

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS VII DI MTS TERPADU BERKAH

Hajizah<sup>1\*</sup>, Rabbiatul Alawiyah<sup>2</sup>, Ahmad Aspiani<sup>3</sup>, Abdul Azis<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, Indonesia; [hajizahzahh@gmail.com](mailto:hajizahzahh@gmail.com)

<sup>2</sup> Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, Indonesia; [rabbiatulalawiyah24@gmail.com](mailto:rabbiatulalawiyah24@gmail.com)

<sup>3</sup> Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, Indonesia; [aaspiani11@gmail.com](mailto:aaspiani11@gmail.com)

<sup>4</sup> Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, Indonesia; [abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id)

---

### ARTIKEL INFO

#### **Kata Kunci:**

Pengembangan,  
Media Interaktif.

#### **Keywords:**

Development,  
Interactive Media

---

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran SKI dengan tema Kondisi Masyarakat Madinah sebelum Islam dan Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad saw ke Madinah. Metode penelitian yang digunakan adalah Research And Development (R&D) dengan tujuan membuat multimedia interaktif berbasis video untuk siswa MTs Terpadu Berkah dan menentukan kualitas multimedia interaktif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan penilaian teknis. Berdasarkan hasil temuan, ahli media memiliki nilai kelayakan rata-rata dalam kategori baik, sedangkan ahli materi memiliki nilai kelayakan rata-rata dalam kategori baik. Uji coba kelompok kecil memiliki skor rata-rata baik serta dalam kategori baik, dan uji coba lapangan memiliki skor rata-rata dalam kategori baik, Dengan demikian, Alhasil, pembuatan multimedia interaktif berbasis video dapat memberikan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

*The purpose of this study was to develop interactive video-based learning multimedia on SKI subjects with the theme of the Condition of Medina Society before Islam and the Event of the Prophet Muhammad's Hijrah to Medina. The research method used is Research and Development (R&D) with the aim of creating interactive video-based multimedia for MTs Terpadu Berkah students and determining the quality of interactive multimedia based on assessments by media experts, material experts, and technical assessments. Based on the findings, media experts have an average feasibility value in the good category, while material experts have an average feasibility value in the good category. Small group trials have an average score of good and in the good category, and field trials have an average score in the good category. Thus, as a result, the creation of interactive video-based multimedia can provide students' enthusiasm for learning in the learning process.*

## PENDAHULUAN

Penting bagi setiap siswa tumbuh dan berkembang tentunya melalui proses belajar, di mana belajar mampu merubah serta membentuk pola atau tingkah laku siswa itu sendiri. Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dengan demikian, hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Tentu perubahan yang diharapkan adalah perubahan ke arah yang positif.<sup>1</sup> Menurut Trianto mengungkapkan bahwa dalam proses belajar, pengalaman merupakan jenis interaksi antara individu dengan lingkungannya (Putrayasa, Syahrudin, & Margunayasa, 2014; Trianto, 2009). Lebih lanjut Fauziah menyatakan belajar bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor internal yang mempengaruhi individu seperti kecerdasan, minat, bakat dan kemampuan, serta faktor eksternal yaitu faktor yang berada di luar individu misalnya lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Faktor dalam diri individu seperti minat belajar sangat berpengaruh dalam mendorong terjadinya kegiatan belajar, karena belajar didasarkan pada minat individu itu berpengaruh dalam mendorong terjadinya kegiatan belajar, karena belajar didasarkan pada minat individu itu sendiri.<sup>2</sup>

Menurut Slameto, minat adalah keinginan untuk menyimak dan mengingat berbagai kegiatan secara tetap. Minat merupakan kepribadian seseorang yang sudah ada sejak lahir, sehingga dapat menjadi suatu ciri sikap dari kehidupan seseorang (Sinar, 2018: 64.). Minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan (Erlando Doni Sirait, 2016: 37). Secara sederhana, minat berarti keinginan dan antusiasme yang sangat besar atau tinggi terhadap sesuatu. Berdasarkan pengertian minat menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah perasaan senang yang dimiliki peserta didik terhadap suatu hal yang menimbulkan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku. Ketika peserta didik memiliki minat terhadap suatu pelajaran, maka peserta didik biasanya akan fokus terhadap pembelajaran tersebut.<sup>3</sup>

Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa untuk mewujudkan tujuan Pendidikan. Agar mampu mencapai tujuan tersebut guru harus mampu membuat suasana saat proses pembelajaran kondusif.<sup>4</sup> Menurut Sudjana (2012: 28), pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.<sup>5</sup> Secara terminologis, İşman, Çağlar, Dabaj, dan Ersözülü (2005: 36) mengutip teori Knirk & Gustafson menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu siswa mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan belajar mengajar. Definisi ini lebih menekankan adanya langkah sistematis yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan instructional design (ID), yang mencakup tiga tahapan, yaitu tahap desain, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.<sup>6</sup>

Proses pelaksanaan pembelajaran yang sering dilaksanakan oleh semua peserta didik tentunya tidak pernah terlepas dari andil serta peran seorang guru, ini berarti peranan guru dalam menggunakan media pembelajaran menjadi satu hal yang harus diperhatikan secara detail.<sup>7</sup>

Media pembelajaran merupakan peralatan fisik yang digunakan guru untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran kepada peserta didik.<sup>8</sup> Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung proses pembelajaran di sekolah karena fungsinya dapat membantu proses penyampaian informasi dari seorang guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Di samping itu, media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral dari keberhasilan proses pembelajaran.<sup>9</sup>

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara baik dan optimal. Maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran menjadi salah satu alat bantu guru dalam

melaksanakan pembelajaran seperti dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video.<sup>10</sup>

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada public. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Dengan demikian Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media berupa audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain yang menjadi satu kesatuan sinergis dan simbiosis serta menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna. (Reddi & Mishra, 2003). Adapun diantara aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif berbasis video yaitu seperti dengan menggunakan aplikasi Canva dan aplikasi CapCut.<sup>11</sup>

Aplikasi Canva dan CapCut merupakan dua platform digital yang memiliki tujuan dan fungsi yang berbeda, namun keduanya berkontribusi signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan efektivitas dalam pembuatan konten visual. Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template dan alat untuk menciptakan konten visual yang menarik, seperti poster, presentasi, dan media pembelajaran. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan pengguna, termasuk guru dan pelaku usaha kecil, dalam menghasilkan desain yang profesional tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan keterampilan pengguna dalam membuat media pembelajaran dan promosi, serta memberikan dampak positif terhadap kreativitas dan efektivitas komunikasi visual.<sup>12</sup> Misalnya, dalam konteks pendidikan, pelatihan penggunaan Canva bagi guru telah terbukti meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Di sisi lain, CapCut adalah aplikasi pengeditan video yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mengedit dan memproduksi video dengan berbagai fitur yang intuitif. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan efek, musik, dan transisi dengan mudah, sehingga cocok untuk pembuatan konten video di media sosial. Penelitian menunjukkan bahwa meskipun CapCut memiliki potensi yang besar, penggunaannya masih perlu dioptimalkan untuk mencapai hasil yang maksimal. Evaluasi

terhadap perilaku hedonis pengguna CapCut menunjukkan bahwa pengalaman positif dalam

menggunakan aplikasi ini berkontribusi terhadap kesuksesan dan kepuasan pengguna. Dengan demikian, CapCut menjadi alat yang penting bagi individu yang ingin menciptakan konten video yang menarik dan berkualitas tinggi.<sup>13</sup>

Secara keseluruhan, baik Canva maupun CapCut memainkan peran penting dalam dunia digital saat ini. Canva berfokus pada pembuatan desain grafis yang mendukung berbagai kebutuhan, mulai dari pendidikan hingga bisnis, sedangkan CapCut menawarkan solusi praktis untuk pengeditan video. Keduanya mendukung kreativitas dan inovasi, serta memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menghasilkan konten yang berkualitas.

Sehingga dalam penulisan artikel ini, peneliti mengangkat temuan penting mengenai proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SKI di MTS Terpadu Berkah pada hari Sabtu, 7 September 2024, peneliti menemukan bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif, dan hanya menggunakan buku teks dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi ini berpotensi mengurangi minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTS Terpadu Berkah Pangka Raya, dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman mater, serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D, yang dikenal juga sebagai penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (Saifudin, Susilaningih, & Wedi, 2020), metode R&D adalah teknik yang bertujuan untuk menciptakan produk yang tidak hanya layak, tetapi juga dapat dievaluasi keefektifannya. Dalam konteks penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan dalam bentuk video. Sasaran utama dari riset ini adalah siswa kelas VII di MTS Terpadu Berkah Palangka Raya.

Adapun langkah- langkah dalam riset serta pengembangan ada 10 langkah, antara lain potensi serta masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, perbaikan produk, uji coba pemakaian, perbaikan produk, serta produksi masal.

Bersumber pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut, maka peneliti membatasi penelitian dan pengembangan hanya pada lima tahap saja berdasarkan kebutuhan peneliti. Adapun langkah-langkah dari penelitian dan pengembangan ini disesuaikan dari penelitian dan pengembangan Sugiyono yaitu: studi lapangan (rendahnya minat belajar siswa), studi pustaka (pengembangan media pembelajaran), temuan draf (pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video), validasi media dan materi oleh para ahli, uji coba produk.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui berbagai teknik, termasuk observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk validasi produk, digunakan instrumen angket berbentuk checklist yang berisi beberapa butir pernyataan. Angket ini diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan penilaian yang objektif dan mendalam mengenai kualitas dan relevansi produk yang dikembangkan. Dengan cara ini, diharapkan data yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang jelas dan akurat, serta mendukung pengambilan keputusan yang tepat dalam proses penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis video pembelajaran terkait materi Kondisi Masyarakat Madinah sebelum Islam dan Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad saw ke Madinah. Dalam konteks ini, hasil dari penelitian meliputi, yaitu: 1) proses dan hasil pengembangan produk, yang mencakup desain, konten, dan fitur interaktif; 2) evaluasi kelayakan produk, yang melibatkan penilaian dari ahli media dan materi untuk memastikan produk tersebut sesuai dengan kebutuhan pendidikan; dan 3) analisis efektivitas produk, yang akan mengukur dampak multimedia terhadap proses belajar siswa;

### **Proses dan Hasil Pengembangan Produk**

Pengembangan produk dalam penelitian ini dimulai dengan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan dan kebutuhan siswa selama proses belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, yang sebagian besar masih bergantung pada buku Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai satu-satunya media. Dalam praktiknya, guru belum memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga hal ini berkontribusi pada kurangnya semangat belajar mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan media berbasis video pembelajaran sebagai alat pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan penerapan media video yang interaktif dan menarik, diharapkan siswa dapat lebih terlibat secara aktif, meningkatkan motivasi, dan

akhirnya memperkuat ketertarikan mereka terhadap materi pelajaran.

Produk multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti adalah video pembelajaran mengenai materi "Kondisi Masyarakat Madinah sebelum Islam dan Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad ke Madinah," yang ditujukan untuk siswa kelas VII di MTS Terpadu Berkah Palangka Raya. Proses produksi media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva untuk desain grafis dan presentasi visual, serta aplikasi CapCut sebagai alat pengeditan video yang mendukung. Video pembelajaran tersebut disajikan dengan durasi total 14 menit, yang dirancang untuk memberikan informasi yang jelas dan menarik, sehingga siswa dapat lebih memahami konteks sejarah dengan cara yang interaktif dan menarik. Dengan penggunaan multimedia, diharapkan proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik bagi para siswa.

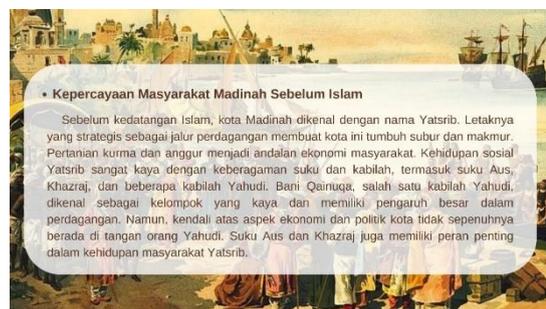
Berikut adalah langkah-langkah produksi media pembelajaran yang dikembangkan peneliti:

- a. Menyiapkan perangkat yang diperlukan untuk merancang dan membuat media pembelajaran, seperti dengan menggunakan aplikasi Canva dan aplikasi CapCut untuk pengolahan video.
- b. Mengumpulkan dan merancang materi yang akan disajikan dalam media, dengan membagi materi menjadi beberapa topik pembahasan per slide.
- c. Mencari beberapa gambar yang relevan dengan isi materi, lalu mengeditnya sebelum dimasukkan pada media.
- d. Melakukan pengeditan pada media, termasuk menambahkan gambar yang relevan, penambahan animasi, serta teks tambahan dengan menggunakan aplikasi Canva.
- e. Sebagai langkah terakhir, menambahkan video pembelajaran animasi yang diambil dari aplikasi YouTube (<https://youtu.be/MXTDwzYJLsk?si=9UYW1SZV2yj7nkez>) untuk

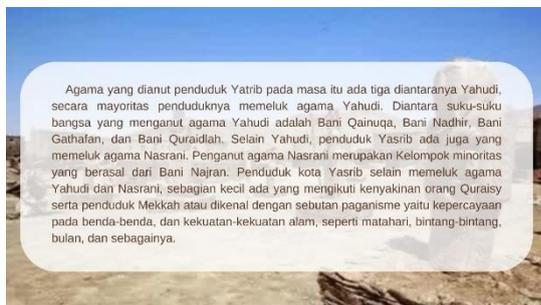
meningkatkan daya tarik siswa dan menyelesaikannya dengan mengolah menjadi media video. Adapun visualisasi dari hasil pembuatan media pembelajaran berbasis video interaktif yang dibuat oleh peneliti, dengan menggunakan aplikasi Canva dan aplikasi CapCut sebagai berikut:



**Gambar 1.** Sub Bab Pertama



**Gambar 2.** Penjelasan Kepercayaan Masyarakat Madinah Sebelum Islam



**Gambar 3.** Lanjutan Penjelasan Kepercayaan Masyarakat Madinah Sebelum Islam



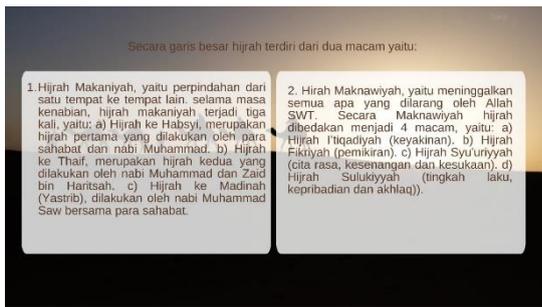
**Gambar 4.** Lanjutan Penjelasan Kepercayaan Masyarakat Madinah Sebelum Islam



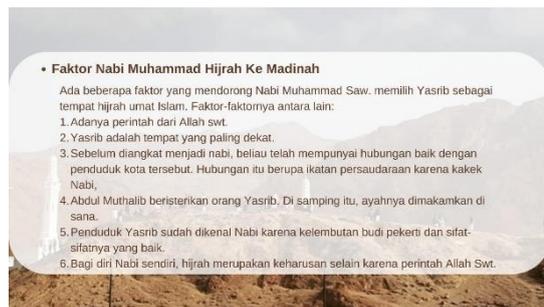
**Gambar 5.** Sub Bab Kedua



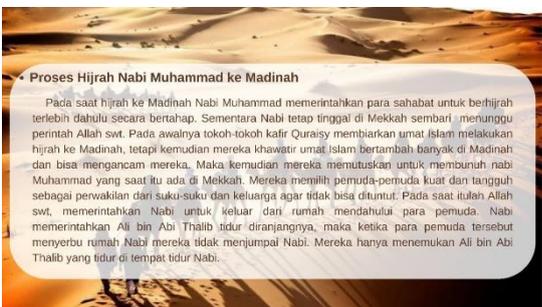
**Gambar 6.** Penjelasan Arti Hijrah



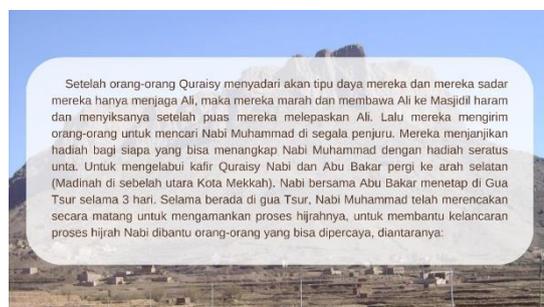
**Gambar 7.** Macam-Macam Hijrah



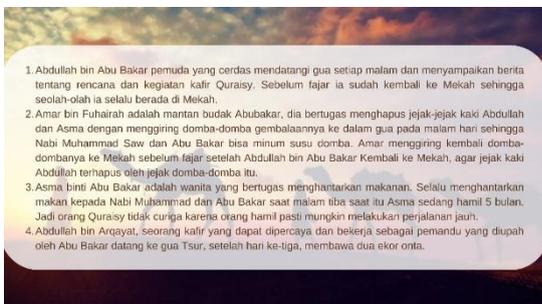
**Gambar 8.** Faktor Nabi Muhammad Hijrah Ke Madinah



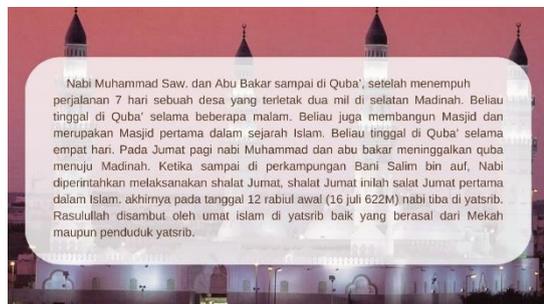
**Gambar 9.** Proses Hijrah Nabi Muhammad Ke Madinah



**Gambar 10.** Lanjutan Proses Hijrah Nabi Muhammad Ke Madinah



**Gambar 11.** Lanjutan Proses Hijrah Nabi Muhammad Ke Madinah



**Gambar 12.** Lanjutan Proses Hijrah Nabi Muhammad Ke Madinah

**Evaluasi Kelayakan Produk**

Sebelum produk yang peneliti hasilkan diuji coba, pengembangnya didasarkan pada hasil validasi dari para pakar. Dimana validasi ini melibatkan 2 ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Untuk penilaian dari ahli media dilakukan dengan cara menunjukkan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis video yang peneliti buat dan disertai dengan lembar penilaian berupa angket yang mencakup 15 pertanyaan terkait dengan produk yang peneliti kembangkan. Berikut ini adalah hasil penilain media oleh ahli media:

**Tabel 1.** Validasi Media

No.	Aspek yang dinilai	Kategori Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
<b>A</b>	<b>Aspek Desain Sampul Video Pembelajaran</b>						
	1. Tampilan pemaparan materi singkat Kondisi Masyarakat madinah sebelum Islam dan Peristiwa hijrah Nabi Muhammad saw, ke Madinah pada bagian depan sampul depan maupun belakang, secara harmonis memiliki kesesuaian, kesatuan serta konsisten.		✓				
	2. Warna teks materi kontras dengan warna latar belakang.		✓				
	3. Perpaduan gambar, bentuk dan ukuran teks huruf yang proporsional.		✓				
	4. Kemenarikan desain pada sampul materi yang menarik perhatian peserta didik.		✓				
<b>B</b>	<b>Aspek Desain Isi Video Pembelajaran</b>						
	1. Penempatan unsur tata letak yang konsisten dan sesuai dengan kontras.		✓				
	2. Ilustrasi slide materi Kondisi Masyarakat madinah sebelum Islam dan Peristiwa hijrah Nabi Muhammad saw, ke Madinah menggambarkan isi/materi pembelajaran dan mengungkapkan karakter objek sehingga dapat menarik perhatian.		✓				
	3. Video pembelajaran jelas dan sesuai dengan sub soal/pertanyaan.		✓				
	4. Ilustrasi dan gambar jelas dan proporsional.		✓				
	5. Perbedaan huruf antar salam, sub materi, dan isi materi yang proporsional.			✓			

	6. Pemilihan ukuran huruf dan jenis huruf yang tepat dan kontras.			✓			
	7. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan.		✓				
	8. Spasi antar baris susunan teks normal.		✓				
	9. Keterbacaan teks isi Materi Kondisi Masyarakat madinah sebelum Islam dan Peristiwa hijrah Nabi Muhammad saw, ke Madinah terlihat dengan jelas.		✓				
	10. Gambar dan Animasi yang terdapat dalam Materi slide Kondisi Masyarakat madinah sebelum Islam dan Peristiwa hijrah Nabi Muhammad saw, ke Madinah <i>Blur</i> .		✓				
	11. Desain dan gambar yang tidak monoton sehingga menimbulkan gaya Tarik video pembelajaran.			✓			

Selanjutnya, untuk penilaian dari ahli materi dilakukan dengan cara menunjukan materi yang akan disajikan pada media pembelajaran dan disertai dengan lembar penilaian berupa angket yang mencakup 18 pertanyaan terkait dengan produk yang peneliti kembangkan. Berikut adalah hasil penilain materi dari ahli materi:

**Tabel 2.** Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Kategori Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
<b>A</b>	<b>Aspek Kelayakan Isi (Materi)</b>						
	1. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	✓					
	2. Kebenaran dan ketepatan konsep materi.		✓				
	3. Materi sesuai dengan tema “Kondisi masyarakat madinah sebelum islam dan Peristiwa hijrah nabi muhammad saw ke madinah.”		✓				
	4. Kesesuaian contoh-contoh dengan materi.		✓				

	5. Keluasan dan kedalaman materi.		✓				
	6. Tingkat kesulitan sesuai dengan kognitif peserta didik.		✓				
	7. Materi mudah dipahami.		✓				
	8. Koherensi dan keruntutan alur pikir penyajian materi		✓				
<b>B</b>	<b>Aspek Kelayakan Isi (Soal)</b>						
	1. Soal relevan dengan tujuan pembelajaran dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.		✓				
	2. Soal pada media mudah dipahami.	✓					
	3. Keadaan soal sesuai dengan materi.		✓				
	4. Kesesuaian soal dengan karakteristik peserta didik kelas VII Mts.		✓				
<b>C</b>	<b>Aspek Kelayakan Bahasa</b>						
	1. Bahasa mudah dipahami.		✓				
	2. Bahasa yang digunakan baik dan benar.	✓					
	3. Kalimat yang digunakan efektif dan benar.		✓				
	4. Kebenaran penggunaan istilah.		✓				
	5. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.		✓				
	6. Konsistensi penggunaan istilah, symbol, nama ilmiah/asing.		✓				

### Analisis Efektivitas Produk

Efektivitas produk yang dikembangkan oleh peneliti dievaluasi melalui uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil, dengan memanfaatkan Google Form sebagai alat penilaian. Dimana pada Google Form tersebut, berisikan 10 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi yang disajikan dalam video pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan dengan cara, siswa dibagi menjadi 3 kelompok

yang mana masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang. Dengan metode ini, peneliti dapat menganalisis sejauh mana tingkat penguasaan materi oleh siswa serta dapat mengidentifikasi elemen-elemen dalam produk yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Berikut adalah hasil perolehan dari uji coba kelompok kecil tersebut:

Latihan Soal  
Poin total 90/100 ?  
ISILAH PERNYATAAN DI BAWAH INI DENGAN BENAR

Email \*  
hajizahzahn@gmail.com

0 dari 0 poin

NAMA KELOMPOK \*

KELOMPOK 1  
 KELOMPOK 2  
 KELOMPOK 3

**Gambar 13.** Skor Kelompok 1

Latihan Soal  
Poin total 80/100 ?  
ISILAH PERNYATAAN DI BAWAH INI DENGAN BENAR

Email \*  
ratnanana5432@gmail.com

0 dari 0 poin

NAMA KELOMPOK \*

KELOMPOK 1  
 KELOMPOK 2  
 KELOMPOK 3

**Gambar 14.** Skor Kelompok 2

Latihan Soal  
Poin total 100/100 ?  
ISILAH PERNYATAAN DI BAWAH INI DENGAN BENAR

Email \*  
aaspiani11@gmail.com

0 dari 0 poin

NAMA KELOMPOK \*

KELOMPOK 1  
 KELOMPOK 2  
 KELOMPOK 3

**Gambar 15.** Skor Kelompok 3

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh peneliti melalui Google Form tersebut, kelompok I memperoleh skor 90, kelompok II memperoleh skor 80, dan kelompok III memperoleh skor 100. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan video interaktif dapat menjadi strategi yang efektif dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk lebih memahami dan menginternalisasi informasi dengan lebih baik. Dengan demikian, penerapan media video dalam pembelajaran dapat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan peneliti, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis video untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTS Terpadu Berkah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semangat belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran berbasis multimedia interaktif lebih meningkat dibandingkan dengan kondisi sebelum penggunaan multimedia. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga dapat berkontribusi pada efektivitas proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran SKI memiliki potensi untuk membantu siswa belajar dengan lebih berhasil, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam.

## REFERENSI

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Fatimah, F. (2024). Peningkatan kemampuan penggunaan aplikasi canva sebagai media promosi produk umkm kota depok. *Wikrama Parahita Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 289-296.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Mawardi, M. (2018). Merancang model dan media pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26-40.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
- Mulia, A. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 545-555.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV.
- Nurhayati, D. (2023). Analisis perilaku persepsi hedonis terhadap kesuksesan aplikasi capcut menggunakan metode delone dan mclean. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 1770-1774.
- Putri, A. R., Fakhruddin, M., & Yanuardi, M. H. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Blended Learning Berbasis Microsoft Teams terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3119-3128.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., ... & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468-1476.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).

**DOKUMENTASI**



**Gambar 16.** Pertemuan dengan Kepala Sekolah



**Gambar 17.** Wawancara Guru SKI



**Gambar 18.** Observasi Kelas



**Gambar 19.** Wawancara Siswa



**Gambar 20.** Uji Coba Media