungkob_acehbesar@yahoo.com;
Website : <https://min20acehbesar.com>;

Nomor : B-485 / M.01.04.19 / TL.00 / 530 / 07 / 2026
Lampiran : -
Perihal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Nomor: B-4577/Un.08/FTK.1/TL.00/6/2026, Tanggal 17 Juni 2026, Perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa. Maka dengan ini kami menerangkan bahwa:

Nama : SELA KHATIJAH
NIM : 220201156
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Jl. Budi Waseso Uken Agusen

Telah selesai melaksanakan Penelitian Ilmiah dalam rangka penulisan Skripsi yang berjudul : **PENGEMBANGAN VIDEO SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATERI HIJRAH NABI MUHAMMAD SAW KE THAIF JENJANG MADRASAH IBTIDAIYAH** pada tanggal : 18 Juni 2026

Demikianlah surat keterangan penelitian ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Tungkob, 15 Juli 2026
Kepala Madrasah

NIP. 06803041994032004

Lembar Hasil Validasi Instrumen Penelitian Ahli Materi

INSTRUMEN UJI VALIDITAS BIDANG AHLI MATERI
Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW
Ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah

Judul Penelitian : Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah

Peneliti : Sela Khatijah

Pembimbing 1 : Realita, S.Ag., M.Ag.

Pembimbing 2 : Cut Rizki Mustika, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Nama Validator : Validator 1 (I.) – Ahli Materi

Tanggal :

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah, maka melalui instrument ini kami mohonkan kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberikan penilaian terhadap Video yang telah kami buat. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan juga masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Video ini, sehingga diketahui layak atau tidaknya Video tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran SKI materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif.

1. Petunjuk Pengisian

- Penilaian dilakukan dengan membulatkan salah satu skor pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
- Tujuan lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek materi pada Video
- Penilaian diberikan dengan rentang sebagai berikut:

Skor 1: Tidak Baik

Skor 2: Cukup

Skor 3: Baik

Skor 4: Sangat Baik

- Bapak/Ibu memberikan tanda check list (✓) pada kolom 1, 2, 3 dan 4 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif
- Mohon untuk dapat memberikan komentar atau saran pada kolom yang disediakan lembar validasi ini.
- Kami mengucapkan terimakasih atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini

II. Penilaian

Aspek yang dinilai	Kriteria	skor			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi dengan CP-TP dan IKTP	1. Kelengkapan Materi				✓
	2. Keluasan Materi				✓
	3. Kedalaman Materi				✓
Keakuratan Materi	1. Keakuratan materi (konseptual/faktual)			✓	
	2. Keakuratan istilah-istilah				✓
	3. Keakuratan soal-soal				✓
Kemuktahiran materi	1. Menggunakan materi tambahan seperti video yang terkini (<i>up to date</i>)			✓	
	2. Kontekstualisasi materi sejarah dengan kehidupan nyata saat ini				✓
Teknik Penyajian	1. Ketetapan sistematika penyajian				✓
Pendukung Penyajian	1. Kesesuaian soal dengan materi dan kunci jawaban				✓
	2. Rangkuman				✓

III. Catatan dan saran perbaikan

Tambahkan peristiwa ketika malaikat jibril datang bersama malaikat pengawal quwa yang meminta izin untuk menimpakan gunung kepada penduduk thaif dan bahasanya harus sesuai dengan anak MI Rasulullah ini kethaif mencari suaka perlindungan, lindungan untuk menegakkan agama Islam

IV. Kesimpulan

Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Thaif ini dinyatakan

4. Sangat layak digunakan tanpa revisi
3. Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran
2. Kurang layak digunakan dengan banyak revisi sesuai saran
1. Tidak layak untuk digunakan

Note: Lingkari salah satu

Banda Aceh, Mei 2026

Validator,

Validator I (Imran, M.Ag.) – Ahli Materi

III. Catatan dan saran perbaikan

- Sebaiknya video terkait materi ajar dibuat oleh peneliti, bukan milik org lain.
- Model video diganti dgn tema yg lebih relevan
contoh: peristiwa hijrah Nabi ke Thaif & aman lainnya.

IV. Kesimpulan

Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Thaif ini dinyatakan

4. Sangat layak digunakan tanpa revisi
3. Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran
2. Kurang layak digunakan dengan banyak revisi sesuai saran
1. Tidak layak untuk digunakan

Note: Lingkari salah satu

Banda Aceh, 13 Juni 2026

Validator,


Validator 1 (I.) – Ahli Materi

Lembar Hasil Validasi Instrumen Penelitian Ahli Materi

INSTRUMEN UJI VALIDITAS BIDANG AHLI MATERI
Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW
Ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah

Judul Penelitian : Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah

Peneliti : Sela Khatijah

Pembimbing 1 : Realita, S.Ag., M.Ag.

Pembimbing 2 : Cut Rizki Mustika, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Nama Validator : Validator 2 (Prof. Dr. S. S.) – Ahli Materi

Tanggal : 10/5 -2024

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah, maka melalui instrument ini kami mohonkan kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberikan penilaian terhadap Video yang telah kami buat. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan juga masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Video ini, sehingga diketahui layak atau tidaknya Video tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran SKI materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif.

1. Petunjuk Pengisian

- Penilaian dilakukan dengan membulatkan salah satu skor pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
- Tujuan lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek materi pada Video
- Penilaian diberikan dengan rentang sebagai berikut:

Skor 1: Tidak Baik

Skor 2: Cukup

Skor 3: Baik

Skor 4: Sangat Baik

- Bapak/Ibu memberikan tanda check list (✓) pada kolom 1, 2, 3 dan 4 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif
- Mohon untuk dapat memberikan komentar atau saran pada kolom yang disediakan lembar validasi ini.
- Kami mengucapkan terimakasih atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini

II. Penilaian

Aspek yang dinilai	Kriteria	skor			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi dengan CP-TP dan IKTP	1. Kelengkapan Materi				✓
	2. Keluasan Materi				✓
	3. Kedalaman Materi				✓
Keakuratan Materi	1. Keakuratan materi (konseptual/faktual)				✓
	2. Keakuratan istilah-istilah				✓
	3. Keakuratan soal-soal				✓
Kemuktahiran materi	3. Menggunakan materi tambahan seperti video yang terkini (<i>up to date</i>)				✓
	4. Kontekstualisasi materi sejarah dengan kehidupan nyata saat ini				✓
Teknik Penyajian	1. Ketetapan sistematika penyajian				✓
Pendukung Penyajian	1. Kesesuaian soal dengan materi dan kunci jawaban				✓
	2. Rangkuman				✓

III. Catatan dan saran perbaikan

Metode RDB dan model pada cover
perbaiki kode Rana IP masukkan ke dalam psikomotor
selekanakan slide teks yang terdapat pada 6-8 baris
juga konsistensi font dan lakukan proofreading menyeluruh
bagian quiz dengan 5-10 butir soal pilihan ganda
validasi materi salah agar fokus pada bakteri umum
Referensi tambahkan footnote di akhir media / daftar pustaka

IV. Kesimpulan

Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Thaif ini
dinyatakan

4. Sangat layak digunakan tanpa revisi
3. Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran
2. Kurang layak digunakan dengan banyak revisi sesuai saran
1. Tidak layak untuk digunakan

Note: Lingkari salah satu

Banda Aceh, Mei 2026

Validator,

Validator 2 (Prof. Dr. Sri Suyanta, M.Ag) – Ahli Materi

III. Catatan dan saran perbaikan

saran untuk diperbaiki

IV. Kesimpulan

Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Thaif ini dinyatakan

4. Sangat layak digunakan tanpa revisi
3. Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran
2. Kurang layak digunakan dengan banyak revisi sesuai saran
1. Tidak layak untuk digunakan

Note: Lingkari salah satu

Banda Aceh, 10 Juni 2026

Validator,



Validator 2 (Prof. Dr. S. S.) – Ahli Materi

Lembar Hasil Validasi Instrumen Penelitian Ahli Bahasa

INSTRUMEN UJI VALIDITAS BIDANG AHLI BAHASA
Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW
Ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah

Judul Penelitian : Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah

Peneliti : Sela Khatijah

Pembimbing 1 : Realita, S.Ag., M.Ag.

Pembimbing 2 : Cut Rizki Mustika, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Nama Validator : Validator 1 (S. S. W. L.) - Ahli Bahasa

Tanggal :

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah, maka melalui instrument ini kami mohonkan kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberikan penilaian terhadap Video yang telah kami buat. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan juga masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Video ini, sehingga diketahui layak atau tidaknya Video tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran SKI materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif.

I. Petunjuk Pengisian

- Penilaian dilakukan dengan membulatkan salah satu skor pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
- Tujuan lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek materi pada Video
- Penilaian diberikan dengan rentang sebagai berikut:

Skor 1: Tidak Baik

Skor 2: Cukup

Skor 3: Baik

Skor 4: Sangat Baik

- Bapak/Ibu memberikan tanda check list (✓) pada kolom 1, 2, 3 dan 4 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif
- Mohon untuk dapat memberikan komentar atau saran pada kolom yang disediakan lembar validasi ini.
- Kami mengucapkan terimakasih atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi

II. Penilaian

Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor			
		1.	2.	3.	4.
Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	1. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik			✓	
	2. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik			✓	
Komunikatif dan Interaktif	1. Bahasa yang digunakan menjadikan materi yang disajikan mudah untuk dipahami			✓	
	2. Kemampuan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi			✓	
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	1. Ketepatan tata bahasa			✓	
	2. Ketepatan ejaan			✓	

III. Catatan dan Saran Perbaikan

konsistensi tulisan SAW jangan Saw dan Thair / Thair
 bahasa asing dimiringkan
 typo egman diperbaiki dan ~~ke~~ dibaca ulang
 di akhir gelar Rami udah jangan ada titik
 pakai kata penegasan apa diganti elari kuta
 ice breaking

IV. Kesimpulan

Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Thaif ini dinyatakan:

4. Sangat layak digunakan tanpa revisi
3. Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran
2. Kurang layak digunakan dengan banyak revisi sesuai saran
1. Tidak layak untuk digunakan

Note: Lingkari salah satu

Banda Aceh, Mei 2026

Validator,

Validator 1 () – Ahli Bahasa

III. Catatan dan Saran Perbaikan

Produk sudah dapat digunakan setelah
melakukan perbaikan sesuai catatan yang
dibagikan sebelumnya.

IV. Kesimpulan

Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Thaif ini dinyatakan:

4. Sangat layak digunakan tanpa revisi
3. Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran
2. Kurang layak digunakan dengan banyak revisi sesuai saran
1. Tidak layak untuk digunakan

Note: Lingkari salah satu

Banda Aceh, Juni 2026

Validator,



Validator 1 (S. S. W. L.) – Ahli Bahasa

Lembar Hasil Validasi Instrumen Penelitian Ahli Media

INSTRUMEN UJI VALIDITAS BIDANG AHLI MEDIA

Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW
Ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah

Judul Penelitian : Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah

Peneliti : Sela Khatijah

Pembimbing 1 : Realita, S.Ag., M.Ag.

Pembimbing 2 : Cut Rizki Mustika, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Nama Validator : Validator 1 (F.) - Ahli Media

Tanggal :

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah, maka melalui instrument ini kami mohonkan kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberikan penilaian terhadap Video yang telah kami buat. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan juga masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Video ini, sehingga diketahui layak atau tidaknya Video tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran SKI materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif.

1. Petunjuk Pengisian

- Penilaian dilakukan dengan membulatkan salah satu skor pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
- Tujuan lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media pada Video
- Penilaian diberikan dengan rentang sebagai berikut:

Skor 1: Tidak Baik

Skor 2: Cukup

Skor 3 Baik

Skor 4: Sangat Baik

- Bapak/Ibu memberikan tanda check list (✓) pada kolom 1, 2, 3 dan 4 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif
- Mohon untuk dapat memberikan komentar atau saran pada kolom yang disediakan
- Kami mengucapkan terimakasih atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini.

II. Penilaian

Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor			
		1.	2.	3.	4.
Konsistensi penyusunan tata letak pada Powerpoint Interaktif	1. Penempatan unsur tata letak (judul, sub judul dan uraian materi)				✓
	2. Penempatan judul, sub judul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman				✓
Kesesuaian ilustrasi dan gambar	1. Ilustrasi dan gambar disajikan secara proporsional				✓
	2. Gambar yang digunakan sesuai dengan masalah yang disajikan			✓	
	3. Ilustrasi menggambarkan isi atau materi			✓	
	4. Ilustrasi yang digunakan jelas			✓	
Cover	1. Ukuran dan komposisi dari unsur tata letak (judul, ilustrasi, dll) seimbang dan seirama dengan tata letak isi				✓
	2. Ilustrasi <i>cover</i> sesuai materi				✓
	3. Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik				✓
	4. Ukuran huruf judul Powerpoint lebih dominan dibandingkan nama pengarang dan penerbit				✓

Pengaturan tipografi	1. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf				✓
	2. Ukuran hurufnya proposional				✓
	3. Ketepatan penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, underline</i> , dll)				✓
Pengaturan desain layout halaman isi	1. Penempatan unsur tata letak judul, sub judul, ilustrasi konsisten sesuai pola				✓
	2. Penempatan judul bab dan isi, dll secara konsisiten				✓
	3. Pemberian tempat untuk peletakan ilustrasi				✓
	4. Penggunaan warna yang konsisten		✓		
	5. Kesederhanaan penggunaan warna pada halaman isi				✓
	6. Spasi antara teks				✓
Penyusunan Powerpoint Interaktif	1. Keruntutan materi				✓
	2. Keterpaduan antar kegiatan belajar		✓		
Kelengkapan komponen	1. Menu memberikan gambaran mengenai isi Powerpoint				✓
	2. Adanya tujuan kompetensi yang harus dicapai/dikuasai				✓
	3. Quiz dan soal latihan yang disajikan memuat permasalahan kontekstual dan mengukur kemampuan peserta didik				✓
	4. Rangkuman berfungsi mempermudah peserta didik dalam belajar		✓		
	5. Umpan balik berfungsi mengetahui ketuntasan dalam setiap kegiatan belajar		✓		
Powerpoint	1. Kemudahan tombol navigasi				✓
	2. Menggunakan <i>Hyperlink</i>				✓
	3. Fitur-fitur tambahan (<i>fullscreen</i> , dll) mendukung keterbacaan dan fungsi				✓
	4. Powerpoint dapat diakses dari berbagai				✓

Presentation	perangkat (laptop, Ponsel, tablet, dll) dan berfungsi dengan baik				✓
	5. Tampilan <i>slide show</i> mudah digunakan				✓

III. Catatan dan Saran Perbaikan

- timing di Quiz (30 menit)
- sound hilangikan di Quiz, ganti dan sound notifikasi benar / salah
- skor Akhir nilai
- jawaban yg benar

IV. Kesimpulan

Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif ini dinyatakan:

4. Sangat layak digunakan tanpa revisi
- ① Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran
2. Kurang layak digunakan dengan banyak revisi sesuai saran
1. Tidak layak untuk digunakan

Note: Lingkari salah satu

Banda Aceh, Juni 2026

Validator,

Validator 1 (F.) – Ahli Media

Lampiran 4: Instrumen Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU TERHADAP PRODUK
Pengembangan Video Sebagai Sumber Belajar Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW
Ke Thaif Jenjang Madrasah Ibtidaiyah

Nama Guru : Andi Karlina, S.Pd
Nip : 198504062019032019
Nama Sekolah : MIN 20 Acch Besar
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang paling sesuai dengan penilaian Ibu:

Skor 3: Sangat Sesuai

Skor 2: Sesuai

Skor 1: Kurang Sesuai

No	Pernyataan	Skor		
A	Aspek Kelayakan Desain & Tampilan	3	2	1
1	Tampilan visual produk menarik dan tidak membosankan.	✓		
2	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca.	✓		
3	Perpaduan warna dan tata letak teks/ gambar sudah serasi.	✓		
B	Aspek kemudahan penggunaan (Praktikalitas)	✓		
4	Petunjuk penggunaan produk jelas dan mudah dipahami	✓		
5	Produk ini sangat praktis dan mudah dioperasikan di kelas	✓		
6	Alokasi waktu penggunaan produk efisien dan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran.	✓		
C	Aspek penyajian materi	✓		
7	Materi dalam produk disajikan secara runtut dan sistematis.	✓		
8	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa.	✓		
9	Video youtube pendukung materi yang disisipkan sangat			

	akurat secara sejarah.	✓		
10	Contoh soal atau ilustrasi yang diberikan membantu memperjelas materi.	✓		
D	Aspek kemanfaatan/dampak pembelajaran	✓		
11	Produk ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.	✓		
12	Produk ini membantu siswa memahami konsep materi dengan lebih mudah.	✓		
13	Produk ini sangat membantu tugas guru dalam menyampaikan materi di kelas.	✓		

Catatan dan Saran

- Catatan Tambahan:

• Menambah warna & gambar pd soal
 Membuat Powerpoint
 • Intonasi suara Audio lebih menyenangkan
 dan menarik.

- Saran Produk:

• Bisa optik
 • Bermanfaat sebagai referensi belajar & d

Aceh Besar, 18 Juni 2026

Responden,



(Andi Karlina, S.Pd)

NIP. 1985040620032014

Lampiran 5: Dokumentasi Penelitian

