

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHRI (BERKALIMAH TAYIBAH SEHARI-HARI) BERBASIS RENDERFOREST TENTANG KALIMAT TAYIBAH DI SEKOLAH DASAR

Ani Nur Aeni¹, Cherli Kusumah Dewi², Lisdiana Utami³

Universitas Pendidikan Indonesia

aninuraeni@upi.edu; cherlikusumahdewii@upi.edu

Abstract

Learning in the modern era comes with a lot of progress, many skills that must be possessed by students so as to make teachers more innovative in creating a learning climate, one of which is by utilizing technology in learning. However, the fact shows that most teachers, especially in learning PAI subjects in elementary schools, are still very minimal in involving technology as a learning medium for example learning videos, even though as a teacher should have knowledge and skills about the use of technology to create innovative and fun learning. Therefore, the research and development of Renderforest-based learning videos is expected to be able to help teachers in delivering kalimah tayibah material to grade 3 elementary school students more interestingly and fun so that students can easily understand the material and then students practice it in everyday life. The method used by the researcher is the ADDIE model D&D method which is combined with a Students and teachers can access these learning videos on the YouTube app anytime and anywhere. The use of learning videos in the learning process can increase student motivation and create a fun learning experience. The research instruments used are interviews and assessment instruments which are then analyzed through the stages of data collection, data reduction, and data verification. BAHRI (Calimah Tayibah Everyday) learning videos in their use have been able to help teachers in a more interesting teaching process and trigger teachers to continue to innovate by utilizing technology in learning. Students and teachers can access these learning videos on the YouTube app anytime and anywhere. The use of learning videos in the learning process can increase student motivation and create a fun learning experience.

Keywords : Video; Technology; Tayibah ; Renderforest ; D&D

Abstrak: Pembelajaran di era modern hadir dengan banyak kemajuan, banyak keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik sehingga menjadikan guru untuk lebih inovatif lagi dalam menciptakan iklim belajar, salah satunya dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Tetapi, fakta menunjukkan bahwa sebagian besar guru khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran PAI di SD masih sangat minim dalam melibatkan teknologi sebagai media pembelajaran contohnya video pembelajaran, padahal sebagai seorang guru harusnya memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Oleh karenanya, adanya penelitian dan pengembangan video pembelajaran berbasis Renderforest ini harapannya mampu untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kalimah tayibah kepada peserta didik kelas 3 SD dengan lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik mudah untuk memahami materi dan selanjutnya peserta didik mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Metode yang digunakan peneliti yaitu metode D&D model ADDIE yang digabungkan dengan pendekatan kualitatif dan sasaran pada penelitian ini adalah guru PAI dan peserta didik kelas 3 SD. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara dan instrumen penilaian yang kemudian dianalisis melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, dan verifikasi data. Video pembelajaran BAHRI (Berkalimah Tayibah Sehari-hari) dalam penggunaannya telah mampu untuk membantu guru dalam proses pengajaran yang lebih menarik dan memicu para guru untuk terus berinovasi dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Peserta didik dan guru dapat mengakses video pembelajaran ini di pada aplikasi YouTube kapan dan di mana saja. Penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci: Video ; Teknologi ; Tayibah ; Renderforest ; D&D

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era modern sekarang ini bukan hanya sekedar proses transfer ilmu dari guru kepada siswa saja, dimana guru menjadi *center of learning* dan menjadi sumber belajar selain buku-buku mata pelajaran sehingga komunikasi berjalan satu arah. proses penyampaian materi memang menjadi tanggung jawab seorang guru sebagai pendidik, bukan hanya itu guru juga berperan sebagai fasilitator pembelajaran, pembimbing, dan bahkan sebagai pengawas perkembangan peserta didik. Tugas-tugas sebagai pendidik yang disebutkan tadi membuat guru membutuhkan suatu alat untuk membantunya agar peran-peran tersebut dapat direalisasikan secara maksimal, terutama dalam hal penyampaian materi. Materi dapat diterima, dipahami, dan diimplementasikan oleh peserta dalam kehidupan sehari-hari merupakan tujuan dari guru sebagai pendidik dan juga tujuan semua mata pembelajaran. Pembelajaran yang dimana guru menuliskan materi di papan tulis dan setelah itu meminta peserta didik untuk menyalinnya, kemudian mengerjakan latihan soal yang ada di buku. Sebagaimana yang dituliskan oleh Nurhayati dkk bahwa sebagian besar guru PAI belum pernah memakai website untuk media pembelajaran. (Nurhayati, Tresna, et al 2023), itu artinya masih banyak pendidik yang belum mampu merealisasikan media pembelajaran dan juga memanfaatkan teknologi sebagai media maupun platform untuk menciptakan suatu inovasi pembelajaran. Proses pembelajaran yang tanpa melibatkan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik bahkan masih ada yang tidak sama sekali menggunakan media pembelajaran dan proses kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Pembelajaran seperti itu bukanlah pembelajaran yang diharapkan oleh pendidikan

dan sulit untuk mencapai pembelajaran yang bermakna. maka dari itu, dibutuhkan adanya inovasi dalam pembelajaran, baik pada media pembelajaran, metode penyampaian materi, sumber-sumber materi, maupun evaluasi pembelajaran. Teknologi merupakan salah satu solusi yang mampu meringankan tugas para guru sekaligus mampu untuk membuat pembelajaran lebih inovatif dan berjalan dengan efektif.

Pendidikan adalah satu dari beberapa sektor penting kehidupan yang terkena dampak perkembangan teknologi maupun digital. Kondisi saat ini secara tidak langsung mewajibkan para guru untuk mampu membuat pembelajaran inovatif yang diiringi dengan adanya kemampuan TPACK atau *Technological Pedagogical Content Knowledge* (Aeni, Djuanda, et al., 2022). TPACK adalah evolusi dari *Pedagogical Content Knowledge* yang dikembangkan oleh Shulman pada 1986. Menurut Rahmadi (2019) mengatakan bahwa pada Abad 21 pendidik harus memiliki pengetahuan materi sekaligus keterampilan menggunakan perangkat teknologi. Teknologi mampu membantu guru untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik, mengilustrasikan materi ke dalam pendekatan yang seru dan erat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, serta mampu untuk memberikan pengalaman-pengalaman lebih bermakna dalam pembelajaran. Selain untuk memaksimalkan pemahaman peserta didik mengenai materi, teknologi juga mampu memperluas dan memperdalam pengetahuan serta meningkatkan keterampilan sebagai seorang guru yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran berjalan secara kondusif. Maka dari itu, teknologi menjadi satu diantara banyak unsur yang wajib dikuasai guru karena perkembangannya sudah terbukti menyumbangkan banyak dampak positif dalam pendidikan dan kegiatan belajar mengajar (Effendi dan Wahidy, 2019). Proses pembelajaran mencakup beberapa aspek, salah satunya ada media pembelajaran. Adanya teknologi melahirkan media pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan memicu peserta didik agar lebih antusias ketika pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran yang melibatkan teknologi dalam pengimplementasiannya mencakup media pembelajaran visual, audio, dan audio visual. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang memiliki kelebihan dan lebih menarik dari media pembelajaran lainnya (Wati, 2016:54). Media audio visual umumnya sangat cocok untuk karakter peserta didik jenjang sekolah dasar. Visual yang menggambarkan materi dikemas dengan ilustrasi menarik yang relevan dengan kehidupan anak-anak sehingga mudah untuk dipahami dan diimplementasikan oleh anak. Kemudian audio yang dibuat dengan kalimat-kalimat sederhana mengenai penjelasan dan pengantar kepada materi yang diiringi

dengan instrumen ataupun musik sehingga materi akan lebih mudah untuk dimengerti peserta didik. Setelah peserta didik memahami materi suatu mata pelajaran dengan baik, selanjutnya diharapkan mereka mampu untuk mengimplementasikannya di kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran tertentu sangat menekankan pada keterampilan atau pengamalan siswa akan materi yang telah diperoleh, contohnya mata pelajaran PAI.

Pendidikan Agama menjadi satu di antara mata pelajaran yang wajib didapatkan seluruh siswa di sekolah, baik di jenjang, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, bahkan sampai Perguruan Tinggi. Pada setiap jenjang pendidikan, pendidikan agama memiliki fungsi untuk mengembangkan penanaman nilai, penyesuaian psikologis, perbaikan, preventif, pengajaran, pendistribusian (Majid, 2014). Sesuai dengan yang tertera pada Garis-garis Besar Program Pengajaran, mata pelajaran PAI ini untuk merancang peserta didik yang dapat mengetahui, memahami, mendalami hingga mempercayai ajaran agama Islam yang disertai tuntutan untuk menghormati sehingga terwujud kerukunan dan persatuan antar umat beragama (Muhaimin, et al, 2020). Melihat urgensinya mata pelajaran PAI di SD, perlu adanya suatu media dalam penyampaian materi yang dikemas dengan pembelajaran yang menarik, inovatif, dan tidak membosankan sehingga materi dapat dipahami dan harapannya kemudian diamalkan oleh peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk membantu pendidik dalam ketika kegiatan belajar mengajar yaitu video pembelajaran BAHRI.

Video pembelajaran BAHRI (Berkalimah Tayibah Sehari-hari) merupakan jenis media pembelajaran audio visual yang diisi oleh tokoh animasi bernama Bahri yang memberikan contoh-contoh pengamalan setiap kalimat tayibah dan ditutup dengan game interaktif untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa akan materi yang sudah didapatkan. Kalimah tayibah adalah kalimat-kalimat baik dan mendatangkan kebaikan yang ditujukan sebagai bentuk rasa syukur dan pengagungan kepada Allah bagi umat Islam. Pada video pembelajaran BAHRI ini memuat empat kalimah tayibah yaitu *Insyallah*, *Masyaallah*, *Subhanallah*, dan *Allahu Akbar*, materi ini berada di kelas 3 sekolah dasar pada Kurikulum Merdeka. Materi ini adalah salah satu dari elemen akhlak pada capaian pembelajaran, dituliskan bahwa siswa bisa menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru, serta mengucapkan ungkapan-ungkapan positif (kalimah tayibah) dalam kehidupan sehari-hari. Adanya video pembelajaran BAHRI bukan hanya ditujukan agar peserta didik mampu melafalkan bunyi dan arti dari kalimah tayibah semata, akan tetapi juga peserta didik paham akan maknanya dan mengamalkan empat kalimah tayibah tersebut dalam kehidupan sehari-

hari mereka. Media pembelajaran ini melibatkan beberapa aplikasi dan website dalam pembuatannya, yaitu aplikasi produksi video animasi gratis Renderforest, aplikasi edit video CapCut, aplikasi Canva, dan website *Wrdwall* untuk membuat game interaktif.

Penelitian ini dilakukan untuk memaparkan desain aplikasi dan menyajikan hasil produk melalui pengembangan aplikasi pembuat video animasi gratis Renderforest, serta menguji dan mengetahui tingkat efektivitas video pembelajaran yang telah dibuat dalam perannya sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI materi kalimah tayibah. Aplikasi Renderforest ialah software yang dipakai untuk maksud tertentu, contohnya mengolah dokumen, mengatur windows, permainan dan lainnya (Aeni, Nofriani, et al, 2022).

METODE

Peneliti pada penelitian ini menggunakan metode D&D (*design and development*). Metode D&D Richey and Klein merupakan suatu kajian terstruktur terkait desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan menawarkan pengalaman untuk pengembangan suatu karya, bahan ajar dan non ajar, dan model baru yang disempurnakan.

Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 langkah. *Analysis* merupakan langkah pertama, dimana peneliti melakukan analisis terkait materi ajar, karakteristik guru dan peserta didik, serta bagaimana perangkat yang dipakai. Langkah kedua yaitu *design*, dimana peneliti merancang media dengan mengedit video, menambahkan suara, menambahkan teks, dan mendesain tampilan. Langkah ketiga yaitu *development* dengan mengembangkan media berupa video singkat yang berasal dari website menjadi video pembelajaran. Selanjutnya langkah keempat, yakni *implementation* yang mana peneliti melakukan pengujian hasil produk terhadap peserta didik sekolah dasar. Terakhir yaitu *evaluation* dimana peneliti melakukan penilaian produk kepada ahli materi dan pemakai.

Alat yang dipakai untuk pengumpulan data disesuaikan dengan jenis penelitian yang dilakukan serta data yang diperlukan. Menurut (Aeni, Erlina, et al., 2022), alat untuk mengumpulkan data ialah instrumen yang dipakai peneliti untuk pengumpulan data. Wawancara dan instrumen penilaian adalah metode yang dipakai dalam pengumpulan data yang digabungkan dengan pendekatan kualitatif. Data yang didapatkan kemudian dianalisis memakai teknik analisis data melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, dan pembuktian data.

Kegiatan observasi berlangsung di hari Sabtu tanggal 9 Maret 2024 selama 1 hari. Sasaran dari produk yang dikembangkan ditunjukkan kepada guru mata pelajaran PAI dan peserta didik di SD kelas 3. Peneliti melakukan penelitian ini dengan menggunakan data peserta didik di SD Negeri 2 Sukarapih, bertempat di Desa Sukarapih, Kecamatan Cibeureum, Kabupaten Kuningan, dengan peserta didik yang berjumlah 21 orang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran yang dikembangkan seperti video pembelajaran BAHRI (Berkalimah Tayibah Sehari-hari) pada peserta didik kelas 3 sekolah dasar mengenai kalimah tayibah

HASIL

1. Identifikasi Masalah

Implementasi media pembelajaran pada pembelajaran PAI di jenjang sekolah dasar khususnya, para guru ini terbilang masih sangat minim dalam menciptakan produk media maupun menggunakan media pembelajaran dari suatu platform. Pendidikan itu membutuhkan guru yang inovatif salah satu karakteristiknya, tujuannya agar sebagai guru dapat menciptakan hal-hal baru yang mendukung semua proses pembelajaran menjadi lebih maksimal. Video pembelajaran diakui memang sudah pernah digunakan dalam pembelajaran, akan tetapi para guru bukan memproduksi sendiri media pembelajaran tersebut yang sesuai dengan kondisi dan karakter peserta didiknya, melainkan para guru menggunakan video pembelajaran yang banyak beredar di beberapa platform digital seperti Youtube, yang memungkinkan video pembelajaran tersebut tidak sesuai dengan karakter peserta didik yang sedang guru tersebut pegang. Apalagi jika berbicara mengenai perangkat lunak ataupun aplikasi-aplikasi yang memberikan layanan produksi video animasi gratis secara online, seperti Renderforest, para guru belum pernah menggunakannya untuk membuat suatu media pembelajaran. padahal aplikasi-aplikasi yang memberikan layanan semacam itu mampu memberikan kemudahan kepada guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Guru atau tenaga pendidik harusnya memiliki banyak referensi aplikasi ataupun layanan-layanan berbasis digital yang dapat membantunya untuk memaksimalkan perannya sebagai seorang pendidik yang kompeten. Maka dari itu, pengembangan video pembelajaran berbasis Renderforest ini penting untuk dilakukan.

2. Tujuan

Perkembangan media pembelajaran audio visual, salah satunya video pembelajaran setiap waktunya mengalami peningkatan dan pembaharuan ke arah yang lebih baik dan lebih mudah, baik dalam proses produksi maupun penggunaannya. Video pembelajaran BAHRI (Berkalimah Tayibah Sehari-hari) adalah sebuah media pembelajaran yang tujuannya untuk membantu mempermudah guru ketika proses penyampaian materi kalimah tayibah kepada siswa, di sisi lain juga mampu mempermudah proses peserta didik memahami materi yang disampaikan. Video pembelajaran BAHRI ini ditujukan khususnya untuk guru dan peserta didik di kelas 3 SD, yang mana materi pada video pembelajaran ini telah disesuaikan dengan KI dan CP mata pelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka. Terdapat empat kalimat tayyibah yang dipelajari dalam video pembelajaran BAHRI ini, yaitu *Masyaallah*, *Inshaallah*, *Allahu Akbar*, dan *Subhanallah*. Materi disajikan dalam bentuk penerapan kalimat-kalimat tersebut dalam aktivitas sehari-hari sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami arti dan makna dari empat kalimah tayibah tersebut, dan di bagian akhir video ditutup dengan *games* interaktif untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik.

3. Desain dan Pengembangan

Berikut ini ditampilkan visual dari video pembelajaran BAHRI (Berkalimah Tayibah Sehari-hari):



Gambar 1 Video Pembelajaran BAHRI

4. Uji Coba Produk

Video Pembelajaran BAHRI sudah melewati pengujian produk di SD Negeri 2 Sukarapih, Kuningan. Di kelas 3 terdapat 21 peserta didik yang berpartisipasi dalam kegiatan pengujian produk media pembelajaran ini. Setelah dilakukan uji coba, diperoleh hasil penilaian berikut ini:

Tabel 1. Keterangan penilaian

Kriteria	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

Tabel 2. Penilaian ahli media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kegunaan	Media pembelajaran BAHRI membantu memudahkan kegiatan pembelajaran					√
		Media pembelajaran BAHRI mampu memberi kejelasan mengenai materi dengan konkret					√
		Penggunaan media pembelajaran BAHRI bersifat praktis					√
		Penggunaan media pembelajaran BAHRI dinilai mudah untuk diakses dan digunakan					√
2	Tampilan	Visual dan desain animasi BAHRI menarik					√
		Konsistensi warna, bacaan, dan visual pada media					√
		Visual yang disajikan sesuai dengan materi					√
		Kesesuaian materi dengan media					√
		Ketegasan gambar yang disajikan					√
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media					√
3	Bahasa	Memakai bahasa Indonesia yang sesuai EYD					√
		Bahasa tidak menimbulkan makna lain					√
		Kejelasan pemakaian bahasa dan mudah untuk dipahami					√
		Kekonsistenan penggunaan istilah dan nama ilmiah					√

Tabel 3. Penilaian ahli teori

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kegunaan	Media pembelajaran BAHRI membantu memudahkan kegiatan pembelajaran					√
		Media pembelajaran BAHRI mampu memberi kejelasan mengenai materi dengan konkret					√
		Penggunaan media pembelajaran BAHRI bersifat praktis					√
		Penggunaan media pembelajaran BAHRI dinilai mudah untuk diakses dan digunakan					√
2	Tampilan	Visual dan desain animasi BAHRI menarik					√
		Konsistensi warna, bacaan, dan visual pada media					√
		Visual yang disajikan sesuai dengan materi					√
		Kesesuaian materi dengan media					√
		Ketegasan gambar yang disajikan					√
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media				√	
3	Bahasa	Memakai bahasa Indonesia yang sesuai EYD					√
		Bahasa tidak menimbulkan makna lain					√
		Kejelasan pemakaian bahasa dan mudah untuk dipahami					√
		Kekonsistenan penggunaan istilah dan nama ilmiah				√	

Tabel penilaian produk yang diperoleh dari dosen pengampu sebagai ahli media dan guru PAI sebagai ahli materi ini dibuat memberikan informasi masi bahwa video Pembelajaran BAHRI ini mendapatkan perolehan nilai dengan rata-rata 5 yang artinya sangat layak dan sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI pada materi kalimat tayyibah di kelas 3 SD. Mulai dari aspek kegunaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tampilan visual produk yang menarik, dan sajian bahasanya yang sederhana sehingga mudah untuk dipahami. Hasil wawancara kepada peserta didik di kelas 3 di SD Negeri 2 Sukarapih sebagai sasaran produk pun mendapatkan penilaian yang baik, menurut mereka videonya bagus, lucu, dan mereka mampu memahami arti

dari setiap kalimat *tayyibah* dengan baik. Maka dari itu, video pembelajaran BAHRI ini dapat dikatakan sudah mencapai indikator berhasil sesuai pendapat Yuanta (2019), pada penelitian tentang “Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Bagi Siswa SD”, terdapat beberapa keuntungan menggunakan media video, antara lain dapat menawarkan pengalaman yang positif dan tidak terduga, untuk mendemonstrasikan sesuatu yang konkrit yang awalnya tidak terlihat, untuk memeriksa perubahan internal dari waktu ke waktu, untuk memberikan siswa pengalaman langsung yang memungkinkan mereka merasakan situasi tertentu, dan untuk menggunakan presentasi studi kasus untuk membuat siswa berbicara tentang situasi dunia nyata (Prastowo et al., 2019).

5. Evaluasi Hasil Uji Coba Produk

Tindakan selanjutnya setelah memperoleh hasil penilaian pada tabel yang telah dilampirkan pada pembahasan sebelumnya, hal yang perlu untuk dikembangkan lagi dalam produk ini dari segi materinya yang perlu untuk ditambahkan lagi contoh-contoh kalimat *tayyibah* lainnya seperti *Astaghfirullah*, *Alhamdulillah*, dan lain sebagainya, kemudian tingkat kejernihan visualnya yang perlu untuk lebih ditingkatkan lagi, sehingga harapannya setelah melalui proses pengembangan kembali produk ini akan lebih maksimal lagi menjalankan fungsinya sebagai media untuk peserta didik lebih mudah memahami materi. Perlu untuk diketahui, produk ini atau video pembelajaran BAHRI dapat diakses pada platform digital YouTube secara online yang membuat peserta didik dapat mengakses kembali video ini di luar jam sekolah untuk dipelajari secara mandiri sehingga produk ini dapat dikatakan memiliki nilai keberlanjutan yang bisa digunakan oleh siapa, kapan, dan di mana saja, dengan demikian video pembelajaran memberikan kemungkinan untuk belajar secara mandiri kepada siswa.

6. Mengkomunikasikan

Selain dipresentasikan dalam bentuk artikel atau tulisan, produk ini juga akan ditunjukkan atau dikomunikasikan melalui aktivitas pada saat presentasi di Seminar Pendidikan Agama Islam

PEMBAHASAN

Mengingat hasil temuan penilaian peserta didik, penting untuk memastikan bahwa video pembelajaran mampu menawarkan konten yang memiliki kualitas tinggi dan sesuai dengan materi serta mudah diakses peserta didik. Seperti yang kita ketahui, bahwasannya setiap siswa mempunyai tingkat pemahaman serta kemahiran yang berbeda dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi. Elemen penting lainnya yang dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap subjek yang dipelajari adalah konten yang menarik dan sederhana. Penggunaan gambar, video, dan animasi dapat membuat konten yang sulit dipahami menjadi lebih mudah dipahami dan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik secara visual bagi siswa. Proses pembelajaran yang menyenangkan juga dapat menginspirasi siswa untuk belajar lebih giat dan terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peran desain dan tampilan video pembelajaran sangat berpengaruh dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, mengasyikan dan efisien. Hal ini selaras dengan kelebihan dari video pembelajaran yang dikemukakan oleh Anderson, bahwa dengan adanya pemakaian efek tertentu dapat memperkuat proses belajar maupun nilai hiburan dalam penyajiannya.

Berdasarkan temuan penilaian guru mata pelajaran PAI, penting kiranya untuk memverifikasi bahwa pendidikan memiliki fitur yang memfasilitasi penyampaian pengajaran guru dan melacak kemajuan peserta didik disamping dari menawarkan konten yang berkualitas tinggi. Memastikan bahwa video pembelajaran berfungsi dan mudah diakses serta pemilihan komponen produk yang cermat. Selain itu, video pembelajaran ini dinilai menarik dan menggunakan kosa kata sederhana yang tepat dan relevan dengan preferensi serta aspirasi peserta didik di kelas rendah. Dengan demikian, pengaplikasian multimedia untuk mengajarkan materi seperti ilustrasi, video, dan animasi dapat membangkitkan minat peserta didik dalam belajar. Video pembelajaran ini searah dengan konten dan penyampaian materi yang baik sehingga peserta didik mampu paham dan ingat materi yang telah disampaikan. Menyatukan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik peserta didik sangatlah penting. Produk ini dirancang untuk menyelaraskan dengan kebutuhan peserta didik kelas 3, di mana memungkinkan mereka melakukan aktivitas belajar yang menyenangkan dengan lebih efektif dan mudah serta memenuhi tujuan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya, di mana video pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik, menjadi media yang dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku dan

emosional siswa, serta memperlihatkan contoh aktivitas yang menyangkut gerak, nantinya peserta didik akan mencoba keterampilan itu sendiri.

Maka demikian, hasil pengembangan video pembelajaran BAHRI dinilai berhasil karena lolos uji dengan indikator “sangat layak”. Hal ini selaras dengan penelitian Yuanta pada 2019 yang menjelaskan terkait manfaat penggunaan media video yaitu memberikan pengalaman yang positif dan tidak terduga, menunjukkan secara konkret suatu hal yang awalnya tidak terlihat, memeriksa perubahan internal selama jangka waktu tertentu, memberikan peserta didik pengalaman langsung yang memungkinkan mereka merasakan situasi tertentu, dan menggunakan presentasi studi kasus untuk membuat peserta didik berbicara tentang situasi dunia nyata (Prastowo et al., 2019).

Mardiana (2019) menjelaskan bahwa, jika suatu produk dikatakan berhasil apabila terdiri dari video yang menarik secara visual, konten berkualitas tinggi, pemakaian kosakata yang tepat, dan muatan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Secara keseluruhan, temuan evaluasi menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dinilai sukses memenuhi kebutuhan peserta didik dalam hal kegunaan, aksesibilitas, pemahaman, dan proses pembelajaran. Video pembelajaran BAHRI dapat berfungsi sebagai sarana penyampaian materi kepada siswa sehingga memudahkan pekerjaan guru PAI dalam mengajar. Untuk memastikan bahwa video pembelajaran ini terus memenuhi kebutuhan dan harapan peserta didik, sangatlah penting untuk memperbarui dan menyempurnakan video pembelajaran ini secara berkala.

KESIMPULAN

Merujuk pada hasil dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, mendapat kesimpulan bahwa media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis aplikasi Renderforest ini termasuk salah satu bentuk inovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran BAHRI (Berkalimah Tayibah Sehari-hari) dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 2 Sukarapih, Kuningan, diperoleh bahwa media pembelajaran telah berhasil memenuhi syarat kelayakan untuk diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran karena mampu memicu semangat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran PAI. Selain itu, video pembelajaran BAHRI ini juga memuat penyampaian materi dengan bahasa dan contoh-contoh kejadian yang sederhana sehingga proses penyampaian materi pun dapat diserap

dengan baik oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Keunggulan lainnya dari media pembelajaran ini adalah video dapat dijangkau oleh siswa secara mandiri dengan mudah karena video pembelajaran BAHRI (Berkalimah Tayibah Seharian-hari) tersedia pada platform digital yang dimiliki hampir di semua gawai, yaitu YouTube, hal ini juga tentunya dapat memudahkan guru melaksanakan pembelajaran yang lebih inovatif. Di zaman serba digital sekarang ini sangat perlu dalam pemanfaatan teknologi sebagai media untuk para guru berinovasi agar menghasilkan iklim pembelajaran yang baru, menyenangkan, bermakna, dan tentunya efektif untuk peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (6), 1835. <http://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar Dari Peta): Media Edukasi Mengenai Doa-Doa Harian Untuk Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101-113. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>
- Aeni, A. N., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpiti.183>
- Burhayani, Nuridah, S., Sautra Andi Muh Akbar, Sarumaha, Y. A., & Anyan. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 166–172. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/ondex/php/jrpp>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.
- Jaelani, A. (2022). Pembelajaran PAI Pada Jenjang Madrasah Ibtidaiyah (Studi Deskriptif Pembelajaran PAI di MIN 2 Garut). *Jurnal Pendidikan Agama Islam Pembelajaran PAI Pada Jenjang Madrasah Ibtidaiyah*. 28–37.
- Luviana, R., Nuryani, D., Maulida, S. A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Ashatal (Arahan Shalat Digital) Bagi Siswa Kelas Ii Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 692. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8878>
- Majid, A. (2014). *Belajar dan pembelajaran: pendidikan agama Islam*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mardiana, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Materi Shooting Bola basket (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Ponorogo)*.
- Muhaimin. (2020). *Paradigma Pendidikan Islam*. PT Remaja Rosdakarya.

- Nurhayati, E., Nuraeni, T., Adrian, K. B., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Website POLARAS (Politik ala Rasulullah) untuk Mengenalkan Keteladanan Politik Nabi Muhammad SAW di Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, 5(3), 781–792. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i3.3318>
- Prastowo, A. (2019). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan*. DIVA Press.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>