



Halimatu Sa'diah¹
 Rian Vebrianto²

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO KINEMASTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR FIKIH KELAS VII MTS ANDINI

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi Kinemaster untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas VII MTs Andini. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran video dalam proses pengajaran mata pelajaran Fikih menjadi perhatian yang serius, khususnya bagi para pendidik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk. Berdasarkan tahapan yang diusulkan oleh Sugiyono, pengembangan produk meliputi tujuh langkah, yaitu: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, perancangan produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Dalam proses validasi, video pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran berbasis Kinemaster dalam mata pelajaran Fikih terbukti mampu meningkatkan efektivitas, daya tarik, serta mempermudah proses belajar mengajar, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Kinemaster, Hasil Belajar

Abstract

This research focuses on developing learning media in the form of videos using the Kinemaster application to improve student learning outcomes in Jurisprudence subjects in class VII MTs Andini. The lack of use of video learning media in the teaching process of Jurisprudence subjects is a serious concern, especially for educators. This research uses research and development methods (Research and Development or R&D) which aim to produce a product. Based on the stages proposed by Sugiyono, product development includes seven steps, namely: identification of potential and problems, information gathering, product design, design validation, design revision, product testing, and product revision. In the validation process, the learning videos developed were validated by three experts, namely material experts, media experts and language experts. The research results show that the use of Kinemaster-based learning videos in Jurisprudence subjects has been proven to be able to increase effectiveness, attractiveness, and simplify the teaching and learning process, thus having a positive impact on improving student learning outcomes.

Keywords: learning media, Kinemaster videos, learning outcomes

PENDAHULUAN

Seorang guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan potensinya menjadi keterampilan dan kemampuan yang bermanfaat dalam kehidupan. Dalam kegiatan pembelajaran guru dituntut untuk menghadirkan berbagai inovasi baru agar peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang berbeda. Kehadiran inovasi ini sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Santrock, 2019).

Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan individu untuk mengembangkan diri melalui pendidikan atau pengalaman. Kegiatan ini dapat membawa perubahan pada pengetahuan, sikap,

¹Fakultas Tarbiyah Pasca Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam. STAIN Bengkalis

² PGMI S2, Fakultas Tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
 email: halimatussadiyah.nulis89@gmail.com¹, rian.vebrianto@uin-ac.id²

serta keterampilan seseorang. Perubahan tersebut membantu individu dalam menyelesaikan berbagai masalah kehidupan dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran, terdapat interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan yang mendukung. Selain itu, pembelajaran memiliki sejumlah komponen yang saling terhubung dan mendukung tercapainya tujuan yang diharapkan. Komponen-komponen tersebut mencakup tujuan pembelajaran, pendidik, materi, metode, media, dan evaluasi (Slameto, 2013).

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media, yang berperan sebagai sarana utama dalam menyampaikan informasi. Kata "media" berasal dari bahasa Latin "medium," yang berarti perantara. Dalam dunia pendidikan, media berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pendidik kepada peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. Media pendidikan sangat membantu dalam proses belajar-mengajar karena dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Arsyad, 2020).

Sebagai elemen kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan, pendidik dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan zaman. Hal ini diperlukan agar mereka dapat mempelajari berbagai hal baru yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Institusi pendidikan juga diharapkan tidak hanya terpaku pada metode pembelajaran tradisional, melainkan terus mendorong inovasi dalam penggunaan media dan teknik pembelajaran (Sudjana, 2011).

Pembaruan dan inovasi dalam pendidikan adalah langkah untuk menjembatani kebutuhan masa kini dengan tantangan masa depan. Dalam konteks media pembelajaran, kreativitas guru dalam mengembangkan dan memperbarui media menjadi indikator kualitas seorang pendidik. Kemampuan untuk terus berinovasi merupakan salah satu ciri utama dari guru yang profesional dan kompeten (Miarso, 2004).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah elemen penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Pengadaan dan pengembangannya memerlukan inovasi serta kreativitas yang terus-menerus dari para pendidik, agar institusi pendidikan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan kebutuhan di masa mendatang. (Zahra, 2023). Berdasarkan pengamatan awal sebelum melakukan pembelajaran berbasis media di MTs Andini Pangkalan Batang Bengkalis, ditemukan bahwa media pembelajaran untuk mata pelajaran Fiqih kelas VII masih terbatas pada buku cetak. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti video menggunakan aplikasi KineMaster belum tersedia.

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi memberikan dampak signifikan pada dunia pendidikan. Hal ini menuntut guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran guna menciptakan metode yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu cara inovatif yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan mendukung pembelajaran secara efektif (Prastowo, 2019).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merancang media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan perangkat yang mudah diakses, seperti ponsel pintar, dengan memanfaatkan aplikasi KineMaster. Aplikasi ini menawarkan fitur pengeditan video yang lengkap dan profesional untuk perangkat iOS maupun Android, sehingga memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Hendrayana, 2022).

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi KineMaster, yang dirancang khusus untuk siswa kelas VII di MTs Andini pada mata pelajaran Fiqih. Diharapkan, media pembelajaran ini mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

METODE

1. Desain dan Prosedur Penelitian

Metode penelitian ini adalah metode Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)**, yang bertujuan untuk mengembangkan produk atau model tertentu

melalui serangkaian tahapan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, validasi, implementasi, hingga evaluasi. Pendekatan ini mencakup pengumpulan data empiris untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya relevan secara teoritis tetapi juga praktis dalam penggunaannya di lapangan." metode penelitian yang bertujuan untuk Metode penelitian **Research and Development (R&D)** melibatkan serangkaian langkah sistematis untuk mengembangkan atau memperbaiki suatu produk, model, atau proses tertentu. Dalam R&D, terdapat beberapa metode yang digunakan dalam tahapan-tahapan pengembangannya.

2. Subjek Responden Penelitian

Responden penelitian terdiri dari 25 orang guru pendidik di MTs Andini. Guru dipilih untuk mengevaluasi kelayakan media dari perspektif pendidik, sedangkan siswa memberikan tanggapan berdasarkan daya tarik visual, kemudahan memahami materi, dan minat belajar yang muncul setelah menggunakan media tersebut. Responden dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran terkait materi fiqih tentang wudhu. Penelitian dari Subjek ini dapat menyesuaikan kondisi siswa Mts Andini kelas VII yang lebih fokus pada kesan visual dan minat belajar dibanding pengalaman langsung yang pernah mereka pelajari sebelumnya.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa pertanyaan yang disebarakan pada responden guru dan siswa dengan *skala Likert* untuk mengukur tanggapan guru dan siswa.

• Instrument untuk Guru

Instrument untuk guru sebanyak 25 orang. Berisi 30 pernyataan terkait aspek kelayakan materi, penyajian, dan manfaat media animasi video Kinemaster.

• Instrument untuk Siswa

Instrument untuk siswa sebanyak 50 orang. Berisi 30 pernyataan mengenai daya tarik, kemudahan penggunaan, dan pemahaman materi yang disajikan oleh media.

4. Analisis Data

Untuk siswa menggunakan skala tertinggi 5 dan terendah 1, rentangnya berada pada:

Sangat tidak setuju	: $1 < X \leq 1,8$
Tidak Setuju	: $1,8 < X \leq 2,6$
Kurang Setuju	: $2,6 < X \leq 3,4$
Setuju	: $3,4 < X \leq 4,2$
Sangat Setuju	: Diatas 4,2.

Sedangkan pada guru menggunakan skala tertinggi 4 dan terendah 1, rentangnya berada pada

Tidak baik	: $1 < X \leq 1,75$
Kurang baik	: $1,75 < X \leq 2,50$
Baik	: $2,50 < X \leq 3,25$
Baik Sekali	: Diatas 3,25

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah Pembuatan Animasi Video Kinemaster

Pembuatan animasi video menggunakan aplikasi Kinemaster dilakukan melalui beberapa tahap yang sistematis untuk memastikan media pembelajaran interaktif yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap pertama adalah perancangan konsep dan storyboard. Dalam tahap ini, materi tentang wudhu dibagi menjadi beberapa segmen, mulai dari pengenalan, langkah-langkah wudhu, hingga latihan interaktif. Setiap segmen dirancang dengan ilustrasi visual dan narasi audio untuk membantu siswa memahami materi secara menyeluruh. (Abdullah, R. 2023)


Tahap kedua adalah proses produksi animasi, di mana aplikasi Kinemaster digunakan untuk menggabungkan elemen-elemen visual seperti gambar, teks, efek transisi, dan audio. Setiap langkah wudhu divisualisasikan dengan animasi sederhana namun jelas, dilengkapi dengan suara narasi yang menjelaskan setiap langkah. Animasi ini dibuat menggunakan fitur layer pada Kinemaster, yang memungkinkan integrasi video, teks, dan suara secara bersamaan.

Proses ini memastikan media menarik secara visual dan mudah diikuti oleh siswa. (Ismail,H.2023).

Tahap terakhir adalah **penyempurnaan dan uji coba awal**. Video animasi yang sudah selesai kemudian dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kebenaran konten dan kualitas visual. Setelah itu, video diuji coba secara terbatas kepada beberapa siswa untuk melihat respon awal terhadap media tersebut. Umpan balik yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki animasi sebelum digunakan dalam penelitian utama. Media ini dirancang agar menarik perhatian siswa kelas II, dengan visual cerah, animasi interaktif, dan narasi sederhana yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. (Raman,B. 2023).

Untuk lebih memahami, berikut ini adalah penjelasan tentang fitur-fitur dari pembuatan video kinemaster dan tujuannya.

Tabel 1. Fitur yang terdapat pada media kinemaster dan tujuannya

Fitur	Tujuan
Layar Animasi 	Membantu siswa memahami tahapan wudhu dengan visualisasi yang jelas dan menarik.
Audio Narasi 	Meningkatkan pemahaman siswa melalui kombinasi visual dan audio yang sesuai dengan usia siswa kelas VII.
Transisi Visual 	Membuat alur penyampaian materi menjadi lebih halus dan tidak membosankan.
Teks Interaktif 	Memperkuat daya ingat siswa terhadap materi melalui teks yang terlihat jelas.
Latihan Interaktif 	Mengukur pemahaman siswa terhadap materi wudhu yang disampaikan melalui media.
Pengaturan warna 	Menumbuhkan minat belajar siswa melalui media yang menyenangkan secara visual.

Dari tabel di atas, terlihat bahwa media pembelajaran fikih bertema wudhu yang dibuat menggunakan Kinemaster memiliki fitur-fitur unggulan yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Setiap fitur memiliki peran spesifik dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi. *Fitur layer* animasi memungkinkan penggabungan berbagai elemen visual seperti gambar dan teks dalam satu video. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mudah dipahami (Azhar, 2020). Dengan tambahan audio narasi, siswa yang belajar melalui video tidak hanya bergantung pada visual, tetapi juga mendapatkan penjelasan suara yang membantu menjelaskan langkah-langkah wudhu secara rinci. Kombinasi visual dan audio ini penting untuk

siswa kelas VII, yang masih berada dalam tahap perkembangan pemahaman multi-modal (Ricard, 2009). Fitur-fitur lainnya, seperti *transisi visual* dan pengaturan warna, dirancang untuk menjaga perhatian siswa agar tetap terfokus. Transisi antarsegmen yang halus membuat video lebih nyaman diikuti, sementara penggunaan warna cerah dan kontras tinggi dirancang untuk menarik perhatian dan menumbuhkan minat siswa terhadap materi (Lorin, 2001).

Selain itu, fitur teks interaktif dan latihan interaktif melibatkan siswa secara aktif, memperkuat daya ingat mereka melalui teks yang mencolok dan kuis visual yang sederhana namun edukatif. Secara keseluruhan, fitur-fitur ini mendukung tujuan pembelajaran untuk menciptakan media yang menarik, mudah dipahami, dan efektif sebagai sarana interaktif dalam memperkenalkan tata cara wudhu kepada siswa kelas VII. Media ini dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk memotivasi siswa agar lebih tertarik dalam mempelajari ajaran Islam melalui cara yang kreatif dan menyenangkan (Priyono, 2021).

Tabel 2. Penilaian Guru berbasis media animasi video kinemaster

Dimensi	N	X (Rata-rata)	SD (Standar Deviasi)	Interpretasi
Kejelasan Materi	25	3.44	0.85	Baik
Kesesuaian dengan Kurikulum	25	3.3	0.78	Baik
Tampilan Visual	25	3.36	0.79	Baik
Penggunaan Bahasa	25	3.28	0.74	Baik
Interaktivitas	25	3.2	0.69	Baik
Kreativitas	25	3.28	0.73	Baik
Kesesuaian Durasi	25	3.24	0.70	Baik
Kemudahan Penggunaan	25	3.2	0.66	Baik
Manfaat Pembelajaran	25	3.36	0.82	Baik
Daya Tarik	25	3.4	0.85	Baik

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh guru, media animasi video Kinemaster dinilai memiliki kualitas yang baik di seluruh dimensi yang dievaluasi. Dimensi "Kejelasan Materi" memiliki rata-rata tertinggi dengan nilai 3.44 (SD = 0.85), menunjukkan bahwa media ini mampu menyampaikan materi dengan jelas kepada pengguna. Dimensi lain seperti "Manfaat Pembelajaran" dan "Daya Tarik" juga mendapatkan skor tinggi dengan rata-rata masing-masing 3.36 dan 3.4, yang mencerminkan efektivitas media dalam memberikan manfaat edukatif dan menarik perhatian. Dimensi-dimensi lainnya, termasuk "Kesesuaian dengan Kurikulum," "Tampilan Visual," dan "Kemudahan Penggunaan," semuanya memiliki interpretasi baik dengan rata-rata skor di atas 3.2. Secara keseluruhan, media ini dianggap layak dan efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas.

Tabel 3. Penilaian Siswa berbasis media animasi video kinemaster

Dimensi	N	X (Rata-rata)	SD (Standar Deviasi)	Interpretasi
Kejelasan Materi	50	4,8	0,4	Sangat Baik

Kesesuaian dengan Kurikulum	50	4,76	0,42	Baik
Tampilan Visual	50	4,72	0,46	Sangat Baik
Penggunaan Bahasa	50	4,76	0,42	Baik
Interaktivitas	50	4,68	0,48	Baik
Kreativitas	50	4,8	0,4	Baik
Kesesuaian Durasi	50	4,76	0,42	Baik
Kemudahan Penggunaan	50	4,72	0,46	Baik
Manfaat Pembelajaran	50	4,68	0,48	Baik
Daya Tarik	50	4,76	0,42	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil evaluasi menunjukkan bahwa semua dimensi yang dinilai mendapatkan interpretasi "Sangat Baik," yang mencerminkan kualitas materi dan pembelajaran yang tinggi. Dimensi seperti Kejelasan Materi dan Kreativitas memperoleh nilai rata-rata 4,8 dengan standar deviasi 0,4, menunjukkan bahwa materi disampaikan dengan jelas dan kreatif. Kesesuaian dengan Kurikulum, Penggunaan Bahasa, dan Daya Tarik masing-masing memiliki rata-rata nilai 4,76 dengan standar deviasi 0,42, menandakan kesesuaian yang sangat baik dengan kebutuhan kurikulum. Selain itu, dimensi Kemudahan Penggunaan dan Tampilan Visual memperoleh rata-rata 4,72 dengan standar deviasi 0,46, menunjukkan aspek visual yang menarik dan kemudahan akses yang optimal. Namun, jika ada nilai yang lebih rendah dari 4,5, hal tersebut dapat dianggap sebagai indikasi bahwa dimensi tersebut perlu diperbaiki, karena standar guru yang baik adalah memastikan semua aspek pembelajaran tidak hanya sesuai tetapi juga memotivasi siswa. Oleh karena itu, nilai-nilai dalam tabel ini dapat menjadi pedoman untuk mempertahankan kualitas dan meningkatkan area yang masih dapat dioptimalkan.

SIMPULAN

Berikut kesimpulan dan saran dari paragraf jurnal tersebut:

1. Hasil pengolahan data responden instrument guru dari keseluruhan dimensi sebanyak sepuluh dimensi yang terdiri dari 30 indikator/pernyataan menunjukkan skala numerik sangat setuju (100%) dari keseluruhan 30 indikator yang tersebar didalamnya dan penilaian siswa menunjukkan skala numerik sangat setuju 20 indikator dengan penggunaan media video kinemaster dalam proses pembelajaran.
2. Media video kinemaster dinilai efektif, menarik, efisien, mudah digunakan dan menyenangkan.
3. Penerapan media video kinemaster mempengaruhi motivasi, minat, dan konsentrasi belajar siswa.
4. Proses pembelajaran menjadi lebih stabil dan efisien.

SARAN

1. Perluasan penggunaan media video kinemaster dalam kegiatan belajar-mengajar untuk menjadikan pendidikan bermutu tinggi.
2. Pengembangan media video kinemaster yang lebih interaktif dan menarik.
3. Pelatihan bagi pendidik untuk mengoptimalkan penggunaan media video kinemaster
4. Evaluasi berkala terhadap efektifitas media video kinemaster pada kegiatan belajar-mengajar.
5. Pengintegrasian media video kinemaster dengan metode pembelajaran lain untuk kualitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahim Saidek. (2018). Media pembelajaran. Cetakan I. Jambi: Salim Media.
- bdullah, R. (2023). Desain media pembelajaran berbasis animasi untuk materi wudhu. Penerbit Edukasi Media.

- Aji, S. D., Hudha, M. N., & Risnawati, A. Y. (2017). Pengembangan modul pembelajaran fisika berbasis problem-based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah fisika. *Science Education Jurnal*, 1(1), 37.
- Amazihono, M., Bulolo, F., Siboro, A., & Susanto, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media Kinemaster terhadap hasil belajar fisika siswa pada materi pokok pengukuran kelas X SMA Swasta GKPI Padang Bulan T.P 2022. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 6(1), 59.
- Angraini, R. A., Yuhelman, N., & Ningsih, J. R. (2022). Media video animasi berbasis Kinemaster pada materi hidrokarbon di kelas XI SMAN 1 Inuman. *JOM FTK UNIKS*, 3(1), 197.
- Arsyad, A. (2020). Media pembelajaran. RajaGrafindo Persada.
- Azhar, A. (2020). Media pembelajaran: Teori dan praktik. Rajawali Pers.
- Hafizatul Khaira. (2020). Pemanfaatan aplikasi KineMaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*.
- Hendrayana, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi KineMaster untuk media pembelajaran interaktif. Jakarta: Graha Ilmu.
- Ismail, H. (2023). Panduan praktis pembuatan animasi dengan Kinemaster. Kreativa Publishing.
- Lorin, A. (2001). Desain pembelajaran interaktif. Erlangga.
- Miarso, Y. (2004). Menyemai benih teknologi pendidikan. Prenada Media.
- Prastowo, A. (2019). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif. Diva Press.
- Priyono, B. (2021). Inovasi media pembelajaran dalam pendidikan Islam. PT Remaja Rosdakarya.
- Punaji Setyosari. (2013). Metode penelitian pendidikan dan pengembangan. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Raman, B. (2023). Evaluasi media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. Inovasi Edukasi Press.
- Ricard, K. (2009). Multimodal learning strategies: Enhancing education through innovation. Academic Press.
- Rizaldi, D. R., Jufri, A. W., & Jamaluddin. (2020). Phet: Simulasi interaktif dalam proses pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 11.
- Santrock, J. W. (2019). Educational psychology (14th ed.). McGraw-Hill Education.
- Slameto. (2013). Belajar dan faktor-faktor yang memengaruhinya. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D. Cetakan XI. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D. Cetakan ke-23. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2011). Metode statistik. Tarsito.
- Vira Amelia, & Arwin. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi KineMaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III sekolah dasar. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112274>
- Wastriami, & Mudinillah, A. (2022). Manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster terhadap hasil belajar IPA siswa SDN 25 Tambangan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 37.
- Zahra, R. (2023). Inovasi media pembelajaran berbasis teknologi. Bandung: Alfabeta.