



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM INTEGRATIF DI SMP IT QURRATA A'YUN
BATUSANGKAR**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Penyelesaian Studi pada Jurusan
Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*

Oleh:

GEBBYTA ELWISSANDY NIM. 1830101014

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS
TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT
AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR 2022**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Gebbyta Elwissandy**
Nim : 1830101014
Tempat/Tanggal Lahir : Kayu Pasak/ 15 Mei 1998
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PAI

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul : **“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM INTEGRATIF DI SMP IT QURRATA A’YUN BATUSANGKAR”** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat kecuali yang tercantum sumbernya.

Apabila di kemudian hari karya ilmiah ini terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 15 Februari 2022
Yang membuat pernyataan



Gebbyta Elwissandy
NIM.1830101014

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama **GEBBYTA ELWISSANDY, NIM. 1830101014** dengan judul: "**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM INTEGRATIF DI SMP IT QURRATA A'YUN BATUSANGKAR**" memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan untuk dilanjutkan ke sidang *Munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.




Batusangkar, Januari 2022

Pembimbing


Susi Herawati, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197108262005012003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama GEBBYTA ELWISSANDY, NIM: 1830101014, berjudul "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM INTEGRATIF DI SMP IT QURRATA A'YUN BATUSANGKAR", telah ditujikan dalam sidang *Munaqasyah* skripsi oleh Institut Agama Islam Negeri Batusangkar pada hari Jum'at tanggal 11 Februari 2022, dinyatakan lulus dan dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Strata Satu (S.1) dalam bidang ilmu Pendidikan Agama Islam.

| No | Nama/NIP Penguji | Jabatan dalam Tim | Tanda Tangan | Tanggal Persetujuan |
|----|--|--------------------|--|---------------------|
| 1. | Dr. Hj. Asnelly Ilyas, M.A. NIP.19580510 198703 2 002 | Ketua Penguji |  | 16/02/2022 |
| 2. | Susi Herawati, S.Ag., M.Pd. NIP.19710826 200501 2 003 | Sekretaris Penguji |  | 16/02/2022 |
| 3. | Dra. Fadriati, M.Ag. NIP.19691109 199803 2 002 | Anggota Penguji |  | 15/02/2022 |

Batusangkar, Februari 2022
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan


Dr. Adripen, M. Pd
NIP.196505041993031003

ABSTRAK

Gebbyta Elwissandy, NIM 1830101014, judul skripsi “**Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Integratif di SMP IT Qurrata A’yun Batusangkar**”, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar Tahun 2022.

Penelitian skripsi ini berangkat dari permasalahan yang terlihat di lapangan, dimana saat ini masih banyak pendidik menggunakan media konvensional. Serta pengaplikasian pembelajaran Pendidikan Agama Islam saat ini belum diintegrasikan dengan pembelajaran bidang studi umum. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 Juli 2022 di SMP IT Qurrata A’yun Batusangkar ditemukan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam cenderung menggunakan media berbasis konvensional dan sebagian pendidik hanya menampilkan slide materi pembelajaran melalui infokus serta pembelajaran Pendidikan Agama Islam terfokus hanya pada penanaman norma keagamaan tanpa mengaitkannya dengan studi keilmuan umum seperti sains, sosial dan budaya. Hal ini berdampak pada minat belajar dan kualitas belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif di SMP IT Qurrata A’yun Batusangkar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari produk yang dikembangkan yaitu video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluation*). Prosedur penelitian dimulai dengan tahapan analisis kebutuhan melakukan pengembangan produk, tahapan desain atau perancangan produk, tahapan pengembangan produk, tahapan implementasi atau uji coba produk dan tahapan evaluasi. Alat pengumpulan data berupa lembar validasi dan kuesioner. Lokasi penelitian bertempat di SMP IT Qurrata A’yun Batusangkar.

Berdasarkan hasil validitas diperoleh nilai 0,72 dengan kategori “valid”, dan secara umum penilaian termasuk pada kategori “B” sehingga video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Kemudian pada uji praktikalitas, video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai 0,88 dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan penilaian dari responden dan tidak adanya saran dari responden maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran Pendidikan Agama Islam Integratif layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL | |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | |
| PENGESAHAN TIM PENGUJI | |
| KATA PENGANTAR. | i |
| ABSTRAK. | iii |
| DAFTAR ISI. | iv |
| DAFTAR TABEL. | vi |
| DAFTAR GAMBAR. | vii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 5 |
| C. Batasan Masalah | 5 |
| D. Rumusan Masalah..... | 6 |
| E. Tujuan Penelitian | 6 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 6 |
| G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan | 7 |
| H. Pentingnya Pengembangan | 8 |
| I. Definisi Operasional..... | 9 |
| BAB II LANDASAN TEORITIS | 11 |
| A. Landasan Teori | 11 |
| 1. Video Pembelajaran | 11 |
| 2. Pendidikan Agama Islam | 14 |
| 3. Pembelajaran Integratif | 21 |
| 4. Aplikasi Kinemaster..... | 23 |
| B. Penelitian Yang Relevan..... | 30 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 33 |

| | |
|-----------------------------------|----|
| A. Metode Pengembangan..... | 33 |
| B. Model Pengembangan..... | 33 |
| C. Prosedur Pengembangan..... | 34 |
| D. Subjek Uji Coba..... | 37 |
| E. Jenis Data | 37 |
| F. Instrumen Penelitian..... | 37 |
| G. Teknik Analisis Data | 39 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 42 |
| A. Hasil Penelitian..... | 42 |
| B. Pembahasan..... | 69 |
| BAB V PENUTUP | 76 |
| A. Kesimpulan | 76 |
| B. Saran | 76 |

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Pemetaan KD PAI dan KD IPA. | 18 |
| Tabel 2.2 KD dan Indikator PAI yang Diintegrasikan..... | 21 |
| Tabel 2.3 KD dan Indikator IPA yang Diintegrasikan..... | 22 |
| Tabel 3.1 Aspek Validasi Video Pembelajaran. | 41 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Video Pembelajaran. | 41 |
| Tabel 3.3 Aspek Praktikalitas Video Pembelajaran. | 42 |
| Tabel 3.4 Kriteria Validitas dan Praktikalitas. | 43 |
| Tabel 3.5 Contoh Penggunaan Formula Aiken V. | 44 |
| Tabel 4.1 Penyusunan GBPM Video Pembelajaran. | 48 |
| Tabel 4.2 Hasil Validasi Aspek Kualitas Materi..... | 59 |
| Tabel 4.3 Hasil Validasi Aspek Kemanfaatan Materi..... | 61 |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi Aspek Kualitas Media. | 62 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Aspek Penggunaan Bahasa. | 64 |
| Tabel 4.6 Hasil Rata-rata Validasi Video Pembelajaran..... | 65 |
| Tabel 4.7 Saran dan Masukan Validator. | 65 |
| Tabel 4.8 Perbaikan Video Pembelajaran. | 67 |
| Tabel 4.9 Hasil Praktikalitas pada Aspek Tampilan Media. | 69 |
| Tabel 4.10 Hasil Praktikalitas pada Aspek Penyajian Materi. | 70 |
| Tabel 4.11 Hasil Praktikalitas pada Aspek Kemanfaatan Media. | 71 |
| Tabel 4.12 Hasil Rata-rata Praktikalitas Video Pembelajaran. | 72 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Tampilan Depan Aplikasi Kinemaster. | 27 |
| Gambar 2.2 Tampilan Pemilihan Rasio pada Aplikasi Kinemaster..... | 28 |
| Gambar 2.3 Tampilan Layar Utama. | 28 |
| Gambar 2.4 Tampilan Fitur yang Terdapat pada Layar Utama. | 29 |
| Gambar 2.5 Tampilan Tombol Pilihan. | 29 |

| | |
|---|----|
| Gambar 2.6 Tampilan Penambahan <i>Background Video</i> | 30 |
| Gambar 2.7 Tampilan Penambahan <i>Background Foto</i> | 30 |
| Gambar 2.8 Tampilan Tombol Lapisan. | 31 |
| Gambar 2.9 Tampilan Tombol <i>Record</i> | 31 |
| Gambar 2.10 Tampilan Tombol Audio. | 32 |
| Gambar 2.11 Tampilan Lembar Kerja. | 32 |
| Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Video Pembelajaran. | 50 |
| Gambar 4.2 Tampilan Awal berupa Judul Materi. | 51 |
| Gambar 4.3 Tampilan Pendahuluan berupa Percakapan Animasi Terkait Materi Macam-macam Sujud. | 52 |
| Gambar 4.4 Tampilan KD PAI dengan KD IPA yang Diintegrasikan. | 52 |
| Gambar 4.5 Tampilan Tujuan Pembelajaran. | 53 |
| Gambar 4.6 Tampilan Materi Pengertian Sujud | 54 |
| Gambar 4.7 Tampilan Materi berupa Penjelasan Gerakan Sujud. | 54 |
| Gambar 4.8 Tampilan Materi Macam-macam Sujud..... | 55 |
| Gambar 4.9 Tampilan Hikmah Gerakan Sujud dengan Kesehatan. | 55 |
| Gambar 4.10 Tampilan Materi Sistem Peredaran Darah Manusia. | 56 |
| Gambar 4.11 Tampilan Materi Gangguan Sistem Peredaran Darah Manusia. | 57 |
| Gambar 4.12 Tampilan Evaluasi Latihan Soal. | 57 |
| Gambar 4.13 Tampilan Evaluasi berupa Kesimpulan. | 58 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Silabus Mata Pelajaran PABP

Lampiran 2 : Silabus Mata Pelajaran IPA

Lampiran 3 : Dokumentasi Penelitian

Lampiran 4 : Lembar Instrumen Validitas Video Pembelajaran

Lampiran 5 : Lembar Praktikalitas Video Pembelajaran

Lampiran 6 : Surat Izin Melakukan Observasi

Lampiran 7 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 8 : Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian

Lampiran 9 : Petunjuk Penggunaan Produk

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran integratif secara umum dapat diartikan sebagai suatu konsep pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran serta mengintegrasikan materi ajar dengan kehidupan nyata. Pembelajaran integratif menuntut kreatifitas guru dalam mengembangkan materi ajar. Dimana gagasan pembelajaran terpadu ini sudah tercantum dalam kebijakan kurikulum 2013.

Menurut Frazee dan Rudnitski yang dikutip oleh (Makruf, 2016) esensi kurikulum terpadu yaitu pengintegrasian sejumlah disiplin mata pelajaran mulai dari keterkaitan isi, tujuan keterampilan dan sikap. Maka, dalam kurikulum terpadu siswa dapat mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga tujuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam pembelajaran dapat tercapai.

Huber dan Hutchings dalam (Lewis, 2017) juga menyatakan pembelajaran integratif dapat didefinisikan sebagai proses menciptakan hubungan antara keterampilan dan pengetahuan, menghubungkan teori dan praktik dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk membantu dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang suatu masalah. Pembelajaran integratif dapat membantu peserta didik membuat koneksi di seluruh kurikulum.

Klien dalam (Leonard, 2012) menambahkan bahwa pembelajaran integratif dapat menjadi istilah umum untuk berbagai kegiatan pembuatan koneksi, menurutnya mengintegraikan beragam perspektif diperlukan di abad ke-21 dan harus dengan sengaja dikembangkan.

Seperti yang tercantum dalam kurikulum pendidikan nasional, bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran wajib. Dimana mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berperan dalam menumbuhkan sikap

religius dan menambah wawasan keagamaan. Sehingga peserta didik dapat meningkatkan ketakwaan mereka kepada Allah Swt.

Mochtar Buchori dalam (Sabiq, 2021) menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dianggap belum maksimal dalam mengaplikasikan perannya sebagai pembelajaran yang mengarah pada kehidupan. Hal ini menurutnya, disebabkan oleh pengaplikasian pendidikan yang dominan pada aspek kognitif dan melengahkan proses aspek afektif.

Abudin Nata dalam (Sabiq, 2021) juga menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam saat ini terlihat sebagai sebuah pembelajaran yang berakhir menjadi bahan hafalan, Pendidikan Agama Islam belum menjadi sebuah pegangan hidup. Agama belum menjadi fungsi sublimatif dalam kehidupan manusia. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam saat ini masih berorientasi pada pendekatan normatif, sehingga Pendidikan Agama Islam terkesan sebagai pembelajaran yang hanya membahas tentang ketuhanan. Oleh sebab itu, Pendidikan Agama Islam mesti diintegrasikan dengan keilmuan umum lainnya. Dimana dengan pendekatan integratif pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat saling menyapa dan menyatu dengan keilmuan umum lainnya, sehingga hal ini dapat memantapkan keyakinan dan keimanan yang tidak saja dapat diterima dan diyakini oleh hati, namun juga dapat diterima oleh logika atau rasio.

Berdasarkan pemikiran di atas, maka mesti diadakan pengintegrasian Pendidikan Agama Islam dengan ilmu pengetahuan umum lainnya, serta integrasi dengan kehidupan sehari-hari, baik di sekolah, di rumah, dan di lingkungan sekitarnya. Agar pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna bagi peserta didik.

Seiring dengan keadaan pandemi saat ini yang menyebabkan semua kegiatan mengalami perubahan dalam setiap aspek kehidupan. Pola pembelajaran yang sebelumnya berlangsung dengan tatap muka kini beralih ke tatap maya.

Dimana pembelajaran tatap maya mesti didukung dengan pengembangan dan inovasi berbasis teknologi.

Pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi penting diterapkan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Begitu juga halnya dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat memudahkan siswa untuk menanamkan serta menumbuh

kembangkan norma-norma Islam sebagai pedoman hidup dan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa manfaat penggunaan teknologi informasi yang dikemukakan oleh (Hasrah, 2019) yaitu: kualitas pembelajaran menjadi meningkat, akses pendidikan dan pembelajaran menjadi luas, ide-ide abstrak dapat tervisualisasikan, materi dapat dengan mudah dipahami, dan pembelajaran menjadi menarik.

Dalam proses pembelajaran diperlukan suatu sistem pendukung pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung efektif serta tujuan dapat pembelajaran dapat tercapai. Diantara sistem pendukung dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran. Secara umum media dapat diartikan sebagai penyalur informasi dari sumber kepada penerima. Sejatinya pembelajaran merupakan proses komunikasi yang membutuhkan suatu media yang disebut media pembelajaran (Purwanti, 2015). Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang menghubungkan pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran (Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, 2017).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai wadah penyalur pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik selaku penerima informasi dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat proses pembelajaran berjalan dengan maksimal. Manfaat dari media pembelajaran secara umum dapat mempermudah interaksi pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam (Purwanti, 2015) mengelompokkan beberapa manfaat dari media pembelajaran, di antaranya yaitu: mengkonkretkan pembelajaran yang bersifat abstrak, meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, mengaitkan teori atau konsep dengan realita, interaksi antar peserta didik dengan lingkungannya dapat meningkat, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Semakin berkembang dan majunya teknologi informasi maka tuntutan penggunaan media juga mengalami perubahan. Pada masa sekarang sudah menjadi tuntutan bagi guru untuk mampu menyediakan media pembelajaran yang modern, menarik serta praktis. Begitu banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru, di antaranya media video pembelajaran.

Menurut (Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, 2017) ada beberapa kelebihan dari penggunaan video di antaranya yaitu: dapat menyajikan informasi secara tampak atau nyata, memaparkan suatu proses secara detail, memvisualisasikan konsep yang abstrak, memudahkan pendidik saat mengajarkan pembelajaran bersifat keterampilan.

Penggunaan media video pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, memudahkan guru dalam penyampaian materi ajar, membantu siswa memahami materi secara konkrit, menarik perhatian, dan pada akhirnya siswa mampu menerapkan konsep yang sudah dipahami dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian (Wisada, Putu Darma, I Kamong Sudarma, 2019) menjelaskan dengan keunggulan dari video pembelajaran yaitu, dapat menyajikan unsur warna, bunyi, gerakan serta suatu proses dengan jelas. Sehingga video pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan pada akhirnya dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta video dapat memperjelas makna bahan pengajaran serta materi pembelajaran mudah dipahami peserta didik.

Sesuai dengan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan kelebihan penggunaan media video pembelajaran yaitu dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta membantu pendidik dalam proses pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar pada tanggal 22 Juli 2021 ditemukan pendidik lebih menekankan pada penggunaan media konvensional seperti papan tulis. Hasil wawancara dengan pendidik SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar pada tanggal 22 Juli 2021 juga menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dominan menggunakan media konvensional. Kurang bervariasinya penggunaan media mengakibatkan proses pembelajaran berlangsung tidak efektif. Hal ini dapat dibuktikan dengan kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran (wiwi, wawancara, SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar, 22 Juli 2021).

Kemudian, sesuai dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan pendidik Pendidikan Agama Islam didapati bahwa pelaksanaan pembelajaran

Pendidikan Agama Islam sudah dilaksanakan dengan pengintegrasian nilai-nilai keagamaan. Nilai-nilai keagamaan ini, juga sudah diintegrasikan pada mata pelajaran umum. Namun, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi ajar Pendidikan Agama Islam belum diintegrasikan dengan mata pelajaran umum lainnya. Dari hasil wawancara ini tampak bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih berfokus pada penanaman nilai agama yang bersifat normatif. Dan peserta didik belum diarahkan pada pembelajaran saintifik yang dapat menjadikan pembelajaran agama lebih mengungkap makna (wiwi, wawancara, SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar, 22 Juli 2021).

Berdasarkan beberapa masalah tersebut, perlu dirancang video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif agar mampu mengatasi masalah yang terjadi khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk itu peneliti akan merancang video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif yang mencoba mengaitkan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi macam-macam sujud yang diintegrasikan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi sistem peredaran darah manusia. Dimana pembuatan video pembelajaran pada penelitian ini menggunakan aplikasi kinemaster.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurang menariknya media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan oleh pendidik di SMPT IT Qurrata A'yun Batusangkar.
2. Pendidik Pendidikan Agama Islam di SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar belum mampu untuk memvariasikan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Pendidik Pendidikan Agama Islam belum mengintegrasikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan bidang studi umum.

C. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah penelitian ini pada validitas dan praktikalitas video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif Ilmu Pengetahuan Alam pada materi macam-macam sujud yang diintegrasikan dengan materi sistem

peredaran darah manusia menggunakan aplikasi Kinemaster kelas VIII SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang dinyatakan pada latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif di SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar?
2. Bagaimanakah praktikalitas video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif di SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan video pembelajaran pendidikan agama Islam integratif di SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar dengan beberapa sasaran yang akan dicapai dalam penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui validitas video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif di SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar.
2. Untuk mengetahui praktikalitas video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif yang praktis di SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, manfaat penelitian yang diperoleh antara lain:

1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan penelitian dapat menambah wacana baru pengembangan ilmu bagi pendidikan agama Islam, terkhususnya dalam pengembangan pembelajaran integratif pada pembelajaran pendidikan agama Islam yang dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik sehingga tujuan afektif, kognitif dan psikomotor dapat tercapai dengan maksimal.

2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman, pengetahuan dan wawasan. Serta dapat mengaplikasikan teori yang didapat sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran masa mendatang.

b. Bagi Guru PAI

Media video pembelajaran pendidikan agama Islam integratif yang dikembangkan dapat menjadi inovasi baru dalam pengoptimalan keefektifan pembelajaran pendidikan agama Islam yang menuntut agar pembelajaran pendidikan agama Islam bisa diintegrasikan dengan mata pelajaran yang lain, serta mampu mengintegrasikan materi ajar dengan kehidupan nyata.

c. Bagi Sekolah atau Lembaga Pendidikan

Media video pembelajaran pendidikan agama Islam integratif yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu membentuk proses pembelajaran integratif dan interkoneksi sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya video pembelajaran pendidikan agama Islam integratif yang mengintegrasikan materi bidang studi pendidikan agama Islam dengan materi bidang studi ilmu pengetahuan alam. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan:

1. Video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif dikembangkan menggunakan aplikasi Kinemaster.
2. Video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif memuat dua materi yang diintegrasikan pada materi macam-macam sujud dengan materi sistem peredaran darah manusia pada bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam.
3. Video pembelajaran bergenre video interaktif.

4. Video pembelajaran dilengkapi suara dari *creator*, gambar yang diperoleh dari aplikasi Pinterest, *background* dibuat melalui aplikasi Canva dan musik diperoleh dari Google.
5. Video pembelajaran disampaikan dengan karakter animasi yang menarik perhatian siswa, yaitu menggunakan animasi yang dibuat dengan aplikasi Zepeto.
6. Di dalam video pembelajaran terdapat video pendukung berupa video gerakan sujud nabi dan video aliran darah manusia.
7. Pada materi hikmah gerakan sujud yang diintegrasikan dengan sistem peredaran darah manusia terdapat video pendukung berupa gerakan orang sujud dengan bentuk aliran darah saat sujud.
8. Penggunaan video pembelajaran pendidikan agama Islam integratif dapat digunakan melalui *smartphone*.
9. Video pembelajaran *publish* melalui YouTube agar mudah diakses siswa.
10. Video dapat digunakan secara *online* dan bisa digunakan secara *offline* dengan cara mengunduh video.

H. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan masalah yang diuraikan diatas maka penting dilakukan pengembangan terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam dengan pendekatan integratif. Serta penting dilakukan pengembangan terhadap penggunaan media pembelajaran saat ini. Selain tuntutan dari perkembangan teknologi dan informasi, tuntutan dari pembaharuan kurikulum terpadu saat ini juga menjadi tantangan bagi guru untuk bisa menghasilkan media pembelajaran yang milenial dan terintegrasi artinya media yang disuguhkan mampu menyajikan materi ajar dengan baik serta bisa menjadi solusi dari semua tuntutan yang ada.

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan persepsi pada penelitian ini, maka diperlukan definisi operasional. Berikut adalah definisi operasional dalam penelitian ini.

1. SMP IT Qurrata A'ayun Batusangkar

SMP IT Qurrata A'ayun Batusangkar adalah tempat pelaksanaan penelitian pengembangan yang berlokasi di kecamatan Sungayang, kabupaten Batusangkar. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP IT Qurrata A'ayun Batusangkar berjalan sesuai dengan kurikulum Diknas dan JSIT (Jaringan Sekolah Islam Terpadu). Menurut (Ismail, 2018) Jaringan Sekolah Islam Terpadu merupakan sebuah organisasi yang anggotanya terdiri dari seluruh Sekolah Islam Terpadu di Indonesia. (Erwanto, 2019) menjelaskan kurikulum JSIT merupakan integrasi kurikulum sekolah dengan kurikulum Diknas. (Erwanto, 2019) menambahkan bahwa SIT (Sekolah Islam Terpadu) yaitu sekolah Islam yang melaksanakan pembelajaran dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam pembentukan kurikulumnya. Maka, kurikulum JSIT dapat diartikan sebagai kurikulum yang berorientasi pada pengajaran yang berlandaskan ajaran Islam.

2. Integratif

Kata integrasi berarti penyepaduan atau penyatuan. Menurut (Ibrahim et al., 2020) integrasi adalah mengkombinasikan beberapa unsur yang dapat mendukung suatu tujuan pengajaran. (Ibrahim et al., 2020) lebih lanjut menjelaskan kurikulum integratif merupakan suatu model kurikulum yang menggabungkan berbagai macam perspektif yang pada akhirnya pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Maka istilah integratif dalam penelitian ini adalah menghubungkan serta menyatukan materi pembelajaran PAI yaitu materi macam-macam sujud dengan materi IPA yaitu materi sistem peredaran darah manusia.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran wajib di

SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar. Dalam penelitian ini materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam diintegrasikan dengan materi Ilmu Pengetahuan Alam. Adapun materi yang diintegrasikan yaitu materi macammacam sujud dengan materi sistem peredaran darah manusia.

4. Validitas

Azwar menjelaskan bahwa arti dari kata validitas yaitu melihat sejauh mana ketepatan dari instrumen pengukur dalam menjalankan fungsi ukurnya (Studi et al., 2017). Validitas merujuk pada aspek ketepatan dan kecermatan hasil pengukuran. Jadi suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur dengan tepat.

5. Praktikalitas

Praktikalitas adalah suatu ukuran yang digunakan peneliti untuk mengetahui keterpakaian suatu produk. Menurut Agustyaningrum dalam (Maskar & Dewi, 2020) ukuran praktikalitas produk diukur dari mudah atau praktis suatu produk yang dibuat dalam penyajiannya. Maka, dengan praktikalitas peneliti dapat melihat mudah atau praktisnya suatu produk.

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang bersifat audio visual. Secara umum media dapat diartikan sebagai penyalur informasi dari sumber kepada penerima. Sejatinya pembelajaran merupakan proses komunikasi yang membutuhkan suatu media yang disebut media pembelajaran (Purwanti, 2015). Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang menghubungkan pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran (Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, 2017).

Dengan demikian media pembelajaran dapat diartikan sebagai wadah penyalur pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik selaku penerima informasi dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat proses pembelajaran berjalan dengan maksimal. Manfaat dari media pembelajaran secara umum dapat mempermudah interaksi pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam (Purwanti, 2015) mengelompokkan beberapa manfaat dari media pembelajaran, diantaranya yaitu:

- 1) Mengkonkretkan pembelajaran yang bersifat abstrak
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik
- 3) Mengaitkan teori atau konsep dengan realita
- 4) Interaksi antar peserta didik dengan lingkungannya dapat

meningkat

5) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

Media dilihat dari jenisnya dikelompokkan kepada media audio, media visual, media audio visual, dan media serba neka. Seperti yang dijelaskan dalam (Purwanti, 2015) bahwa video merupakan salah satu jenis media audio visual yang bergerak.

Video pembelajaran dapat diartikan dengan rekaman gambar hidup yang bertujuan untuk menyampaikan materi ajar agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Dengan penggunaan media video pembelajaran dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran dengan baik. Perancangan video pembelajaran yang baik dapat membuat proses pembelajaran berjalan dengan efektif sehingga proses belajar mengajar yang menggunakan media berupa video pembelajaran cenderung lebih mudah dipahami, mudah diingat serta lebih jelas (Nuritha & Tsurayya, 2021).

b. Kelebihan Penggunaan Video Pembelajaran

Menurut Munadi yang dikutip oleh (Nuritha & Tsurayya, 2021) ada beberapa karakteristik penggunaan media video pembelajaran yaitu mampu mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, materi pembelajaran dengan cepat mudah untuk diingat, dapat mengembangkan pikiran peserta didik serta dapat melakukan pengulangan materi untuk menambah kejelasan dari materi.

Menurut (Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, 2017) ada beberapa kelebihan dari penggunaan video diantaranya yaitu:

- 1) Dapat menyajikan informasi secara tampak atau nyata,
- 2) Memaparkan suatu proses secara detail,
- 3) Memvisualisasikan konsep yang abstrak,
- 4) Memudahkan pendidik saat mengajarkan pembelajaran bersifat keterampilan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan kelebihan penggunaan media video pembelajaran yaitu dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta membantu pendidik dalam proses pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat.

c. Komponen Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran jenis multimedia interaktif. Menurut (Budiawan, 2019) komponen-komponen yang terdapat didalamnya antara lain:

1) Teks

Teks merupakan komponen dasar. Teks yaitu penggabungan beberapa kata yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi. Dalam pembelajaran teks berupa penjelasan-penjelasan materi ajar yang akan disampaikan.

2) Gambar

Gambar berperan dalam memvisualisasikan pesan atau informasi yang bersifat abstrak, agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas.

Gambar bisa berupa foto, grafik, ilustrasi, diagram dan sebagainya.

3) Suara

Fungsi suara adalah untuk memperjelas teks atau gambar. Suara juga dapat menciptakan suasana lebih hidup dan membuat media menjadi menarik.

4) Animasi

Animasi merupakan suatu rangkaian gambar bergerak yang runtut. Animasi biasa digunakan dalam menyajikan suatu proses. Dengan menggunakan animasi, proses yang panjang dan kompleks, bisa disajikan tahap demi tahap sehingga informasi dapat diterima dengan baik.

5) Video

Video dapat menerangkan hal-hal yang dirasa sulit dijelaskan melalui teks atau gambar diam. Penggunaan video dikatakan lebih efektif dibanding dengan teks atau gambar, isi video lebih realistis dibanding animasi.

Video memiliki berbagai macam jenis, menurut (Limbong, 2020) jenis-jenis video berdasarkan tujuan pembuatannya, diantaranya yaitu:

- 1) Cerita : video yang bertujuan untuk memaparkan cerita.
- 2) Dokumenter : berupa video rekaman sebuah peristiwa yang dijadikan sebagai dokumenter.
- 3) Berita : video yang menyampaikan berita.
- 4) Pembelajaran : berupa video penyampaian materi pembelajaran.
- 5) Presentasi : video yang bertujuan mengungkapkan ide kelompok atau seseorang.

2. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pada mulanya istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani “paedagogie” yang berarti pembimbingan terhadap anak. Kemudian istilah ini diterjemahkan kedalam bahasa Inggris “education” yang berarti bimbingan atau pengembangan dan dalam bahasa Arab dengan kata “tarbiyah” yang berarti pendidikan. Seiring berkembangnya zaman istilah pendidikan diartikan sebagai proses pendewasaan diri oleh orang dewasa terhadap anak melalui kegiatan pembimbingan (Thariqah & Vol, 2014). Menurut Mulyasa dalam (Hidayat, n.d.) pendidikan merupakan suatu proses pengembangan potensi manusia secara optimal. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa pendidikan adalah proses memberikan bimbingan terhadap anak guna mengembangkan potensipotensi yang dimiliki secara optimal.

Pendidikan Islam secara tekstual diartikan sebagai pendidikan yang berlandaskan ajaran Islam. Pendidikan Islam menghasilkan manusia muslim yang keimanan dan ketakwaannya terus berkembang (Belajar et al., 2014). Pendidikan Agama Islam menurut Majid dan Andayani yang dikutip oleh (Rahmawati, 2018) adalah usaha sadar pendidik, menyiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran atau pelatihan. Alim dalam (Rahmawati, 2018) juga menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan program terencana dari pendidik menyiapkan peserta

didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani ajaran agama Islam. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar pendidik dalam mengembangkan keislaman peserta didik melalui kegiatan pembelajaran dan pembimbingan.

b. Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam menurut Al-Abrasy dalam (Islam, 2015) diantaranya yaitu:

- 1) Membentuk peserta didik yang berakhlak mulia
- 2) Menyiapkan peserta didik dalam kehidupan dunia dan akhirat
- 3) Menjadikan peserta didik yang profesional dalam dunia usaha
- 4) Menanamkan semangat ilmiah peserta didik dalam mengkaji ilmu

Muhammad Fadhil Al-Jamly dalam (Hidayat, n.d.) menambahkan bahwa tujuan pendidikan Islam secara umum yaitu:

- 1) Menjelaskan esensi peserta didik sebagai makhluk Allah yang memiliki tanggung jawab dalam kehidupan
- 2) Menjelaskan peserta didik sebagai makhluk sosial
- 3) Memperkenalkan peserta didik akan alam semesta
- 4) Menjelaskan hubungan peserta didik dengan sang pencipta
- 5) Memperkenalkan peserta didik akan keberadaan alam ghaib.

Di samping itu, terdapat tujuan khusus pendidikan Islam yang dinyatakan penulis artikel (Islam, 2015), berikut tujuan khusus pendidikan Islam:

- 1) Mengenalkan peserta didik terkait aqidah, dasar-dasar agama dan tatacara beribadah sesuai syariat Islam
- 2) Membangun kesadaran beragama yang benar terhadap peserta didik
- 3) Menanamkan keimanan kepada Allah, malaikat, rasul, dan kitab-kitabNya
- 4) Menumbukan keinginan dan minat peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan tentang adab dan hukum-hukum Islam
- 5) Menumbuhkan rasa bangga terhadap sejarah dan kebudayaan Islam
- 6) Membentuk rasa optimis, percaya diri, dan bertanggung jawab pada peserta didik

Sebagai sebuah sistem, pendidikan Islam mempunyai ruang lingkup tersendiri. Ruang lingkup pendidikan Islam merangkum segala aspek kehidupan manusia di dunia. Dimana dunia dijadikan sebagai tempat pembentukan sikap dan nilai-nilai amaliah yang hasilnya akan dipetik di akhirat nanti. Ruang lingkup pendidikan Islam dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Kegiatan mendidik
- 2) Dasar dan tujuan pendidikan Islam
- 3) Pendidik
- 4) Peserta didik
- 5) Materi pendidikan Islam
- 6) Metode dan alat-alat pendidikan Islam
- 7) Evaluasi pendidikan Islam
- 8) Lingkungan pendidikan Islam (Ainissyifa, 2012).

Berikut KD PAI dan KD IPA yang akan diintegrasikan:

Tabel 2.2 KD dan Indikator PAI Yang Diintegrasikan

| PAI | |
|------------|------------|
| KD | IPK |
| | |

| | |
|---|---|
| <p>3.10 nahami hikmah ujud tilawah, dan sa^h sahwi</p> | <p>3.10.1 Menjelaskan pengertian sujud.</p> <p>3.10.2 Menunjukkan dalil tentang sujud</p> <p>3.10.3 Menjelaskan macammacam sujud.</p> <p>3.10.4 Menjelaskan ketentuan sujud syukur.</p> <p>3.10.5 Menjelaskan hikmah sujud syukur.</p> <p>3.10.6 Menjelaskan ketentuan sujud sahwi.</p> <p>3.10.7 Menjelaskan hikmah sujud sahwi.</p> <p>3.10.8 Menjelaskan ketentuan sujud tilawah.</p> <p>3.10.9 Menjelaskan hikmah sujud tilawah</p> |
| <p>4.10 Mempraktikan sujud syukur, sujud tilawah, dan sujud sahwi</p> | <p>4.10.1 Mempraktikan tatacara sujud syukur.</p> <p>4.10.2 Mempraktikan tatacara sujud sahwi.</p> <p>4.10.3 Mempraktikan tatacara sujud tilawah.</p> |

Tabel 2.3 KD dan Indikator IPA Yang Diintegrasikan

| IPA | |
|-----|-----|
| KD | IPK |

| | |
|---|---|
| <p>3.7 Menganalisis sistem peredaran darah pada manusia dan memahami gangguan pada sistem peredaran darah, serta upaya menjaga kesehatan sistem peredaran darah</p> | <p>3.7.1 Mendeskripsikan fungsi darah</p> <p>3.7.2 Membuat model komponen penyusun darah</p> <p>3.7.3 Mendeskripsikan karakteristik masing-masing komponen penyusun darah</p> <p>3.7.4 Menjelaskan masing-masing komponen penyusun darah</p> <p>3.7.5 Menjelaskan keterkaitan antara tempat tinggal dengan jumlah sel darah merah dalam darah</p> <p>3.7.6 Mendeskripsikan proses pembekuan darah</p> <p>3.7.7 Mendeskripsikan karakteristik golongan darah A, B, AB, dan O</p> <p>3.7.8 Mendeskripsikan karakteristik jantung dan pembuluh darah</p> |
|---|---|

| | |
|---|---|
| | <p>3.7.9 Mengidentifikasi perbedaan antara pembuluh nadi (arteri) dengan pembuluh balik (vena)</p> <p>3.7.10 Menjelaskan keterkaitan antara hasil pengukuran darah dengan kondisi pembuluh darah</p> <p>3.7.11 Mendeskripsikan proses peredaran darah pada manusia</p> <p>3.7.12 Mendeskripsikan beberapa faktor yang memengaruhi frekuensi denyut jantung</p> <p>3.7.13 Mendeskripsikan gangguan dan kelainan pada sistem peredaran darah dan upaya untuk mencegah dan mengatasinya.</p> |
| <p>4.7 Menyajikan hasil percobaan pengaruh aktivitas (jenis, intensitas, atau durasi) dengan frekuensi denyut jantung</p> | <p>4.7.1 Membuat model sistem peredaran darah</p> <p>4.7.2 Menyajikan hasil percobaan tentang pengaruh jenis dan intensitas, aktivitas serta</p> |
| | <p>jenis kelamin dengan frekuensi denyut jantung.</p> |

Sesuai dengan uraian indikator di atas maka materi macam-macam sujud dalam pembelajaran pendidikan agama Islam akan diintegrasikan dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam, dimana pengintegrasian terfokus pada manfaat gerakan sujud dengan kesehatan jasmani.

Berikut uraian materi macam-macam sujud yang diintegrasikan dengan pembelajaran sains atau ilmu pengetahuan alam.

Menurut (Rofiqoh, 2020) sujud merupakan salah satu gerakan dalam shalat. Gerakan sujud yaitu meletakkan kepala ke sajadah dengan cara menurunkan badan ke sajadah dengan lutut terlebih dahulu menyentuh sajadah kemudian dilanjutkan dengan kedua tangan dan dia khiri dengan kening. Macam-macam sujud menurut (Yustiani, 2008) ada tiga yaitu: a. Sujud Syukur

Sujud syukur dilakukan sebagai wujud rasa syukur kepada Allah. Sebab seseorang melakukan sujud syukur yaitu lantaran mendapat nikmat atau terhindar dari bahaya dan musibah. Hukum melakukan sujud syukur adalah sunnah artinya seseorang akan mendapat pahala jika mengerjakan dan rugi ketika meninggalkannya.

Tata cara pelaksanaan sujud syukur terdapat dua pendapat, yaitu:

- 1) Pelaksanaan sujud syukur tanpa dalam keadaan suci dari hadas atau najis, artinya ketika memperoleh nikmat seseorang langsung bersujud sebanyak 1 kali.
- 2) Pelaksanaan sujud yang dilaksanakan dalam keadaan suci dari hadas atau najis, menutup aurat dan menghadap kiblat. Dengan cara: niat takbiratul ihram, sujud 1 kali dan duduk serta salam.

b. Sujud Sahwi

Sujud sahwi yang dilaksanakan disebabkan terlupa atau ragu dalam shalat. Sujud sahwi dilakukan karena terlupa tasyahud awal, kelebihan rakaat, rukuk atau sujud dan ragu akan jumlah rakaat. Sujud sahwi hukumnya sunnah.

Pelaksanaan sujud sahwi dilaksanakan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Boleh melakukan sujud sahwi sebelum atau sesudah salam.

- 2) Sujud dilakukan sebanyak dua kali, sama halnya seperti sujud dalam shalat.
 - 3) Ketika sebagai makmu maka harus mengikuti imam
- c. Sujud Tilawah

Sujud tilawah atau sujud bacaan, merupakan sujud ketika membaca atau mendengar ayat-ayat sajadah. Hukum mengerjakan sujud tilawah adalah sunnah. Untuk tata cara pelaksanaan sujud tilawah dilakukan diluar shalat dengan rukun yang sama seperti sujud syukur.

Manfaat mengerjakan sujud untuk kesehatan jasmani manusia menurut (Rokim, 2015) diantaranya, yaitu:

- a. Sebagai penyembuh influenza, dikarenakan ketika sujud pangkal lobang hidung akan terbuka. selain itu sujud juga dapat membantu mengeluarkan dahak dan lainnya dari firus berbahaya yang berada pada alat pernafasan.
- b. Sebagai pencegah stroke, karena gerakan sujud dapat memaksimalkan aliran darah dan oksigen ke otak atau kepala bahkan seluruh tubuh, serta dapat mencegah penyumbatan pembuluh darah di jantung. Hal ini terjadi karena saat melakukan gerakan sujud, posisi kepala lebih rendah dari jantung. Dan dapat membantu peredaran darah dengan mudah.
- c. Sujud dapat memberikan kesehatan dan menyuburkan organ wanita.

3. Pembelajaran Integratif

a. Pengertian Pembelajaran Integratif

Secara bahasa kata integrasi berarti terpadu dan menyeluruh. Integrasi bermakna penyatuan dari suatu kesatuan. Menurut Ferren dan Anderson dalam (Stone & Cruz, 2021) pembelajaran integratif adalah suatu proses pembelajaran yang menggabungkan pengetahuan dan perspektif yang diperoleh dari budaya dan pengalaman hidup.

Huber dan Hutchings dalam (Lewis, 2017) juga menyatakan pembelajaran integratif dapat didefinisikan sebagai proses menciptakan hubungan antara keterampilan dan pengetahuan, menghubungkan teori dan praktik dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk membantu dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang suatu masalah.

Pembelajaran integratif dapat membantu peserta didik membuat koneksi di seluruh kurikulum.

Klien dalam (Leonard, 2012) menambahkan bahwa pembelajaran integratif dapat menjadi istilah umum untuk berbagai kegiatan pembuatan koneksi, menurutnya mengintegrasikan beragam perspektif diperlukan di abad ke-21 dan harus dengan sengaja dikembangkan.

Integrasi dalam istilah psikologi dimaknai dengan menggabungkan berbagai kejadian atau suatu usaha menyatukan relasi-relasi tertentu dalam suatu kegiatan. Maka kegiatan integrasi akan menghasilkan satu kesatuan yang serasi (Ibtidaiyah, n.d.)

Dari berbagai pendapat di atas, pembelajaran integratif secara umum dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang menggabungkan beberapa pengetahuan atau membuat koneksi antar beberapa pengetahuan, serta menggabungkan teori dengan praktik yang bertujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai suatu hal.

b. Manfaat Penerapan Pembelajaran Integratif

Lewis menyatakan manfaat dari menerapkan pengalaman belajar integratif diantaranya dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk membuat hubungan yang bermakna antara kurikulum, pengetahuan, terapan, dan pengalaman peserta didik (Lewis, 2017).

Asosiasi Kolese dan Universitas Amerika (AACU) dan Yayasan Carneige memberikan pernyataan yang merangkum alasan dan tujuan pembelajaran integratif yaitu membina kemampuan peserta didik untuk mengintegrasikan pembelajaran, baik itu integrasi antar materi ajar, maupun antar pembelajaran dengan kehidupan nyata.

Menurut Boyer dalam (Lewis, 2017) manfaat lain yang diperoleh yaitu peserta didik dapat mengintegrasikan dan menafsirkan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu, menerapkan pengetahuan melalui kehidupan nyata. Pembelajaran integratif merupakan salah satu bagian dari pengalaman belajar yang kompleks.

c. Pendidikan Agama Islam Integratif

Assegaf dalam (Ibtidaiyah, n.d.) menjelaskan bahwa makna integratif dalam Islam adalah keterpaduan antara kebenaran wahyu dengan bukti-bukti yang didapati di alam semesta. Intensi dari keilmuan integratif adalah keterpaduan karakter, bentuk dan hakikat yang terdapat antara ilmu, seperti integrasi ilmu umum dengan ilmu agama, jasmaniruhani dan dunia-akhirat. Jadi integartif di sini bukanlah melebur bermacam keilmuan menjadi satu wujud ilmu yang identik.

Dari pernyataan tersebut maka dapat dipahami bahwa Pendidikan Agama Islam integratif adalah suatu pendidikan yang menggabungkan keilmuan agama dengan keilmuan umum yang memiliki keterkaitan baik dari segi karakter, bentuk atau hakikat antara ilmu.

Assegaf dalam (Ibtidaiyah, n.d.) menambahkan bahwa setiap studi keilmuan tidak bisa berdiri sendiri. Artinya seluruh bidang keilmuan memiliki keterkaitan atau sinkronisasi satu sama lain. (Ibtidaiyah, n.d.) menyatakan bahwa setiap bidang keilmuan mesti saling menyapa dengan kelimuan lainnya dan setiap bidang kelimuan mesti membangun koneksi dengan keilmuan lainnya. Dalam Pendidikan Agama Islam kegiatan mengintegrasikan ini berperan sebagai pembuktian bahwa Pendidikan Agama Islam bukan hanya sekedar normatif tetapi juga saintifik. Oleh karena itu (Ibtidaiyah, n.d.) juga menegaskan untuk melakukan dan mengembangkan integrasi Pendidikan Agama Islam ke berbagai ilmu umum lainnya. Pemahaman yang muncul dari dijalankannya pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif ini akan membawa peserta didik pada pembelajaran yang totalitas, dan pada akhirnya peserta didik menjadikan Pendidikan Agama Islam sebagai bagian dari kehidupan nyata yang mereka butuhkan. Maka dari itu, perlu kiranya pembelajaran Pendidikan Agama Islam menerapkan pendekatan integratif.

4. Aplikasi Kinemaster

a. Pengertian Aplikasi Kinemaster

Kinemaster merupakan sebuah aplikasi penyuntingan video yang biasa digunakan melalui android. Saat ini aplikasi kinemaster banyak

digunakan oleh youtuber, begitu juga oleh pendidik dalam pembuatan video pembelajaran sebagai sebuah media pembelajaran saat ini. Salah satu alasan aplikasi kinemaster banyak digunakan yaitu aplikasi ini memiliki banyak fitur menarik, praktis dan mudah untuk diaplikasikan. Adapun fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi kinemaster yaitu pemangkasan video, penambahan audio, pembuatan transisi menjadi lebih halus serta penyensoran bagian video (Nurlina & Fauzan, 2021).

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kinemaster

Menurut (Nurlina & Fauzan, 2021) beberapa kelebihan dari aplikasi kinemaster yaitu:

- 1) Integrasi dapat dilakukan di sosial media, sehingga video ajar yang dibuat guru sebagai media pembelajaran dapat menjangkau audiens lebih luas dan lebih tepat sasaran.
- 2) Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi kinemaster berupa fitur yang *powerful* dan mudah untuk digunakan, bahkan bagi orang awam dapat dengan mudah menggunakannya.
- 3) Efek transisi dalam aplikasi kinemaster terlihat lebih profesional dan tidak berlebihan.
- 4) *User interface* (bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna) yang *simple* sehingga dapat memudahkan *creator* dalam menyunting.
- 5) *Layer* multi, artinya terdapat banyak lapisan lembar kerja untuk menambahkan lebih dari satu *layer* baik berupa gambar, teks, audio ataupun video.
- 6) Terdapat filter warna serta filter penyesuaian warna seperti *brightening*, mode gelap, dan saturasi.
- 7) *Volume envelop* atau pengaturan audio yang berguna untuk penambahan atau pengurangan suara atau musik, serta dapat menambah atau mengatur komposer audio.
- 8) Terdapat fitur kontrol kecepatan serta memiliki klip grafis.

Selain memiliki kelebihan, aplikasi kinemaster juga memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut:

- 1) Terdapat *watermark* atau logo dari aplikasi kinemaster, apabila menggunakan aplikasi kinemaster tidak bebayar.
- 2) Membutuhkan *spek device* atau perangkat yang mumpuni dengan spek yang mencukupi.
- 3) Kualitas video yang dihasilkan tidak full HD.

c. Fitur yang Terdapat dalam Aplikasi Kinemaster

Aplikasi kinemaster memiliki fitur-fitur yang menarik dan mudah untuk digunakan dalam pembuatan video pembelajaran. Berikut fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi kinemaster:

- 1) Fitur tampilan depan kinemaster



Gambar 2.1 Tampilan Depan Aplikasi Kinemaster Pada tampilan depan, untuk memulai pembuatan video maka klik tanda (+).

- 2) Pemilihan rasio dari video

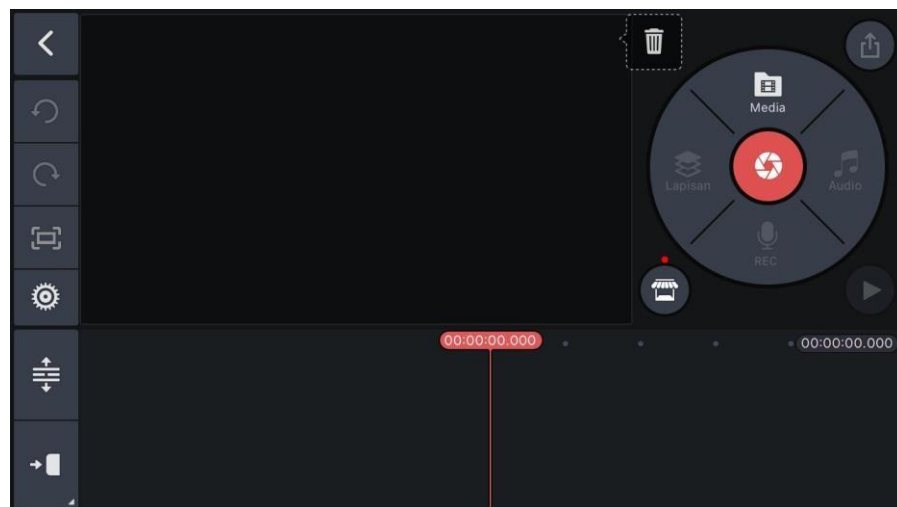
Pada aplikasi kinemaster *creator* akan disuguhkan berbagai pilihan rasio. Pilihan rasio tersebut antara lain 16:9, 9:16, 1:1, 4:3, 4:5, 2.35:1. Rasio yang digunakan untuk pembuatan video pembelajaran biasanya menggunakan rasio 16:9. Seperti gambar 2.1 dibawah ini



Gambar 2.2 Tampilan Pemilihan Rasio Pada Aplikasi Kinemaster

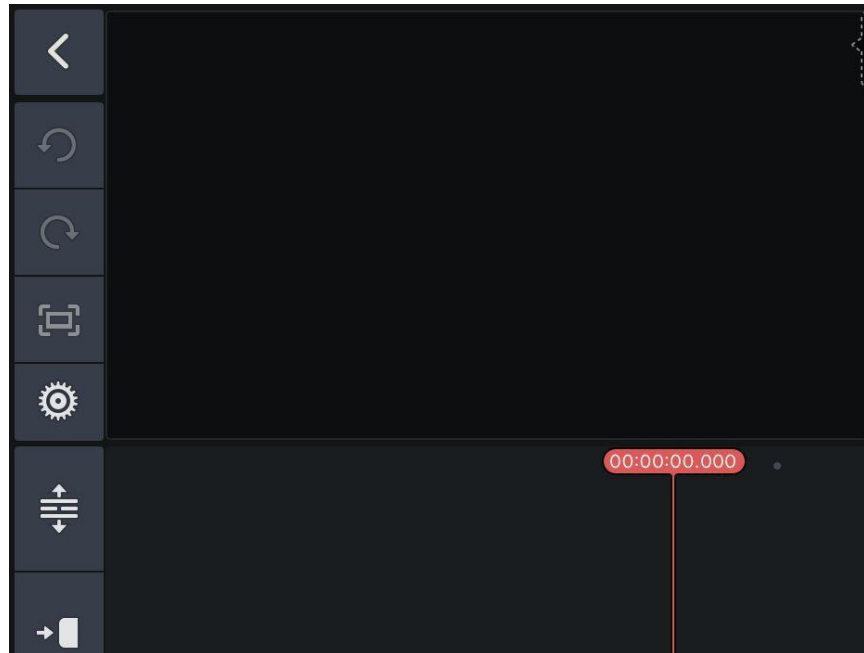
3) Layar Utama

Setelah melakukan pemilihan rasio, maka akan muncul tampilan seperti gambar dibawah.



Gambar 2.3 Tampilan Layar Utama

Pada tampilan ini terdapat fitur layar utama atau disebut layar tampilan yang akan digunakan untuk membuat video pembelajaran. Seperti gambar berikut:



Gambar 2.4 Tampilan Fitur Yang Terdapat Pada Layar Utama

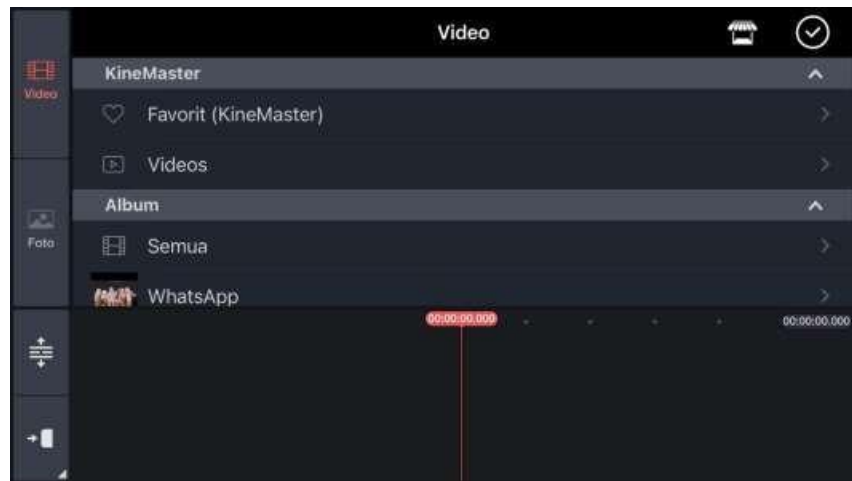
4) Tombol pilihan

Berikut beberapa tombol pilihan yang terdapat dalam aplikasi kinemaster:



Gambar 2.5 Tampilan Tombol Pilihan

- a) Tombol media berfungsi untuk menambahkan *background* atau untuk memulai slide baru. Penambahan *background* pada tombol media dapat berupa video atau foto. Seperti tampilan berikut:



Gambar 2.6 Tampilan Penambahan *Background Video*



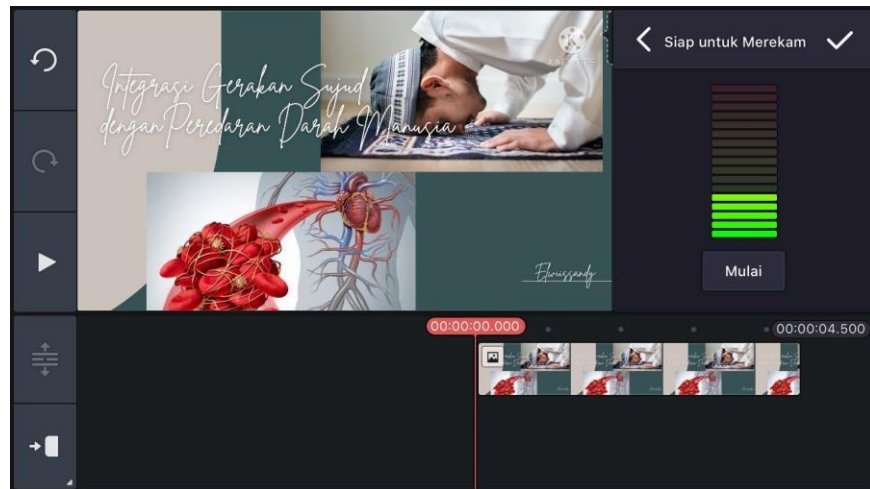
Gambar 2.7 Tampilan Penambahan *Background Foto*

- b) Tombol lapisan berfungsi untuk memasukkan gambar, video, teks, atau animasi-animasi. Berikut tampilan tombol lapisan.



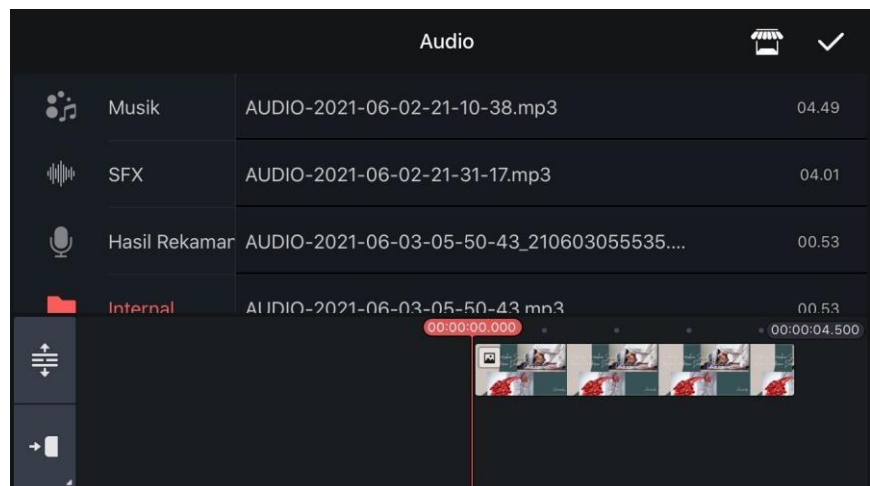
Gambar 2.8 Tampilan Tombol Lapisan

- c) Tombol recording digunakan untuk perekaman suara.



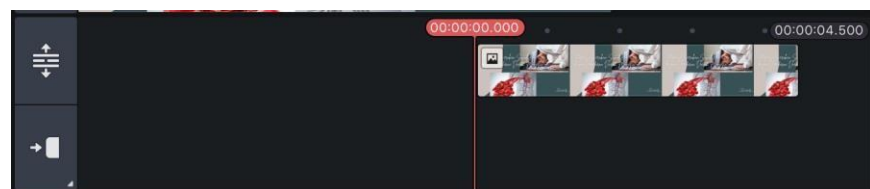
Gambar 2.9 Tampilan Tombol *Record*

- d) Tombol audio digunakan untuk penambahan *backsound* atau musik pengiring agar video yang dihasilkan lebih menarik.



Gambar 2.10 Tampilan Tombol Audio

- e) Yang terakhir bagian paling bawah yang berfungsi untuk pengaturan durasi waktu tampilan atau disebut juga lembar kerja. Seperti pada gambar berikut.



Gambar 2.11 Tampilan Lembar Kerja

B. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian (Eliwatis & Sabarullah, 2021) dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi *Wondershare Filmora*. Dengan menggunakan metode pengembangan (R&D). Dalam penelitian ini dilakukan 3 tahap: pendefinisian, perancangan dan tahap pengembangan. Dari hasil penelitian diperoleh persentase validitas produk 94,4%. Rata-rata aspek isi sebesar 94,4 dengan kategori sangat valid. Dan aspek kelayakan penyajian sebesar 97,2% dengan kategori sangat valid. Kemudian untuk aspek kelengkapan video pembelajaran 99,1% dengan kategori sangat valid. Dari aspek praktikalitas produk, diketahui bahwa video yang dihasilkan sangat menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, baik digunakan secara mandiri maupun berkelompok. Hal ini dapat diketahui berdasarkan persentase angket respon peserta didik sebesar 94,72% dengan kategori sangat praktis. Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Eliwatis adalah produk video pembelajaran pada materi iman kepada rasul sementara materi yang terdapat pada video pembelajaran peneliti berupa materi macam-macam sujud yang diintegrasikan dengan materi sistem peredaran darah manusia. *Software* yang digunakan dalam penelitian Eliwatis adalah *Wondershare Filmora* sementara produk yang akan peneliti kembangkan dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Nuritha & Tsurayya, 2021). Judul penelitiannya yaitu Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan *Geogebra* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Bojonggede. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII. Teknik analisis data penelitian ini diantaranya menggunakan SBI, nilai PA serta nilai *standard gain*. Hasil penelitian ini: (1) menghasilkan video pembelajaran berbantuan *geogebra* yang efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa, (2) peningkatan kemandirian belajar siswa yang diperoleh menggunakan nilai *standard gain* standar 1,32 pada kategori tinggi. Dapat

disimpulkan bahwa video pembelajaran berbantuan *geogebra* efektif digunakan sebagai media atau alat bantu siswa dalam melakukan pembelajaran matematika yang mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Nuritha adalah model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D sementara model pengembangan yang peneliti gunakan adalah model pengembangan ADDIE. *Software* yang digunakan dalam penelitian Nuritha adalah *Geogebra* sementara produk yang akan peneliti kembangkan dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Yuanta, 2020) dengan judul Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran yang valid dan efektif sebagai salah satu sumber belajar untuk pembelajaran IPS di Kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ASSURE yang mempunyai 6 tahapan yaitu : (1) analisis siswa, (2) menentukan tujuan pembelajaran, (3) memilih metode, media dan materi, (4) menggunakan media dan materi, (5) mendorong partisipasi siswa, (6) evaluasi dan perbaikan. Subjek dari pengembangan media video pembelajaran ini adalah siswa kelas IV SDN Pakis V. Pengembangan media video ini dinyatakan valid digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil validasi ahli media, ahli materi, siswa perorangan, kelompok kecil, kelompok besar/ klasikal. Uji coba dilakukan kepada siswa dengan teknik *post test*. Hasil tes menunjukkan para siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Yuanta adalah produk video pembelajaran pada bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial sementara bidang studi yang terdapat pada video pembelajaran peneliti yaitu bidang studi Pendidikan Agama Islam integratif Ilmu Pengetahuan Alam. model pengembangan yang digunakan yaitu model ASSURE sementara model pengembangan yang peneliti gunakan adalah model pengembangan ADDIE.

4. Penelitian (Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, 2017). Judul penelitian ini adalah Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. Metode penelitian dalam penelitian ini metode pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah Assure, tahap dalam model Assure terdiri dari 6 tahapan: (1) analisis siswa; (2) menentukan tujuan pembelajaran; (3) memilih metode, media dan materi; (4) menggunakan media dan materi; (5) mendorong partisipasi siswa; dan (6) evaluasi dan perbaikan. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDNU Kraton. Hasil penelitian berupa video pembelajaran berbasis VFT dinyatakan layak. Dengan pembuktian sebagai berikut: hasil validasi materi menunjukkan 94,28, untuk desain sebesar 84.44%, ahli media sebesar 91,42. Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Vannisa menghasilkan produk video pembelajaran untuk siswa kelas V SD sementara produk yang peneliti kembangkan diujicobakan pada siswa kelas VIII SMP. *Software* yang digunakan dalam penelitian Vannisa adalah VFT sementara produk yang akan peneliti kembangkan dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu pendekatan penelitian dan pengembangan (*r&d*). Sesuai dengan pernyataan (Sri Haryati, 2012) bahwa penelitian (*r&d*) digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk. (Kamal, 2020) mendefenisikan penelitian *r&d* sebagai penelitian pengembangan yang menghasilkan rancangan, program ataupun produk. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengkaji tentang pengembangan produk.

B. Model Pengembangan

Menurut (D. Green, Abbie H, 2016) model pengembangan ADDIE adalah salah satu desain pengembangan instruksional yang paling umum digunakan. ADDIE merupakan akronim untuk (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*).

1. Analisa (*Analysis*)

Kegiatan utama dalam tahapan ini menganalisis perlunya dilakukan pengembangan. Tahap ini mencakup analisis kebutuhan, analisis tujuan dan analisis tugas. Pada penelitian ini penulis menganalisis kebutuhan terhadap pengembangan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini, baik untuk pendidik maupun peserta didik. Selain itu penulis juga melakukan analisis silabus bidang studi Pendidikan Agama Islam dan silabus Ilmu Pengetahuan Alam untuk menentukan materi yang akan diintegrasikan.

2. Desain (*Design*)

Tahapan desain adalah tahapan perancangan pengembangan produk. Pada tahap ini peneliti akan melakukan penyusunan GBPM untuk mengidentifikasi program, membuat *flowchart*, membuat *storyboard*,

pemograman produk dengan aplikasi Kinemaster.

3. Pengembangan (*Develop*)

Pada tahapan pengembangan peneliti akan melakukan validasi produk. Dimana produk akan divalidasi oleh tiga orang validator, selanjutnya melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari validator.

4. Implementasi (*Implement*)

Setelah produk dikembangkan selanjutnya dilakukan uji coba produk yang telah dirancang pada peserta didik. Produk diujicobakan kepada enam orang peserta didik kelas VIII SMP, pengujian produk ini tidak dilakukan dalam proses pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahapan yang terakhir yaitu tahap evaluasi. Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk memeriksa kevalidan dan kepraktisan media video pembelajaran yang telah diujikan.

Molenda dalam (Panggabean, 2020) menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE tepat digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis dalam pengembangan instruksional. Hal ini dikarenakan tahapan pada model ADDIE yang berurutan dan interaktif.

C. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Develop-ImplementEvaluate*) memiliki 5 tahapan:

1. Analisa (*Analysis*)

Kegiatan utama dalam tahap ini yaitu menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran di SMP IT Qurrata A'yun serta melakukan analisis kebutuhan peserta didik.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan analisa: a.

Melakukan Observasi

Kegiatan observasi dilakukan dengan datang secara langsung ke lokasi penelitian tepatnya di SMP IT Qurrata A'yun guna memperoleh gambaran proses pembelajaran yang dilakukan di SMP IT Qurrata A'yun.

b. Melakukan wawancara dengan pendidik PAI

Kegiatan wawancara dilakukan dengan dua orang pendidik PAI, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan ataupun hambatan yang terjadi ketika proses belajar mengajar berlangsung.

c. Analisis Silabus

Analisis silabus bidang studi Pendidikan Agama Islam dan silabus bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam. Analisis dilakukan guna menetapkan materi yang akan diintegrasikan dalam produk yang akan dikembangkan.

d. Analisis Media

Analisis media dilakukan untuk mengetahui apakah dengan produk yang dikembangkan proses pembelajaran berlangsung efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dibandingkan dengan media konvensional seperti papan tulis yang dominan digunakan guru saat proses pembelajaran.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan tahap perancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada bidang studi Pendidikan Agama Islam yang diintegrasikan dengan bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap desain sebagai berikut:

- a. Pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM)
- b. Pembuatan *Flowchart* (bagan alur)

Flowchart merupakan alur program mulai dari pembuka (*star*), isi, sampai keluar (*exit/quit*). *Flowchart* digunakan untuk memandu perancangan *storyboard*.

c. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard atau papan cerita yaitu uraian berisi visual dan audio penjelasan masing-masing alur dalam *flowchart*.

d. Pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan kinemaster. Pengumpulan *background*, suara, gambar serta animasi yang akan digunakan.

e. Tahap *Programing*

Tahap *programing* merupakan kegiatan pemrograman video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif Ilmu Pengetahuan Alam yang diproyeksikan menggunakan aplikasi Kinemaster.

3. Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap produk yang telah dirancang oleh tiga orang validator. Setelah itu, melakukan perbaikan media video pembelajaran sesuai dengan *feedback* atau masukan yang diberikan oleh validator. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk menghasilkan media video pembelajaran yang layak diuji cobakan.

4. Implementasi (*Implement*)

Pada tahap implementasi, media video pembelajaran yang telah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan validator diujicobakan terhadap peserta didik. Selanjutnya peserta didik diberikan angket respon untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahapan yang terakhir yaitu tahap evaluasi. Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk memeriksa kevalidan dan kepraktisan media video pembelajaran yang telah diujikan. Pada tahapan ini peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan media video pembelajaran yang telah dikembangkan, agar media video pembelajaran dapat diperbaiki dan diterapkan.

D. Subjek Uji Coba

Pengembangan produk yang dirancang merupakan pengembangan video pembelajaran PAI integratif yang berlokasi di SMP IT Qurrata A'yun Sungayang Batusangkar. Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah sistem pendukung pembelajaran berupa media video pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP IT Qurrata A'yun yang akan dikembangkan dengan cara mengintegrasikan materi pendidikan agama Islam dengan materi ilmu pengetahuan alam. Sedangkan subjek uji coba adalah siswa SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar kelas VIII.

E. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data kualitatif merupakan data berupa saran, komentar, dan kritikan dari validator terhadap produk yang dihasilkan.
2. Data kuantitatif merupakan data yang dapat diukur secara langsung. Data kuantitatif berupa informasi yang dinyatakan dengan angka. Data ini berbentuk data-data hasil validasi produk, lembar validasi instrumen angket respon peserta didik terhadap praktikalitas produk yang dikembangkan.

F. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan Instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah lembar validasi media video pembelajaran pendidikan agama Islam integratif menggunakan aplikasi kinemaster.

Dimana lembar validasi ini terdiri dari beberapa aspek, yaitu:

Tabel 3.1 Aspek Validasi Video Pembelajaran

| No | Aspek Validasi | Metode Pengumpulan Data | Instrumen Pengumpulan Data |
|----|--------------------|---|----------------------------|
| 1 | Kualitas Materi | Diskusi dengan ahli pendidikan agama Islam dan ahli ilmu pengetahuan alam | Lembar Validasi |
| 2 | Kemanfaatan Materi | | |
| 3 | Kualitas Media | | |
| 4 | Penggunaan Bahasa | | |

Berikut kisi-kisi instrumen validasi video pembelajaran :

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Video Pembelajaran

| No. | Aspek | Indikator | No. Item |
|-----|--------------------|---|----------|
| 1 | Kualitas materi | Kesesuaian isi dengan kompetensi yang ingin dicapai | 1 |
| | | Keruntutan materi | 2 |
| | | Ketepatan pengintegrasian materi | 3 |
| 2 | Kemanfaatan materi | Kemanfaatan materi | 4 |
| | | Kemampuan materi dalam meningkatkan motivasi | 5 |
| 3 | Kualitas media | Tampilan video | 6 |
| | | Penggunaan video | 7 |
| | | Kesesuaian video pendukung dengan materi | 8 |
| | | Ketepatan jenis dan ukuran huruf | 9 |

| | | | |
|---|-------------------|---|----|
| | | Kejelasan teks | 10 |
| | | Kejelasan suara | 11 |
| | | Ketepatan penggunaan musik pengiring, gambar, dan animasi | 12 |
| 4 | Penggunaan bahasa | Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik | 13 |
| | | Ketepatan bahasa yang digunakan | 14 |

2. Angket praktikalitas

Penggunaan angket praktikalitas ini adalah untuk meminta respon peserta didik terkait kemudahan dan kepraktisan media video pembelajaran pendidikan agama Islam integratif dalam pembelajaran. Dimana pengisian angket menggunakan skala likert dengan range skor dari 1 sampai 4. Setiap pertanyaan mempunyai pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Jika peserta didik memiliki jawaban SS maka kriteria nilainya 4, S bernilai 3, TS bernilai 2, dan STS bernilai 1. Berikut aspek-aspek praktikalitas:

Tabel 3.3 Aspek Praktikalitas Video Pembelajaran

| No | Aspek | Metode Pengumpulan Data | Instrumen |
|----|-------------------|-------------------------|----------------------|
| 1 | Tampilan Media | Angket respon | Angket Praktikalitas |
| 2 | Penyajian Materi | | |
| 3 | Kemanfaatan Video | | |

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data instrumen validasi dan angket respon yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan indeks validitas aiken. Formula Aiken dengan indeks Aiken's V didasarkan pada hasil penilaian panel ahli sebanyak n orang

| | | | | | | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|------|-------|
| Kualitas Materi | Materi integrasi pembelajaran PAI dengan pembelajaran IPA sudah sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 7 | 9 | 0,78 | Valid |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|------|-------|

Pada tabel contoh penggunaan formula aiken V di atas menunjukkan hasil data pada pernyataan “materi integrasi pembelajaran PAI dengan pembelajaran IPA sudah sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai” memperoleh nilai 0,78 dengan kriteria valid.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Qurrata A'yun terdapat beberapa kekurangan dari segi pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan media yang digunakan. Dilihat dari segi pendekatan pembelajaran, pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Qurrata A'yun belum menggunakan pendekatan integratif, yang mana pendekatan integratif ini merupakan pendekatan yang menyatukan beberapa bidang studi dalam satu proses pembelajaran. Kemudian dari segi penggunaan media pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP IT Qurrata A'yun dominan menggunakan media konvensional seperti papan tulis.

1. Tahap Analisa

Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisa meliputi kegiatan observasi, wawancara, analisis silabus, dan analisis media. Hasil dari analisis yang dilakukan digunakan sebagai panduan dalam pembuatan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif.

a. Hasil Observasi ke Sekolah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 22 Juli 2021 di SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar didapati bahwa media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah papan tulis.

Penggunaan media konvensional seperti papan tulis dan kurangnya variasi penggunaan media dalam proses pembelajaran mengakibatkan kurangnya motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan siswa tidak fokus saat pembelajaran berlangsung. Kemudian pembelajaran Pendidikan Agama Islam berfokus pada penanaman norma-norma agama tanpa menyisipkan nilai-nilai sains, sosial maupun ilmu pengetahuan

umum lainnya. Sehingga pembelajaran berlangsung kurang bermakna bagi siswa, hal ini tampak ketika pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa hanya sebatas hafalan. Dan pada akhirnya pembelajaran agama bagi siswa belum menjadi pembelajaran yang mengarah pada kehidupan.

b. Hasil Wawancara

Permasalahan ini juga diutarakan oleh dua orang guru pendidikan agama Islam yang telah melakukan wawancara dengan peneliti pada tanggal 22 Juli 2021, dimana pendidik PAI menekankan bahwa media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah media konvensional seperti papan tulis, walaupun guru sudah menggunakan IT seperti infokus. Namun, penggunaannya hampir sama dengan papan tulis yaitu dengan menampilkan slideslide materi pembelajaran. Sehingga minat belajar siswa kurang dalam proses pembelajaran. Kemudian pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum diintegrasikan dengan pembelajaran umum seperti sains, sosial serta bidang studi umum lainnya.

c. Hasil Analisis Silabus

Berdasarkan analisis dari silabus bidang studi Pendidikan Agama Islam dan bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam diperoleh materi yang akan diintegrasikan yaitu materi macam-macam sujud yang terdapat pada KD 3.7 dengan materi sistem peredaran darah manusia pada KD 3.10. Pemilihan KD disesuaikan dengan proses pembelajaran yang berlangsung di SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar serta menyesuaikan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa video. Dilhat dari produk yang akan dikembangkan yaitu berupa video pembelajaran maka pemilihan materi macam-macam sujud yang terdapat pada KD

3.7 yang diintegrasikan dengan materi sistem peredaran darah pada KD 3.10 sudah tepat dilakukan.

d. Analisis Media

Dari hasil analisis media yang dilakukan, penggunaan media konvensional seperti papan tulis membuat peserta didik bosan saat pembelajaran. Hal ini terbukti ketika pembelajaran peserta didik tidak fokus ketika proses pembelajaran.

2. Tahap Desain

Perancangan media video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif dirancang melalui beberapa tahapan. Berikut tahapan perancangan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan aplikasi Kinemaster pada materi macam-macam sujud yang diintegrasikan dengan materi sistem peredaran darah manusia yang didesain berdasarkan pendapat (Susilana, 2007).

a. Penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM)

GBPM disusun untuk mengidentifikasi program pembelajaran yang akan dibuat. Melalui proses identifikasi maka ditentukan beberapa hal yang ada dalam program video yaitu: judul, sasaran, tujuan dan pokok-pokok materi yang akan dimuat dalam media video pembelajaran. Langkah-langkah GBPM dimulai dengan mengidentifikasi dan menganalisis KI dan KD, kemudian analisis tujuan pembelajaran serta materi pembelajaran yang dicantumkan dalam GBPM. Berikut bentuk penyusunan GBPM dari video pembelajaran ini lihat tabel.

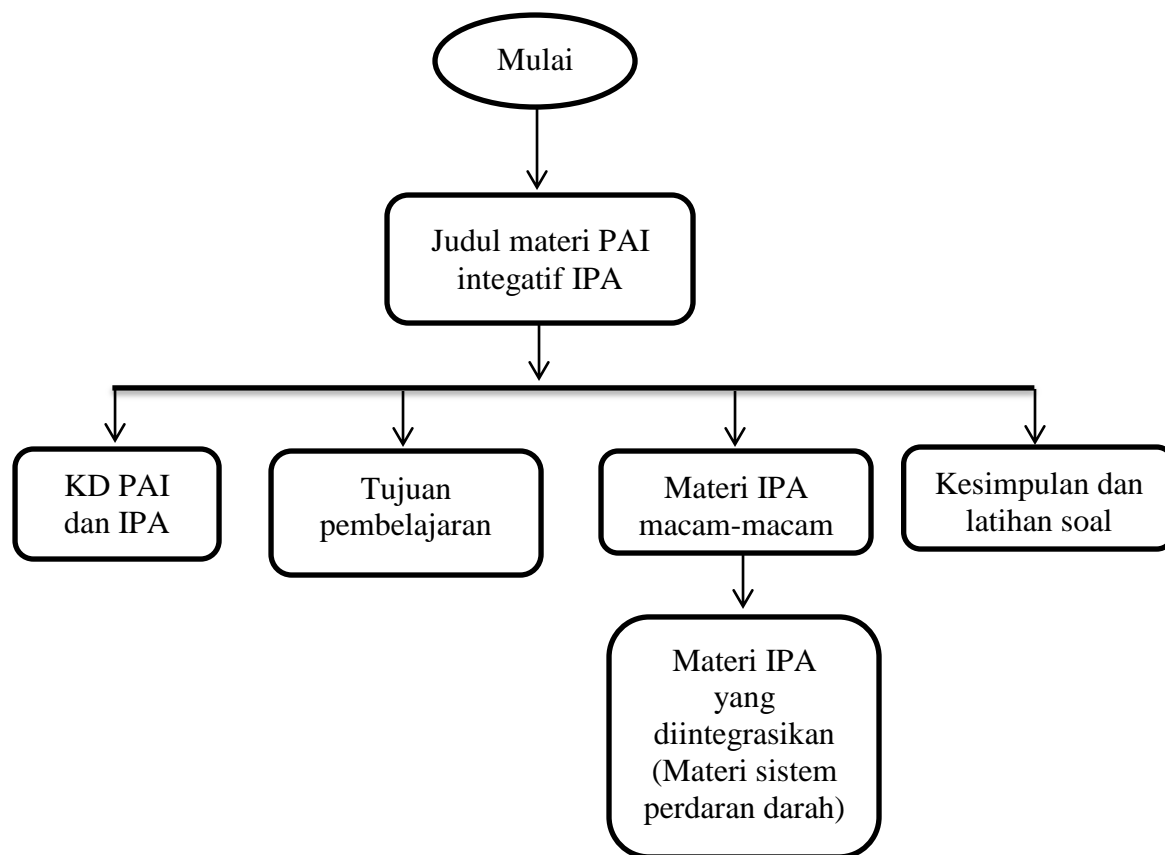
Tabel 4.1 Penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM) Video Pembelajaran

| No | Aspek | Uraian |
|----|---------------------|--|
| 1 | Nama mata pelajaran | Pendidikan Agama Islam |
| 2 | Kelas/Semester | VIII/I |
| 3 | Kompetensi dasar | <p>KD pembelajaran PAI:</p> <p>3.10 Memahami hikmah sujud syukur, sujud tilawah, dan sujud sahwī</p> <p>KD pembelajaran IPA:</p> <p>3.7 Menganalisis sistem peredaran darah pada manusia dan memahami gangguan pada sistem peredaran darah, serta upaya menjaga kesehatan sistem peredaran darah</p> |
| 4 | Tujuan Pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian sujud secara individu dengan benar 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi macammacam sujud secara individu dengan benar 3. Peserta didik mampu menjelaskan tata cara sujud secara individu dengan benar |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>4. Peserta didik mampu menganalisis hikmah sujud secara individu dengan benar</p> <p>5. Peserta didik mampu menganalisis integrasi gerakan sujud dengan kesehatan jasmani</p> |
|--|--|--|

b. Pembuatan *Flowchart* (Bagan Alur)

Flowchart merupakan alur program atau rangkaian kejadian dalam program yang dimulai dari pembuka (*star*), isi, sampai keluar (*exit/quit*). *Flowchart* memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta pernyataannya. Pembuatan *Flowchart* digunakan untuk mengarahkan perancangan *storyboard*. Berikut *flowchart* video pembelajaran pendidikan agama Islam integratif ilmu pengetahuan alam menggunakan aplikasi kinemaster pada materi macam-macam sujud integrasi materi sistem peredaran darah manusia. Tampilan *flowchart* dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 *Flowchart* video pembelajaran

c. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard atau papan cerita yaitu uraian penjelasan program yang dikembangkan. *Storyboard* berisi visual dan audio penjelasan masing-masing alur dalam *flowchart*. Jadi, komponen-komponen yang terdapat dalam *storyboard* yaitu penjelasan dari visual video, tampilan atau visual video dan pendeskripsian audio yang digunakan. Berikut *storyboard* video pembelajaran PAI integratif IPA menggunakan aplikasi Kinemaster:

1) Tampilan Awal

Pada tampilan awal video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan aplikasi kinemaster memuat judul dari video pembelajaran yang telah dirancang yaitu Pendidikan Agama Islam integratif hikmah sujud dengan peredaran darah manusia kelas VIII SMP. Berikut visual tampilan awal lihat gambar 4.2 :



Gambar 4.2 Tampilan awal berupa judul materi

2) Tampilan Pendahuluan

Pada tampilan pendahuluan terdapat percakapan animasi terkait materi macam-macam sujud, kompetensi dasar pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan kompetensi dasar Ilmu Pengetahuan Alam yang akan diintegrasikan, dan memuat tujuan pembelajaran. Adapun *background* yang digunakan pada tampilan pendahuluan yaitu musik morning station tokyo dan suara *creator*. Berikut visual tampilan pendahuluan lihat gambar 4.3, gambar 4.4, dan gambar 4.5 :

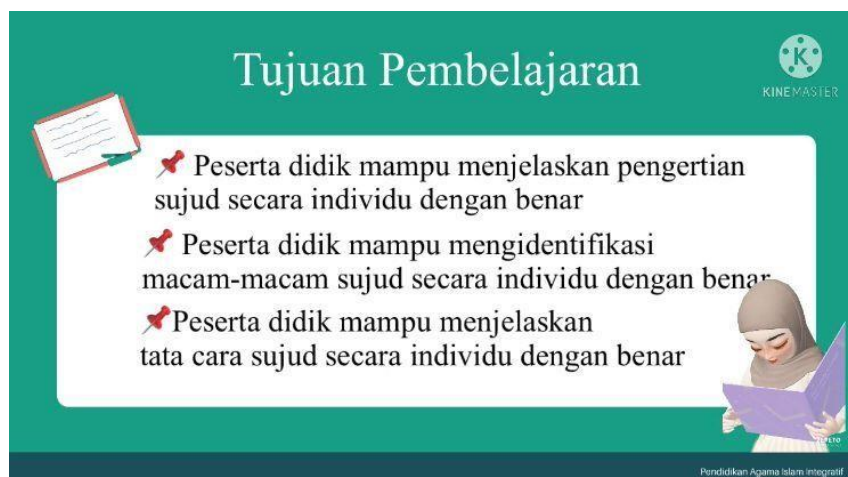


Gambar 4.3 Tampilan pendahuluan berupa percakapan animasi terkait materi macam-macam sujud

Pada gambar 4.3 di atas *Creator* menyuguhkan pembukaan video berupa percakapan animasi yang dapat menarik minat peserta didik untuk tetap menyaksikan video pembelajaran.



Gambar 4.4 Tampilan KD Pendidikan Agama Islam dengan KD Ilmu Pengetahuan Alam yang akan diintegrasikan



Gambar 4.5 Tampilan Tujuan Pembelajaran

Pada gambar 4.5 *creator* menampilkan beberapa tujuan pembelajaran yang akan dikuasai peserta didik.

3) Tampilan Materi

Pada tampilan materi berisi penjelasan materi macammacam sujud dan sistem peredaran darah manusia. Untuk *backsoud* yang digunakan pada tampilan materi yaitu musik autumn stroll dan suara *creator*. Materi yang dijelaskan berupa materi bidang studi Pendidikan Agama Islam dan Ilmu Pengetahuan Alam.

a) Tampilan Materi Pendidikan Agama Islam

Berikut tampilan materi lihat gambar 4.6, 4.7, 4.8, dan 4.9 :



Gambar 4.6 Tampilan materi pengertian sujud

Pada gambar 4.6 ini *creator* menjelaskan pengertian sujud, dimana penjelasan pengertian sujud diuraikan dari penjelasan secara bahasa dan secara istilah yang dikutip dari pendapat Rofiqah.



Gambar 4.7 Tampilan materi berupa penjelasan gerakan sujud

Penjelasan gerakan sujud pada gambar 4.7 di atas dijelaskan melalui video pendukung orang melakukan gerakan sujud yang sesuai dengan syariat Islam.



Gambar 4.8 Tampilan materi macam-macam sujud

Pada gambar 4.8 di atas *creator* menyuguhkan penjelasan dari macam-macam sujud. Penjelasan macam-macam sujud ini dijelaskan secara sistematis.



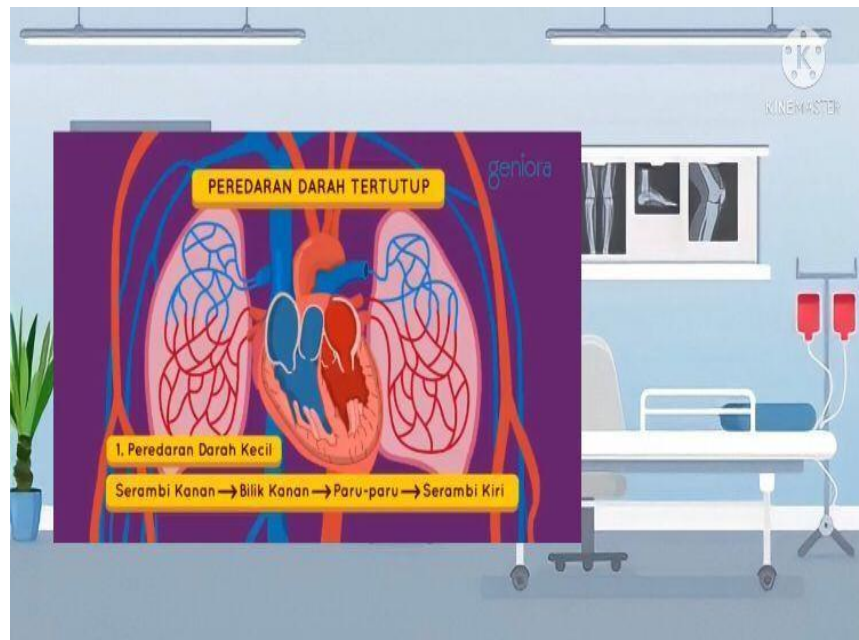
Gambar 4.9 Tampilan materi hikmah gerakan sujud dalam bidang kesehatan

Pada gambar 4.9 *creator* menjelaskan hikmah gerakan sujud pada kesehatan dengan menampilkan video orang melakukan sujud beserta bentuk aliran darah saat melakukan gerakan sujud tersebut. Saat melakukan gerakan sujud posisi

kepala lebih rendah dari jantung sehingga darah mengalir dengan lancar ke otak.

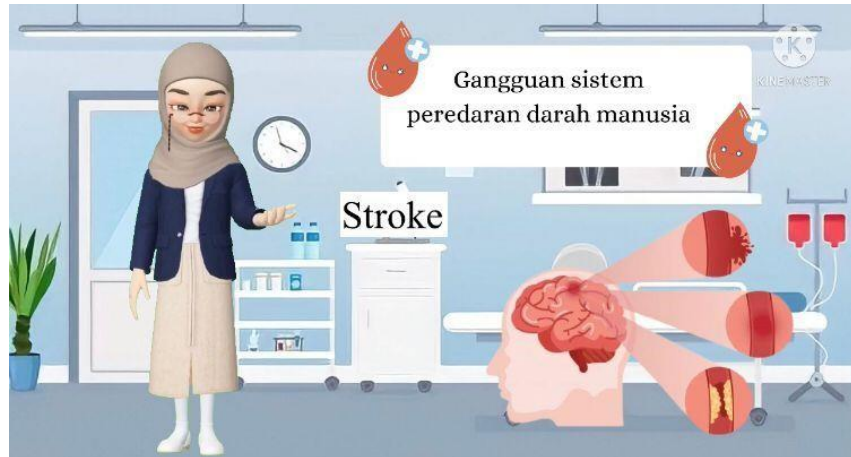
b) Tampilan Materi Ilmu Pengetahuan Alam

Untuk tampilan materi Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat pada gambar 4.10 dan 4.11 :



Gambar 4.10 Tampilan materi sistem peredaran darah manusia

Pada gambar 4.10 *creator* menjelaskan bentuk sistem peredaran darah manusia dengan cara menampilkan video aliran darah pada manusia. Materi sistem peredaran darah manusia inilah nantinya yang diintegrasikan dengan materi sujud pada pembelajaran PAI.



Gambar 4.11 Tampilan materi gangguan sistem peredaran darah manusia

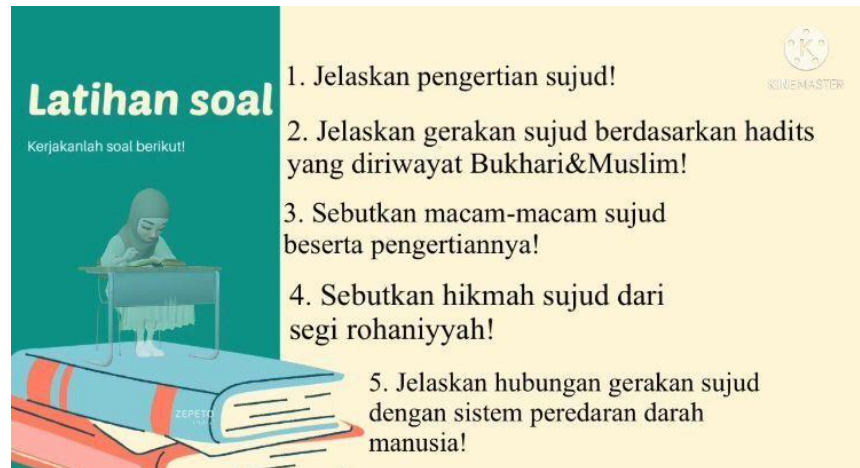
Untuk tampilan gangguan sistem peredaran darah manusia dijelaskan dengan menampilkan gambar terkait materi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

4) Tampilan Evaluasi

Pada tampilan evaluasi memuat latihan soal dan kesimpulan materi dengan *background* musik lovely anime. Berikut tampilan evaluasi dapat dilihat pada gambar 4.12 dan 4.13 :



Gambar 4.12 Tampilan evaluasi berupa latihan soal



Gambar 4.13 Tampilan evaluasi berupa latihan soal

Pada gambar 4.13 *creator* menampilkan latihan soal yang disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran.

- d. Pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan kinemaster. Pengumpulan *background* yang digunakan dalam pembuatan video dibuat menggunakan aplikasi canva dan diperoleh dari pinterest. Untuk pembuatan animasi peneliti menggunakan aplikasi zepeto kemudian untuk penggunaan *background* musik dan video pendukung materi diperoleh dari youtube.
- e. Pada tahap *programming* dilakukan kegiatan pemrograman video pembelajaran pendidikan agama Islam integratif ilmu pengetahuan alam. Dimana *software* utama yang dibutuhkan dalam perancangan video adalah aplikasi kinemaster dan *hardware* yang digunakan berupa *smartphone* atau android yang tidak berspesifikasi terlalu tinggi. Kemudian video pembelajaran PAI integratif yang dihasilkan dikemas dalam bentuk *software* MP4 yang *publish* melalui youtube. Sehingga perangkat yang digunakan untuk menjalankan video ini adalah *smartphone* atau android yang tidak berspesifikasi terlalu tinggi.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap memvalidasi hasil dari produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan aplikasi kinemaster yang divalidasi oleh dua orang dosen biologi dan satu orang dosen fikih. Setelah itu peneliti melakukan diskusi terkait validitas video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan aplikasi kinemaster dengan validator serta meminta saran untuk perbaikan produk sebelum diuji cobakan. Berikut validator-validator yang memvalidasi produk :

- a. Diyyan Marneli, M.Pd.
- b. Najmiatul Fajar, M.Pd.
- c. Rizki Pebrina, MA

Adapun data hasil validasi video pembelajaran PAI integratif IPA menggunakan aplikasi kinemaster dapat dilihat pada tabel berikut. Dimana data hasil validasi diuraikan peraspek instrumen validitas. Berikut data hasil validasi pada aspek kualitas materi:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Aspek Kualitas Materi

| Aspek yang Divalidasi | Pernyataan | Penilaian | | | S1 | S1 | S3 | Σs | n (c1) | V | Ket |
|-----------------------|---|-----------|----|----|----|----|----|------------|--------|------|-------|
| | | V1 | V2 | V3 | | | | | | | |
| Kualitas Materi | Materi integrasi pembelajaran PAI dengan pembelajaran IPA sudah sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 7 | 9 | 0,78 | Valid |
| | Keruntutan | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 7 | 9 | 0,78 | Valid |

| | | | | | | | | | | | |
|---|----------|-----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|-------------|--------------|--|
| materi pada video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif menunjang peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran | | | | | | | | | | | |
| Ketepatan pengintegrasian Materi pembelajaran PAI dengan pembelajaran IPA menunjang pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 6 | 9 | 0,67 | Valid | |
| JUMLAH | 9 | 11 | 9 | 6 | 8 | 6 | 20 | 27 | 0,74 | Valid | |

Dari hasil validasi pada aspek kualitas materi yang divalidasi oleh 3 orang validator, dapat dilihat bahwa hasil validasi pada aspek kualitas materi secara umum adalah 0,74 dengan kriteria valid. Dimana indikator “materi integrasi pembelajaran PAI dengan pembelajaran IPA sudah sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai” memperoleh nilai 0,78 dengan kriteria valid. Kemudian pada indikator “Keruntutan materi pada video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif menunjang peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran” memperoleh nilai 0,78 dengan kriteria valid. Dan untuk indikator “Ketepatan pengintegrasian Materi pembelajaran PAI dengan pembelajaran IPA menunjang pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik” memperoleh nilai 0,67 dengan kriteria valid. Pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat Aiken dimana *range*

0,81-1,00 dengan kriteria sangat valid, 0,61-0,80 dengan kriteria valid, 0,41-0,60 dengan kriteria cukup, 0,21-0,40 dengan kriteria kurang valid, 0,00-0,20 dengan kriteria tidak valid.

Kemudian untuk aspek kemanfaatan materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Aspek Kemanfaatan Materi

| Aspek yang Divalidasi | Pernyataan | Penilaian | | | S1 | S1 | S3 | Σs | n (c1) | V | Ket |
|-----------------------|---|-----------|----|----|----|----|----|----|--------|------|-------|
| | | V1 | V2 | V3 | | | | | | | |
| Kemanfaatan Materi | Pengintegrasian materi pembelajaran PAI dengan materi pembelajaran IPA menambah wawasan peserta didik serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 6 | 9 | 0,67 | Valid |
| | Pengintegrasian materi pembelajaran PAI dengan materi pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 6 | 9 | 0,67 | Valid |
| JUMLAH | | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 | 12 | 18 | 0,67 | Valid |

Hasil validasi aspek kemanfaatan materi secara umum memperoleh nilai 0,67 dengan kriteria valid. Dengan uraian sebagai berikut: indikator

“pengintegrasian materi pembelajaran PAI dengan materi pembelajaran IPA menambah wawasan peserta didik serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik” memperoleh nilai 0,67 dengan kriteria valid. Dan pada indikator “pengintegrasian materi pembelajaran PAI dengan materi pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik” memperoleh nilai 0,67 dengan kriteria valid. Pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat Aiken dimana *range* 0,81-1,00 dengan kriteria sangat valid, 0,61-0,80 dengan kriteria valid, 0,41-0,60 dengan kriteria cukup, 0,21-0,40 dengan kriteria kurang valid, 0,00-0,20 dengan kriteria tidak valid.

Pada aspek kualitas media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Aspek Kualitas Media

| Aspek yang Divalidasi | Pernyataan | Penilaian | | | S1 | S1 | S3 | Σs | n (c1) | V | Ket |
|-----------------------|---|-----------|----|----|----|----|----|----|--------|------|-------|
| | | V1 | V2 | V3 | | | | | | | |
| Kualitas Media | Tampilan video dapat menarik perhatian peserta didik | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 7 | 9 | 0,78 | Valid |
| | Penggunaan video dapat dioperasikan dengan menggunakan <i>smartphone</i> dan tidak memerlukan spesifikasi <i>smartphone</i> yang terlalu tinggi | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 7 | 9 | 0,78 | Valid |
| | Video pendukung materi yang digunakan sudah sesuai dan menjadikan media lebih menarik | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 7 | 9 | 0,78 | Valid |
| | Jenis dan | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 7 | 9 | 0,78 | Valid |

| | | | | | | | | | | | |
|--|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------------|--------------|--|
| ukuran huruf yang digunakan telah tepat dan menjadikan media lebih menarik | | | | | | | | | | | |
| Teks yang ditampilkan dalam video sudah jelas dan mudah untuk dibaca | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 6 | 9 | 0,67 | Valid | |
| Suara dalam video dapat didengar dengan jelas | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 7 | 9 | 0,78 | Valid | |
| Penggunaan musik pengiring, gambar, dan animasi sudah tepat dan menarik | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 6 | 9 | 0,67 | Valid | |
| JUMLAH | 21 | 26 | 21 | 14 | 19 | 14 | 47 | 63 | 0,75 | Valid | |

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa hasil validasi pada aspek kualitas media secara umum memperoleh nilai 0,75 dengan kriteria valid. Dengan uraian sebagai berikut: indikator “tampilan video dapat menarik perhatian peserta didik” memperoleh nilai 0,78 dengan kriteria valid. Indikator “penggunaan video dapat dioperasikan dengan menggunakan *smartphone* dan tidak memerlukan spesifikasi *smartphone* yang terlalu tinggi” memperoleh nilai 0,78 dengan kriteria valid. Indikator “video pendukung materi yang digunakan sudah sesuai dan menjadikan media lebih menarik” memperoleh nilai 0,78 dengan kriteria valid. Indikator “jenis dan ukuran huruf yang digunakan telah tepat dan menjadikan media lebih menarik” memperoleh nilai 0,78 dengan kriteria valid. Indikator “teks yang ditampilkan dalam video sudah jelas dan mudah untuk dibaca” memperoleh

nilai 0,67 dengan kriteria valid. Indikator “suara dalam video dapat didengar dengan jelas” memperoleh nilai 0,78 dengan kriteria valid. Dan pada indikator “penggunaan musik pengiring, gambar, dan animasi sudah tepat dan menarik” memperoleh nilai 0,67 dengan kriteria valid. Pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat Aiken dimana *range* 0,81-1,00 dengan kriteria sangat valid, 0,61-0,80 dengan kriteria valid, 0,41-0,60 dengan kriteria cukup, 0,21-0,40 dengan kriteria kurang valid, 0,00-0,20 dengan kriteria tidak valid.

Untuk aspek penggunaan bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Aspek Penggunaan Bahasa

| Aspek yang Divalidasi | Pernyataan | Penilaian | | | S1 | S1 | S3 | Σs | n (c1) | V | Ket |
|-----------------------|--|-----------|----|----|----|----|----|----|--------|------|-------|
| | | V1 | V2 | V3 | | | | | | | |
| Penggunaan Bahasa | Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 6 | 9 | 0,67 | Valid |
| | Bahasa yang digunakan dalam video sesuai dengan kaedah bahasa yang tepat | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 6 | 9 | 0,67 | Valid |
| JUMLAH | | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 | 12 | 18 | 0,67 | Valid |

Hasil validasi aspek kemanfaatan materi secara umum memperoleh nilai 0,67 dengan kriteria valid. Dengan uraian sebagai berikut: indikator “bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik” memperoleh nilai 0,67 dengan kriteria valid. Dan pada indikator “bahasa yang digunakan dalam video sesuai dengan kaedah bahasa yang tepat” memperoleh nilai 0,67 dengan kriteria valid. Pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat Aiken dimana *range* 0,81-1,00 dengan kriteria sangat

valid, 0,61-0,80 dengan kriteria valid, 0,41-0,60 dengan kriteria cukup, 0,210,40 dengan kriteria kurang valid, 0,00-0,20 dengan kriteria tidak valid.

Kemudian hasil rata-rata validasi dari keseluruhan aspek instrumen validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil rata-rata validasi video pembelajaran

| Butir | Penilai | | | S1 | S2 | S2 | ΣS | n (c-1) | V | Ket |
|------------|---------|----|----|----|----|----|----|---------|------|-------|
| | V1 | V2 | V3 | | | | | | | |
| Butir 1-19 | 42 | 49 | 42 | 28 | 35 | 28 | 91 | 126 | 0,72 | Valid |

Berdasarkan hasil rata-rata validasi dari keseluruhan aspek terlihat video pembelajaran PAI integratif IPA menggunakan aplikasi kinemaster pada kelas VIII memperoleh rata-rata 0,72 dengan kriteria valid dan secara umum penilaian termasuk pada kategori “B” sehingga video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Setelah dilakukan validasi produk oleh validator, tahap selanjutnya dilakukan perbaikan produk sesuai dengan saran dari validator. Berikut beberapa saran dan masukan dari validator terhadap video pembelajaran PAI integratif.

Tabel 4.7 Saran dan Masukan Validator

| Validator | Saran-saran Revisi | Tindak Lanjut |
|-------------|---|--|
| Validator 1 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Buat pendahuluan di awal video 2. Pada bagian video orang sujud lebih baik diperlambat, agar dapat terlihat dengan jelas 3. Terdapat video yang terpotong di menit 1.59- | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan pendahuluan pada awal video dengan dialog animasi terkait materi 2. Memperlambat video gerakan sujud |



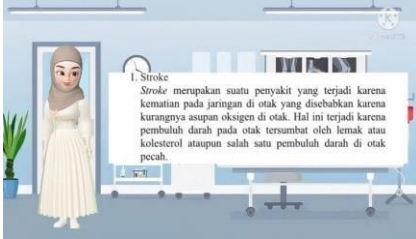


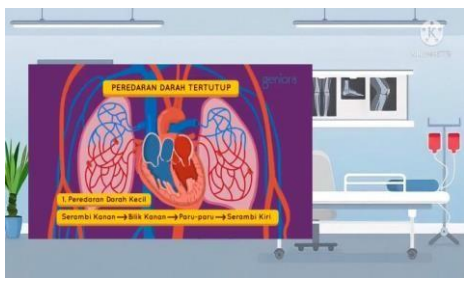
| | | |
|-------------|---|---|
| | <p>2.01 tentang hadis</p> <p>4. Pada menit 7.46 terdapat <i>backsound</i> yang mengganggu</p> <p>5. Terkait integrasi cukup dengan penampilan video, dan penjelasan jasmani tidak perlu diulang</p> <p>6. Soal latihan hendaknya soal yang dapat diukur</p> | <p>3. Membuat ulang video tentang hadits</p> <p>4. Menghapus penjelasan jasmani pada slide integrasi gerakan sujud dengan sistem peredaran darah</p> <p>5. Merubah soal latihan dengan soal yang dapat diukur</p> |
| Validator 2 | Animasi guru agak monoton, namun secara umum sudah bagus | Menambah variasi animasi |
| Validator 3 | <p>1. Untuk penjelasan materi buat sumber teorinya</p> <p>2. Penjelasan materi IPA terlalu sedikit</p> <p>3. Pakaian karakter animasi kurang baik digunakan</p> | <p>1. Membuat referensi berupa <i>bodynote</i> pada penjelasan materi</p> <p>2. Menambahkan penjelasan materi IPA</p> <p>3. Merubah pakaian karakter dengan pakaian yang lebih syar'i</p> |

Sesuai dengan saran dan masukan dari validator maka tahap selanjutnya dilakukan perbaikan terhadap video pembelajaran pendidikan

agama Islam integratif. Berikut tampilan perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari validator.

Tabel 4.8 Perbaikan Video Pembelajaran

| Saran | Tampilan visual video | |
|--|-----------------------|------------------|
| | Sebelum direvisi | Setelah direvisi |
| Pendahuluan di awal video | Belum ada | |
| Pakaian karakter kurang baik digunakan | | |
| Animasi agak monoton | | |

| | | |
|--|--|---|
| | |   |
| <p>Penjelasan materi kurang mendalam IPA</p> |  |    |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|------|----------------|
| 6 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 18 | 0,89 | Sangat Praktis |
| JML | 18 | 21 | 24 | 23 | 24 | 23 | 12 | 15 | 18 | 17 | 18 | 17 | 97 | 108 | 0,90 | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel 4.9, diketahui hasil respon dari 6 orang siswa kelas VIII SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar terhadap media video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif pada aspek tampilan media secara umum memperoleh nilai 0,90 dengan kriteria sangat praktis. Pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat Aiken dimana *range* 0,81-1,00 dengan kriteria sangat praktis, 0,61-0,80 dengan kriteria praktis, 0,41-0,60 dengan kriteria cukup, 0,21-0,40 dengan kriteria kurang praktis, 0,00-0,20 dengan kriteria tidak praktis.

Kemudian, pada aspek penyajian materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Hasil Praktikalitas pada Aspek Penyajian Materi

| No Ins | Penilaian | | | | | | S1 | S2 | S3 | S4 | S5 | S6 | ΣS | n (c-1) | V | Ket |
|-----------|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---------|------|----------------|
| | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | | | | | | | | | | |
| 7 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 17 | 18 | 0,94 | Sangat Praktis |
| 8 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 18 | 0,89 | Sangat Praktis |
| JML | 6 | 7 | 8 | 8 | 8 | 8 | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 33 | 36 | 0,91 | Sangat Praktis |

Secara umum hasil praktikalitas aspek penyajian materi memperoleh nilai 0,91 dengan kriteria sangat praktis. Pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat Aiken dimana *range* 0,81-1,00 dengan kriteria sangat

praktis, 0,61-0,80 dengan kriteria praktis, 0,41-0,60 dengan kriteria cukup, 0,21-0,40 dengan kriteria kurang praktis, 0,00-0,20 dengan kriteria tidak praktis.

Berikut hasil praktikalitas media video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif pada aspek kemanfaatan media, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Praktikalitas pada Aspek Kemanfaatan Media

| No Ins | Penilaian | | | | | | S1 | S2 | S3 | S4 | S5 | S6 | ΣS | n (c-1) | V | Ket |
|-----------|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---------|------|----------------|
| | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | | | | | | | | | | |
| 9 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 18 | 0,89 | Sangat Praktis |
| 10 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 14 | 18 | 0,77 | Praktis |
| 11 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 14 | 18 | 0,77 | Praktis |
| 12 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 18 | 0,89 | Sangat Praktis |
| 13 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 16 | 18 | 0,89 | Sangat Praktis |
| JML | 15 | 15 | 20 | 18 | 18 | 20 | 10 | 10 | 15 | 13 | 13 | 15 | 76 | 90 | 0,84 | Sangat Praktis |

Secara umum hasil praktikalitas aspek kemanfaatan media memperoleh nilai 0,84 dengan kriteria sangat praktis. Pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat Aiken dimana *range* 0,81-1,00 dengan kriteria sangat praktis, 0,61-0,80 dengan kriteria praktis, 0,41-0,60 dengan kriteria cukup, 0,21-0,40 dengan kriteria kurang praktis, 0,00-0,20 dengan kriteria tidak praktis.

Berikut data hasil rata-rata praktikalitas video pembelajaran, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.12 Hasil Rata-rata Praktikalitas Video Pembelajaran

| Butir | Penilaian | | | | | | S1 | S2 | S3 | S4 | S5 | S6 | ΣS | n (c-1) | V | Ket |
|------------|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|---------|------|----------------|
| | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | | | | | | | | | | |
| Butir 1-13 | 39 | 43 | 52 | 49 | 50 | 51 | 26 | 30 | 39 | 36 | 37 | 38 | 206 | 203 | 0,88 | Sangat Praktis |

Berdasarkan uji coba produk yang dilakukan terhadap enam orang peserta didik kelas VIII SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar terlihat bahwa produk mencapai rata-rata 0,88 dengan kategori sangat praktis.

5. Tahap Evaluasi

Setelah tahapan implementasi, video pembelajaran dievaluasi sesuai dengan data-data yang diperoleh tahap implementasi. Dari hasil validasi dan uji coba terhadap produk yang dikembangkan peneliti dapat mengetahui bahwa video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan tidak adanya saran atau masukan dari peserta didik. Maka data yang diperoleh dari hasil evaluasi yaitu produk berupa video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam.

B. Pembahasan

Pengaplikasian pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai pembelajaran yang mengarah pada kehidupan tampak belum sepenuhnya berjalan maksimal. Pada masa sekarang proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam cenderung bersifat hafalan. Fungsi sublimatif pada Pendidikan Agama Islam belum berperan sebagaimana mestinya. Bahkan sebagian besar peserta didik menganggap bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan pembelajaran yang hanya menekankan norma-norma agama (Sabiq, 2021).

Anggapan bahwa Pendidikan Agama Islam hanya berorientasi pada norma-norma agama menutup celah bagi studi keagamaan untuk berinteraksi

dengan studi keilmuan umum seperti sains, sosial, budaya dan lainnya. Oleh karena itu Soedjatmoko dalam (Sabiq, 2021) menyatakan pentingnya mengintegrasikan ilmu keagamaan dengan ilmu umum agar proses pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan adalah media video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif Ilmu Pengetahuan Alam. Menurut (Purwanti, 2015) Media berupa video pembelajaran dapat diingat dan dipahami dengan mudah, karena penggunaan video saat proses pembelajaran melibatkan lebih dari satu indera. Hasil penelitian Mell Silberman dalam (Purwanti, 2015) membuktikan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat seseorang dari 14% menjadi 38%. Hasil penelitian ini juga membuktikan pembelajaran yang melibatkan visual dapat memperbaiki kosa kata sampai 200%.

Prosedur pembuatan produk yang akan peneliti kembangkan dilakukan menggunakan model penelitian ADDIE yang mempunyai lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain atau perancangan produk), *development* (pengembangan produk), *implementation* (implementasi produk dengan uji coba produk) dan *evaluation* (mengevaluasi produk). Selain model penelitian ADDIE terdapat beberapa model penelitian yang bisa digunakan dalam penelitian pengembangan seperti model 4D dan model Borg & Gall. Namun, dilihat dari beberapa model pengembangann tersebut, model pengembangan ADDIE lebih jelas dan urut serta dalam model ADDIE dapat dilakukan evaluasi pada setiap tahapannya.

1. Pembahasan Tahap Analisa

Media video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif Ilmu Pengetahuan Alam yang berisi materi macam-macam sujud yang diintegrasikan dengan materi sistem peredaran darah manusia menggunakan aplikasi Kinemaster dikembangkan dari hasil analisis silabus yang digunakan oleh pendidik PAI di SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar serta hasil analisis media yang digunakan saat pembelajaran. Dari hasil analisis media yang

dilakukan pendidik dominan menggunakan media konvensional seperti papan tulis. Menurut (Wulandari, Try Ade Jumita, Abdul Muin Sibuea, 2018) terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media multimedia interaktif dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media konvensional. Dengan perbandingan nilai penggunaan multimedia interaktif sebesar 78,32% sedangkan media konvensional 67,00%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media multimedia lebih efektif dari media konvensional.

Hasil penelitian (Wisada, Putu Darma, I Kamong Sudarma, 2019) juga menjelaskan keunggulan dari video pembelajaran yaitu, dapat menyajikan unsur warna, bunyi, gerakan serta suatu proses dengan jelas. Sehingga video pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan pada akhirnya dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta video dapat memperjelas makna bahan pengajaran serta materi pembelajaran mudah dipahami peserta didik.

Oleh sebab itu dengan adanya pengembangan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif diharapkan pembelajaran dapat berlangsung efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

2. Pembahasan Tahap Desain

Selanjutnya tahap kedua merancang produk video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif. Rancangan pembuatan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan aplikasi kinemaster dimulai dengan pembuatan identitas dari produk. Berikut beberapa identitas yang dicantumkan dalam garis besar program media (GBPM) yaitu mata pelajaran, kelas atau semester, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Sesuai dengan penelitian (Eliwatis & Sabarullah, 2021) pembuatan GBPM digunakan untuk pembuatan identitas dari produk yang dikembangkan.

Setelah GBPM disusun, dilanjutkan dengan pembuatan *flowchart* atau alur program dari produk. *Flowchart* dapat membantu proses pembuatan *storyboard* atau papan cerita dari media video pembelajaran. Setelah *flowchart* dibentuk maka dapat dilakukan pembuatan *storyboard* atau papan cerita yang berisi uraian dari video pembelajaran baik dari segi visual tampilan video serta *backsound* yang digunakan. Selanjutnya tahap pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan kinemaster. Seperti pengumpulan *background* yang digunakan dalam pembuatan video, dimana *background* dibuat menggunakan aplikasi canva dan diperoleh dari pinterest. Untuk pembuatan animasi peneliti menggunakan aplikasi zepeto kemudian untuk penggunaan *backsound* musik dan video pendukung materi diperoleh dari YouTube.

Setelah itu, dilanjutkan dengan tahapan *Programing*. Dimana *software* utama yang dibutuhkan dalam perancangan video adalah aplikasi kinemaster dan *hardware* yang digunakan berupa *smartphone* atau android yang tidak berspesifikasi terlalu tinggi. Proses pemrograman video dapat dilakukan secara *offline* menggunakan aplikasi kinemaster. Tampilan awal dalam aplikasi kinemaster yaitu *creator* akan disuguhkan sebuah tampilan proyek baru dimana terdapat berbagai rasio dari video yang akan dibuat, selanjutnya terdapat berbagai fitur menarik yang dapat digunakan dalam pengeditan video. Kemudian video pembelajaran diekspor secara *offline* melalui aplikasi kinemaster, video yang dihasilkan dikemas dalam bentuk *software* video (MP4). Kemudian video pembelajaran pendidikan agama Islam *publish* melalui YouTube. Sehingga perangkat yang digunakan untuk menjalankan video dapat berupa *smartphone* atau android yang tidak berspesifikasi terlalu tinggi dan laptop karena video dapat diakses melalui YouTube.

3. Pembahasan Tahap Pengembangan

Setelah produk selesai dirancang tahap selanjutnya dilakukan tahap pengembangan yaitu tahap melakukan validasi terhadap produk. Dimana pada

tahap pengembangan dilakukan proses validasi produk oleh para ahli. Proses validasi produk pada penelitian ini divalidasi oleh dua orang dosen biologi dan satu orang dosen fikih. Kegiatan validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan.

Azwar menjelaskan validitas yaitu melihat sejauh mana ketepatan dari instrumen pengukur dalam menjalankan fungsi ukurnya (Studi et al., 2017). Validitas merujuk pada aspek ketepatan dan kecermatan hasil pengukuran. Jadi suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur dengan tepat.

Berdasarkan penilaian para ahli, data validasi diolah peraspek instrumen validitas. Terdapat 4 aspek instrumen validitas yaitu aspek kualitas materi, kemanfaatan materi, kualitas media dan penggunaan bahasa. Pada aspek kualitas materi diperoleh hasil data validitas sebesar 0,74 dengan kriteria valid. Hasil validitas aspek kemanfaatan materi memperoleh nilai 0,67 dengan kriteria valid. Dan hasil validitas pada aspek kualitas media memperoleh nilai 0,75 dengan kriteria valid. Kemudian pada aspek penggunaan bahasa diperoleh nilai sebesar 0,67 dengan kriteria valid.

Hasil validitas secara keseluruhan dirata-ratakan dengan memperoleh nilai 0,72 dan dinyatakan valid dan secara umum penilaian termasuk pada kategori “B” sehingga video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Data yang didapati berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Dimana data kuantitatif berupa angket penilaian dan data kualitatif berupa kritik dan saran yang diberikan validator untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Sesuai dengan saran dari validator terhadap video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif terkait tampilan video berupa penambahan pendahuluan di awal video seperti animasi percakapan atau lainnya yang dapat menarik perhatian peserta didik, penggunaan animasi agak monoton, terdapat *background* yang mengganggu, kemudian pakaian animasi yang kurang baik digunakan. Selanjutnya saran dari segi materi

berupa mencantumkan sumber teori dari materi, penjelasan materi ilmu pengetahuan alam yang terlalu sedikit.

4. Pembahasan Tahap Implementasi

Produk diuji cobakan ke beberapa peserta didik kelas VIII SMP IT Qurrata A'yun untuk melihat kepraktikalitasan produk yang dikembangkan. Penilaian praktikalitas produk berupa video pembelajaran Pendidikan Agama Islam integratif dinilai oleh enam orang peserta didik yang terdiri dari tiga orang dari ikhwan dan tiga orang dari akhwat melalui angket respon dengan skala penilaian 1,2,3,4 dengan kategori sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju.

Pengolahan data praktikalitas diolah berdasarkan 3 aspek instrumen praktikalitas, yaitu aspek tampilan media, aspek penyajian materi dan aspek kemanfaatan video. Hasil praktikalitas pada aspek tampilan media memperoleh nilai 0,90 dengan kriteria sangat praktis, hasil praktikalitas pada aspek penyajian materi memperoleh nilai 0,91 dengan kriteria sangat praktis, dan pada aspek kemanfaatan video hasil praktikalitas diperoleh sebesar 0,84 dengan kriteria sangat praktis. Kemudian hasil praktikalitas secara keseluruhan dirata-ratakan dan diperoleh nilai sebesar 0,88 dengan kriteria sangat praktis.

Menurut Agustyaningrum dalam (Maskar & Dewi, 2020) ukuran praktikalitas produk diukur dari mudah atau praktis suatu produk yang dibuat dalam penyajiannya. Maka, dengan praktikalitas peneliti dapat melihat mudah atau praktisnya suatu produk.

Secara umum penggunaan video pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, karena video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang bersifat abstrak dan pembelajaran yang bersifat psikomotor.

5. Pembahasan Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi didapat kesimpulan bahwa video pembelajaran pendidikan agama Islam integratif ilmu pengetahuan alam menggunakan aplikasi kinemaster dengan materi macam-macam sujud yang diintegrasikan dengan materi sistem peredaran darah manusia pada kelas VIII SMP IT Qurrata A'yun layak digunakan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan data hasil validasi dan praktikalitas serta tidak adanya masukan dari responden terhadap produk.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk video pembelajaran pendidikan agama Islam integratif ilmu pengetahuan alam menggunakan aplikasi kinemaster dinyatakan sudah valid setelah melakukan revisi berdasarkan uji validitas. Yang mana rata-rata validitas produk video pembelajaran diperoleh dengan nilai 0,72 dengan kategori valid.
2. Praktikalitas produk video pembelajaran pendidikan agama Islam termasuk ke dalam kategori sangat praktis yang didapati berdasarkan hasil uji coba kepada enam orang peserta didik kelas VIII SMP IT Qurrata A'yun Batusangkar dengan pemerolehan rata-rata praktikalitas dengan nilai 0,88 dengan kategori sangat praktis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran pendidikan agama Islam integratif ilmu pengetahuan alam menggunakan aplikasi kinemaster ini layak digunakan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam sebagai media belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dianjurkan beberapa saran untuk penelitian lebih lanjut yaitu:

1. Disarankan pada penelitian selanjutnya untuk mengembangkan video pembelajaran pendidikan agama Islam integratif pada bidang studi umum lainnya.
2. Disarankan pada penelitian selanjutnya untuk mengembangkan video pembelajaran pendidikan agama Islam integratif pada materi yang lainnya.

3. Disarankan pada penelitian selanjutnya untuk mengembangkan video pembelajaran pendidikan agama Islam integratif pada aplikasi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, M., & Sugiman, S. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Reciprocal Teaching Berorientasi pada Antusiasme dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Developing Teaching Kits Based on Reciprocal Teaching Oriented to Enthusiasm and Student ' s Critical Thinking Ability*. 12(2), 173– 186.
- Ainissyifa, H. (2012). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam*. 1–26.
- Belajar, K., Ki, M., Dewantara, H., Hajar, K., & Hajar, K. (2014). *Konsep belajar menurut ki hadjar dewantara dan relevansinya dengan pendidikan agama islam*. XI(1).
- Budiawan, H. (2019). *Desain Media Interaktif untuk SMK/MAK Kelas XII*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- D. Green, Abbie H, B. T. (2016). *Instructional Design Connecting Fundamental Principles with Process and Practice*. Routledge 711 Third Avenue.
- Eliwatis, E., & Sabarullah, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.31958/atjpi.v2i1.3319>
- Erwanto, E. (2019). Penerapan Kurikulum Jaringan Sekolah Islam Terpadu (Jsit) Dalam Pembentukan Karakter Religius Siswa Smpit Khoiru Ummah Rejang Lebong. *Al-Bahtsu: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 4(1), 71–84. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/albahtsu/article/view/1994>
- Hasrah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran PKN. *Phinisi Integration Review*, 2(2), 238. <https://doi.org/10.26858/pir.v2i2.10002>
- Hidayat, N. (n.d.). *PERAN DAN TANTANGAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. 1, 61–74.
- Ibrahim, Almurkaramah, Gunawan, Mohd Isha Awang, & Marwan. (2020). Pelaksanaan Pendekatan Integratif Dalam Meningkatkan Pembelajaran IpaBiologi Pada Sekolah Menengah Pertama Aceh Indonesia. *Visipena Journal*, 11(1), 116–131. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i1.1087>

- Ibtidaiyah, D. I. M. (n.d.). *TINJAUAN PARADIGMATIF*.
- Islam, J. P. (2015). *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 6, November 2015 P. ISSN: 20869118*. 6(November), 151–166.
- Ismail, F. (2018). PELAKSANAAN KURIKULUM JSIT (Jaringan Sekolah Islam Terpadu) DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL-FURQON PALEMBANG. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 8(1), 14. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v8i1.1049>
- Kamal, M. (2020). Research and Development (R & D) Tadribat / Drill Madrasah Aliyah Class X Teaching Materials Arabic Language. *Junal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(1), 10–18. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Leonard, J. B. (2012). Integrative Learning: A Grounded Theory. *Issues in Integrative Studies*, 30(30), 48–74.
- Lewis, E. (2017). Promoting Undergraduate Research through Integrative Learning. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 29(3), 545–550.
- Limbong, T. dan J. S. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Makruf, I. (2016). Manajemen Integrasi Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Berbasis Pondok Pesantren. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 265. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.570>
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888–899. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.326>
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). *PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO AJAR UNTUK*. 3(1), 32–41.
- Panggabean, N. H. dan D. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Yayasan Kita Menulis.

- Purwanti, B. (2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*. 3, 42–47.
- Rahmawati, A. (2018). Konsep Pembelajaran PAI bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusi. *Edukasia Islamika*, 3(2), 174.
- Rofiqoh, A. (2020). Shalat Dan Kesehatan Jasmani. *Spiritualita*, 4(1), 65–76. <https://doi.org/10.30762/spr.v4i1.2324>
- Rokim, S. (2015). Ibadah-Ibadah Ilahi Dan Manfaatnya Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Islam*, 04(1), 775–786.
- Sabiq, A. F. (2021). Pembelajaran PAI dengan Pendekatan Integratif pada Masa Pandemi Covid-19 di SD PTQ Annida Salatiga. *Jurnal Edutrained : Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 5(1), 50–58. <https://doi.org/10.37730/edutrained.v5i1.132>
- Sri Haryati. (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Stone, J. A., & Cruz, L. (2021). The wicked and the logical: Facilitating integrative learning among introductory computing students. *Teaching and Learning Inquiry*, 9(1), 180–199. <https://doi.org/10.20343/TEACHLEARNINQU.9.1.13>
- Studi, P., Matematika, P., & Majalengka, U. (2017). *Kriteria Instrumen dalam suatu Penelitian*. 28–36.
- Susilana, R. dan C. R. (2007). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Thariqah, J., & Vol, I. (2014). *KONSEP DASAR PENDIDIKAN ISLAM (Istilah Term Pendidikan Islam dalam al- Qur''an) Oleh : Ali Anas Nasution*. 01(01), 1–15.
- Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, D. K. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158–164. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/download/2383/1435>
- Wisada, Putu Darma, I Kamong Sudarma, dan I. W. I. Y. S. (2019). No Title. *Education Technology*, 3 (3), 145.
- Wulandari, Try Ade Jumita, Abdul Muin Sibuea, dan S. S. (2018). No Title. *Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5 (1).

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>

Yustiani, T. (2008). *Be Smart Pendidikan Agama Islam Kumpulan Soal untuk Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama*. Grafindo Media Pratama.