

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO  
KINEMASTER GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
DI MADRASAH TSANAWIYAH SAADATUL ABADIYAH  
KUALA TUNGKAL**

**Hairul Fauzi<sup>1</sup>  
Nur Asri Rezkiliyana<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Dosen Pendidikan Agama Islam (PAI) STAI An-Nadwah Kuala Tungkal

Email: [hairullatahzan@gmail.com](mailto:hairullatahzan@gmail.com)

<sup>2</sup> Guru SD IT Al-Hikmah Kuala Tungkal

Email: [asryana36@gmail.com](mailto:asryana36@gmail.com)

**ABSTRAK**

Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video *Kinemaster* guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih Islam Kelas VII Madrasah Tsanawiyah. Karena tidak digunakannya media pembelajaran video dalam proses pembelajaran mata pelajaran fikih, maka harus mendapat perhatian yang serius khususnya dari para guru. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D), yakni sebuah penelitian yang menghasilkan produk. Menurut Sugiono, tahapan pengembangan produk bisa dilakukan dengan tujuh tahapan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Pada tahap validasi, produk yang dikembangkan peneliti divalidasi oleh tiga orang validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran *Kinemaster* pada mata pelajaran fikih dapat membantu meningkatkan efektivitas, daya tarik dan kemudahan belajar mengajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Video Kinemaster, Hasil Belajar*

**A. PENDAHULUAN**

Seorang guru memiliki tugas menjadi fasilitator untuk membantu siswa dalam mentransformasikan potensinya menjadi keterampilan dan kemampuan yang apabila dikembangkan dapat berguna dalam kehidupannya. Pada proses belajar mengajar, guru wajib memberikan inovasi-inovasi baru agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Inovasi ini diperlukan agar proses pembelajaran menyenangkan dan menarik.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mengubah dirinya melalui pendidikan atau pengalaman. Pembelajaran dapat menimbulkan perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Tentu saja perubahan tersebut juga membantu pembelajar dalam memecahkan permasalahan

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Kinemaster* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah Kuala Tungkal**

---

kehidupan dan beradaptasi dengan lingkungan.<sup>1</sup> Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa serta sumber belajar dalam lingkungan belajar.<sup>2</sup>

Pembelajaran mempunyai komponen-komponen yang saling berkaitan dan saling melengkapi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu, hubungan antara komponen pembelajaran juga menggambarkan betapa pentingnya setiap komponen, pembelajaran tidak dapat berjalan jika salah satu komponen tersebut tidak terpenuhi. Komponen pembelajaran tersebut adalah: tujuan pembelajaran, pendidik, bahan pembelajaran, metode, media dan penilaian/evaluasi.<sup>3</sup>

Di antara komponen-komponen di atas, media pembelajaran merupakan salah satu bagian pembelajaran yang harus tersedia. Asal kata media dari bahasa latin jamaknya dari kata medium yang secara bahasa dapat diartikan perantara<sup>4</sup>. Media juga merupakan alat penyampaian pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Media pendidikan adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki manfaat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Sebagai faktor utama peningkatan mutu pendidikan, guru harus mampu mengikuti perkembangan jaman, dimana seseorang mempelajari berbagai hal baru, sehingga mendorong lembaga pendidikan untuk tidak terlalu terjebak dan puas dengan metode lama.

Reformasi atau inovasi dalam dunia pendidikan seringkali dimaknai sebagai upaya menghubungkan dunia masa kini dengan masa depan. Terkait inovasi media pembelajaran, kualitas seorang guru dapat diukur dari seberapa kreatif ia dalam mengembangkan dan memperbarui media pembelajaran. Hal ini merupakan salah satu kriteria guru profesional.<sup>5</sup>

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian penting dalam menunjang proses pembelajaran,

---

<sup>1</sup> Baharudin & E. N. Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2010), hlm. 12.

<sup>2</sup> Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, hlm. 6.

<sup>3</sup> Jufri Dolong, *Teknis Analisis Dalam Komponen Pembelajaran*, Jurnal Pendidika UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Vol. V, No. 2, Desember 2016 <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/3484>

<sup>4</sup> Abdul Rahim Saidek, *Media Pembelajaran*, (Jambi : Salim Media, 2018), hlm. 34.

<sup>5</sup> Umar Satin J. S. M., *Media Pembelajaran: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*, Jurnal Tarbawiyah, Vol. 17, No. 1, Juli 2014, hlm. 140-141, <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364>

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Kinemaster* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah Kuala Tungkal**

---

pengadaan dan pengembangannya memerlukan inovasi dan kreativitas pendidik yang tiada henti agar sekolah peka terhadap perubahan saat ini dan masa depan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah Parit II, Kecamatan Tungkal Ilir<sup>6</sup>. Media yang digunakan dalam pembelajaran Fikih kelas VII belum tersedia, media pembelajaran berbasis Video *KineMaster*. Media pembelajaran yang tersedia hanya berupa buku cetak, papan tulis dan spidol.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini dan dampaknya terhadap dunia pendidikan sudah tidak bisa dihindari lagi, dan dengan perkembangan tersebut diharapkan guru mampu melakukan inovasi dalam pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, yaitu dengan menggunakan berbagai program yang mampu menghasilkan media pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan hal yang dikemukakan di atas, maka peneliti membuat media pembelajaran menggunakan teknologi bisa berupa handphone yang sangat mudah kita temui yaitu dengan pengembangan media pembelajaran *Video KineMaster*.

Aplikasi *KineMaster* merupakan aplikasi pengeditan Video berfitur lengkap dan profesional untuk iOS dan Android. Maka perlu diadakan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *KineMaster*, untuk peserta didik Madrasah Tsanawiyah pada pelajaran Fikih Kelas VII.

### **B. KAJIAN TEORI**

#### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sedemikian rupa sehingga dapat menggugah pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sehingga berlangsungnya pembelajaran..<sup>7</sup>

Ada lima alasan utama mengapa media sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran:

---

<sup>6</sup> Observasi, Rabu 06 April 2022

<sup>7</sup> Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*, dalam jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1, 2019, hal. 470 – 477, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798/4151>

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Kinemaster* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah Kuala Tungkal**

---

1. Mengubah konsep yang awalnya abstrak menjadi konsep operasional. Di sisi lain, objek tiga dimensi juga dapat divisualisasikan sebagai gambar dua dimensi.
2. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
3. Jika dalam suatu sekolah tidak tersedia alat peraga, maka menggantikan alat peraga pembelajaran
4. Mengatasi keterbatasan bahasa lisan guru.
5. Menghindari komunikasi yang tidak efektif atau miskomunikasi<sup>8</sup>.

Pengembangan berarti pertumbuhan, perubahan bertahap, dan perkembangan bertahap.<sup>9</sup> Pertumbuhan berarti perkembangan yang berkelanjutan, sedangkan perubahan berarti berbeda dengan sebelumnya, yaitu perubahan ke arah yang lebih baik. Karena subjek bahasan adalah pendidikan, maka harapannya semoga dengan langkah-langkah tertentu dan perencanaan yang matang dapat membawa perubahan dan pertumbuhan ke arah yang lebih baik di masa depan.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah memproduksi, menghasilkan, suatu produk ataupun media yang berbentuk audio, visual, maupun audio-visual yang dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran. Memudahkan pendidik untuk menyampaikan pembelajaran, dan memudahkan peserta didik untuk menyerap pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran.

### **2. *KineMaster***

*KineMaster* merupakan program editing video secara profesional yang dapat digunakan di *smartphone*.<sup>10</sup> *KineMaster* merupakan aplikasi edit video yang lengkap serta mudah digunakan, *KineMaster* tersedia untuk sistem operasi Android dan iOS serta tersedia dalam beberapa bahasa.<sup>11</sup> Kelebihan dari aplikasi

---

<sup>8</sup> Yuniaastuti, *Op.Cit*, hlm. 20.

<sup>9</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia,2013) hlm. 222

<sup>10</sup> Laily Amin Fajariyah, "Pembelajaran Teks *Report* dengan proyek "Cerdig" Berbasis *KineMaster*". *Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar*, Volume 2, No 1 (Mei 2018), hlm. 183, <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/69>

<sup>11</sup> Vira Amelia dan Arwin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *KineMaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar, *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Volume 4, Nomor 2, ( Desember 2020), hlm 91. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112274>

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Kinemaster* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah Kuala Tungkal**

---

ini adalah memiliki fitur yang memungkinkan untuk merekam, memberikan gambar, animasi, transisi, teks, audio bahkan efek suara.<sup>12</sup>

*KineMaster* adalah aplikasi mobile yang dirancang khusus untuk pengguna Android dan iOS untuk mengedit video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik, *KineMaster* memiliki tampilan yang mudah digunakan dan fitur serupa dengan pengeditan di komputer.<sup>13</sup>

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa Video *KineMaster* yang saya maksud disini adalah merekam, menangkap, memproses dan mendesain suatu video dalam aplikasi *KineMaster* sebagai alat bantu dalam memproduksi video yang kita inginkan. Untuk dijadikan media pembelajaran video yang bermanfaat bagi proses pembelajaran.

### **3. Hasil Belajar**

Menurut Bloom yang dikutip Suprijono mengatakan bahwa “hasil belajar meliputi keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik”. Namun Lindgren menyatakan bahwa hasil belajar meliputi keterampilan, pengetahuan, pemahaman dan sikap.<sup>14</sup> Selanjutnya Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar terlihat sebagai perubahan perilaku siswa yang dapat diukur sebagai perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai perbaikan dibandingkan sebelumnya.<sup>15</sup>

Menurut Nana Sudjana (dalam buku sutrisno) Hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat ukur, yaitu berupa tes terencana, baik tes tertulis, lisan, maupun praktik.<sup>16</sup> Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti materi pelajaran yang berupa data kuantitatif atau kualitatif, guna melihat hasil belajar siswa mendapat penilaian yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai materi atau belum.<sup>17</sup> Hasil

---

<sup>12</sup> *Ibid*, hlm. 91

<sup>13</sup> Hafizatul Khaira, “Pemanfaatan Aplikasi *KineMaster* sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT, *Prosiding Seminar Nasional*, PBSI-III (2020), hlm 43.

<sup>14</sup> Agus Suprijono, *Cooperatif Learning*, ( Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 11.

<sup>15</sup> Kumandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, ( Jakarta : Rajawali Pers, 2011). hlm. 276.

<sup>16</sup> Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*, ( Malang : Ahlimedia Press, 2020), hlm. 22.

<sup>17</sup> *Ibid*, hlm. 22.

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Kinemaster* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah Kuala Tungkal**

belajar dapat dilihat dari hasil ujian harian (formatif), ujian tengah semester (subsumatif), dan ujian akhir semester (sumatif)..<sup>18</sup>

Oleh karena itu, hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti pembelajaran, melalui penilaian pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa dengan adanya perubahan tingkah lakunya.

### **C. METODE PENELITIAN**

Pada Penelitian dan pengembangan ini model yang digunakan adalah model Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Menurut Sugiyono, tahapan penelitian dan pengembangan meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) Revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi massal.<sup>19</sup>

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tujuh langkah sederhana yang berkaitan dengan langkah-langkah penelitian yang telah dijelaskan di atas



Gambar 1 : Model Prosedur Pengembangan dari Borg and Gall

Selain itu teknik analisisnya adalah data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan uji kelayakan berdasarkan angket dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan dengan statistik deskriptif. Untuk menganalisis data kelayakan media pembelajaran berbasis video *Kinemaster* untuk meningkatkan hasil pembelajaran, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

#### **a. Analisis dan Angket Validasi**

<sup>18</sup> *Ibid*, hlm. 22.

<sup>19</sup> Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D*, (Cetakan XI. Bandung: Alfabeta, 2012), hlm.298

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Kinemaster* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah Kuala Tungkal**

---

Peneliti membuat sebuah lembar validasi yang di dalamnya berisi tentang butiran pertanyaan. Kemudian para ahli / validator menjawab dengan memberikan tanda centang pada katagori yang telah disediakan peneliti berdasarkan 5 skala penilaian:

Tabel 1: Skala *Likert*<sup>20</sup>

<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Selanjutnya hasil validasi yang diperoleh dari lembar validasi para ahli akan di analisa dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%^{21}$$

Keterangan :

P = Angka Persentase Data Angket

f = Jumlah Skor yang di peroleh

N = Jumlah Skor Maksimum

Hasil persentase validasi para ahli dapat dikelompokkan dalam kreteria skor menurut skala *Likert* sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kreteria interprestasi skor berdasarkan skala *Likert* adalah sebagai berikut :

Tabel 2: Penilaian / Kreteria Inerprestasi<sup>22</sup>

Presentase %	Kreteria Interprestasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

---

<sup>20</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, Cetakan ke 23 ( Bandung : Alfabeta, 2016), hlm. 93.

<sup>21</sup> *Ibid*, hlm.95.

<sup>22</sup> *Ibid*, hlm. 93

# **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Kinemaster* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah Kuala Tungkal**

---

## **b. Analisis Uji Coba**

Pada uji coba produk, data dihimpun dan dirumuskan menjadi hasil evaluasi dan bisa dilihat perbedaan hasil belajar antara kelas A dan kelas B. Untuk kelas A proses belajar mengajar tidak menggunakan media yang peneliti kembangkan. Untuk kelas B menggunakan media yang peneliti kembangkan. Setelah itu untuk menghitung adanya peningkatan pada hasil evaluasi kelas yang menggunakan media tersebut peneliti menggunakan PKK (Persentase Keberhasilan Klasikal) sebagai berikut :

$$PKK = \frac{\text{Banyak siswa yang mencapai nilai kkm (70)}}{\text{banyak seluruh siswa}} \times 100 \%^{23}$$

Kelas dikatakan ada peningkatan dan berhasil apabila skor PKK mencapai minimal 85%.

## **D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran video *kinemaster* pada mata pelajaran Fiqih kelas VII Madrasah Tsanawiyah, diperoleh hasil sebagai berikut :

### **A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Video *KineMaster* pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII**

#### **1. Potensi dan Masalah**

Identifikasi masalah pada penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di MTs Saadatul Abadiyah Parit II Kuala Tungkal. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru bidang studi fiqih di MTs Saadatul Abadiyah kelas VII Bapak H. Suhaimi S.Pd.I di peroleh informasi bahwa ada beberapa kendala atau masalah yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung, bahwa siswa kurang antusias ketika pembelajaran sedang berlangsung, siswa sedikit lebih lambat memahami apa yang guru sampaikan<sup>24</sup>. Selain itu media pembelajaran yang digunakan hanya buku cetak, papan tulis, dan spidol.

Ada beberapa alasan yang dapat dijadikan potensi dalam penelitian ini, anatara lain sebagai berikut :

---

<sup>23</sup> Maisarah, *PTK Dan Manfaatnya Bagi Guru*, (Jawa Barat : CV.Media Sains Indonesia, 2020), hlm.78

<sup>24</sup> Observasi 09 Juni 2022

# Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Kinemaster* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah Kuala Tungkal

Sekolah memfasilitasi sarana dan prasarana untuk dijadikan media pembelajaran, seperti Komputer dan LCD Proyektor<sup>25</sup>.

- a. Siswa memiliki potensi untuk lebih berkembang.
- b. Guru berkesempatan menambah kompetensi yang dimilikinya.

## 2. Pengumpulan Data

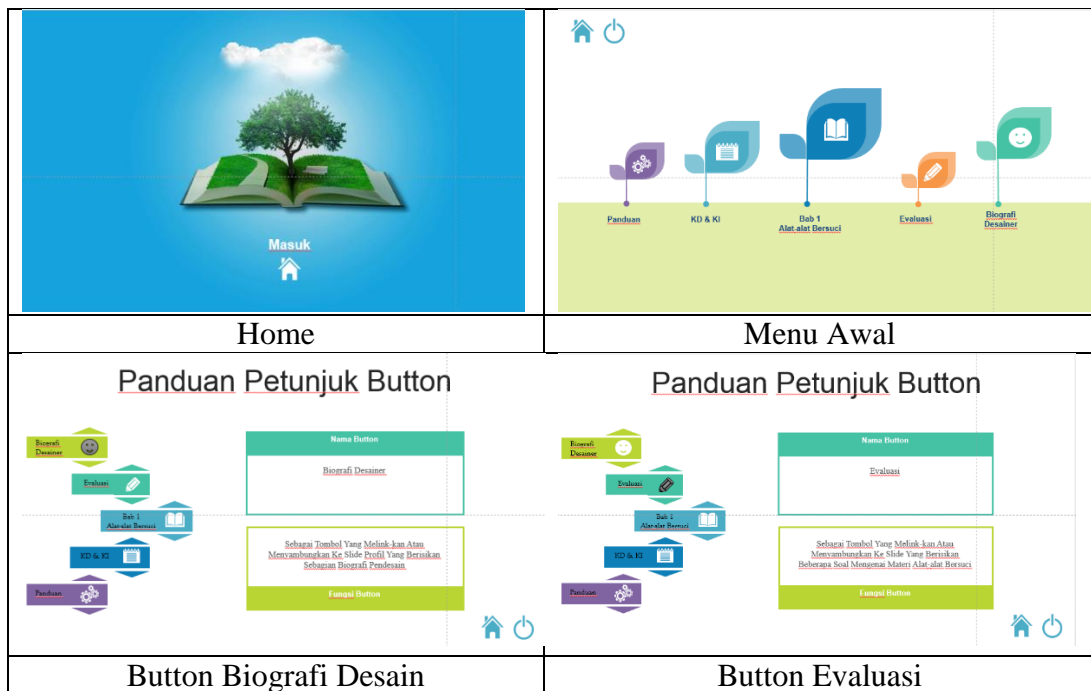
Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data guna menunjang, dan sebagai bahan perencanaan pembuatan produk media pembelajaran video *kinemaster*. Adapun data yang penulis kumpulkan sebagai berikut :

- a. Buku pelajaran Fikih Kelas VII MTs
- b. Buku-buku tentang pengembangan media pembelajaran
- c. Karya ilmiah tentang pengembangan media pembelajaran

## 3. Desain Produk

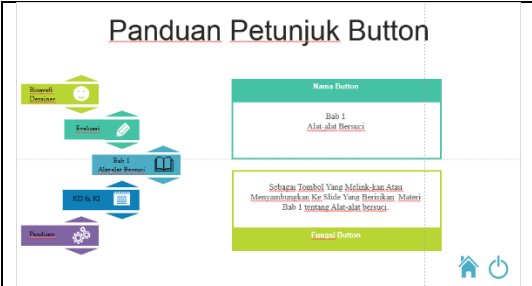
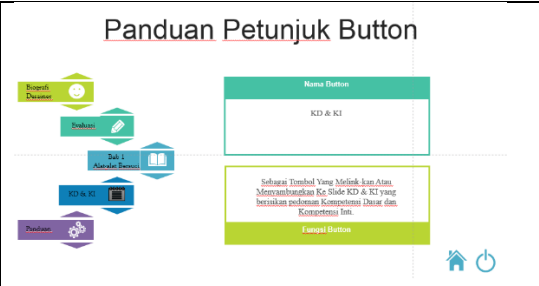
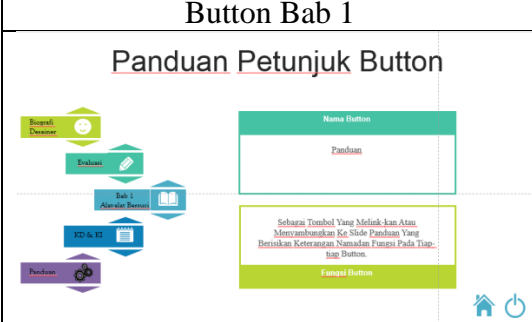




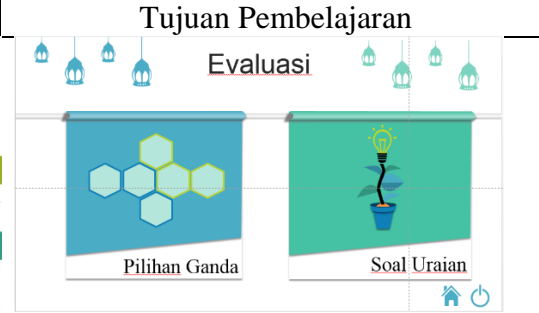
Dibawah ini peneliti paparkan tampilan media pembelajaran video *kinemaster* mata pelajaran fikih tentang Alat-alat bersuci. Terdiri dari 4 sub (a,b,c,d) dan menu button di tampilan *software* pembantu (PowerPoint). Tampilannya sebagai berikut

- a. Desain Menu



<sup>25</sup> Dokumentasi 09 Juni 2022

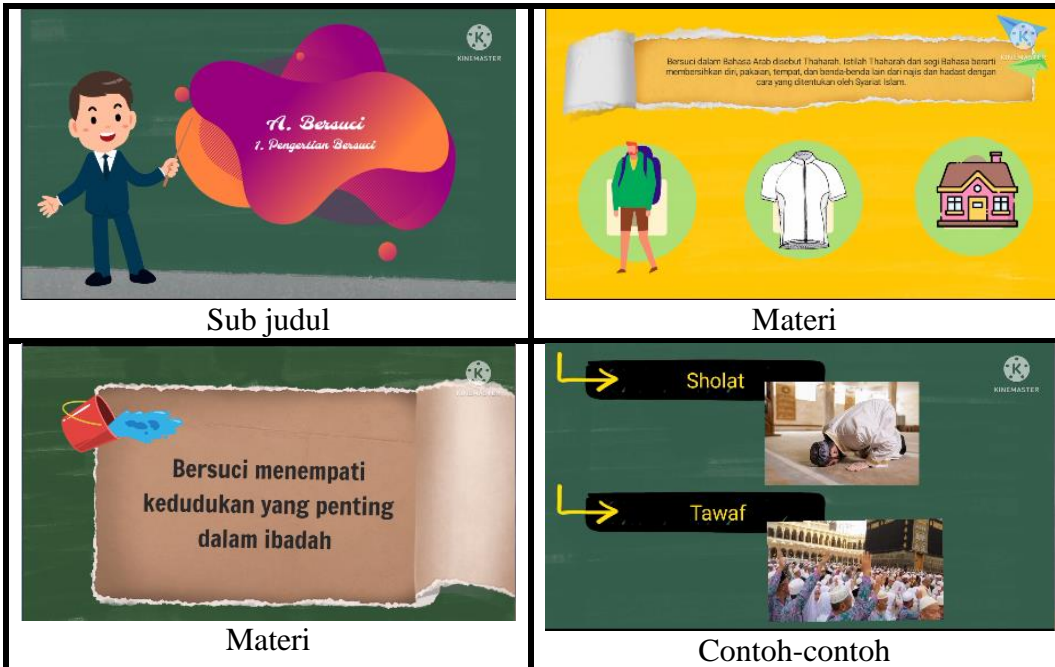
# Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Kinemaster* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah Kuala Tungkal

<p style="text-align: center;"><b>Panduan Petunjuk Button</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>Panduan Petunjuk Button</b></p> 
<p style="text-align: center;"><b>Button Bab 1</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Panduan Petunjuk Button</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>Button KD &amp; KI dan TP</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Kompetensi Dasar</b></p> 
<p style="text-align: center;"><b>Button Panduan</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Kompetensi Inti</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>Kompetensi Dasar</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> 
<p style="text-align: center;"><b>Kompetensi Inti</b></p> <p style="text-align: center;"><b>BAB 1</b> <b>Alat-alat Bersuci</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Evaluasi</b></p> 
<p style="text-align: center;"><b>Bab 1 Alat-alat Bersuci</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Evaluasi</b></p>

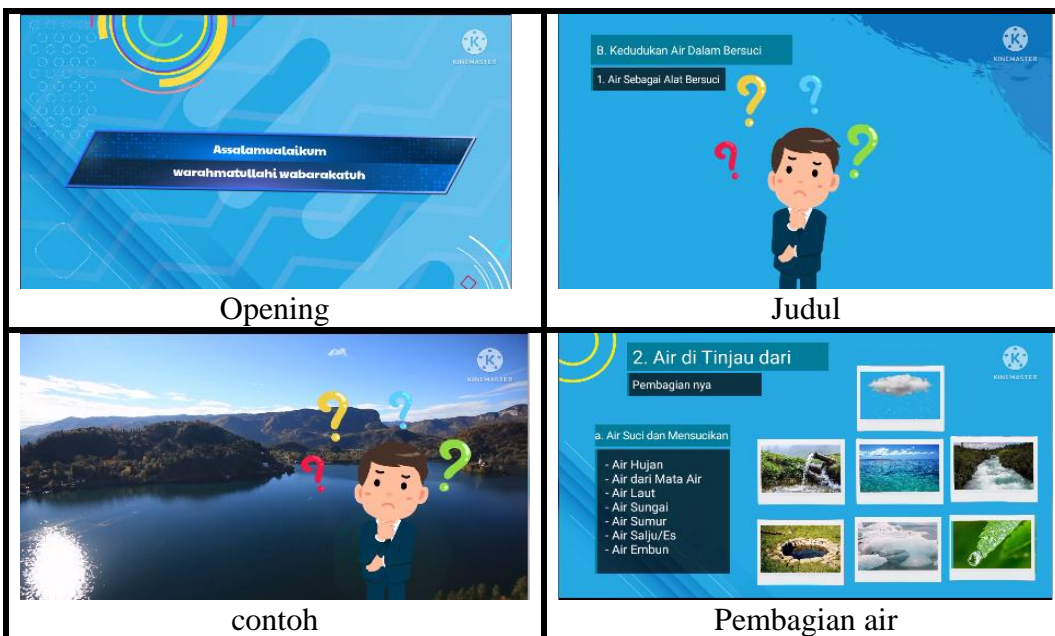
b. Desain Video  
1) Video bagian A. Bersuci

 <p style="text-align: center;"><b>Opening</b></p>	 <p style="text-align: center;"><b>Judul</b></p>
---	--

# Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Kinemaster* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah Kuala Tungkal



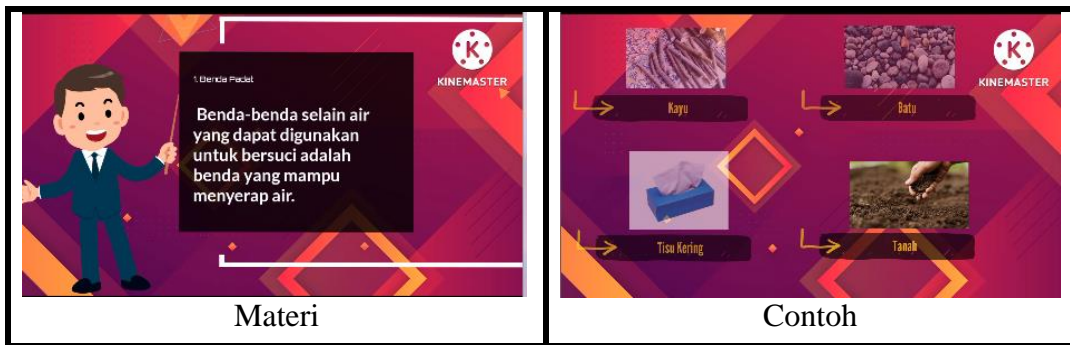
2) Video bagian B. Kedudukan Air dalam Bersuci



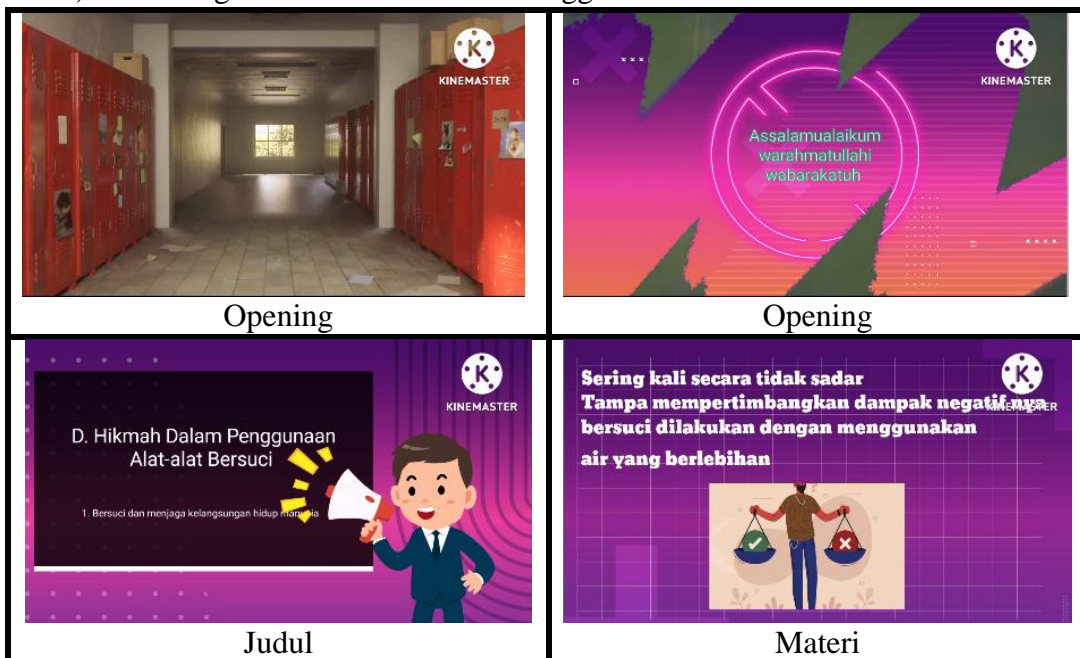
3) Video bagian C. Benda-benda Bersuci Selain Air



# Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Kinemaster* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah Kuala Tungkal



## 4) Video bagian D. Hikmah dalam Penggunaan Alat-alat Bersuci



## B. Kualitas Produk Pengembangan Media Pembelajaran Video *KineMaster* pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII

### 1. Validasi Desain

Setelah produk berhasil dikembangkan, selanjutnya adalah uji kelayakan produk media pembelajaran yang dihasilkan. Validasi desain diuji oleh 3 validator yang terdiri dari Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Bahasa. Adapun hasil validasi oleh para Ahli sebagai berikut :

#### a. Validasi ahli materi

Berdasarkan analisis tiap butir aspek yang dinilai menyatakan “Sangat Baik” pada butir/item 2,3,4,5,6,7,8 dan “Baik” pada butir/item 1 dan 10. Setelah dihitung berdasarkan presentase tingkat pencapaian media

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Kinemaster* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah Kuala Tungkal**

---

pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan data hasil validasi ahli materi adalah Sangat Layak, dengan presentase 96%.

b. Validasi ahli media

Berdasarkan analisis tiap butir aspek yang dinilai menyatakan “Sangat Baik” pada butir/item 1, 2,3,4,5,6,7,9, 10 dan “Baik” pada butir/item 8. Setelah dihitung berdasarkan presentase tingkat pencapaian media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan data hasil validasi ahli media adalah Sangat Layak, dengan presentase 98%.

c. Validasi ahli bahasa

Berdasarkan analisis tiap butir aspek yang dinilai menyatakan “Sangat Baik” pada butir/item 7 dan “Baik” pada butir/item 1,2,3,4,5,6. Setelah dihitung presentase tingkat pencapaian media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan data hasil validasi ahli bahasa adalah Sangat Layak, dengan presentase 83%

Adapun saran perbaikan / komentar dari para ahli sebagai berikut :

a) Ahli materi

Tabel 3:  
Saran Perbaikan / Komentar ahli materi

Komponen/Posisi	Saran/Komentar
Butir 7	Tambahkan Tujuan
Lainnya	1. Foto tampilan video bagrond 2. Jenis pembagian najis 3. bahasa alat / benda

b) Ahli media

Tabel 4:  
Saran Perbaikan / Komentar ahli media

Komponen/Posisi	Saran/Komentar
Butir 4	Hanya Saja Tombol Menu Diurutkan Dalam Penysunannya
Butir 9	Hanya Saja Tambahkan Evaluasi/Soal Uraian Singkat
Butir 10	Tambahkan Nama Program Studi
Lainnya	Pada tampilan awal jadikan otomatis saja untuk masuk ke menu

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Kinemaster* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah Kuala Tungkal**

---

c) Ahli bahasa

Tabel 5:  
Saran Perbaikan / Komentar ahli bahasa

Kompnen/Posisi	Saran/Komentar
Butir 1	1. Penulisan Di Sejajarkan 2. Pengejaan Huruf Kapitar Yang Tepat
Butir 2	Ganti Kata Air Di Evaluasi Soal Nomer 3
Butir 4	Penulisan Diperbaiki
Butir 6	Bahasa yang digunakan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
Butir 7	Gunakan Bahasa Yang Baku Dalam Menjelaskan

## 2. Revisi Desain

Setelah validasi produk selesai dilakukan validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa maka didapatlah saran dari para validator yang telah dikemukakan diatas. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi guna menyempurnakan produk yang dikembangkan, sehingga Media Pembelajaran Video *KineMaster* yang dikembangkan benar-benar siap untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran..

## C. Keberhasilan Media Pembelajaran Video *KineMaster* pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII untuk Meningkatkan Hasil Belajar

### 1. Uji Coba Produk

Tahapan selanjutnya yaitu penilaian, untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah peserta didik belajar menggunakan media yang peneliti kembangkan maka dari itu peneliti mengadakan evaluasi untuk kelas yang menggunakan media dan kelas yang tidak menggunakan media. Disini kelas VII A untuk kelas yang tidak menggunakan media dan kelas VII B yang menggunakan media. Untuk melihat secara lengkap paneliti uraikan dengan table hasil evaluasi kelas VII A dan kelas VII B, sebagai berikut :

Tabel 6: Rekap Hasil Evaluasi kelas VII A dan B

No	Nama kelas	Menggunakan Media	Jumlah Siswa	Banyak Siswa yang Tuntas	Banyak Siswa tidak Tuntas
1	Kelas VII A	TIDAK	20	12	8
2	Kelas VII B	IYA	22	22	0

Analisis data hasil evaluasi peserta didik untuk melihat keberhasilan media pembelajaran video *KineMaster* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebagai berikut :

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Kinemaster* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah Kuala Tungkal**

---

$$PKK = \frac{\text{Banyak siswa yang menapai nilai kkm (70)}}{\text{banyak seluruh sisiwa}} \times 100 \%$$

$$PKK = \frac{22}{22} \times 100 \%$$

$$PKK = 100\%$$

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video *kinemaster* pada mata pelajaran fikih kelas VII dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase 100%.

### **2. Revisi Produk**

Dengan terujinya produk tersebut maka langkah pengujian produk untuk tahap terbatas ini dinyatakan selesai. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video *kinemaster* pada mata pelajaran fikih kelas VII ini bisa dilanjutkan oleh peneliti yang akan datang apabila jenis penelitian yang di ambil sama dengan peneliti.

### **E. KESIMPULAN**

Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran fikih berbasis video *kinemaster* dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa media berbentuk video pada mata pelajaran fikih kelas VII Bab 1 Alat-alat bersuci menggunakan software *KineMaster*. Langkah-langkah pengembangannya antara lain : *Pertama* potensi dan masalah, *Kedua* pengumpulan data, *Ketiga* desain produk, *Keempat* validasi desain, *Kelima* revisi desain, *Keenam* uji coba produk, *Ketujuh* revisi produk. Kualitas produk termasuk kriteria “Sangat Layak” yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil evaluasi peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran video *KineMaster* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Kinemaster* Guna  
Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Saadatul Abadiyah  
Kuala Tungkal**

---

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Rahim Saidek, *Media Pembelajaran*, Cetakan I, ( Jambi : Salim Media, 2018),
- Agus Suprijono, *Cooperatif Learning*, ( Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012),
- Baharudin & E. N. Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2010),
- Hafizatul Khaira, “Pemanfaatan Aplikasi *KineMaster* sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT, *Prosiding Seminar Nasional*, PBSI-III (2020),
- Jufri Dolong, *Teknis Analisis Dalam Komponen Pembelajaran*, Jurnal Pendidika UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Vol. V, No. 2, 2016, <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/3484>
- Kumandar, *Langkah Mudah Penelitian Tidakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, ( Jakarta : Rajawali Pers, 2011).
- Laily Amin Fajariyah, “Pembelajaran Teks *Report* dengan proyek “Cerdig” Berbasis *KineMaster*”. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, Volume 2, No 1 (Mei 2018), <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/69>
- Maisarah, *PTK Dan Manfaatnya Bagi Guru*, (Jawa Barat : CV.Media Sains Indonesia, 2020),
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia,2013)
- Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*,
- Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*, dalam jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1, 2019, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798/4151>
- Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*, ( Malang : Ahlimedia Press, 2020),
- Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D*, (Cetakan XI. Bandung: Alfabeta, 2012),
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, Cetakan ke 23 (Bandung : Alfabeta, 2016),
- Umar, *Media Pembelajaran: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*, Jurnal Tarbawiyah, Vol. 11, No. 1, Juli 2014, <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364>
- Vira Amelia dan Arwin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *KineMaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar, *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Volume 4, Nomor 2, ( Desember 2020), <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112274>