

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH

Atik Silvia¹, Nurul Zainab², Khoirul Holis³

email: sevisilvia97@email.com, nurul_zainab@iainmadura.ac.id,
khoirulholis12@gmail.com

(IAIN Madura)

Abstract

The aim of this research is to produce video-based digital teaching materials for interactive learning in fiqh subjects. Teaching materials are developed so that students are enthusiastic about learning so that they motivated and easily understand the material presented. Students are expected to be enthusiastic and play an active role in the teaching and learning process. This research uses the Research and Development (R&D) method with the Alessi and Trollip development model which has three stages, namely planning, design and development. The digital teaching materials produced are in the form of interactive learning videos on the sunnah prayer of Mukaad and the Sunnah prayer of Ghoiru Nausead. The population in this study was class VII students at MTs Al-Ula I and the samples were class VII D students. The data collection technique used was validation carried out by two validators, namely material experts and teaching material experts. Apart from that, it also uses questionnaires to test products on students. Meanwhile, the data analysis is qualitative descriptive analysis, processing data resulting from reviews by material experts and teaching material experts and descriptive statistical analysis by processing data obtained through questionnaires in the form of descriptive percentages. The research results show that the teaching materials developed are suitable for use in learning and can increase students' motivation for learning

Keywords: *Digital Teaching Materials, Interactive Learning Videos, Passion for Learning, Fiqih Subjects.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini menghasilkan bahan ajar digital berbasis video pembelajaran interaktif mata pelajaran fikih. Bahan ajar dikembangkan agar siswa semangat dalam belajar sehingga termotivasi dan mudah memahami materi yang disampaikan. Siswa diharapkan memiliki antusias dan berperan aktif saat proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Alessi dan Trollip yang memiliki tiga tahapan, yaitu perencanaan, desain, dan pengembangan. Bahan ajar digital yang dihasilkan berupa video pembelajaran interaktif pada materi shalat sunah muakad dan shalat sunah ghoiru muakad. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII MTs Al-Ula I dan yang menjadi sampel adalah siswa kelas VII D. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah validasi yang dilakukan oleh dua validator yaitu ahli materi dan ahli bahan ajar. Selain itu, juga menggunakan angket untuk uji coba produk terhadap siswa. Sedangkan analisis datanya ialah analisis deskriptif kualitatif mengolah data hasil review ahli materi dan ahli bahan ajar dan analisis statistik deskriptif dengan

mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Bahan Ajar Digital, Video Pembelajaran Interaktif, Semangat Belajar, Mata Pelajaran Fikih*

A. Pendahuluan

Sebagaimana kita ketahui, bahwa pembelajaran hingga saat ini masih banyak yang berpusat kepada guru. Artinya, siswa tidak mempunyai kesempatan yang leluasa untuk bisa lebih aktif saat belajar. Mereka cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru kemudian tidak akan bertanya jika memang merasa tidak penasaran atas apa yang sedang dipelajarinya. Maka, masalah ini tidak terlepas dari peran seorang guru. (Wulandari, 2020) Guru harus mengupayakan bagaimana menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa agar siswa semangat dan mau terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Semangat belajar siswa jauh lebih meningkat ketika pembelajaran disampaikan melalui video pembelajaran interaktif. Hal ini dilaksanakan di SD Negeri I Banjar, Bali dimana para siswa lebih aktif dan interaktif saat mengikuti Pelajaran. Maksud dari kegiatan interaksi ialah siswa didorong untuk melakukan interaksi dengan media yang digunakan melalui gambar, simbol, dan suara yang terkemas dalam video tersebut. (Yasa et al., 2021) Dengan demikian, akan tumbuh motivasi dari dalam diri siswa untuk semangat dalam melakukan kegiatan belajar.

Menurut pandangan Hermine Marshall yang disampaikan oleh Arianti, motivasi belajar ialah kegiatan proses belajar mengajar yang mengandung kebermaknaan, nilai, ataupun keuntungan yang cukup menarik bagi siswa untuk melaksanakan pembelajaran. (Arianti, 2018) Dipertegas ungkapan Ahmad Zain Sarnoto dan Samsu Romli bahwasannya Sardiman A.M dalam bukunya mengatakan motivasi akan menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan proses pembelajaran sehingga mampu mencapai tujuan yang ingin dicapai. (Sarnoto & Romli, 2019) Motivasi belajar sangat berperan dalam ketekunan, kerajinan, dan kegigihan siswa dalam belajar.

Tujuan penulisan artikel ini dalam rangka melengkapi studi yang sudah ada. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Deri Firmansyah, Ita Nuriah dan Dicky Fauzi Firdaus dimana mengembagkan media pembelajaran video interaktif berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe dan dianggap layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. (Firmansah et al., 2020) tulisan ini menawarkan sebuah bahan ajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga akan membuat siswa antusias saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan bahan ajar yang menarik. Dalam menentukan keberhasilan sebuah proses pembelajaran, guru mempunyai peran yang sangat signifikan. Guru harus mempunyai banyak *skill* dalam mengajar.

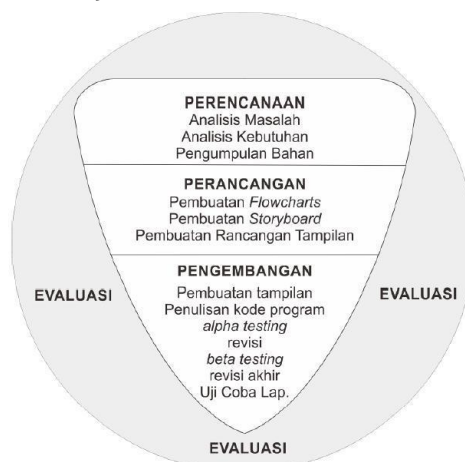
Guru dituntut kreatif ketika mengajar di dalam kelas agar proses pembelajaran berjalan efektif dan menarik kepada siswa. Salah satunya adalah guru harus mampu mengembangkan bahan ajar yang baik. Belajar tidak hanya terpaku dengan hanya mengikuti buku paket yang diberikan pemerintah, namun materi pelajaran bisa dikemas semenarik mungkin sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan efisien.(Magdalena et al., 2020)

Seiring dengan berkembangnya teknologi, maka juga membawa pengaruh positif terhadap dunia pendidikan. Pendidikan yang awal mulanya dilaksanakan secara manual sudah beralih pada pendidikan digital. Termasuk dalam mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya bisa berupa LKS, modul, dan sebagainya, akan tetapi sudah banyak dikembangkan bahan ajar berbasis digital.(Asmawi et al., 2019) Video pembelajaran interaktif bisa menjadi salah satu opsi dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital dengan tujuan pelaksanaan proses pembelajaran lebih interaktif dan memicu keinginan siswa untuk belajar. Penggunaan video Interaktif yang dimaksud ialah menggabungkan tulisan, grafik, audio, dan animasi yang bergerak sehingga menarik perhatian siswa.(Anggraeni et al., 2021)

Demikian penulis ingin melakukan fokus penelitian tentang pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fikih kelas 7 MTs Al-Ula I Blumbungan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), metode yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut.(Zakariah et al., n.d.) Sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Alessi* dan *Trollip* yang terdiri dari tiga tahapan yaitu *Planning* (perencanaan), *design* (desain), dan *development* (pengembangan).(Khairunnisa et al., 2023) Model pengembangan ini sangat pas digunakan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis video pembelajaran interaktif karena mengandung penjelasan tentang komponen-komponen seperti teks, gambar, video, dan animasi.(Suyanto, 2005)



Gambar 1. Langkah-langkah Model Pengembangan Alessi & Trollip

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Al-Ula I. Madrasah ini dipilih karena sudah mulai menerapkan pembelajaran berbasis digital namun pengembangan bahan ajar yang digunakan guru hanya sebatas berbentuk *Slide Power Point* yang masih membuat siswa merasa bosan dan kurang berdampak pada semangat belajar siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII D yang jumlah 53 siswa yang dipilih karena hasil ujian harian dengan nilai terendah.

Teknik pengumpulan data yaitu validasi dan angket. Yaitu ada dua validasi, validasi oleh ahli bahan ajar Ibu Dr. Nurul Zainab, M. Pd. I, Dosen Pascasarjana IAIN Madura dan validasi oleh ahli materi Ustadz Mathuri, S. Pd, Guru Fikih MTs Al-Ula I. Sedangkan angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket uji coba produk yaitu terhadap siswa. Dari angket tersebut akan diperoleh hasil berupa data kualitatif yang selanjutnya diolah menjadi data kuantitatif menggunakan analisis data yang ada untuk mengetahui presentase pencapaian keberhasilan penelitian pengembangan.

Sedangkan analisis datanya yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Rumus yang digunakan dari masing-masing subyek adalah:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan: \sum = jumlah

N = jumlah seluruh item angket

Untuk menghitung presentase keseluruhan subyek menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = F : N$$

Keterangan : F = jumlah presentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

Untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan pada angket uji materi, angket uji bahan ajar, dan angket uji coba produk digunakan ketetapan berikut:

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat	Direvisi

	kurang	
--	--------	--

C. Pembahasan

1. Tinjauan bahan ajar digital

Bahan ajar adalah suatu istilah yang sudah umum digunakan dalam dunia pembelajaran untuk memberikan gambaran mengenai sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi yang diajarnya. Keberhasilan proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh adanya bahan ajar yang mampu didesain dengan baik oleh guru. Bagi peserta didik, bahan ajar berfungsi untuk memicu semangat dalam keaktifannya mengikuti pelajaran di dalam kelas.(Farhana et al., 2021)

Di era teknologi seperti sekarang, sudah banyak bahan ajar yang berbasis digital. Yaitu dokumen bahan ajar yang dibuat menggunakan aplikasi tertentu untuk dibaca melalui perangkat digital. Seperti halnya modul yang pada awalnya adalah sebuah sumber belajar cetak kemudia penyajiannya beralih pada bentuk elektronik atau bisa dikenal dengan e-modul. Dalam menyusun bahan ajar digital perlu memperhatikan tiga langkah berikut:(Cahyani et al., 2023)

- 1) Pengumpulan, yaitu menganalisis kebutuhan siswa, tujuan, serta kompetensi-kompetensi yang dibutuhkan.
- 2) Persiapan, yaitu guru harus membimbing siswanya dalam rancangan bahan ajar berbasis digital.
- 3) Pemeliharaan, yaitu terhadap platform bahan ajar digital.

Beberapa bahan ajar berbasis digital yaitu seperti teks, audio, video, power point slide, overhead projector (OHP) dan multimedia interaktif. Selain itu, dalam bahan ajar digital juga harus memperhatikan prinsip-prinsip, diantaranya relevansi, konsistensi, dan kecukupan. Pengajaran dalam bahan ajar digital terdapat lima komponen unsur penting untuk siswa dan guru sebagai berikut: petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, dan evaluasi.(Fitria & Indra, 2020)

Dari beberapa pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital merupakan bahan ajar yang dibuat menggunakan aplikasi supaya bisa terbaca perangkat digital dengan tetap memperhatikan prinsip dan langkah-langkah dalam pengembangannya.

2. Tinjauan video pembelajaran interaktif

Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik berupa gambar, gerak, dan suara yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Pembelajaran merupakan interaksi siswa dengan sumber belajar dalam kegiatan belajarnya. Guru sebagai orang yang memberikan bantuan kepada siswa berupa pembelajaran agar terjadi proses pemerolehan pengetahuan dan pembentukan sikap siswa. Maka, video

pembelajaran yaitu media yang dirancang sesuai kurikulum pembelajaran dengan tujuan pemrograman tersebut membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan menarik minat belajarnya.(Alamsyah et al., 2018)

Video pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dikemas secara sinematik dengan metode penceritaan berbasis audio visual yang terdiri dari unsur suara, gambar, teks, grafik, dan gerak yang akan mengajak penggunaanya berpartisipasi aktif terhadap media tersebut.(Biassari & Kharisma Eka Putri, 2021) Video semacam ini akan membuat siswa lebih aktif dan interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Interaktif maksudnya komunikasi dua arah antara siswa dengan komputer atau produk dalam format file tertentu.

Echa Biassari dan Kharisma Eka Putri menyebutkan pernyataan Yasa, dkk bahwa media bisa dikatakan interaktif jika ada keterlibatan antara siswa dengan media tersebut. Di dalam video pembelajaran interaktif harus terjadi hubungan timbal balik antara pengguna yang dalam hal ini adalah siswa dengan media itu sendiri.(Biassari & Kharisma Eka Putri, 2021) Sehingga dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif yaitu media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran berupa audio visual yang melibatkan secara aktif antara siswa dengan media tersebut tidak hanya sekedar melihat dan materi yang disampaikan dalam video.

3. Tinjauan Motivasi Belajar

Motivasi adalah proses yang memberi arah dan kegigihan perilaku. Suryabrata mengatakan motivasi merupakan keadaan dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan aktivitas agar tercapai suatu tujuan tertentu.(Darmayanti & Sueca, 2020) Belajar dalam rangka membuat siswa bisa belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemampuannya sendiri untuk mengetahui dan memahami apa yang telah tersusun dalam kurikulum sebagai kebutuhan dirinya sendiri.(Fahira et al., 2021) Maka, motivasi belajar ialah dorongan atau semangat yang muncul dari dalam diri seseorang atau sebab orang lain untuk belajar.

Sardiman dalam Sutrisno mengungkapkan motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak yang terdapat dalam diri siswa sehingga menyebabkan kegiatan belajar, menentukan keberlangsungan proses pembelajaran serta tujuan yang diharapkan bisa dicapai.(Sutrisno, 2021) Peran motivasi sangatlah penting dalam kemajuan dan prestasi siswa pada mata Pelajaran apa pun. Jika motivasi yang dimiliki siswa tinggi maka besar kemungkinan mencapai keberhasilan pembelajaran. Sebaliknya, jika motivasi rendah atau bahkan tidak memiliki motivasi dalam diri untuk belajar maka kemungkinan kecil untuk meraih tujuan yang diinginkan.(Pratama et al., 2019)

Fungsi mengetahui motivasi belajar bagi seorang guru yaitu guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Guru sebagai pendidik harus mempunyai metode dan strategi yang bervariasi dalam menyampaikan

materi Pelajaran agar timbul rasa penasaran siswa sehingga termotivasi untuk belajar. Sedangkan fungsi bagi siswa itu sendiri, motivasi belajar adalah sebagai suatu hal yang mendorong dirinya untuk belajar. Siswa akan melakukan aktivitas Pelajaran dengan senang hati sebab telah memiliki motivasi dari dalam dirinya.(Lestari, 2020) Maka, dapat disimpulkan motivasi belajar adalah keinginan atau dorongan yang timbul dalam diri siswa untuk belajar guna mencapai keberhasilan belajar.

4. Tinjauan mata pelajaran fikih

Secara Bahasa, Fikih adalah ilmu dan pemahaman. Ilmu fikih merupakan ilmu yang memiliki tugas dalam menentukan dan menguraikan aturan-aturan hukum dasar yang ada didalam Al-Qur'an dan segala ketentuan yang bersifat umum yang teruat dalam kitab-kitab hadis.(Nurhayati, 2018) Dengan kata lain, ilmu fikih yaitu ilmu untuk mengetahui hukum-hukum Allah yang termuat dalam Al-Qur'an dan Hadis yang berhubungan dengan segala amaliah mukallaf.

Adapun mata pelajaran fikih didefinisikan sebagai bagian dari mata Pelajaran kelompok Pendidikan Agama Islam yang disampaikan dalam bentuk pengajaran, latihan, atau bimbingan. Mata pelajaran fikih memiliki tujuan memberi arahan kepada siswa untuk memahami, menghayati, serta mengamalkan ketentuan fikih dalam syariat yang telah menjadi pedoman hidup umat Islam.(Falah, n.d.) Mata Pelajaran ini membekali siswa untuk dapat mengetahui dan memahami dasar-dasar hukum Islam secara komperhensif dan terperinci berupa dalil aqli ataupun dalil naqli sehingga mengamalkan ibadah dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa mata Pelajaran fikih merupakan bagian dari mata Pelajaran pendidikan Agama Islam yang mempelajari segala hal yang berkaitan dengan syariat meliputi aspek ibadah maupun muamalah yang dilaksanakan melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, atau latihan kemudian diamalkan dalam kehidupan shari-hari.

5. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih

Pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran interaktif pada materi Sunah Muakad dan Ghairu Muakad mata pelajaran Fikih ini dilakukan melalui tiga tahapan:

1) Tahap Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini dilakukan analisis masalah dan kebutuhan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan yang dibutuhkan pengguna.(Khairunnisa et al., 2023) Di Madrasah Tsanawiyah Al-Ula I Blumbungan sudah mulai menerapkan pembelajaran berbasis digital. Hal itu dibuktikan dengan disediakannya media seperti Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor untuk memudahkan para guru dalam menyampaikan materi

kepada siswa. Namun, dalam prakteknya pengembangan bahan ajar yang digunakan guru hanya sebatas berbentuk *Slide Power Point*. Terkadang siswa dalam proses pembelajaran masih merasa bosan dan kurang berdampak dalam motivasi dan hasil belajar siswa. Maka dari itu, peneliti mencoba mengembangkan bahan ajar yaitu bahan ajar berupa video pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan bahan ajar tersebut, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik serta meningkatkan hasil belajar siswa di madrasah tersebut.

Selanjutnya, mengumpulkan bahan dengan mendefinisikan ruang lingkup yaitu mengambil dari RPP guru mata pelajaran fikih; membuat dokumen perencanaan yang dibutuhkan dalam membuat produk seperti materi, media, dll; mengumpulkan dan menentukan sumber-sumber materi sunah muakad dan ghoiru muakad mata pelajaran fikih baik dari buku, kitab, dan internet dengan sumber yang jelas; kemudian melakukan *brainstorming*, yakni berdiskusi dengan guru mata pelajaran fikih.

2) Tahap Desain (*design*)

Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

- a. Mengembangkan ide/gagasan, yakni mendesain konten awal yang akan dicantumkan dalam produk bahan ajar berupa video pembelajaran seperti animasi, jenis, warna, ukuran teks, teknik pengambilan gambar, dan ukuran resolusi grafis dalam video yang akan dibuat.
- b. Menganalisis konsep dengan mengorganisasikan materi yang dibutuhkan dalam bentuk video pembelajaran interaktif dengan sumber referensinya sebelum disatukan secara keseluruhan.
- c. Storyboard, membuat aspek tampilan, pemograman, dan materi.

Setelah itu, tahapan pembuatan rancangan tampilan:

- a) Penggunaan teks, mengumpulkan materi tentang shalat sunah muakkad dan ghoiru muakkad dalam bentuk editing.
- b) Pengambilan gambar yang sekiranya sesuai dengan tema sehingga siswa mampu memahami materi.
- c) Menyiapkan animasi, audio, bentuk grafis untuk membuat tampilan menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Pembuatan produk dengan menyusun dan menyatukan unsur teks, grafis, audio yang sudah disiapkan. Pembuatan produk menggunakan aplikasi Canva hingga menghasilkan output produk berupa video pembelajaran interaktif tentang shalat sunah muakkad dan ghoiru muakkad.

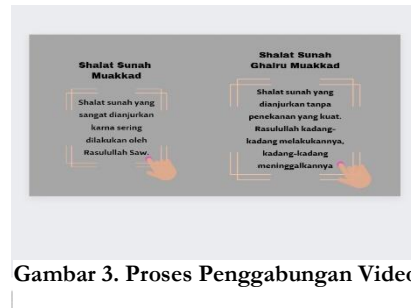
3) Tahap Pengembangan (*development*)

Pada tahap ini, peneliti memproduksi video dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Sebelumnya peneliti merekam audio penjelasan materi dengan menggunakan perekam biasa yang kemudian disatukan dengan hasil paduan

teks, grafis, dan animasi yang diolah di aplikasi *Canva* tersebut sehingga menghasilkan video yang utuh.



Gambar 2. Proses Pembuatan Video



Gambar 3. Proses Penggabungan Video



Gambar 3. Proses Penggabungan Video

Hasil dari pengembangan ini kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli bahan ajar. Validasi adalah proses yang dilakukan untuk mengumpulkan data secara empiris yang nantinya mendukung hasil kesimpulan. (Darma, 2021) Uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui bobot validasi dari materi produk bahan ajar berupa video pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. Yang dijadikan penilai produk adalah Ustadz Mathuri, S. Pd. guru mata pelajaran fikih di MTs Al-Ula I. Produk yang diserahkan kepada ahli materi adalah bahan ajar video pembelajaran interaktif yang telah selesai dibuat oleh peneliti.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Materi sesuai dengan KI dan KD yang berkarakteristik pendidikan perdamaian	4
2.	Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi (IPK) berdasarkan KI dan KD yang berkarakteristik pendidikan perdamaian	3
3.	Materi memiliki tugas dan soal yang diberikan sesuai dengan KI dan KD yang berkarakteristik pendidikan perdamaian	3
4.	Materi memiliki keakuratan konsep dan definisi yang berkarakteristik pendidikan perdamaian	4
5.	Materi memiliki keakuratan contoh yang berkarakteristik pendidikan perdamaian	4
6.	Materi memiliki keakuratan gambar, tabel, dan ilustrasi yang	4

	berkarakteristik pendidikan perdamaian	
7.	Materi memiliki kesesuaian dengan perkembangan ilmu yang berkarakteristik pendidikan perdamaian	4
8.	Materi membahas kasus terkini yang berkarakteristik pendidikan perdamaian	3
9.	Materi memiliki kemutakhiran rujukan yang berkarakteristik pendidikan perdamaian	4
10.	Materi memiliki Keterkaitan dengan konsep pendidikan perdamaian	4
Jumlah		37

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi sebagaimana dicantumkan pada tabel diatas maka dapat dihitung presentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{37}{4 \times 10} \times 100\% = 92\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, presentase tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu ada perbaikan karena sudah dianggap layak untuk digunakan sebagai bahan ajar.

Sedangkan uji validitas yang dilakukan oleh ahli bahan ajar bertujuan untuk mengetahui bobot validasi dari bahan ajar berupa video pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. Yang dijadikan penilai produk adalah Ibu Dr. Nurul Zainab, M. Pd. I Dosen PAI pascasarjana IAIN Madura. Produk yang diserahkan kepada ahli materi adalah bahan ajar video pembelajaran interaktif yang telah selesai dibuat oleh peneliti.

Tahap 1

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Bahan ajar memiliki sistematika penyajian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
2.	Bahan ajar memiliki keruntutan penyajian materi ajar	3
3.	Bahan ajar memiliki materi yang mudah dipahami oleh peserta didik	3
4.	Bahan ajar memiliki bagian pendahuluan memuat apersepsi	2
5.	Bahan ajar memiliki bagian isi menunjukkan materi yang jelas dan singkat	3
6.	MaBahan ajar memiliki bagian penutup memuat kesimpulan.	2
7.	Bahan ajar memiliki ukuran tulisan yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia	3

8.	Bahan ajar memiliki desain cover (Tata letak, komposisi, dan ukuran unsur letak, huruf)	3
9.	Bahan ajar memiliki desain isi (pencerminan isi bahan ajar, keharmonisan tata letak, kelengkapan tata letak, dan tipografi isi)	3
10.	Bahan ajar memiliki penampilan yang menarik	3
Jumlah		28

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi sebagaimana dicantumkan pada tabel di atas maka dapat dihitung presentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{28}{4 \times 10} \times 100\% = 70\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, presentase tingkat pencapaian 70% berada pada kualifikasi cukup. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahan ajar tersebut maka perlu direvisi karena berada pada kualifikasi cukup dan perlu ada perbaikan sesuai saran yaitu harus menambah indikator pencapaian kompetensi, pendahuluan yang memuat apersepsi, rangkuman, dan latihan soal.

Tahap 2

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Bahan ajar memiliki sistematika penyajian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
2.	Bahan ajar memiliki keruntutan penyajian materi ajar	3
3.	Bahan ajar memiliki materi yang mudah dipahami oleh peserta didik	3
4.	Bahan ajar memiliki bagian pendahuluan memuat apersepsi	3
5.	Bahan ajar memiliki bagian isi menunjukkan materi yang jelas dan singkat	3
6.	Bahan ajar memiliki bagian penutup memuat kesimpulan.	3
7.	Bahan ajar memiliki ukuran tulisan yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia	3
8.	Bahan ajar memiliki desain cover (Tata letak, komposisi, dan ukuran unsur letak, huruf)	3
9.	Bahan ajar memiliki desain isi (pencerminan isi bahan ajar, keharmonisan tata letak, kelengkapan tata letak, dan tipografi isi)	3
10.	Bahan ajar memiliki penampilan yang menarik	3
Jumlah		30

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi pada tahap dua sebagaimana dicantumkan pada tabel diatas maka dapat dihitung presentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{30}{4 \times 10} \times 100\% = 75\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, presentase tingkat pencapaian 75% berada pada kualifikasi baik. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi kali ini tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik dan tidak perlu ada perbaikan karena sudah dianggap layak untuk digunakan sebagai bahan ajar.

Hasil validasi oleh ahli materi ahli bahan ajar menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan layak untuk diujicobakan kepada siswa. Uji coba kepada siswa diberikan kepada siswa kelas VII D dengan menyebar angket berupa angket tertutup yang kemudian menghasilkan rata-rata presentase sebagai berikut.

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata Skor
1.	Bahan ajar dengan video membuat saya semangat belajar	80%
2.	Menampilkan bahan ajar video, membuat belajar menyenangkan	84%
3.	Saya fokus ketika bahan ajar video ditampilkan	88%
4.	Saya sangat cepat memahami materi melalui bahan ajar video	64%
5.	Bahan ajar berupa video membuat saya aktif memperhatikan materi	80%
6.	Saya antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar video	68%
7.	Bahan ajar berupa video tampilannya sangat menarik	76%
8.	Saya terinspirasi untuk belajar mandiri setelah mengikuti pembelajaran dengan bahan ajar video	72%
9.	Saya semangat untuk menjawab pertanyaan dalam bahan ajar video	72%
10.	Bahan ajar video memiliki penampilan yang menarik	89%
11.	Saya paling aktif belajar saat bahan ajar menggunakan video	72%
12.	Jika ada yang tidak dipahami dalam bahan ajar video, saya akan bertanya sampai paham	76%
Presentase keseluruhan aspek (%)		77%

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket dapat diketahui rata-rata presentase sebagai berikut:

$$\frac{80\% + 84\% + 88\% + 64\% + 80\% + 68\% + 76\% + 72\% + 72\% + 89\% + 72\% + 76\%}{12}$$

12

= 77%

Sehingga rata-rata penilaian siswa adalah 77% dengan kualifikasi Baik. Bahan ajar berupa video pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar mata Pelajaran Fikih. Materi shalat sunah muakkad dan ghoiru muakkad tersampaikan dengan baik dengan dukungan animasi menarik, suara, grafis, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar yang dilakukan memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Siswa yang awalnya tidak perhatian saat pelaksanaan pembelajaran fikih kemudian lebih antusias dan semangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

D. Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar digital berbasis video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTs Al-Ula I dengan validasi ahli materi dihasilkan presentase tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi sangat baik dan layak digunakan. Sedangkan validasi ahli bahan ajar pada tahap I belum layak digunakan karena presentase tingkat pencapaian 70% berada pada kualifikasi cukup. Maka, bahan ajar perlu direvisi dan perlu ada perbaikan sesuai saran yaitu harus menambah indikator pencapaian kompetensi, pendahuluan yang memuat apersepsi, rangkuman, dan latihan soal. Setelah dilakukannya revisi, lalu pada tahapan kedua presentase tingkat pencapaian 75% berada pada kualifikasi baik sehingga layak untuk digunakan. Sementara dari hasil penilaian siswa melalui angket dapat diketahui keseluruhan rata-rata presentase 77% dengan kualifikasi baik. Bahan ajar berupa video pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran interaktif diharapkan siswa kelas 7 dapat lebih semangat dan lebih mudah dalam memahami pelajaran fikih materi shalat sunah muakkad dan ghoiru muakkad khususnya. Dan diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai contoh pengembangan bahan ajar untuk diterapkan kepada siswa-siswanya. Pada penelitian ini, penulis hanya mengembangkan bahan ajar berupa video pembelajaran ineraktif pada mata pelajaran Fikih kelas 7 materi shalat sunah muakkad dan ghoiru muakkad. Diharapkan peneliti selanjutnya bisa mengembangkan bahan ajar pada materi lainnya dalam mata pelajaran apa pun.

E. Daftar Pustaka

- Alamsyah, R., Toenlio, A. J. E., & Husna, A. (2018). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN KEPENYIARAN MATERI PRODUKSI PROGRAM TELEVISI UNTUK MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI MALANG. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 229–236.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan

- Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–132. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Asmawi, Syafei, & Yamin, M. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 50–55.
- Biassari, I., & Kharisma Eka Putri. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Porsiding SEMDIKJAR*, 4, 62–74.
- Cahyani, A. D., Andriana, E., & Syachruroji, A. (2023). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS LIVE WORKSHEET UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V Pendahuluan Pembelajaran yang menyenangkan- peserta didik Dalam lebih proses pembelajaran di dalam kelas peserta pembelajaran dirasa. *Jurnal Pendidika Dasar Perkhasa*, 9(1), 16–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i1.2018>
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunaka SPSS: Uji Validitas, Uji Realibilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji f, R2*. Guepedia.
- Darmayanti, N. W. ., & Sueca, I. N. (2020). Pendampingan Bimbingan Belajar Di Rumah Bagi Siswa Sd Dusun Buruan Tampaksiring Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(2), 207–210. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i2.2206>
- Fahira, V., Satria, R., & Priadi, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran. *An-Nuha*, 1(4), 448–460. <https://doi.org/10.24036/annuha.v1i4.105>
- Falah, A. (n.d.). *Materi dan Pembelajaran Fiqih Kelas MTs-MA*. Buku Daros.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok. *Instruksional*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17>
- Firmansah, D., Nuriah, I., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 145–158. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7386>
- Fitria, Y., & Indra, W. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Deepublish.
- Khairunnisa, Akbar, M. R., & Usanto. (2023). *Multimedia (Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis

- Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187.
- Nurhayati, N. (2018). Memahami Konsep Syariah, Fikih, Hukum Dan Ushul Fikih. *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 2(2), 124–134. <https://doi.org/10.26618/jhes.v2i2.1620>
- Pratama, F., Firman, & Neviyarni. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.63>
- Sarnoto, A. Z., & Romli, S. (2019). Pengaruh Kecerdasan Emosional (Eq) Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sma Negeri 3 Tangerang Selatan. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 55–75. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i1.48>
- Sutrisno. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.190>
- Suyanto. (2005). *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. CV Andi Offset.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 104–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, M. (n.d.). *Metodologi Penelitian*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.