



## Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video terhadap Materi Sejarah Kebudayaan Islam Abu Bakar As Sh-Iddiq Sang Pembinar Kelas V Min 04 Trimo

Ulin Ni'am<sup>1</sup>, Yuni<sup>2</sup>

<sup>1&2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Nurul Huda, Indonesia

E-mail: [niam@unuha.ac.id](mailto:niam@unuha.ac.id)<sup>1</sup>, [yyuntet06@gmail.com](mailto:yyuntet06@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstract.** *The purpose of this research is to find out how Abu Bakar As-Siddiq, the fifth grade winner of MIN 04 Trimo Rejo creates interactive learning multimedia on SKI subjects by using video. Learning media must complement other learning components as part of the system. The aim is to facilitate learning activities as efficiently as possible. Abu Bakar As-Shiddiq, the fifth grade winner of MIN 04 Trimo Rejo, explains video-based interactive learning on SKI material in this post. The ADDIE model is used in this research. According to ADDIE, learning design creates learning through analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. Learning system design development methodology is used to explain the research and development design process. Primary data collected through distributing questionnaires is the required data source. Participants in this study include media experts, material experts, and students. Nurul Huda University Sukaraja PGMI 6B students participated in this study. The interactive video is suitable for the application of learning, and the results of learning validation are rated as good.*

**Keywords:** *development, interactive multimedia*

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Abu Bakar As-Siddiq pemenang kelas V MIN 04 Trimo Rejo menciptakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran SKI dengan menggunakan video. Media pembelajaran harus melengkapi komponen pembelajaran lainnya sebagai bagian dari sistem. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran seefisien mungkin. Abu Bakar As-Shiddiq pemenang kelas V MIN 04 Trimo Rejo menjelaskan pembelajaran interaktif berbasis video pada materi SKI pada postingan kali ini. Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini. Menurut ADDIE, desain pembelajaran menciptakan pembelajaran melalui fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metodologi pengembangan desain sistem pembelajaran digunakan untuk menjelaskan proses desain penelitian dan pengembangan. Data primer yang dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner merupakan sumber data yang diperlukan. Partisipan dalam penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi, dan mahasiswa. Mahasiswa Universitas Nurul Huda Sukaraja PGMI 6B ikut serta dalam penelitian ini. Video interaktif sesuai untuk penerapan pembelajaran, dan hasil validasi pembelajaran dinilai baik.

**Kata kunci:** pengembangan, multimedia interaktif

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk generasi bangsa yang berkarakter dan berdaya saing. Terutama dalam pendidikan karakter, yang diharapkan mampu membentuk siswa yang berakhlak, beretika, serta berbudaya sesuai visi pembangunan nasional, yaitu mewujudkan masyarakat yang beradab berdasarkan nilai-nilai Pancasila (Nugroho, 2019). Pesatnya perkembangan teknologi telah memberikan kontribusi besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam peningkatan metode dan efektivitas pembelajaran. Teknologi memiliki peran vital dalam memperkaya proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai media dan sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif (Febriandi, 2020). Teknologi

pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan dan meningkatkan belajar. Namun karena pembelajaran merupakan proses yang memiliki banyak aspek dan saling terkait, ternyata pembelajaran lebih dari itu (Ulhadi, Aunurrahman, & Fadillah, 2021).

Sistem pendidikan sangat memerlukan strategi untuk menghadapi permasalahan yang muncul pada saat proses belajar mengajar. Peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif sangat penting dalam pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Untuk membantu siswa mendalami materi termasuk materi Abu Bakar As-Siddiq yang dibahas pada pelajaran V MIN 04 Rejo Trimo, guru yang efektif dapat menciptakan metodologi pembelajaran yang sesuai (Halawa, 2020). Guru memiliki pengaruh besar terhadap pembelajaran siswa, membuat mereka aktif, kreatif, dan percaya diri. Oleh karenanya, kreativitas guru berpengaruh signifikan terhadap pemahaman siswa. Ketika guru menggunakan imajinasi yang lebih besar ketika menyajikan konten, siswa akan lebih mungkin memahami pelajaran dan terinspirasi untuk mengembangkan kreativitas mereka sendiri. Untuk mengembangkan kegembiraan siswa dan menjadikan pembelajaran menyenangkan dan bermakna, guru harus kreatif dalam menyajikan mata pelajaran dengan cara yang menarik dan relevan (Mahrita & Cahyono, 2022).

Sejauh ini siswa hanya mendengar langsung dari guru di sekolah. Sayangnya, pengajaran tatap muka yang monoton sering kali menurunkan motivasi dan membuat siswa bosan. Pada umumnya siswa yang bosan dengan pelajarannya mungkin menjadi kurang tertarik dan antusias mengikuti kegiatan kelas. Siswa yang bosan akan lebih sulit mengembangkan dirinya dengan sebaik-baiknya, mandiri, dan bertanggung jawab. Hasil pembelajaran yang diharapkan mungkin akan menurun jika siswa tidak tertarik pada materi pelajaran atau menganggapnya membosankan. Oleh karena itu, salah satu strategi paling penting untuk memerangi rasa bosan belajar adalah dengan menciptakan lingkungan belajar yang ramah dan nyaman (Noviyanti, Yunusi, & Darmawan, 2024).

Dalam hal ini, guru profesional perlu menguasai berbagai kemampuan, termasuk pemahaman yang mendalam terhadap materi pengajaran serta keterampilan dalam memilih strategi yang tepat agar lingkungan belajar menjadi lebih menarik dan tercapainya maksud pembelajaran dengan sukses. Dengan kemampuan ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik di kelas yang menginspirasi siswa untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka. Hal ini akan lebih mudah dilakukan jika pendidik dapat memberikan kurikulum secara menarik dan inovatif, sehingga dapat menginspirasi siswa, meningkatkan pemahaman materi, dan meningkatkan keinginan belajar (Ramadhani, 2020). Pemanfaatan multimedia merupakan salah satu cara pendidik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Istilah “multi” dan “media” digabungkan untuk membentuk multimedia interaktif. Media mengacu pada suatu wadah atau alat, sedangkan multi menunjukkan banyak atau lebih dari satu. "Media" berarti "sarana" atau "jalan" dalam bahasa Arab. Dengan kata lain, segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumbernya ke penerimanya dianggap media. Media dapat dicirikan sebagai sarana yang menghubungkan individu dengan informasi, saluran komunikasi, alat komunikasi, atau pemasok informasi. Pembelajaran multimedia telah didefinisikan secara berbeda oleh akademisi yang berbeda. Teks, audio, visual, video, objek rekayasa, dan manusia semuanya dapat dianggap sebagai bentuk media ini. Salah satu komponen pendidikan yang sangat berkaitan dengan komponen lainnya, termasuk tujuan, sumber, teknik, dan peserta didik, adalah media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dimaksudkan untuk memudahkan pembelajaran (Ilmiani, Rahman, & Rahmah, 2020).

Guru didorong untuk menggunakan berbagai media dalam menawarkan materi pembelajaran sesuai dengan kemajuan teknologi terkini. Karena dapat memfasilitasi pembelajaran interaktif dan mengefektifkan proses melalui berbagai fitur, termasuk suara, video, animasi, teks, dan grafik, komputer merupakan salah satu alat pembelajaran modern yang paling efektif. Siswa dapat terlibat langsung dengan topik yang dipelajari melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang memudahkan mereka dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Karena menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis, pengajaran multimedia juga terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Selain itu, multimedia interaktif memberikan siswa kebebasan untuk belajar sesuai kecepatan mereka sendiri, yang dapat membantu mereka mendapatkan hasil belajar terbaik (Baharuddin, Halimah, Nursalam, & Mattoliang, 2020).

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis video dapat digunakan sebagai sumber pengajaran sejarah kebudayaan Islam. Mengajari siswa dan menumbuhkan apresiasi terhadap sejarah Islam adalah tujuan dari mata kuliah Pendidikan Agama Islam Sejarah Kebudayaan Islam, atau disingkat SKI. Kemudian, melalui instruksi, pelatihan, teladan, pengalaman, dan kebiasaan, informasi ini berfungsi sebagai landasan cara hidup. Oleh karena itu, pembelajaran SKI mengacu pada strategi yang diterapkan guru di kelas SKI untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan mempelajari sejarah kebudayaan Islam tidak jauh dari belajar dari sejarah umat terdahulu yaitu mereka yang mengikuti Allah dan Rasul-Nya, serta mereka yang menciptakannya dan menjadikan ilmu tersebut sebagai model dan pedoman kehidupan sekarang dan di masa depan untuk menemukan kepuasan dalam kehidupan ini dan juga kehidupan selanjutnya (Syurgawi & Yusuf, 2020).

Materi pembelajaran SKI pada Abu Bakar Ash-Siddiq pembela kelas V MIN 04 Rejo Trimo menunjukkan penguasaan metodologi pembelajaran dan tujuan guru. Selain itu, dapat membantu guru dan siswa mengembangkan semangat terhadap proses pendidikan. Pembuatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video masih menjadi topik pembelajaran yang dapat dibahas pada materi SKI Abu Bakar As-Shiddiq pencipta kelas V MIN 04 Trimo Rejo. Oleh karena itu, studi ini bermaksud untuk: 1). Desain Pengembangan Pembelajaran Multimedia untuk SKI MIN 04 Trimo Rejo 2). memberikan penjelasan tentang materi pembedaan Abu Bakar Ash-Shiddiq. 3). Menggunakan media berbasis video interaktif untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran SKI MI/SD.

Diharapkan siswa akan lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran ketika multimedia interaktif digunakan, sehingga akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena dengan memanfaatkan teknologi dapat membuat kelas menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumber daya bagi para pendidik dalam pengembangan metode pengajaran yang sukses dan dapat menjelaskan pentingnya mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas.

## **2. METODE PENELITIAN**

Dalam studi ini, produk dirancang dan efektivitasnya dinilai melalui penelitian dan pengembangan (R&D) (Sugiyono, 2012). Menurut Bord & Gall, penelitian dan pengembangan adalah prosedur yang digunakan untuk membuat dan memverifikasi item pendidikan tertentu (Ismail, 2020). Lima langkah model metode ADDIE yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini (Wahyudi, Darmayasa, & Gunarto, 2023). Paradigma pendekatan ADDIE dalam penelitian ini semata-mata tidak mengevaluasi siswa. Penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan survey atau menggunakan program WhatsApp/WA dalam rangka penyelesaian tugas akhir mata kuliah Metodologi Pembelajaran SKI MI/SD. Produk buatan siswa diuji.

Ada tiga topik yang dilakukan pada subjek penelitian ini: (1) ahli materi, (2) ahli media, dan (3) mahasiswa PGMI 6B di Universitas Nurul Huda Sukaraja. Subjek uji coba dari peneliti dan pengembang pembelajaran adalah siswa SDN Taraman kelas V. Teknik penelitian ini terdapat lima langkah, yaitu: 1) analisis yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif menggunakan video, 2) Perancangan produk atau media interaktif berbasis video yang meliputi desain materi pembuka, inti, dan penutup. 3) Pengembangan, yaitu menyusun dan memproduksi video yang telah dibuat

atau disiapkan dengan menggunakan Kinemaster; pakar media mengujinya pada saat ini. 4) Implementasi, khususnya pengujian produk interaktif berbasis multimedia atau video dengan mahasiswa PGMI 6B Universitas Nurul Huda Sukaraja, dan 5) evaluasi, yang merupakan pengembangan multimedia intraktif yang didasarkan pada video yang menggabungkan materi pembena Abu Bakar As-Shiddiq.

Kuesioner yang menggunakan skala Likert sebagai instrumen pengukurannya digunakan sebagai instrumen non-tes dalam penelitian ini. Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran multimedia interaktif berbasis video dengan konten Abu Bakar As-Siddiq dan latar belakang pembelajaran SKI, dilakukan penyebaran angket kepada mahasiswa, ahli materi, dan ahli media. Pertanyaan-pertanyaan dalam daftar diformat seperti kuesioner.

**Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5**

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
80 – 89	Baik	Tidak perlu direvisi
65 -79	Cukup	Direvisi
55-64	Kurang	Direvisi
0-54	Sangat kurang	Direvisi

Sumber: (Sokheh, Wahjoedi, & Suwiwa, 2017).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil



**Gambar 1.**

#### **Tampilan Awal Video Abu Bakar As-Shiddiq Sang Pembena**

Pemanfaatan video interaktif untuk mendidik sejarah budaya Islam adalah hasil dari penelitian ini. Perkembangan norma, agama, dan budaya Islam, serta perubahan berkala dalam kehidupan sosial umat Islam, semuanya merupakan bagian dari sejarah kebudayaan Islam. Gagasan utama kebudayaan Islam adalah bagaimana umat Islam dapat memperoleh ilmu atau wawasan dari bidang politik, ibadah, perilaku, muamalah, dan bidang lainnya. Dengan demikian, mempelajari sejarah kebudayaan Islam dapat dilihat sebagai upaya untuk membekali

siswa dengan pemahaman tentang evolusi aturan, agama, dan budaya Islam, serta pengalaman hidup umat Islam. Melalui pembelajaran ini, siswa dapat memperoleh wawasan yang mendalam mengenai evolusi aturan, praktik ibadah, perilaku sosial, dan aspek muamalah dalam kehidupan umat Islam (Atiqoh, Mas'uliyah, & Munawir, 2023).

Siswa yang mempelajari sejarah budaya Islam memperoleh pemahaman tentang kerangka sosial dan budaya yang mempengaruhi identitas Muslim sepanjang waktu, selain belajar tentang kepribadian dan peristiwa penting. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang prinsip-prinsip global yang penting dalam keyakinan Islam, seperti keadilan, toleransi, dan menghormati satu sama lain. Selain itu, pendidikan ini dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap keberagaman dalam masyarakat serta pola pikir kritis dan analitis terhadap permasalahan sosial dan budaya saat ini (Mar'atussholeha & Putri, 2023). Aplikasi ini membuat video menggunakan program Kinemaster Android. Media pembelajaran yang efektif harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut: a) selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan; b) terlihat atau terdengar; c) menanggapi pembelajaran siswa; d) digunakan dengan cara yang sesuai dengan situasi siswa; dan e) menjadi jembatan dalam proses pembelajaran (Sukarini & Manuaba, 2021).

## **Pembahasan**

### **A. Kompetensi Dasar dan Indikator**

#### **Kopetensi Dasar (KD)**

- 1.2 Mengikuti teladan prinsip moral yang dicontohkan Khalifah Abu Bakar Ash-Siddiq r.a
- 2.2 Dalam kehidupan sehari-hari mencontoh tingkah laku Khalifah Abu Bakar Ash-Siddiq r.a.

#### **Indikator**

- 1.2.1 Memperlihatkan tindakan yang mencerminkan prinsip-prinsip agama Khalifah Abu Bakar as-shiddiq
- 2.2.1 Dalam beraktivitas sehari-hari, tunjukkan sikap yang meneladani khalifah Abu Bakar Ash-Siddiq r.a.

Tujuan pembelajaran yang utama adalah:

Mempelajari dan mengamalkan cita-cita kesalehan khalifah Abu Bakar Ash-Siddiq ra dengan menonton video dan meneladani tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari.

## B. Konsep perancangan video pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MIN 04 Trimo

### Rejo

Judul : Abu Bakar As-Siddiq Sang Pembena

Durasi : 03:16 Menit

Pemeran : 1 Orang

Kamerawan: 1 Orang

Lokasi : Ruang Kamar

Scence	Narasi	Musik	Adegan Dan Rancangan Grafis	Durasi
1.	Sebelum salam pembuka Ada KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran. Hai anak-anak... Bagaimana kabar kalian? Semoga dalam keadaan sehat ya. Pada pembelajaran kali ini, kita akan belajar tentang Sejarah Kebudayaan Islam pelajaran kelas V tentang Abu Bakar As-Siddiq. Doa Sebelum Belajar.	Tanpa musik tetapi dengan video orang bersuara	ANIMASI <ul style="list-style-type: none"> <li>Judul</li> <li>Background pink, warna terang disertai gambar masjid, gambar kebersamaan anak-anak muslim dan disertai dengan warna tulisan yang mudah di baca.</li> <li>Doa sebelum belajar dan anak muslim berdoa.</li> </ul>	52 detik
2.	Siapa si Abu Bakar As-Siddiq? Abu Bakar As-Siddiq adalah Khaliah pertama dari Khulafaurassyidin. Nama aslinya adalah Abu Ka'bah. Setelah masuk Islam. Namaya di ganti oleh Rasullah menjadi Abdullah bin Abu Quhafah. Ayahnya Quhafah bin Amir. Ibunya Ummu Khair Salma. Nasabnya bertemu dengan nasab Rasulullah pada Murrah. Ia lahir pada tahun 574 M.	Tanpa musik tetapi dengan video orang bersuara	ANIMASI <ul style="list-style-type: none"> <li>Background pemandangan taman disertai pelangi, tulisan warna hitam dan gambar unta.</li> </ul>	44 detik
3.	Wafat pada tahun 634 M. Ia termasuk Assabiqun Al-Awwalun.	Tanpa musik tetapi dengan video orang bersuara	ANIMASI <ul style="list-style-type: none"> <li>Background masjid disertai warna pink yang cerah, tulisan warna putih, dan gambar ibu dan anak.</li> </ul>	13 detik
4.	Abu Bakar As-Sissiq memiliki 2 julukan, yaitu, 1. Atiq 2. As-Siddiq Atiq berarti tampan dan suci dan As-Siddiq berarti jujur.	Tanpa musik tetapi dengan video orang	ANIMASI <ul style="list-style-type: none"> <li>Background pemandangan langit biru disertai rumput hijau yang cerah, tulisan warna hitam, dan</li> </ul>	15 detik

		bersuara	gambar ibu dan anak.	
5.	Abu Bakar memiliki kepribadian yang mulia, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki kemauan yang sangat kuat</li> <li>2. Memiliki sifat-sifat terpuji.</li> <li>3. Ia seseorang sahabat yang setia terhadap Rasulullah</li> <li>4. Seseorang pembesar Quraisy yang sangat disegani dan dihormati</li> <li>5. Ia seseorang pemimpin yang sangat jujur, tegas, dan hati-hati.</li> <li>6. Ia seorang yang sangat giat.</li> </ol>	Tanpa musik tetapi dengan video orang bersuara	ANIMASI <ul style="list-style-type: none"> <li>• Background pemandangan langit biru disertai rumput hijau yang cerah dan balon, tulisan warna hitam</li> <li>• Gambarnya pejuang berjalan dengan kuda</li> <li>• Gambar beberapa pedagang yang melihat emas di beberapa peti.</li> <li>• Gambar 3 persahabatan yang sedang bercakap-cakap</li> <li>• Gambar beberapa orang sedang berdoa</li> <li>• Gambar beberapa orang yang berjuang</li> <li>• Gambar pedagang di pasar</li> </ul>	44 detik
6.	Peran Abu Bakar dalam agama Islam itu sangat penting, karena ingin selalu berdakwah dan memperjuangkan agama Islam	Tanpa musik tetapi dengan video orang bersuara	ANIMASI <ul style="list-style-type: none"> <li>• Background seorang pejuang yang sedang membaca buku</li> </ul>	10 detik
7.	Pada pembelajaran hari ini cukup sekian dan jangan lupa jaga kesehatan. Terimakasih dan Wassalamua'alaikum wr.wb	Tanpa musik tetapi dengan video orang bersuara	ANIMASI <ul style="list-style-type: none"> <li>• Background warna biru yang cerah dan latar belakang biru tulisan berwarna putih</li> <li>• Gambar protokol kesehatan dan seorang pejuang.</li> </ul>	14 detik

Terkhusus material dan media bertanggung jawab atas kualitas produk. Tampilan video pembuka yang menarik; konsep imajinatif dibalik penguasaan; dan visual (desain tata letak, tipografi, musik) merupakan contoh media penilaian. Video interaktif memiliki ilustrasi yang jelas dan mudah dipahami, tata letak media sesuai dengan pentasnya, tampilannya mudah dibaca dan dipahami, pembelajaran menjadi lebih mudah dengan media berbasis video interaktif, penggunaan media tersebut tidak membahayakan siswa, dan dapat digunakan untuk sekolah online. Contoh evaluasi materi antara lain: motivasi belajar, aktualitas dan kontekstualitas, penyajian isi sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran, serta

penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan tingkat kompetensi siswa. Karena film interaktif bersifat metodis, kohesif, dan memiliki alur logis yang jelas, siswa dapat lebih mudah mengingat informasi dan materi yang telah mereka pelajari. Film interaktif juga dapat digunakan untuk mendorong sekolah dan memudahkan guru mengkomunikasikan kontennya.

Media pembelajaran ini dikategorikan sangat baik berdasarkan temuan evaluasi yang memenuhi kriteria baik, yang meliputi tingkat ketercapaian 94,2 persen dan hasil penilaian ahli materi 96,9 persen. Dengan hasil yang luar biasa dari kuesioner yang diberikan, video interaktif merupakan media yang relevan untuk dikembangkan, khususnya selama epidemi. Yang terakhir, evaluasi tanggapan kuesioner siswa V mencakup komentar dan rekomendasi seperti “Kerja bagus” dan “cukup bagus dan menarik.” Anda dapat bereksperimen dengan format png dengan beberapa cara untuk membuat gambar tampak lebih realistis. Sehingga tidak perlu adanya revisi dan video interaktif ini siap digunakan.

Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta meningkatkan pemahaman terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Video interaktif media ini mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga bermanfaat bagi proses belajar mereka. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau online, video ini dapat menjadi alat bantu yang efektif karena dapat diakses secara fleksibel sesuai kebutuhan siswa, sehingga memudahkan mereka untuk belajar secara mandiri maupun dalam pengawasan guru. Selain itu, penggunaan film edukasi ini juga diharapkan dapat membantu mencapai tujuan pendidikan nasional dengan membantu siswa mengembangkan wawasan yang luas dan karakter yang luhur. Selain memberikan pengetahuan sejarah dan prinsip-prinsip moral, pengajaran berbantuan teknologi semacam ini dapat meningkatkan literasi digital siswa pada usia muda. Oleh karena itu, penciptaan multimedia interaktif berbasis video mempunyai banyak harapan untuk diadopsi secara lebih luas di lembaga pendidikan lain sebagai cara untuk meningkatkan strategi pengajaran dan meningkatkan standar pendidikan di era digital.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Abas & Lestari (2022) yang menunjukkan bahwa Penggunaan video sebagai media dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan dinamis. Video memiliki kekuatan untuk mengkomunikasikan informasi secara visual dan dinamis, yang membantu siswa lebih memahami topik yang diajarkan. Menggunakan multimedia interaktif dapat membantu siswa belajar lebih efisien. Jika materi disampaikan secara metodis dan progresif, dimulai dari konsep dasar hingga ke konsep yang lebih rumit, siswa dapat berhasil mengikuti alur pembelajaran. Inisiatif ini juga berupaya untuk memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami fakta sejarah dan

meningkatkan kesadaran mereka akan nilai pembelajaran budaya Islam masa lalu. Siswa didorong untuk mengkaji kejadian sejarah dan menghubungkannya dengan isu-isu sosial, budaya, dan politik kontemporer. Diharapkan siswa mampu mengenali dan menghormati warisan sejarah Islam sebagai komponen peradaban Islam melalui pendidikan multimedia. Untuk menumbuhkan gairah dan kebanggaan terhadap warisan budaya, hal ini sangat penting.

Fauzi, Hidayati, Syafril, & Novrianti (2024) dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa membantu siswa memahami sejarah kebudayaan Islam, khususnya era Bani Umayyah, adalah tujuan dari sumber multimedia ini. Kemampuan siswa dalam menjelaskan dan mengingat kembali tokoh dan peristiwa sejarah yang diajarkan kepada mereka akan meningkat dengan penggunaan pembelajaran berbasis video. Didapatkan reaksi siswa terhadap penggunaan multimedia di kelas adalah baik. Jika dibandingkan dengan teknik tradisional, mereka merasa lebih terlibat dan bersemangat dengan pengalaman belajar saat menggunakan media video. Karena dapat menyampaikan pengetahuan dalam gaya audiovisual, video dianggap sebagai alat pembelajaran efektif yang membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, video dapat diputar ulang sehingga siswa dapat belajar sesuai kecepatan mereka sendiri.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Hajizah, Alawiyah, Aspiani, & Azis (2024) yang juga mengungkapkan bahwa jika dibandingkan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan pembelajaran pra multimedia, semangat belajar siswa jauh lebih tinggi. Hasil ini menunjukkan bagaimana penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat siswa sekaligus meningkatkan efisiensi proses pendidikan. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran SKI berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyeluruh.

Dalam bidang pendidikan, pembelajaran berbasis video merupakan reaksi terhadap kemajuan teknologi. Perangkat keras dan perangkat lunak tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi. Perangkat lunak mencakup aplikasi seperti Canva, Kinemaster, Doratoon, TikTok, dan lainnya yang memungkinkan pengguna melihat atau membuat video, sedangkan perangkat keras terdiri dari perangkat listrik seperti komputer, laptop, tablet, dan ponsel cerdas. Dengan demikian, siswa dapat memiliki kontrol lebih besar terhadap proses belajarnya sendiri dan belajar kapan saja dan dari lokasi mana saja dengan bantuan teknologi dan perangkat lunak ini. Minat belajar dapat ditingkatkan dengan adanya video edukasi. Penggunaan PowerPoint, alat pembelajaran online, dan materi pembelajaran video animasi telah terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa (Fakhrunnisaa, Isnaini, & In, 2023).

Selain itu, penggunaan multimedia berbasis video dan disesuaikan dengan konten Sejarah Kebudayaan Islam tentang Abu Bakar As-Siddiq dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat informasi. Siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran ketika teks dinamis, grafik animasi, dan narasi audio digunakan. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran kontemporer yang menekankan keterlibatan multisensori, khususnya penggunaan teks, suara, dan visual secara simultan untuk meningkatkan retensi dan penyerapan materi oleh siswa. Multimedia interaktif berbasis video juga memungkinkan diferensiasi dalam metode pengajaran, di mana siswa dapat mengulang materi sesuai kebutuhan mereka. Dalam konteks ini, peran video sebagai media pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana yang memungkinkan pengajaran lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan individual siswa. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang memungkinkan siswa untuk belajar kapan pun dan kapan pun mereka merasa paling nyaman.

Multimedia berbasis video dapat mendukung pengalaman belajar yang lebih intim dan signifikan dengan pendekatan yang berpusat pada siswa ini, memungkinkan siswa membuat hubungan antara konten yang telah mereka pelajari dengan kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, ini membuat konten yang kompleks menjadi lebih mudah dan menarik bagi guru untuk mengajar. Video pembelajaran interaktif, khususnya yang berkaitan dengan Sejarah Kebudayaan Islam, seperti kisah Abu Bakar As-Shiddiq, memberikan peluang bagi siswa untuk memahami nilai-nilai penting seperti kejujuran, keberanian, dan keteguhan iman yang dicontohkan oleh tokoh-tokoh dalam sejarah Islam.

Selain itu, dalam era digital saat ini, penerapan multimedia interaktif berbasis video juga meningkatkan literasi digital siswa, mengajarkan mereka cara memanfaatkan teknologi secara positif untuk tujuan belajar. Hal ini penting untuk membekali anak-anak menghadapi permasalahan masa depan, di mana literasi digital akan menjadi kompetensi yang sangat penting. Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran interaktif bukan hanya sekedar inovasi dalam metode pengajaran, tetapi juga menjadi bagian dari upaya untuk menghasilkan generasi yang berkarakter, melek teknologi, dan mampu beradaptasi dalam masyarakat yang terus berkembang.

#### **4. KESIMPULAN**

Abu Bakar As-Siddiq sang pembena memberikan konten film interaktif yang mendidik sejarah kebudayaan Islam. Video-video ini dibuat dengan menggunakan paradigma pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation).

Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sudah tepat dan sangat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar berdasarkan pembahasan di atas. The vindicator, sumber daya dari Abu Bakar As-Siddiq, sangat bermanfaat untuk pembelajaran jarak jauh bila dikombinasikan dengan materi pembelajaran video interaktif.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abas, S., & Lestari, E. W. (2022). Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Blogging (Vlog). *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 4(1), 28–41. <https://doi.org/10.61227/arji.v4i1.62>
- Atiqoh, L. I., Mas'uliyah, M., & Munawir, M. (2023). Penggunaan Media Sosial Youtube dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 23(1), 377–386. <https://doi.org/10.47467/mk.v23i1.4384>
- Baharuddin, Halimah, A., Nursalam, & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 97–110.
- Fakhrunnisaa, N., Isnaini, H., & In, N. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Doratoon Materi Sejarah Peradaban Islam SMA. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 119–130. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v5i2.1347>
- Fauzi, A., Hidayati, A., Syafril, & Novrianti. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Siswa Kelas VII MTSN. *IMEIJ: Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 4099–4110.
- Febriandi, R. (2020). Efektivitas Multimidia Interaktif Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 58 Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 3(2), 120–128.
- Hajizah, Alawiyah, R., Aspiani, A., & Azis, A. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII di MTS Terpadu Berkah. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 4(3), 463–476.
- Halawa, M. V. B. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Platform Media Sosial dalam Pembelajaran Praktikum Secara Daring. *Attractive : Innovative Education Journal*, 2(2), 1–13.
- Ilmiani, A. M., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). *Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa*. 8(1), 17–32.
- Mahrta, M., & Cahyono, R. (2022). Pengaruh Fasilitas Belajar, Kecerdasan Emosional Dan Kreativitas Guru Terhadap Efektivitas Belajar Siswa Sdn Binuang 4 Kabupaten Tapin. *Media Mahardhika*, 20(3), 501–511. <https://doi.org/10.29062/mahardika.v20i3.425>
- Mar'atussholeha, M., & Putri, E. S. A. N. (2023). Manfaat Urgensi Mempelajari Sejarah Islam Klasik dan Pertengahan. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 4(1), 153–161.
- Noviyanti, D. V., Yunusi, M. Y. M. El, & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Bimbingan Belajar, Regulasi Emosi, Dan Metode Pemberian Tugas Terhadap Kejenuhan Belajar Siswa Di Sma Khairunnas Gunung Anyar Surabaya. *Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 1–13.

- Nugroho, I. H. H. D. S. (2019). [Http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jitp](http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jitp). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 29–41.
- Ramadhani, S. P., & MS, Z. (2020). Profesional Pedagogy Guru Terhadap Perubahan Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2), 384–397. <https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2538>
- Sokheh, M., Wahjoedi, & Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Materi Passing Bola Basket. *E-Journal PJKR, Universitas Pendidikan Ganesha Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, 8(2), 1–11.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>
- Syurgawi, A., & Yusuf, M. (2020). Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 4(2), 175. <https://doi.org/10.28944/maharot.v4i2.433>
- Ulhadi, K., Aunurrahman, A., & Fadillah, F. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.26418/jppk.v10i1.44188>
- Wahyudi, P. I., Darmayasa, I. P., & Gunarto, P. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Aktivitas Ritmik Untuk Peserta Didik Kelas Vi Sd Negeri 1 Tulamben Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*, 11(2), 49–60.