Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol. 14 No. 1 Februari 2025

Pengembangan Media Video Interaktif Pada Materi Sejarah Perkembangan Fikih

Selly Nor Azijah[1], Rodhatul Jennah[2], Setria Utama Rizal[3]
[1,2,3]Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

[1]sellynorazijah19@gmail.com

Abstrak

Seiring perkembangan zaman dan dinamika pendidikan yang semakin canggih, menuntut penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Fenomena yang terjadi saat ini, metode pembelajaran konvensional masih banyak digunakan. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut yakni penggunaan media pembelajaran yang masih belum mengikuti perkembangan zaman. Dengan demikian, merubah paradigma pembelajaran menjadi lebih modern dengan penggunaan media digital dan teknologi dalam pembelajaran penting untuk dilakukan. Seperti penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran. Sehingga tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan mengembangkan media video interaktif pada materi sejarah perkembangan fikih. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang menerapkan model pengembangan 4D, dengan uji coba skala sedang kepada 27 peserta didik kelas X di MA Darul Ulum Palangka Raya. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Adapun teknik analisis data yang digunakan yakni reduksi data. Penelitian ini menghasilkan media video interaktif pada materi searah perkembangan fikih dengan durasi 8 menit. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media video interaktif pada materi sejarah perkembangan fikih yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi YouCut termasuk kategori sangat layak, hal ini berdasarkan penilaian ahli materi dengan presentase akhir 93%, dan penilaian ahli media dengan presentase akhir 83%. Serta hasil respon peserta didik terhadap media dengan dengan rata-rata presentase 82% hal ini menunjukkan bahwa media video interaktif termasuk kategori sangat baik dan secara keseluruhan pembelajaraan menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah perkembangan fikih.

Kata kunci: Pengembangan 1, Media 2, Video Interaktif 3, YouCut 4.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada era digital ini memberikan dampak signifikan pada berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Riza et al., 2022). Pendidikan berperan sangat penting dalam memajukan suatu bangsa dan perkembangan peradaban manusia. Bahkan, kemajuan sebuah negara sangat bergantung pada ketersediaan individu-individu yang terdidik dan berkualitas (Munir, Miftahul. Syar'i, 2021). Dalam konteks ini, guru memegang peranan yang sangat penting, karena guru merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas. (Supriadi 2020). Guru harus mampu mengikuti perkembangan zaman dengan memahami perkembangan teknologi dan menghadirkannya dalam pembelajaran (Hikmah et al., 2022). Guru diharapkan dapat memberikan sejumlah variasi dan inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran (Septiana, et al., 2022). Salah satu bentuk variasi dan inovasi yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media yang tepat dan sesuai untuk menyampaikan materi pelajaran.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Azis, 2021). Media pembelajaran juga digunakan sebagai cara untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan kepada siswa sehingga pesan lebih mudah dipahami (Hamdanah, et al., 2021). Jennah (2018) menyebutkan pemanfaatan media pembelajaran akan membuat pembelajaran yang sebelumnya abstrak dapat diwujudkan menjadi lebih konkret. Sehingga media pembelajaran harus memiliki kemampuan untuk menarik perhatian dan memberikan motivasi kepada peserta didik.

Fenomena yang terjadi saat ini, metode pembelajaran konvensional di era digital masih banyak digunakan. Salah satu faktor yang mempengaruhi tetap dominannya metode pembelajaran konvensional yakni penggunaan media pembelajaran yang masih belum mengikuti perkembangan teknologi. Metode pembelajaran konvensional hanya akan berfokus pada guru, sehingga tidak relevan dengan pembelajaran pada era digital ini (Rahma et al., 2023). Oleh karena itu, penting untuk mengubah paradigma pembelajaran yang masih bersifat konvensional menjadi lebih modern. Salah satu langkah yang dapat diambil oleh guru adalah dengan memanfaatkan media digital dan teknologi yang lebih maju agar sesuai dengan tuntutan era digital.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran ini dapat sesuai dengan peserta didik pada zaman sekarang yang banyak berinteraksi dengan teknologi digital. Bahkan peserta didik masa kini lahir dan tumbuh dengan teknologi (Rahma et al., 2023). Hal ini juga sesuai dengan kebijakan merdeka belajar yang mengharuskan pembelajaran agar lebih dekat dengan teknologi. Media pembelajaran memiliki peran penting untuk meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi saat ini adalah media audio-visual, seperti video pembelajaran. Video sebagai bentuk media audio-visual dapat menampilkan objek yang bergerak disertai dengan suara (Yuanta, 2020).

Pengembangan media video, sebagaimana penelitian yang relevan oleh Devy Noer Agustina (2023) menyatakan media video dapat menambah minat peserta didik dalam belajar karena siswa dapat mendengarkan sekaligus melihat visual gambar yang ditampilkan. Penggunaan media audio visual yakni video pembelajaran tidak hanya dapat merangsang pemikiran peserta didik dengan lebih mudah, tetapi juga mampu menyajikan gambaran yang lebih terperinci tentang materi pembelajaran yang sedang disampaikan (Wahyuni, 2020). Penggunaan media video dalam pembelajaran dapat menambah dimensi baru dan mampu menyampaikan pesan yang lebih jelas. Dalam hal ini, seorang guru perlu memiliki keterampilan untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu, media yang digunakan harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta mengikuti perkembangan zaman di era digital saat ini (Susanty et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara bersama ibu inisial D guru fikih kelas X (sepuluh) di MA Darul Ulum Palangka Raya pada 28 Mei 2024, diperoleh keterangan bahwa materi sejarah perkembangan fikih biasanya di ajarkan menggunakan metode ceramah dan diskusi, kemudian pada materi sejarah perkembangan fikih belum memiliki media audio visual berupa video pembelajaran. Hal ini karena guru kesulitan menemukan video pembelajaran yang menarik dan sesuai, sebab kebanyakan video pembelajaran yang tersedia di internet memiliki durasi yang terlalu panjang, kurang menarik, dan kurang sesuai pembahasannya. Oleh sebab itu, dirasa kurang efektif dan efisien jika diterapkan dalam mengajarkan materi sejarah perkembangan fikih. Kemudian untuk menciptakan media video yang lebih sesuai dan menarik, guru mengalami kendala karena terbatasnya waktu, kemampuan, dan pengetahuan untuk menciptakan media video pembelajaran yang lebih sesuai untuk mengajar di kelas.

Copyright © 2025 The Author(s)

Materi sejarah perkembangan fikih memerlukan media audio-visual, seperti video interaktif, untuk menampilkan objek secara lebih nyata, sehingga peserta didik dapat lebih antusias dan memahami materi pembelajaran. Media video juga dapat menjadi pilihan yang menarik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti berencana mengembangkan media video interaktif yang menarik, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan dalam mengajarkan materi sejarah perkembangan fikih. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengembangkan Media Video Interaktif pada Materi Sejarah Perkembangan Fikih.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, atau yang dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan menurut Thiagarajan (1974), dengan menerapkan model pengembangan 4D (*Four D Models*) yakni melalui tahap Define, Design, Development, and Dissemination (Ridwan et al., 2021). Dalam menciptakan produk berupa media video interkatif peneliti melakukan validasi ahli yakni ahli materi dan ahli media.

Penelitian ini di uji coba skala sedang pada kelas X Madrasah Aliyah (MA) Darul Ulum Palangka Raya dengan subjek 27 peserta didik. Adapun Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, Adapun teknik analisis data yang digunakan yakni reduksi data dengan melalui tahap pengumpulan data, pemilihan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dari data yang telah peroleh.

Teknik analisis data penilaian produk yang dilakukan menggunakan data penilaian kelayakan produk berdasarkan pada validasi dan respon melalui angket yang telah disebarkan pada ahli materi, ahli media, guru fikih dan peserta didik kelas X MA Darul Ulum Palangka Raya. Adapun tahapan dalam penliaian produk yakni:

1. Mengubah penilaian kualitatif menjdi kuantitatif menggunakan Penilaian Skala Likert yakni Skor 4 untuk Kategori Sangat Layak, Skor 3 untuk Kategori Layak, Skor 2 untuk Kategori Kurang Layak, dan skor 1 untuk kategori Tidak Layak (Sugiyono, 2017).
2. Menghitung nilai rata-rata menggunakan rumus presentase kelayakan

   Presentase kelayakan $= \frac{\sum \mathrm{x}}{\sum \mathrm{xi}} \times 100\%$

   Keterangan: ∑x = jumlah skor yang diperoleh, dan ∑xi = jumlah skor ideal (Widiastuti & Sagoro, 2019).
3. Menjelaskan dan menarik kesimpulan mengenai setiap indikator (Widoyoko, 2019).

Tabel 1. Kategori Kelayakan Produk

Presentase Nilai	Kategori
81,25% - 100%	Sangat Layak
62,5% - 81,25%	Layak
43,75% - 62,5%	Kurang Layak
25% - 43,75%	Tidak Layak

Berdasarkan tabel di atas, penelitian akan dianggap layak untuk diuji coba jika memenuhi persyaratan pencapaian antara 62,5%-100% dari semua unsur yang ada dalam angket penilaian ahli materi dan ahli media. Penilaian harus mencapai kriteria "Layak" atau bahkan "Sangat Layak". Jika hasil penilaian menunjukkan kriteria "Kurang Layak", maka perlu dilakukan revisi hingga mencapai kriteria "Layak" atau "Sangat Layak".

Hasil

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan melalui tahap penelitian dan pengembangan yakni terciptanya produk berupa media video interaktif pada materi sejarah perkembangan fikih. Pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan media video melalaui tahapan model 4D yakni *Define, Design, Development, and Dissemination*:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis yakni analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara ditemukan bahwa penggunaan media audio visual yakni media video masih belum maksimal digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam mengajarkan materi sejarah perkembangan fikih. hal ini terjadi karena minimnya media video yang membahas materi sejarah perkembangan fikih dari masa-kemasa dengan durasi yang sesuai yakni tidak terlalu panjang dan dikemas lebih menarik. Selain itu, dalam mengajarkan materi sejarah perkembangan fikih ini guru cenderung menggunakan metode ceramah dan diskusi. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih belum maksimal khususnya pada media yang digunakan.

Selanjutnya analisis kurikulum, melakukan analisis kurikulum merupakan hal yang penting agar dapat menyesuaikan dengan kurikulum yang digunakan oleh sekolah. Berdasarkan hasil wawancara, kurikulum yang sedang berlaku di MA Darul Ulum Palangka Raya yakni Kurikulum Merdeka, dan menjadi salah satu sekolah penggerak. Kurikulum merdeka dalam visi dan misinya ingin membangun sumber daya manusia dengan memanfaatkan teknologi. Dalam hal ini, media video interaktif merupakan salah satu pilihan sebab dalam penggunaannya melibatkan teknologi.

Analisis yang juga penting dilakukan dalam tahap pendefinisian ini yakni analisis karakteristik peserta didik, sebagaimana pada era digital ini, dalam pembelajaran harus dapat memanfaatkan dan menghadirkan tekhnologi. Penggunaan teknologi di era digital menjadi hal yang sangat penting. Seperti dengan menggunakan media video interaktif dalam pembelajaran. Penggunaan media audio visual juga sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah yang menyukai pendekatan belajar melalui audio visual, sebab media video lebih dinamis, interaktif, dan adaptif sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini, peneliti menentukan konsep media video dan aplikasi yang sesuai dalam membuat media video, adapun aplikasi yang digunakan dalam perancangan yakni aplikasi YouCut dengan dibantu aplikasi Pinterest. Pada tahap ini peneliti membuat konsep video mulai dari materi hingga elemen pendukung seperti background, gambar, animasi, sound efek, musik dan audio penjelasan. Penyusunan materi pembahasan dilakukan secara sistematis dan disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Adapun CP Peserta didik menganalisis dan mengomunikasikan konsep fikih dan sejarah perkembangannya sebagai konsekuensi hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kemudian ATP Menganalisis dan mengomunikasikan konsep fikih dan sejarah perkembangannya melalui kegiatan pembelajaran agar tumbuh keyakinan dan kesadaran dalam beribadah sebagai konsekuensi hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Konsep materi yang disusun secara sistematis yakni materi sejarah perkembangan fikih mulai dari Masa Nabi Muhammad saw. Masa Khulafaurrasyidin. Masa Awal Pertumbuhan Fikih. Masa Keemasan Fikih. Masa Tahrir, Takhrij, dan Tarjih dalam Mazhab Fikih. hingga Masa Kemunduran Fikih. Kemudian peneliti membuat pertanyaan yang sesuai dengan materi pembahasan, melengkapi elemen pendukung menggunakan aplikasi pinterest untuk melengkapi

Copyright © 2025 The Author(s)

elemen background, gambar, dan animasi. kemudian menggunakan aplikasi YouCut untuk mengedit dan melengkapi elemen berupa Sound efek dan audio penjelasan.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ini terdiri dari penilaian ahli yang disertai revisi berdasarkan hasil validasi para ahli hingga media dikatakan layak untuk di uji cobakan. Tahap pengembangan ini peneliti mulai melakukan pengeditan menggunakan aplikasi YouCut dengan dibantu oleh aplikasi Pinterest hingga menciptakan sebuah media video interaktif. Adapun tahapan dalam pengeditan yakni :

a. Membuat dan menentukan background.
b. Menambahkan dan menyesuaikan teks dan materi pembahasan.
c. Menambahkan elemen-elemen pendukung.
d. Merekam dan menambahakan Sound efek dan audio penjelasan.
e. Mengedit dan menyesuaikan seluruh elemen hingga menjadi media video interaktif pada materi sejarah perkembangan fikih.

Setelah melalui tahap pengeditan, terciptalah sebuah media video interaktif pada materi Sejarah perkembangan fikih, dengan rasio 16:9, dan berdurasi 8 menit. Selanjutnya, media video interaktif yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi yaitu bapak Dr. S, M.H.I. dan ahli media yaitu bapak SR, M.Kom. Hasil validasi ahli materi dan ahli media terhadap media disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Keterangan	Presentase	Kategori
Ahli Materi	93%	Sangat Layak
Ahli Media	83%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media video interaktif secara keseluruhan mendapat kategori sangat layak. Hal ini berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan presentase 93%, dan validasi ahli media dengan presentase 83%. Berdasarkan pedoman kriteria kelayakan, hasil validasi tersebut melebihi 81,25% yang artinya media tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Dalam hal ini, media tersebut dapat di sebarkan atau dilakukan uji coba di sekolah.

4. Tahap Penyebaran (Dissemination)

Penyebaran dalam penelitian ini dilakukan dengan mengunggah media video interaktif di youtube agar dapat lebih mudah diakses dan digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada materi sejarah perkembangan fikih. Selain itu, media video interaktif juga dapat dipergunakan tidak hanya oleh guru fikih dan peserta didik kelas X saja, melainkan dapat digunakan sebagai referensi maupun media pembelajaran yang membahas mengenai sejarah perkembangan fikih. Berikut merupakan link media video interaktif yang telah dikembangkan: https://youtu.be/-NWAgv7tDmU?si=qVNReQJkBgVlvBfl

Penyebaran produk juga dilakukan dengan menyerahkan media yang telah dikembangkan kepada guru mata pelajaran fikih di MA Darul Ulum Palangka Raya, dan di uji coba skala sedang pada peserta didik kelas X-A MA Darul Ulum Palangka Raya yang berjumlah 27 orang untuk mendapatkan respon terhadap media yang telah dikembangkan dan ditampilkan pada uji coba skala sedang. Hasil respon peserta didik terhadap media tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Interaktif

No	Pernyataan	Skala Likert				Presentase
		4	3	2	1	
1	Media video interaktif membuat pembelajaran "Sejarah Perkembangan Fikih" menjadi lebih menarik.	18	9	-	-	92
2	Video interaktif membantu saya lebih mudah memahami materi sejarah perkembangan fikih.	14	11	-	2	84
3	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar dengan adanya media video interaktif.	12	12	1	2	82
4	Penggunaan video interaktif membuat saya lebih fokus selama pembelajaran.	9	15	1	2	79
5	Media video interaktif membantu saya mengingat materi lebih lama.	7	14	5	1	75
6	Fitur interaktif dalam video (kuis, soal, dll.) meningkatkan pemahaman saya terhadap materi.	13	12	-	2	83
7	Video interaktif memberikan penjelasan yang jelas tentang konsep-konsep dalam sejarah perkembangan fikih.	13	12	1	1	84
8	Durasi dan alur video sesuai dengan kecepatan belajar saya.	9	11	6	2	77
9	Media video interaktif membuat pelajaran sejarah fikih terasa lebih relevan dan mudah dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari.	13	10	3	1	82
10	Penggunaan video interaktif meningkatkan Pemahaman saya terhadap sejarah perkembangan fikih secara keseluruhan.	13	10	3	1	82
Total						**820**
Rata-rata						**82%**
Kategori						**Sangat Baik**

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap media video interaktif pada materi sejarah perkembangan fikih yang telah disebarkan kepada 27 peserta didik kelas X-A, diperoleh respon yang baik dengan persentase skor rata-rata mencapai 82%. dalam hal ini, media yang telah diuji coba skala sedang pada peserta didik kelas X-A di MA Darul Ulum Palangka Raya mendapatkan kategori sangat baik. kemudian, berdasarkan hasil angket respon peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif pada materi sejarah perkembangan fikih ini menjadi lebih menarik, membuat lebih fokus, mampu memotivasi siswa untuk belajar, dan secara keseluruhan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah perkembangan fikih.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan media video interaktif pada materi sejarah perkembangan fikih, yang berisi penjelasan materi sejarah perkembangan fikih dari masa kemasa. Selain berisi penjelasan mengenai sejarah perkembangan fikih, media video juga dilengkapi dengan beberapa pertanyaan dan animasi yang lebih menarik agar peserta didik dapat lebih antusias dan dapat memahami materi dengan menggunakan media video. Media video yang telah dikembangkan berdurasi 8 menit, yang merupakan durasi standar untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam menjelaskan materi sejarah perkembangan fikih.

Pengembangan yang dilakukan melalui tahapan model 4D untuk menghasilkan produk berupa media video interaktif. dalam tahap 4D ini pertama yang dilakukan adalah tahap pendefinisian (*Define*) tahap ini perlu dilakukan, sebagaimana Rajagukguk (2021) dalam penelitiannya mengatakan bahwa *define* merupakan tahap awal yang harus dilakukan sebelum

Copyright © 2025 The Author(s)

mulai merancangan sebuah media. kemudian Latifah (2020) mengatakan bahwa tahap pendefinisian merupakan tahap untuk menetapkan suatu masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara langsung dilakukan untuk mengamati dan menanyakan terkait media pembelajaran yang tersedia dan digunakan dalam pembelajaran, kemudian melihat kurikulum yang berlaku, dan mengamati karakteristik peserta didik. Kurikulum yang digunakan merupakan hal yang penting untuk diperhatikan sebagaimana Surawan (2020) mengatakan bahwa kurikulum adalah struktur pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien. Kurikulum merdeka dalam visi dan misinya ingin membangun sumber daya manusia dengan memanfaatkan teknologi (Alawyah et al., 2024). Penggunaan teknologi di era digital menjadi hal yang sangat penting (Sundari, 2024). Sebagaimana Isti'ana (2024) dalam penelitiannya mengatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sebab, teknologi dapat meningkatkan aksesibilitas, personalisasi pembelajaran, serta motivasi dan partisipasi peserta didik.

Selanjutnya tahap perancangan (*Design*) tahap ini adalah suatu proses yang dilakukan secara sistematis (Putri, et al., 2020). Tahap perancangan ini merupakan lanjutan dari tahap pendefinisian yang mana setelah masalah atau kebutuhan teridentifikasi, tahap ini berfokus pada perancangan solusi atau produk yang akan dikembangkan. Tahap peracangan sangatlah penting dalam membantu meminimalisir masalah dan mencapai tujuan yang telah di tetapkan (Santoso et al., 2022). Pada tahap ini peneliti menentukan konsep dan elemen pendukung media video dari awal hingga akhir dengan beracuan pada hasil yang diperoleh pada tahap pendefinisian.

Tahap Pengembangan (Development) ini bertujuan untuk menghasilkan produk (Hikmawati et al. 2020). Tahap ini peneliti mulai mengembangkan media berdasarkan konsep yang telah dibuat pada tahap perancangan yakni melakukan pengeditan hingga menghasilkan sebuah media video interaktif secara utuh yakni terciptalah sebuah media video interaktif pada materi Sejarah perkembangan fikih, dengan rasio 16:9, dan berdurasi 8 menit. setelah media video selesai di kembangkan, dilakukanlah validasi yakni penilaian ahli yang disertai revisi berdasarkan hasil validasi para ahli hingga media dikatakan layak untuk di uji cobakan. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media video interaktif secara keseluruhan mendapat kategori sangat layak. Hal ini berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan presentase 93%, dan validasi ahli media dengan presentase 83%. Berdasarkan pedoman kriteria kelayakan, hasil validasi tersebut melebihi 81,25% yang artinya media tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Dalam hal ini, media tersebut dapat di sebarkan atau dilakukan uji coba di sekolah.

Tahap Penyebaran (Dissemination) dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan (Maydiantoro, 2021). pada tahap ini, peneliti melakukan penyebaran di youtube agar dapat lebih mudah diakses dan digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada materi sejarah perkembangan fikih, dan melalui uji coba skala sedang di sekolah pada peserta didik kelas X MA Darul Ulum Palangka Raya yang berjumlah 27 orang untuk mendapatkan respon terhadap media yang telah dikembangkan dan ditampilkan pada uji coba skala sedang. pada uji coba diperoleh skor rata-rata keseluruhan mencapai 82%, dengan demikian media video termasuk dalam kategori sangat baik, artinya secara keseluruhan media dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah perkembangan fikih. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran sebagaimana Kemp & Dayton dalam bukunya mengatakan bahwa media pembelajaran harus dapat memotivasi, menyajikan informasi, dan mencapai tujuan pembelajaran (Hasan et al., 2021).

Hasil peneltian ini sangat relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizki lestari, Jasiah, Setria Utama Rizal, dan Nur Inayah Syar (2023) yang juga melakukan penelitian dan pengembangan media video hasil penelitian menunjukkan respon 23 peserta didik kelas V

mendapat skor 90% kategori sangat baik. Sehingga peserta didik dinyatakan senang dan tertarik. Selain itu penelitian serupa oleh Nudin (2021), menyatakan bahwa media video mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Kemudian Istiqlal (2019) dalam penelitiannya menyatakan media yang baik haruslah dapat menarik perhatian, meningkatkan motivasi, membuat variasi dalam metode pembelajaran, dan mampu mendorong aktivitas peserta didik. Dalam hal ini, media video interaktif yang telah dikembangkan merupakan salah satu solusi untuk dapat menambah minat peserta didik dalam belajar karena dapat mendengarkan sekaligus melihat visual yang ditampilkan, dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pengembangan media video interaktif pada materi sejarah perkembangan fikih dalam penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media video interaktif dalam konteks pembelajaran sejarah perkembangan fikih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, serta meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka terhadap materi yang diajarkan. Pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya sejarah perkembangan fikih. Menghadirkan teknologi dalam pembelajaran mampu mendukung peserta didik dalam memahami materi dengan lebih efisien sekaligus mengurangi kebosanan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pemanfaatan teknologi informasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi melalui format multimedia, sementara akses internet berperan sebagai sumber tambahan yang memperkaya wawasan peserta didik (Ma'sumah et al., 2024).

Menggunakan video interaktif sebagai media pembelajaran tidak hanya membuat materi menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat mengatasi keterbatasan dalam menyampaikan materi yang sering kali kompleks dan memerlukan pemahaman yang mendalam. Media video interaktif ini sangat relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang berbasis video, sekolah dapat memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan relevan. Ini juga mendukung siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam proses belajar, yang sesuai dengan tujuan dari Kurikulum Merdeka dalam mengembangkan kompetensi digital dan kreativitas siswa, serta mendorong pendekatan belajar yang lebih berpusat pada siswa, di mana keterlibatan aktif siswa menjadi faktor kunci keberhasilan pembelajaran (Pokhrel, 2024).

Pengembangan media video interaktif pada materi sejarah perkembangan fikih ini masih jarang dijumpai, sebab materi sejarah perkembangan fikih ini sering di ajarkan dengan metode ceramah dan diskusi saja sehingga diharapkan kedepannya lebih banyak penelitian yang memperhatikan dan mengembangkan media berbasis teknologi pada materi yang belum memiliki media yang memanfaatkan teknologi dan perlu penjelasan lebih baik agar siswa lebih tertarik dan mampu memahami materi dengan menggunakan media yang memanfaatkan teknologi. Sebab pada era digital ini sangat penting menghadirkan teknologi dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media video interaktif pada materi sejarah perkembangan fikih yang dikembangkan menggunakan aplikasi YouCut melalui tahapan model 4D. Media video interaktif pada materi Sejarah perkembangan fikih yang telah dikembangkan dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan, hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi yakni 93% dengan kategori Sangat Layak dan hasil validasi ahli media yakni 83% dengan kategori Sangat Layak. Media video interaktif pada materi Sejarah perkembangan fikih mendapatkan respon positif berdasarkan hasil angket respon peserta didik dengan rata-rata yakni 82% dalam hal ini media

Copyright © 2025 The Author(s)

video interaktif termasuk kategori sangat baik, dan secara keseluruhan dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi sejarah perkembangan fikih.

Keterbatasan waktu dalam penelitian ini, hanya mampu melakukan pengembangan pada satu materi saja, yakni hanya membahas pada materi sejarah perkembangan fikih dengan uji coba skala sedang, sehingga diharapkan kedepannya akan banyak penelitian yang mengembangkan media yang memanfaatkan teknologi pada materi yang perlu penjelasan lebih menarik, serta dapat melakukan uji coba skala besar pada media yang telah dikembangkan.

References

Agustina, D. N. (2023). Pengembangan media video animasi pada mata pelajaran PAI kelas 4 SD IT Al-Ghazali Palangka Raya. In *Dharmas Education Journal (DE_Journal)* (Vol. 4, Issue 2). https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1124

Alawyah, K., Aulia, F., Husni, ilvi nirma, Jalinus, N., & Waskito. (2024). Problematika Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, *7*(1), 1–6.

Azis, A. (2021). *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis IT* (Andriyanto). LP2M IAIN Palangka Raya Press.

Hamdanah, H., Mansur, H., & Ahmad, K. I. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Plotagon Mata Pelajaran IPA Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *J-INSTECH*, *2(1)*, 77–84.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hikmah, N., Surawan, Ansari, M. R., Endah, E., & Muslimah. (2022). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis IT di SMP Muhammadiyah Palangka Raya: Training for Increasing Teachers' Competence in Making IT-Based Learning Media at SMP Palangka Raya Muhammadiyah. *PengabdianMu:Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7(5)*, 652–663.

Hikmawati, Sahidu, C., Kosim, Sutrio, & Gunawan. (2020). Tahap Define dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis STEM untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa. *Kappa Journal*, *4*(2), 149–157. https://doi.org/10.29408/kpj.v4i2.2666

Isti'ana, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Indonesian Research Journal on Education*, *4*(1), 302–310. https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.493

Istiqlal A. (2019). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, *3 (2)*, 139–144.

Jennah, R., Masitoh, S., & Mustaji, M. (2018). Development Of Video Media To Internalize Religious And Morals Values By Using Local Wisdom. *In 2nd International Conference on Education Innovation (ICEI)*, 405–410.

Latifah, S., Yuberti, Y., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, *11*(1), 9–16. https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851

Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, *7*(1), 34. https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43

Ma'sumah, E. N., Ernawati, N., & Awalya, Y. V. (2024). Penggunaan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih di MI Sailul Ulum Desa Pagotan Kecamatan Geger Kabupaten Madiun. *Social Science Academic*, *2*(2), 181–192. https://doi.org/10.37680/ssa.v2i2.5705

Maydiantoro, A. (2021). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*,

3(2), 185.

Munir, Miftahul. Syar'i, A. M. (2021). Tantangan dan Peluang Pendidikan Islam di Tengah Arus Perkembangan Teknologi Digital. *PINCIS : Palangkaraya Internasional and National Conference on Islamic Studies*, *1*, 487–504.

Nudin R. I, Rizal S. U, J. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Mata Pelajaran PAI Materi Ilmu Pengetahuan dimasa Bani Umayyah. *Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, *4 (2)*, 167–180.

Pokhrel, S. (2024). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Di Sdn 06 Belantik. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, *15*(1), 37–48.

Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *3(4)*, 377–387.

Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulistyo, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 603–611. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653

Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 14–22. https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm/article/view/144

Ridwan, Y. H., Zuhdi, M., Kosim, K., & Sahidu, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, *7*(1), 103. https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.3832

Rizal, S U. Amelia, Dany Atul. Jennah, Rodhatul. Hikmah, N. (2022). Learning Video Media Using Sociodrama Method On Riba Materials In Vocational School. *Prosiding The Annual Conference on Islamic Religious Education*, *2*(April), 1003–1009.

Santoso, Melisa, G., & Sitanggang, I. A. (2022). Perancangan Website E-Commerce Ineed.Id. *Jurnal Teknik Informatika*, *14*(1), 19–23.

Septiana, Nurul. Rohmadi, Mukhlis. Anshari, Muhammad Redha. Humam, A. N. (2022). *Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Video*. *5*(December), 425–431. https://doi.org/10.31604/jpm.v5i2.425-431

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sundari, E. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, *4*(4), 50–54. https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252

Surawan. (2020). *Dinamika dalam Belajar (Kajian dalam Psikologi Pendidikan)*. K-Media.

Susanty, L., Hartati, Z., Sholihin, R., Syahid, A., & Liriwati, F. Y. (2021). Why English teaching truth on digital trends as an effort for effective learning and evaluation: opportunities and challenges: analysis of teaching English. *Linguistics and Culture Review*, *5*(S1), 303–316.

Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas Xi Sma Negeri 5 Jeneponto. *Sustainability (Switzerland)*, *14*(2), 1–4.

Widiastuti, E., & Sagoro, E. M. (2019). Pengembangan Crossword Puzzle Accounting (CPA) Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *15*(1). https://doi.org/10.21831/jpai.v15i1.14817

Widoyoko, E. P. (2019). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(02), 91. https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816