



Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pokok Bahasan Ibadah Haji dan Umrah Kelas IX di SMP N 5 Bukittinggi

Nora^{1*}, Darul Ilmi², Wedra Aprison³, Arifmiboy⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

Alamat: Jl. Gurun Aua, Kubang Putih, Kec. Banuhampu, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat 26181

*Korespondensi penulis: norraa240602@gmail.com

Abstract. *This research is motivated by several problems that the author found at SMP N 5 Bukittinggi, especially in Islamic religious education subjects in class IX where in learning, educators are still minimal in utilizing learning media, the learning media used still uses powerpoint media and lecture methods, so that in the learning process students feel bored, bored and not enthusiastic about learning. To attract students' interest, teachers must be more creative in using learning media. This research aims to develop audio visual learning media using the Kinemaster application on the subject of the hajj and Umrah pilgrimages that is valid, practical and effective. This research is development research which has 4 stages, namely the definition stage, design stage, development stage, and dissemination stage. The results of this research are that audio visual learning media using the kinemaster application received a final validation score of 0.84 in the valid category, the practicality score obtained by the teacher was 95 in the very practical category, the practicality score by students was 86 obtained in the very practical category, and the effectiveness score was 0.74 obtained in the very practical category effective.*

Keywords: *Development, Kinemaster, Worship, Hajj, Umrah.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa masalah yang penulis temukan di SMP Negeri 5 Bukittinggi, khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas IX dimana dalam pembelajaran, pendidik masih minim dalam memanfaatkan media pembelajaran, media pembelajaran yang dipakai masih memakai media powerpoint dan metode ceramah, sehingga dalam proses pembelajaran siswa merasa bosan, jenuh dan tidak bersemangat dalam belajar. Untuk menarik minat peserta didik maka guru harus lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi kinemaster pada pokok bahasan ibadah haji dan umrah yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang mempunyai 4 tahapan yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi kinemaster mendapat nilai validasi akhir 0.84 kategori valid, nilai praktikalitas oleh guru diperoleh nilai 95 kategori sangat praktis, nilai praktikalitas oleh peserta didik diperoleh nilai 86 kategori sangat praktis, dan nilai efektifitas diperoleh nilai 0.74 kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Kinemaster, Ibadah, Haji, Umrah.

1. LATAR BELAKANG

Aktivitas belajar pastinya banyak perbedaan yang terjalin dikelas, semacam terdapatnya siswa yang sanggup mengolah materi pelajaran dengan cepat, serta kebalikannya terdapat siswa yang lelet dalam mengolah materi pelajaran. Dari perbandingan itu menimbulkan seseorang guru wajib menata alat pembelajaran yang cocok dengan kondisi siswa (Hani Subakti, 2021). Guru memiliki andil yang amat berarti dalam proses pembelajaran. Guru mempunyai andil dalam membimbing serta mendidik siswa agar tercapainya tujuan belajar.

Pembelajaran akan terselenggara dengan efisien serta berdaya guna bila guru sanggup menghasilkan situasi serta suasana belajar dengan menggunakan bermacam sarana(Zein, 2016).

Guru bisa menggunakan teknologi yang terdapat dengan bermacam aplikasi teknologi yang bisa menolong serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Kunci penting majunya pendidikan merupakan keahlian guru dalam mengatur serta menginovasi tiap proses pembelajaran (Maysa Latifa, 2024). Oleh sebab itu, guru wajib membiasakan dengan kemajuan teknologi buat mengimbangi kemajuan anak didik di masa digital dikala ini. Kedatangan media dalam proses pembelajaran mempunyai andil yang amat berarti. Media bisa menarik atensi anak didik, tidak hanya itu pula bisa mempermudah dalam mengantarkan pesan pada siswa. Guru bisa memakai ataupun menggunakan alat pembelajaran yang inovatif, inovatif serta variatif, sehingga dalam proses pembelajaran bisa berjalan dengan cara efisien serta berdaya guna serta mengarah pada hasil belajar siswa. Tidak hanya itu dengan kedatangan media pembelajaran, pembelajaran menjadi jadi lebih nyata, menarik, bermacam- macam serta tidak itu-itu saja, dengan pembelajaran yang itu-itu saja membuat siswa mudah jenuh serta bosan pada saat pembelajaran berjalan(Ferawati Artauli Hasibuan, 2022).

Pemakaian media tidak hanya memudahkan guru dalam mengajar, tapi bisa memperjelas penyajian materi, media bisa menolong siswa dalam meresap materi pembelajaran lebih dalam serta utuh (Pratama, 2024). Tidak hanya itu dengan kedatangan media bisa memusatkan atensi anak didik sehingga memunculkan dorongan belajar anak didik. Kesuksesan pemakaian media pembelajaran buat menggapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru. Akurasi penentuan media pembelajaran memastikan kesuksesan dari pemakaian media pembelajaran itu. Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi sudah bawa pengaruh serta pergantian yang amat penting kepada bumi pembelajaran dikala ini. Supaya pembelajaran tidak terabaikan dari kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi itu butuh terdapatnya adaptasi, paling utama yang berhubungan dengan pengajaran disekolah. Dalam perihal ini guru bisa menggunakan bermacam alat atau media dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru bukan lagi jadi salah satunya pangkal belajar untuk siswa. Guru tidak butuh menarangkan seluruh materi sedetail mungkin, karena guru dapat berbagi peran dengan media pembelajaran(Abdul, 2018).

Media pembelajaran yang bisa dipakai amat beraneka ragam rupanya, antara lain media visual, media audio sertamedia audio visual. Media pembelajaran audio merupakan media yang memakai indera pendengaran. Media pembelajaran audio bisa mempermudah siswa dalam mempertajam keahlian mendengar mereka dengan metode lebih kerap melaksanakan

pengulangan audio(Arif Aulia Rahman, 2023). Media Audio visual, media yang menyuguhkan faktor suara serta gambar, media yang bisa diamati serta didengar. Dengan media audio visual bisa membangkitkan dorongan serta memicu anak buat belajar, serta bisa menancapkan rancangan yang konkrit serta realistis. Pemakaian media audiovisual ini bermaksud buat membagikan uraian yang lebih menarik serta mempermudah siswa dalam menguasai sesuatu pembelajaran yang di informasikan, serta media audiovisual ini pula mempunyai profit yang bisa menggambarkan sesuatu cara dengan cara pas serta pula bisa diamati dengan cara berkali-kali(Maisarah, 2023).

Pada proses pembelajaran guru memakai bermacam media pembelajaran salah satunya media audiovisual ini. Pemakaian media audiovisual ini dicocokkan dengan materi pembelajaran serta keinginan atau kebutuhan anak didik. Salah satunya pada materi mengenai Ibadah Haji serta Umrah. Haji bisa dimaksud mendatangi Ka'bah buat melaksanakan beberapa ibadah dengan syarat- syarat yang sudah ditetapkan serta ketetapannya harus untuk tiap pemeluk islam yang sanggup. Ibadah ini dimasukkan ke dalam salah satu dari 5 rukun islam oleh Allah Swt. Umrah bisa dimaksud bertamu ke ka'bah dengan melakukan tawaf serta sa' i dalam durasi yang tidak ditetapkan. Haji serta Umrah bisa menghilangkan seluruh kesalahan kecil serta memberkati diri dari perbuatan maksiat. Oleh sebab itu laksanakanlah ibadah ini dengan khusyu' serta jujur dengan mengharap rida dari Allah Swt(Sumiyati, 2018).

Pada materi ibadah haji serta umrah itu guru bisa memakai media audio visual salah satunya dengan memakai aplikasi kinemaster. Kinemaster salah satu program pengeditan video dengan cara professional yang bisa dipakai. Kinemaster ialah aplikasi yang berperan selaku pengedit video serta audio yang dirangkap jadi satu kesatuan untuk menciptakan sesuatu konsep video yang bermutu besar, bagus video pendek ataupun video panjang. Media pembelajaran yang didesain semenarik serta sekreatif bisa membangkitkan atensi serta minat anak didik buat belajar dan diharapkan bisa tingkatkan hasil belajar siswa(Susanti, 2021).

Guru menyampaikan materi pembelajaran umumnya memakai media pembelajaran dengan powerpoint. Namun buat menarik atensi siswa, guru wajib lebih inovatif dalam menunjukkan materi pembelajaran. Aplikasi Kinemaster jadi aspek pendukung dalam membuat media pembelajaran yang menarik, dengan terdapatnya faktor suara serta gambar dan bisa menghasilkan video pembelajaran.

Terkait pengembangan media audio visual 2 tahun terakhir bersumber pada pencarian penulis dikembangkan media pembelajaran oleh Guru Cerdas PAI dengan judul Ibadah haji, ketentuan serta rukun haji ini bisa dilihat pada link berikut <https://youtu.be/40aO6htGLKo?si=iJJHJQXxyArD9erF> mempunyai kelemahan- kelemahan

ialah uraian materi sangat panjang, serta minimnya animasi didalam media pembelajaran itu(Guru Pintar PAI, 2021).

Setelah itu, pada tahun 2021 Zam pula berupaya mengembangkan media pembelajaran audio visual pada pokok bahasan Ibadah Haji serta Umrah dimana bisa dilihat pada link berikut <https://youtu.be/WyukXkGEq3g?si=hUnNDEEKfZDomZI> pada medi yang dikembangkan oleh Zam ditemui lagi bagian kelemahannya ialah dalam penyampaian materi sangat panjang susah buat dimengerti hingga materi yang di informasikan terkesan monoton setelah itu pada media itu animasi- animasinya tidak ada(Zam, 2021).

Terakhir penulis temui pengembangan media pembelajaran audio visual dilaksanakan oleh Nazhar Farizhi pada tahun 2021 yang bisa disaksikan pada link youtube dengan link berikut <https://youtu.be/ATG0cim4LWQ?si=60o6gou51nF7y9S> ditemui lagi bagian kelemahannya ialah materinya tidak dikemas dengan bagus hingga media itu materinya sangat panjang serta minimnya animasi(Farizhi, 2021). Berdasarkan pada pengembangan media yang sudah penulis jelaskan diatas dimana masih ada kelemahan- kelemahannya. Oleh sebab itu penulis berupaya mengembangkan media pembelajaran audio visual memakai aplikasi kinemaster pada materi Ibadah Haji serta Umrah.

Dari sebagian pencarian lewat youtube media audio visual dalam wujud video pembelajaran memakai kinemaster penulis menyimpulkan dalam pemakaian aplikasi kinemaster yang sudah dikembangkan sebelumnya, ada kelemahan- kelemahan, oleh Sebab itu butuh terdapatnya sesuatu koreksi dari pengembangan media pembelajaran audio visual memakai kinemaster yang sudah dikembangkan sebelumnya agar lebih menarik serta lebih bagus, dengan penambahan animasi- animasi yang lain, tulisan yang lebih jelas, penambahan video sebagai contoh buat menguatkan materi, penambahan gambar mengenai materi serta latar belakang yang lebih jelas sehingga menciptakan video pembelajaran yang bisa menarik atensi siswa.

Berdasarkan pada hasil tanya jawab yang penulis lakukan pada 15 Mei 2023 dengan salah seseorang guru PAI Ibuk Zulfadhliyah, S. Ag, MA di SMP Negara 5 Bukittinggi. Berikut paparan hasil tanya jawab dengan Ibuk Zulfadhliyah.

“Sepanjang ini, Powerpoint merupakan salah satunya perlengkapan pembelajaran yang dipakai. Tidak seluruh materi bisa dipakai dengan perlengkapan ini, serta guru tidak pernah memakai media audio memakai aplikasi kinemaster bila materi yang dipelajari membutuhkan video guru hanya mengambil video yang terdapat di youtube setelah itu diperlihatkan pada anak didik. Dengan media pembelajaran powerpoint yang lazim dipakai diamati dari hasil belajar anak didik lumayan bertambah serta mengasyikkan

untuk anak didik dengan bentuk powerpoint. Tetapi memakai aplikasi kinemaster pada pembelajaran PAI sepanjang ini belum ada. Bila dengan terdapatnya media audio visual memakai kinemaster ini bisa jadi lebih mengasyikkan untuk siswa serta membuat siswa tidak merasa jenuh dikala pembelajaran berjalan. Beliau berkata jika media audio visual memakai aplikasi kinemaster ini dikemas dengan bagus serta pas target sekolah menginginkan, sarana sekolah ada untuk menggunakan media tersebut”(Zulfadhliyah, 2023).

Pengembangan media pembelajaran ini banyak memberikan profit buat siswa ialah bisa tingkatan dorongan belajar yang menarik serta menolong dalam tingkatan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan guru. Untuk guru pula bisa memberikan profit ialah bisa mempermudah guru dalam menarangkan materi pembelajaran. Hasil dari pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi kinemaster di kelas IX ini diharapkan bisa mempermudah anak didik dalam menguasai materi ibadah haji serta umrah yang di sampaikan serta bisa mengasyikkan untuk siswa.

Berdasarkan pada latar belakang diatas, penulis tertarik buat melaksanakan riset ini diakibatkan media pembelajaran yang belum maksimal serta guru kurang menggunakan media yang cocok dengan kemajuan teknologi dikala ini, oleh sebab itu penulis melaksanakan riset yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* Pada Pokok Bahasan Ibadah Haji dan Umrah di Kelas IX”

2. METODE PENELITIAN

Riset ini memakai riset pengembangan ataupun disebut pula dengan Research and Development(R&D) merupakan tata cara riset yang dengan cara terencana, sistematis, dipakai buat menciptakan, merumuskan, membenarkan, meningkatkan, menciptakan, mencoba keabsahan, efektifitas, serta praktikalitas dari produk, bentuk, tata cara, strategi ataupun pelayanan, serta metode tertentu yang lebih unggul(Riri Okra& Yulia Novera, 2019).

Bentuk pengembangan yang dipakai dalam riset ini ialah bentuk 4D menurut Thiagarajan bentuk 4D terdiri dari 4 langkah ialah *Define* (pendefinisian), *Design* (penyusunan), *Develop* (pengembangan), serta *Disseminate* (penyebaran) (Julia, 2017). Metode pengumpulan informasi yang dipakai ialah tanya jawab, angket, uji serta lembar validasi. Metode analisa informasi riset ini ialah percobaan validitas produk, percobaan praktikalitas, serta percobaan efektifitas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pada riset mengenai media pembelajaran audio visual memakai aplikasi kinemaster kelas IX di SMP Negeri 5 Bukittinggi didapat hasil riset ialah langkah pendefinisian(Define), langkah penyusunan(Design), pengembangan(Develop), serta Langkah penyebarluasan(Disseminate).

1) Pendefinisian(Define)

Hasil yang didapat dari langkah pendefinisian didapat informasi berupa analisa awal- akhir, analisa siswa, serta analisa materi. Yang pertama, Analisa Awal- Akhir, pada langkah ini peneliti melaksanakan tanya jawab dengan salah satu guru PAI buat mengenali media pembelajaran yang kerap dipakai, sehingga bisa meningkatkan media pembelajaran yang bisa mendukung proses pembelajaran. Yang kedua, Analisa Siswa, Analisa siswa diamati dari karakter yang dipunyai oleh siswa ialah dari bidang pandangan kognitif, afektif serta psikomotorik. Siswa yang mempunyai keahlian tinggi, sedang serta rendah. Latar belakang dijadikannya siswa diatas sebab tidak seluruh siswa memiliki keahlian yang serupa, terdapat siswa yang mudah dalam menguasai materi pembelajaran, dan ada pula siswa yang lelet dalam menguasai materi pembelajaran. Siswa mempunyai sebagian kasus antara lain merasa malas kala belajar, merasa bosan serta mengantuk kala belajar, dan sulitnya dalam mengingat serta menguasai materi pembelajaran. Yang ketiga, Analisa materi, konsep- konsep yang dipaparkan dalam video pembelajaran terdiri atas penafsiran haji serta umrah, rukun haji serta umrah, wajib haji serta umrah, ibadah sunnah didalam ibadah haji serta umrah, larangan haji serta umrah, hikmah ibadah haji serta umrah dan video manasik haji serta umrah.

2) Perancangan(Design)

Langkah perancangan merupakan langkah buat mempersiapkan prototype materi ajar berbentuk video pembelajaran. pada langkah penyusunan video pembelajaran terdiri dari penyusunan materi, bahasa serta penyajian video pembelajaran. Yang pertama, penyusunan materi, materi yang hendak dikembangkan dalam video pembelajaran merupakan materi ibadah haji serta umrah. penyusunan materi didapat dari bermacam sumber buku yang digabungkan. Dalam video pembelajaran ada sebagian uraian, pada video bagian awal terdiri dari uraian materi ibadah haji serta umrah, pada video bagian kedua terdiri tayangan manasik ibadah haji serta umrah. pada video bagian terakhir ada Quis yang wajib dijawab oleh siswa serta kesimpulan materi. yang kedua, Bahasa, bahasa yang dipakai dalam video

pembelajaran cocok dengan kaidah bahasa Indonesia, bahasa mudah dimengerti, uraian pendek, pas, padat serta tidak mempunyai arti yang dobel. Yang ketiga, penyajian video pembelajaran, video yang disajikan dalam video pembelajaran dicocokkan dengan materi yang hendak dikembangkan. Cara pembuatan video ialah video pembelajaran dibuat di aplikasi kinemaster. pertama sediakan tempalte buat menyuguhkan materi pembelajaran, setelah itu menambahkan elemen- elemen serta gambar dan kartun yang menarik yang dicocokkan dengan materi pembelajaran, setelah itu samakan warna latar belakang di tiap slide. Supaya video pembelajaran lebih menarik pula ditambahkan animasi disetiap penjelesan materi setelah itu ditambahkan video peneliti dalam menarangkan materi itu. Setelah itu menambahkan audio suara kita serta pula musik pengiring dalam video pembelajaran.

3) Langkah pengembangan(Develop)

Pada langkah pengembangan terdapat 3 jenjang yang butuh dicoba ialah pengesahan film pembelajaran, praktikalitas film pembelajaran serta efektifitas film pembelajaran.

a. Validasi Video Pembelajaran

Sebelum melaksanakan percobaan pemakaian video oleh guru serta siswa, produk yang hendak dikembangkan divalidasi terlebih dulu oleh dosen pakar. Validasi ini dicoba buat mendapatkan informasi mengenai kevalidan video pembelajaran materi ibadah haji serta umrah. Sehabis divalidasi media direvisi berdasarkan pada masukan dari validator, supaya video pembelajaran yang dikembangkan jadi produk yang bermutu.

b. Praktikalitas Video Pembelajaran

Praktikalitas video pembelajaran diketahui lewat angket yang diisi oleh guru serta siswa. Sehabis dicoba validasi video pembelajaran oleh pakar kemudian produk direvisi berdasarkan pada pendapat serta masukan dari pakar. Produk yang telah direvisi kemudian diujicobakan pada 2 orang guru PAI, setelah itu guru mengisi berupa angket praktikalitas serta memberikan masukan pada video pembelajaran. Sehabis itu produk diujicobakan pada 22 siswa kelas IX di SMP Negeri 5 Bukittinggi. Setelah itu siswa mengisi angket praktikalitas serta memberikan pendapat serta penilaian pada video pembelajaran.

c. Efektifitas video Pembelajaran

Efektifitas video pembelajaran dipakai tes hasil belajar yang diserahkan pada siswa kelas IX yang berjumlah 22 orang. Pertanyaan yang dipakai berupa lembar pertanyaan dengan jawaban opsi ganda yang terdiri dari 20 soal.

Analisis Data Penelitian

1) Uji Validitas Instrumen

Percobaan validitas instrument dicoba buat memastikan apakah instrument riset ini layak dipakai buat penelitian. Berikut hasil percobaan validitas instrument.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir	Validator		s1	s2	Σs	n(c-1)	V
	Dr. Anita Indria, M.A	Dr. Fenny Ayu Monia, M.Pd					
Item 1	4	3	3	2	5	8	0,625
Item 2	5	4	4	3	7	8	0,875
Item 3	5	4	4	3	7	8	0,875
Item 4	5	4	4	3	7	8	0,875
Item 5	5	5	4	4	8	8	1
Item 6	5	5	4	4	8	8	1
	29	25	23	19	42		5,25
							0,875

Dari informasi hasil percobaan lembar validasi yang dicoba oleh 2 validator, bisa disimpulkan bahwa lembar validitas yang peneliti buat telah dapat dipakai dalam penelitian serta dapat diserahkan ke pada validator.

2) Uji Validitas Produk

Buat menciptakan produk yang bermutu serta siap gunakan butuh dicoba percobaan kevalidan produk. Percobaan kevalidan produk dicoba buat melihat kevalidan dari media pembelajaran. Percobaan kevalidan produk dicoba dengan penilaian para pakar dibidang teknologi serta informasi. Berikut ini hasil dari percobaan kevalidan produk.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Produk oleh Ahli

Butir	Validator		s1	s2	$\sum s$	n(c-1)	V
	Dr. Supratman Zakir	Puti Andam Dewi					
Item 1	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 2	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 3	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 4	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 5	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 6	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 7	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 8	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 9	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 10	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 11	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 12	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 13	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 14	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 15	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 16	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 17	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 18	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 19	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 20	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 21	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 22	4	5	3	4	7	8	0,875
Jumlah	88	105	66	83	149		18,63
Rata-rata							0,847

Bisa disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual memakai aplikasi kinemaster pada pokok pembahasan ibadah haji serta umrah kelas IX di SMP Negeri 5 Bukittinggi yang penulis buat mendapatkan angka 0,84 dengan Kriteria Valid.

3) Hasil Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti mudah serta senang memakainya. Kepraktisan itu bisa diamati ataupun diukur dari opini guru apakah produk itu mudah serta mudah dipakai oleh guru serta siswa. Berikut ini hasil dari percobaan praktikalitas video pembelajaran oleh guru serta siswa.

Tabel 3. Hasil Praktikalitas oleh Guru

No Indikator	Zulfadhliyah, S.Ag, MA	Asnur, S.Ag
1	5	5
2	5	5
3	5	4
4	5	5
5	5	5
6	5	5
7	4	4
8	5	5
9	5	5
10	5	5
11	5	5
12	4	4
Jumlah	58	57
Skor Total	115	
Skor Maksimum	60	60
	120	
Tingkat Pencapaian	0,958333333	
	95,00%	
Kategori	Sangat Praktis	

Berdasarkan pada hasil dari bagan diatas bisa disimpulkan bahwa percobaan praktikalitas video pembelajaran oleh guru didapat angka 95% kategori sangat praktis.

Tabel 4. Hasil Praktikalitas oleh Peserta Didik

No	Nama	Kls	Nomor Indikator												Total	Skor Maks
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	Raffy Surya	IX.6	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	57	60
2	Meisya Asysyuara	IX.6	3	5	5	5	5	3	4	3	5	5	5	3	51	60
3	Fadila Rahmadhani	IX.6	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	50	60
4	M. Fachrul	IX.6	4	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	56	60
5	M. Rajawali Putra	IX.6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	59	60
6	Ahmad Arrafif N	IX.6	4	3	3	4	4	3	4	3	3	5	4	3	43	60
7	Zanefa Azzahra	IX.6	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	48	60
8	Kayla Febrian	IX.6	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	57	60
9	Gema Ramadhan	IX.6	4	3	3	4	3	3	3	3	5	5	4	3	43	60
10	Nabila Ramadhani	IX.6	5	3	3	4	3	5	5	4	3	3	5	5	48	60
11	Helmi Zaki	IX.6	4	5	3	4	3	5	4	5	5	5	4	4	51	60
12	Hijtriva Nabila	IX.6	4	5	4	4	4	4	4	3	3	3	5	5	48	60
13	Imam Firansyah	IX.6	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	57	60

No	Nama	Kls	Nomor Indikator												Total	Skor Maks
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
14	Nurhaliza	IX.6	4	5	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	44	60
15	Annisa Rahayu	IX.6	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	54	60
16	M. Daffa	IX.6	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	43	60
17	Razaq Firansyah	IX.6	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	57	60
18	Shandya Octavery	IX.6	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	57	60
19	Gilang Angga P	IX.6	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49	60
20	Sultan Kevin Jayadi	IX.6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	58	60
21	Hadiyyatullah Fanul Kamil	IX.6	4	4	4	5	3	5	5	5	4	4	5	5	53	60
22	Nabila Aulia F	IX.6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	57	60
Skor Total															1140	1320
Rata-rata															0,863636364	
Tingkat Pencapaian															86%	
Kategori															Sangat Praktis	

Berdasarkan pada bagan diatas bisa disimpulkan bahwa jawaban responden dalam angket praktikalitas didapat hasil 86% dengan kategori sangat praktis. Maksudnya media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis dipakai dalam pembelajaran.

4) Hasil uji Efektifitas Produk

Efektifitas media pembelajaran audio visual pada pokok pembahasan ibadah haji serta umrah diketahui lewat tes yang diserahkan pada siswa. Uji yang diserahkan berbentuk pertanyaan pilihan ganda. Berikut ini bagan percobaan efektifitas produk dari 22 siswa.

Tabel 5. Hasil Uji Efektifitas produk

Nama	Nilai		Sf-Si	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score
	Pre Test (Si)	Post Test (Sf)			
Raffy Surya	40	100	60	60	1
Meisya Asysyuara	50	90	40	50	0,8
Fadila Rahmadhani	60	80	20	40	0,5
M. Fachrul	60	90	30	40	0,75
M. Rajawali Putra	70	85	15	30	0,5
Ahmad Arrafif N	60	80	20	40	0,5
Zanefa Azzahra	65	95	30	35	0,857142857
Kayla Febrian	70	85	15	30	0,5
Gema Ramadhan	55	80	25	45	0,555555556
Nabila Ramadhani	75	90	15	25	0,6
Helmi Zaki	70	85	15	30	0,5
Hijtriva Nabila	60	90	30	40	0,75
Imam Firansyah	50	100	50	50	1
Nurhaliza	60	80	20	40	0,5
Annisa Rahayu	65	90	25	35	0,714285714
M. Daffa	70	90	20	30	0,666666667
Razaq Firansyah	60	95	35	40	0,875
Shandya Octavery	60	100	40	40	1
Gilang Angga P	70	100	30	30	1
Sultan Kevin Jayadi	55	90	35	45	0,777777778
Hadiyyatullah Fanul Kamil	40	85	45	60	0,75
Nabila Aulia F23sz	70	100	30	30	1
Rata-rata					0,741655844

Bisa disimpulkan bahwa efektifitas media pembelajaran audio visual pada pokok pembahasan ibadah haji serta umrah berbentuk tes yang diserahkan pada siswa mendapatkan angka 0,74 dari 22 siswa kategori efektif.

Pembahasan

Berdasarkan pada hasil riset diatas, riset ini menciptakan media pembelajaran pendidikan agama islam dalam wujud video pembelajaran ialah mengenai materi ibadah haji serta umrah, yang bisa dipakai selaku alternative yang bisa menolong guru serta siswa dalam mengantarkan serta menguasai materi pembelajaran. Produk ini dibuat dengan memakai aplikasi kinemaster. Produk ini terdiri dari materi- materi tentang konsep ibadah haji serta umrah, rukun ibadah haji serta umrah, wajib haji serta umrah, ibadah sunnah didalam ibadah haji serta umrah, larangan dalam ibadah haji serta umrah, hikmah ibadah haji serta umrah, serta video manasik haji serta umrah. Dalam pengembangan media pembelajaran audio visual ini berdasarkan pada kurikulum yang dipakai, materi pembelajaran serta karakter siswa. Tahapan yang dicoba dalam pengembangan video pembelajaran ialah langkah pendefinisian pada langkah ini melaksanakan tanya jawab pada guru PAI buat mengenali media yang dipakai guru

dalam pembelajaran, pada langkah ini pula dicoba analisa siswa buat mengenali karakter siswa, yang terakhir analisa materi buat mengembangkan materi pada media pembelajaran. Setelah itu pada langkah perancangan dicoba penyusunan materi, bahasa serta penyajian video pembelajaran, berikutnya pada langkah pengembangan dicoba percobaan validasi oleh pakar, percobaan praktikalitas pada 2 orang guru Pembelajaran Agama Islam serta Percobaan Praktikalitas pada siswa, serta pula dicoba percobaan efektifitas pada 22 orang siswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pada pemaparan dari hasil riset yang ada pada bab sebelumnya, terkait dengan Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Memakai Aplikasi Kinemaster pada Pokok Pembahasan Ibadah Haji dan umrah kelas IX di SMP Negeri 5 Bukittinggi bisa didapat kesimpulan bahwa:

Bentuk desain media pembelajaran audio visual memakai aplikasi kinemaster pada pokok pembahasan Ibadah haji serta umrah ialah dengan menyiapkan materi ajar berbentuk video pembelajaran yang terdiri dari penyusunan materi, bahasa serta penyajian video pembelajaran. Materi yang hendak dikembangkan dalam video pembelajaran merupakan materi ibadah haji serta umrah yang didapat dari bermacam sumber. Dari bidang bahasa, bahasa yang dipakai dalam video pembelajaran cocok dengan kaidah bahasa Indonesia, bahasa yang mudah dimengerti. Kemudian dari bidang penyajian video pembelajaran, video pembelajaran dicocokkan dengan materi yang hendak dikembangkan dibuat memakai aplikasi kinemaster.

Pengembangan media pembelajaran ini dibuat memakai aplikasi kinemaster, dengan menyediakan template buat menyuguhkan materi, setelah itu menambahkan elemen- elemen gambar dan animasi yang menarik yang dicocokkan dengan materi pembelajaran, setelah itu samakan backgroundnya disetiap slide serta menambahkan musik sebagai pengiring video pembelajaran. Bila pengembangan media pembelajaran ini telah selesai maka dilakukan uji coba kevalidan pada dosen pakar saat sebelum percobaan pemakaian pada guru serta siswa, sehabis di uji validitasnya, media pembelajaran di uji praktikalitasnya serta efektifitasnya pada siswa.

Media pembelajaran berplatform video memakai aplikasi kinemaster sudah berhasil peneliti buat, dengan terdapatnya media ini diharapkan mampu menolong guru mata pelajaran pembelajaran agama islam dalam menyampaikan materi ibadah haji serta umrah hingga dapat dimengerti anak didik serta membuat anak didik aktif dalam melakukan proses pembelajaran. Adapun hasil percobaan validitas yang dicoba oleh dosen pakar diperoleh hasil dengan angka validitas 0. 84 kategori valid. Percobaan Praktikalitas dicoba oleh 2 orang guru Pendidikan

agama islam serta diperoleh hasil dengan angka praktikalitas 95 kategori sangat praktis, angka praktikalitas oleh siswa didapat angka 86 kategori sangat praktis, serta angka efektifitas didapat angka 0. 74 kategori sangat efektif.

DAFTAR REFERENSI

- Hasibuan, A. F., dkk. (2022). *Pengembangan media dan teknologi pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Kristanti, D., & Julia, S. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika model 4D untuk kelas inklusi sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Maju*, 4(1).
- Latifa, M., Pratama, A. R., Hasan, R. H., Kamal, M., & Zakir, S. (2024). Evaluation of interactive learning through the Quizizz application at MTsN 2 Payakumbuh City. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(2). <https://doi.org/10.18860/jpai.v10i2.24400>
- Maisarah, et al. (2023). *Media pembelajaran*. PT Sada Kurnia Pustaka.
- Muhammad, A., & Sumiyati. (2018). *Pembelajaran agama Islam dan budi pekerti SMP kelas IX*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nazhar, F. (2021, Februari). Pengertian dasar hukum dan syarat wajib haji [Video]. YouTube. https://youtu.be/ATG0cim4LWQ?si=60o6_gou51nF7y9S
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran digital IPA di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal of Educational Studies*. <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>
- Pratama, A. R. (2023). Implementasi metode brainstorming dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas XI SMA Negeri 4 Bukittinggi. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 10(1), 120–130. <https://doi.org/10.58518/madinah.v10i1.1496>
- Pratama, A. R., Aprison, W., Yulius, Y., Latifa, N., & Syafrudin, S. (2024). Dakwah digital dalam penyebaran nilai-nilai Islam di era digital. *Tabayyun*, 5(1). <https://doi.org/10.61519/tby.v5i1.68>
- Rahman, A. A., et al. (2023). *Media dan teknologi pembelajaran*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Subakti, H., dkk. (2021). *Inovasi pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Susanti. (2021). *Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Penerbit NEM.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Jurnal Istiqra*, 5(2), 173–179.
- Zam. (2021, September). Dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji serta umrah [Video]. YouTube. https://youtu.be/WyukXkGEq3g?si=hUnNDE_EKfZDomZI

Zein, M. (2016). Peran guru dalam pengembangan pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin Makassar*, 5(2), 280–281.

Zulfadhliyah. (2023, 15 Mei). Wawancara dengan guru PAI SMP N 5 Bukittinggi.