

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI BENIME DALAM MENINGKATKAN PRESTASI  
PEMAHAMAN MATERI AL-QURAN HADITS  
DI MINU NGINGAS WARU SIDOARJO**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

Oleh

**TUHFATUL KHALIDIYAH**  
**NIM. 02040820067**

**PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL**

**SURABAYA**

**2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Tuhfatul Khalidiyah

NIM : 02040820067

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Institusi : Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 05 Juli 2022

Yang menvatakan,



Tuhatul Khalidiyah

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Pemahaman Meteri Al-quran Hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo” yang disusun oleh Tuhfatul Khalidiyah dengan NIM. 02040820067 telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 5 Juli 2022.

Surabaya, 5 Juli 2022

Pembimbing 1



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.  
NIP.197407251998031001

Pembimbing 2



Dr. Ahmad Yusam Thobroni, M.Ag  
NIP.197107221996031001

### PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Prestasi Pemahaman Meteri Al-quran Hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo" ini telah diuji dalam ujian tesis pada tanggal 14 Juli 2022 oleh Tim Penguji:

1. Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd. (.....)
2. Dr. Ahmad Yusam Thobroni, M.Ag. (.....)
3. Prof. Dr. H. Ah. Zakki Fuad, M.Ag. (.....)
4. Dr. Abdulloh Hamid, M.Pd. (.....)

Surabaya, 18 Juli 2022



Prof. Masdar Hulmy, S.Ag., MA, Ph.D.  
NIP. 197103021996031002



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Tuhfatul Khalidiyah  
NIM : 02040820067  
Fakultas/Jurusan : Pascasarjana/PAI  
E-mail address : tuhfatulkhalidiyah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Prestasi Pemahaman Materi Al-Quran Hadits

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Agustus 2022

Penulis

Tuhfatul Khalidiyah

## ABSTRAK

**Tuhfatul Khalidiyah, 2022.** “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Prestasi Pemahaman Meteri Al-quran Hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo”. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang masih sering dilakukan secara pasif atau ceramah saja, tanpa menggunakan media sebagai pendukung pemahaman siswa. Sehingga yang terjadi adalah tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal, karena siswa merasa kurang tertarik untuk memahami materi. Oleh karena itu, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi benime.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime, serta efektivitasnya dalam meningkatkan prestasi pemahaman materi Al-quran Hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (RnD) yang mengacu pada model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, yakni *define; design; development*, dan *disseminate*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III-C yang berjumlah 36 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket validasi, dan tes.

Hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime mengacu pada model pengembangan 4D, yakni meliputi: (a) tahap *define* (pendahuluan), meliputi menganalisis dan mendefinisikan kebutuhan pengguna; (b) tahap *design* (perancangan), meliputi perancangan produk yang diawali dengan pemilihan tema dan disesuaikan dengan KI dan KD; (c) tahap *develop* (pengembangan), meliputi penilaian oleh para ahli dan uji coba terbatas; dan (4) tahap *disseminate* (penyebaran), yakni menyebarkan produk yang telah direvisi.

Efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dalam meningkatkan prestasi pemahaman materi Al-quran Hadits menunjukkan signifikansi perbedaan hasil pretest dan posttest antara sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media 50,97 dengan standar deviasi 18,929 sedangkan setelah menggunakan media 79,44 dengan standar deviasi 10,473. Dari hasil *paired-sample test* diperoleh nilai t hitung 17,753 dan nilai t tabel 2,02809 serta nilai signifikansi (p-value) 0,000. Nilai t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime lebih efektif dari pada tidak menggunakan media.

**Kata Kunci:** *Pengembangan Media Pembelajaran, Aplikasi Benime, Prestasi Pemahaman Al-quran Hadits.*

## ABSTRACT

**Tuhfatul Khalidiyah, 2022.** "Development of Learning Media Using the Benime Application in Improving the Achievement of Understanding the Quran Hadith Metering at MINU Ngingas Waru Sidoarjo". Thesis of the Master of Islamic Religious Education Study Program, Postgraduate Program at Sunan Ampel State Islamic University Surabaya.

This research is motivated by the learning process which is still often carried out passively or lectures only, without using media to support student understanding. So what happens is that the learning objectives are not achieved optimally, because students feel less interested in understanding the material. Therefore, researchers are trying to develop learning media using the benime application.

The purpose of this study is to develop learning media using the Benime application, as well as its effectiveness in increasing the achievement of understanding the material of the Quran Hadith at MINU Ngingas Waru Sidoarjo.

This research is a development research (RnD) that refers to the 4D development model developed by Thiagarajan, namely define; design; development, and disseminate. The subjects of this study were students of class III-C, totaling 36 students. Data collection was carried out by observation, interviews, validation questionnaires, and tests.

The results of the development of learning media using the Benime application refer to the 4D development model, which includes: (a) the define stage (introduction), including analyzing and defining user needs; (b) the design stage, including product design which begins with the selection of themes and is adjusted to KI and KD; (c) the develop stage, including assessment by experts and limited trials; and (4) the disseminate stage, which is to disseminate the revised product.

The effectiveness of learning media using the Benime application in improving the achievement of understanding the material of the Quran Hadith shows the significance of the difference in pretest and posttest results between before using the media and after using the media. The average value before using media is 50.97 with a standard deviation of 18.929 while after using media 79.44 with a standard deviation of 10.473. From the results of the paired-sample test, a calculated t value of 17.753 and a table t value of 2.02809 and a significance value (p-value) of 0.000 were obtained. The calculated t value is greater than the table t and the significance value is less than 0.05 which indicates that learning using learning media using the Benime application is more effective than not using media.

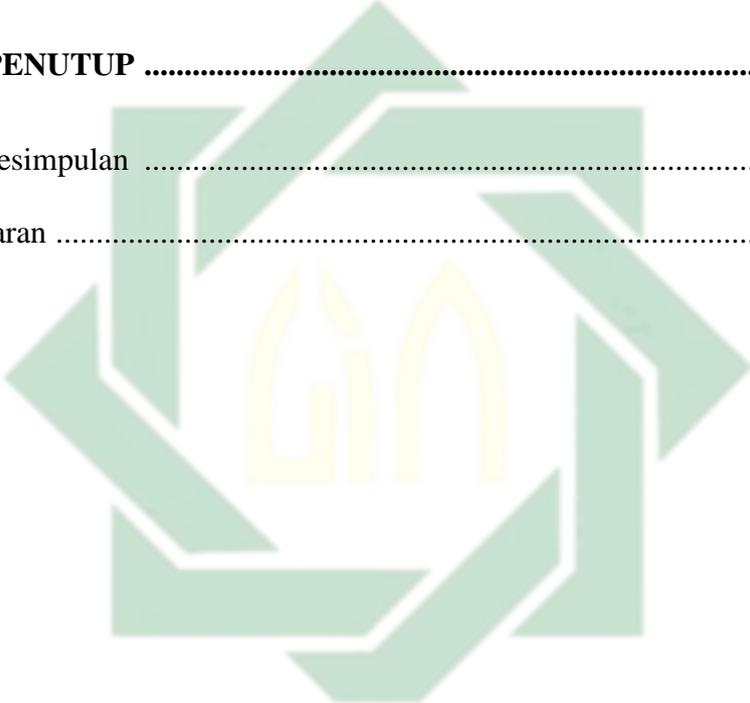
**Keywords:** *Development of Learning Media, Application of Benime, Achievement of Understanding the Quran Hadits.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Signifikansi Peneliti .....	6
F. Spesifikasi Produk .....	7
G. Kerangka Teoritik .....	8
H. Penelitian Terdahulu .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
A. Kerangka Teoritik .....	14

1. Pengembangan Media Pembelajaran .....	14
2. Media Pembelajaran Berbasis Video Aplikasi Benime .....	24
3. Materi Pembelajaran Al-quran Hadits .....	29
4. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Membuat Media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dalam Meningkatkan prestasi pemahaman Materi Al-quran Hadits .....	32
B. Kerangka Berpikir .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	35
B. Prosedur Pengembangan .....	35
C. Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian .....	40
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	41
E. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
A. Pengembangan Media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime	50
1. Tahap Define (Pendefinisian) .....	51
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan) .....	55
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	59
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran) .....	63

B. Efektivitas Media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dalam Meningkatkan prestasi pemahaman Materi Al-quran Hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo .....	64
1. <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	64
2. Perumusan Hipotesis Peneliti .....	65
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>70</b>
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	71



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bagian penting dalam kehidupan manusia. Menurut Sukoco dkk, pendidikan dilakukan oleh orang dewasa termasuk di dalamnya adalah guru, untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>1</sup> Pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan anak yang berusia antara 7 sampai 13 tahun. Dimana pada masa ini, stimulasi tumbuh kembang yang diperoleh seorang anak memiliki peran penting untuk perkembangan selanjutnya. Ibarat sebuah gerbang, pendidikan di sekolah dasar merupakan gerbang utama untuk melangkah menapaki masa depan yang cerah. Melalui gerbang tersebut, banyak hal yang harus didapatkan oleh anak secara tepat dan berkesinambungan mulai dari aspek kognitif, sosial, emosi, dan moral. Sebagaimana pendapat de Vries, bahwa pendidikan adalah proses merekonstruksi pengetahuan peserta didik daripada hanya mentransfer keterampilan dari seorang pendidik kepada peserta didik.<sup>2</sup> Tujuan lain dari pembelajaran adalah agar peserta didik dapat belajar dan meningkatkan

---

<sup>1</sup> Sukoco et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 22, no. 2 (2014): 216.

<sup>2</sup> Marc J. de Vries, "The Concept-Context Approach to Learning Material Properties in Design (-Related) Education," *Science Education and Communication*, no. 371 (2014): 329–336.

pemikiran kritis mereka, analisis penalaran dan memecahkan masalah.<sup>3</sup> Sehingga, pendidik hendaknya memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan berpikir kritis.

Saat ini kurikulum 2013 menjadi patokan dalam pembelajaran, berbeda dengan kurikulum sebelumnya, pendekatan yang digunakan pada kurikulum 2013 adalah pendekatan saintifik yang dirancang menjadi langkah 5M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, dan Mengkomunikasi) dengan harapan agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.<sup>4</sup>

Untuk memenuhi kebutuhan perkembangan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang mendetail. Pada anak usia sekolah dasar dibutuhkan pembelajaran yang mendukung secara visual dan audio agar anak dapat menangkap pembelajaran dengan mudah, salah satunya dengan menayangkan sebuah video. Hal ini sependapat dengan Muhibuddin Fadhlil dalam analisisnya mengatakan bahwa, kelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis video mempunyai prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan media buku bergambar.<sup>5</sup>

Salah satu media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan untuk memaparkan materi pembelajaran adalah aplikasi Benime. Aplikasi Benime adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat video animasi

---

<sup>3</sup> Rida Oktorida Khastini et al., "Assisting Student Knowledge and Critical Thinking by E-Learning Media: Post-Harvest Fungi Poster," *Cypriot Journal of Educational Sciences* 16, no. 4 (2021): 1479–1491.

<sup>4</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015).

<sup>5</sup> Muhibuddin Fadhlil, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2015).

whitheboard. Aplikasi Benime ini menghasilkan sebuah video yang menarik dan tidak monoton. Sebagaimana pendapat Chairiyah, aplikasi benime ini sifatnya menarik dan terkesan lucu, sehingga mampu membantu siswa dalam memahami suatu materi yang diberikan.<sup>6</sup> Hal ini sangat cocok dengan karakteristik peserta didik kelas III MINU Ngingas yang cenderung aktif, ramai, masih suka bermain, lebih tertarik dengan pembelajaran yang berwarna disertai visual dan audio.

Dalam hal pemahaman karakteristik peserta didik kelas III MINU Ngingas juga dikatakan belum tercapai secara maksimal, berbagai tipe belajar mereka ada yang lebih ke-visual, audio, maupun kinestetik. Sesuai dengan karakteristik mereka yang cenderung aktif dan tidak kondusif, belajar akan lebih mudah dipahami bila disertai dengan media pembelajaran, sehingga peneliti memilih menggunakan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Benime.

Sebagaimana pendapat guru Al-quran hadits bahwa para peserta didik akan lebih cepat memahami materi jika disampaikan dengan cara yang menarik, salah satunya dengan sebuah media pembelajaran.<sup>7</sup> Media pembelajaran diakui menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran. Dengan media, peserta didik dapat terlibat aktif secara psikis maupun fisik,

---

<sup>6</sup> Chairiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo," *Jurnal Handayani PGSD Unimed* 12, no. 2 (2021): 128.

<sup>7</sup> M. Aunur Rofiq, *Wawancara Guru MINU Ngingas* (Sidoarjo, 2022).

memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, termotivasi belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Pembelajaran Al-quran hadits dilakukan sesuai jadwal yang telah ditentukan, kegiatan pembelajaran Al-quran hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo dilakukan oleh guru dalam penyampaian materi yakni dengan metode konvensional atau ceramah saja tanpa menggunakan media pembelajaran. Sehingga para peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru saja, kemudian mengerjakan soal. Peneliti menemui berbagai jenis latar belakang dan tingkat kecerdasan peserta didik, ketika pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung pasif, mereka hanya mendengarkan dan beberapa tidak kondusif. Saat guru memberikan pertanyaan mengenai materi yang disampaikan, peserta didik yang dapat menjawab hanya 40%, dan hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) nilai rata-rata peserta didik banyak yang di bawah KKM (75).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud ingin meningkatkan prestasi pemahaman materi Al-quran hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Benime, dan judul yang akan diangkat adalah ***Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Prestasi Pemahaman Meteri Al-quran Hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo.***

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Karakteristik peserta didik cenderung aktif dan tidak kondusif.
2. Namun saat pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung pasif, hanya mendengarkan saja kemudian mengerjakan soal.
3. Guru kurang memanfaatkan media, hanya menggunakan buku atau LKS.
4. Pembelajaran monoton dengan metode ceramah.
5. Kurangnya pembekalan terhadap IPTEK.

Agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka pembatasan masalah perlu dilakukan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok bahasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media berbasis video adalah menggunakan aplikasi Benime, bukan aplikasi powtoon, movie maker.
2. Penerapan media berbasis video menggunakan aplikasi Benime pada mata pelajaran Al-quran hadits, bukan mata pelajaran Fikih, Bahasa Arab, Aqidah Akhlaq.
3. Media ini diterapkan pada peserta didik kelas III MINU Ngingas Waru Sidoarjo.

## **C. Rumusan Masalah**

Dari pembatasan masalah di atas maka dapat diambil suatu rumusan masalah dalam penulisan tesis ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dalam meningkatkan pemahan materi Al-quran Hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dalam meningkatkan pemahan materi Al-quran Hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Dengan mengambil permasalahan di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dalam meningkatkan pemahan materi Al-quran Hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo.
2. Mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dalam meningkatkan pemahan materi Al-quran Hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo.

#### **E. Signifikansi Penelitian**

Penelitian ini hendak memberi kontribusi, baik secara teoretis maupun praksis bagi pendidikan Islam Indonesia. Beberapa manfaat penelitian dimaksud antara lain:

1. Secara teoritik, kajian ini menjadi salah satu pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi Benime. Media pembelajaran menjadi peran penting sebagai penunjang pemahaman siswa di sekolah, khususnya usia-usia sekolah dasar.
2. Secara praksis, kajian ini memberikan sumbangsih alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan prestasi pemahaman siswa. Penelitian ini juga dimaksudkan untuk memberikan dorongan kepada pendidik agar senantiasa meningkatkan kreativitasnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran dengan membuat video materi pembelajaran, yang memanfaatkan aplikasi Benime. Adapun isi konten di dalam produk videonya adalah materi pembelajaran Al-quran Hadits kelas III khususnya pada Bab 6 “Hadits tentang Persaudaraan”. Dengan dibuatnya produk media pembelajaran berbasis video ini, diharapkan siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi secara efektif dan efisien. Media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Memanfaatkan aplikasi Benime. Aplikasi Benime ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi whitheboard, atau yang biasa dikenal dengan adanya fitur tangan bergerak seperti menulis di papan.

2. Penyajian isi materi tentang “Hadits tentang Persaudaraan”
3. Konten video dibuat seinteraktif mungkin dan tidak monoton dengan urutan yang ditampilkan adalah pembuka, tema yang diajarkan, tujuan pembelajaran, isi materi, evaluasi tanya jawab, refleksi, kesimpulan, dan penutup.
4. Komposisi materi dibuat berdasarkan acuan Kurikulum Madrasah KMA 2019, yakni pada buku Salam untuk MI Kelas III Semester 2.
5. Media pembelajaran berbasis video ini dapat dioperasikan dengan menggunakan laptop, kemudian disambungkan dengan LCD

## **G. Kerangka Teoritik**

### **1. Media Pembelajaran Berbasis Video Aplikasi Benime**

Media pembelajaran berbasis video merupakan media yang bersifat audiovisual, yakni penggabungan dari suara (audio) dan gambar (visual). Vidio merupakan istilah dari bahasa latin yang mengandung arti memiliki daya penglihatan. Sedangkan aplikasi Benime adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan dalam membuat video animasi whiteboard.

### **2. Materi Al-quran Hadits**

Materi Al-quran Hadits merupakan cabang dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islaam yang menekankan pada kemampuan menulis dan membaca Al-quran serta Hadits secara benar, menghafal ayat-ayat Alquran,

serta pengenalan arti dan makna secara sederhana yang dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari melalui contoh keteladanan dan pembiasaan.<sup>8</sup>

## H. Penelitian Terdahulu

Studi tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dalam kurun waktu terakhir ini menjadi daya tarik tersendiri oleh beberapa kalangan akademisi. Beberapa studi terakhir ini rata-rata hanya menampilkan kelayakan dan efektivitas media pembelajaran dalam menunjang pembelajaran. Namun tidak secara spesifik mengkaji tentang detail pengembangan dan efektivitas dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis video, khususnya menggunakan aplikasi benime sebagaimana yang akan ditampilkan berikut ini.

*Pertama*, Abrar Hafidz dan Ridho Bayu Yefterson (2019) dalam *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Windows Movie Maker Dalam Pembelajaran Sejarah*, memaparkan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan windows movie maker dalam pembelajaran Sejarah. Abrar Hafidz dan Ridho Bayu menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis Video Movie Maker merupakan sumber belajar yang layak dan praktis untuk digunakan. Nilai kelayakan media diukur menggunakan skala likert yang diperoleh dari pengisian angket oleh ahli materi sejarah/ahli materi agama Islam dan ahli media. Berdasarkan hasil analisis, hasil kelayakan media pembelajaran oleh ahli

---

<sup>8</sup> Permenag RI No. 165 tahun 2014, *Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah* (Jakarta, 2014).

materi diperoleh sebesar 3,5 yang diinterpretasikan pada kategori “Sangat Layak” dan dari ahli media 3,3 yang diinterpretasikan pada kategori “Sangat Layak” juga. Sedangkan uji kepraktisan yang diperoleh dari guru sebesar 3,7 dengan kategori “Sangat Praktis”, dan uji coba oleh peserta didik sebesar 85,6% dengan kategori “Sangat Praktis”.<sup>9</sup>

*Kedua*, Chairiyah (2021) dalam *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo*, Chairiyah mengembangkan media pembelajaran yang mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Akan tetapi pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) saja. Instrumen yang digunakan adalah angket lembar validasi oleh 1 dosen ahli dan 2 guru SD. Hasil validasi ahli media menunjukkan rata-rata total 82,8% dan hasil validasi dari 2 ahli media menunjukkan rata-rata 82%, sehingga kesimpulan dari penelitian adalah media pembelajaran video animasi berbasis benime yang dikembangkan berkualitas baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>10</sup>

*Ketiga*, Muhibuddin Fadhli (2015) dalam *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar* memaparkan bahwa dari

<sup>9</sup> Abrar Hafizh and Ridho Bayu Yefterson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Windows Movie Maker Dalam Pembelajaran Sejarah,” *Jurnal Halaqah* 1, no. 3 (2019): 224–245, <http://ejournal.pamaaksara.org/index.php/hal/article/view/34>.

<sup>10</sup> Chairiyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo.”

20 peserta didik kelas eksperimen dengan media pembelajaran IPS berbasis video sebanyak 85% peserta didik mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), dengan nilai rata-rata 71,3. Sedangkan peserta didik pada kelas kontrol dengan media buku bergambar sebanyak 35% peserta didik mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan skor rata-rata 62,5. Dari hasil rata-rata tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kelompok yang menggunakan media pembelajaran IPS berbasis video yang dikembangkan mempunyai prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan media buku bergambar.<sup>11</sup>

*Keempat*, Amrina dkk (2021) dalam *Pemanfaatan Aplikasi Benime untuk Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas 1 di MIN 1 Solok*, penelitian Amrina dkk ini bertujuan untuk mengenalkan aplikasi benime dalam Mata Pelajaran Mufradat, yang sebelumnya pembelajaran dilakukan hanya dengan buku saja. Namun sayangnya penelitian ini lebih memaparkan tutorial penggunaan benime saja, tidak memaparkan bagaimana pemanfaatan dari proses pembelajaran Mufradat menggunakan aplikasi benime ini. Lalu tiba-tiba disimpulkan bahwa penelitian ini memberikan manfaat yang besar untuk meningkatkan kemampuan mufradat peserta didik.<sup>12</sup>

*Kelima*, Nurhaisah (2022) dalam *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Benime Whiteboard Animation Kelas IV Sekolah Dasar*. Berdasarkan

---

<sup>11</sup> Fadhli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar."

<sup>12</sup> Amrina, Adam Mudinillah, and Fadilatu Ulya, "Pemanfaatan Aplikasi Benime Untuk Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas 1 Di MIN 1 Solok," *Arabia* 13, no. 2 (2021): 191.

hasil analisa Nurhaisah, motivasi belajar siswa masih pasif karena kurangnya media pembelajaran sebagai penunjang pemahaman. Oleh karena itu, ia mengembangkan media pembelajaran tematik berupa video animasi menggunakan aplikasi benime whiteboard. Validitas hasil pengembangan media pembelajaran ditentukan oleh validasi ahli dan tanggapan siswa yang menunjukkan kualifikasi sangat baik semua. Sehingga menunjukkan bahwa media berupa video animasi sangat menarik dan layak untuk video pembelajaran tematik.<sup>13</sup>

Dari beberapa *review* literatur di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video memiliki efektivitas dan kelayakan dalam menunjang pembelajaran. Kajian dalam penelitian ini melengkapi yang sudah ada dengan distingsi media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime untuk meningkatkan prestasi pemahaman materi Al-quran Hadits, khususnya pada bab 6 “Hadits tentang persaudaraan”. Adapun tampilan halaman pada media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime adalah: pembuka, tema yang diajarkan, tujuan pembelajaran, isi materi, evaluasi tanya jawab, refleksi, kesimpulan, dan penutup.

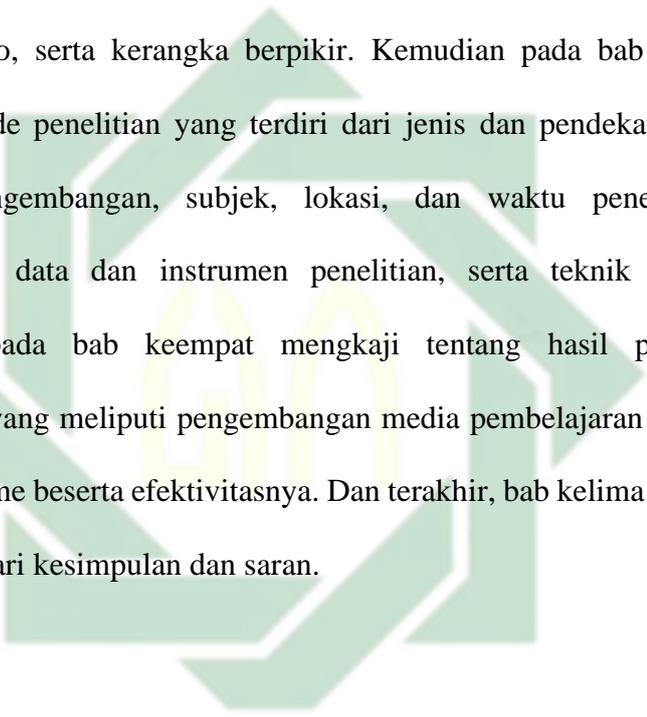
## **I. Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa pokok bahasan. Pada bab pertama berisi pendahuluan yang mencakup latar

---

<sup>13</sup> Nurhaisah, “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Benime Whiteboard Animation Kelas IV Sekolah Dasar” (Universitas Muhammadiyah Malang, 2022).

belakang penelitian, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi peneliti, spesifikasi produk, kerangka teoritik, dan penelitian terdahulu. Pada bab kedua berisi landasan teori yang mencakup pengertian media pembelajaran berbasis video, pengertian aplikasi benime, mata pelajaran Al-quran Hadits, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis video, serta kerangka berpikir. Kemudian pada bab ketiga, berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, prosedur pengembangan, subjek, lokasi, dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, serta teknik analisis data. Sedangkan pada bab keempat mengkaji tentang hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime beserta efektivitasnya. Dan terakhir, bab kelima berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kerangka Teoritik

##### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin yakni "medium" yaitu perantara pesan atau pengantar pesan.<sup>14</sup> Secara terminologi, media adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk mencapai maksud dan tujuan tertentu. Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.<sup>15</sup> Berbeda dengan pendapat Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.<sup>16</sup>

Dalam lingkup pendidikan, media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan

---

<sup>14</sup> Khairul Iksan, *Media Pembelajaran* (Pamekasan, 2017), 15.

<sup>15</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2017), 62.

<sup>16</sup> Arief S. Sadiman et al., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2018), 7.

pembelajaran.<sup>17</sup> Sebagaimana pendapat Ani Cahyadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara dalam rangka proses interaksi antara guru dan siswa dengan catatan bahwa media tersebut dapat mempermudah atau mengefektifkan proses pembelajaran.<sup>18</sup> Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.<sup>19</sup>

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran agar dapat tercapai tujuannya secara efisien dan efektif.

Peran media sebagai alat bantu, maka guru beserta peserta didik harus memperhatikan beberapa elemen-elemen pembelajaran seperti karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.<sup>20</sup>

---

<sup>17</sup> Nurmi Frida Dorintan Bertua Pakpahan, "The Effectiveness of Achieve Student Competency Between Learning Using Video-Based Media and Power," *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)* 9, no. 1 (2022): 604–611.

<sup>18</sup> Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019).

<sup>19</sup> Hamzah B. Uno dan Nina Kamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 122.

<sup>20</sup> M. Miftah, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik," *Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 101.

## b. Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dipandang sebagai salah satu faktor pendukung efektivitas proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat, dan atensi peserta didik dalam belajar, serta dapat memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Ditinjau dari proses pembelajaran, maka fungsi media pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) ke penerima (peserta didik) untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>21</sup> Media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran.<sup>22</sup> Menurut Ani Cahyadi media pembelajaran memiliki banyak fungsi, diantaranya:

### 1) Sebagai sumber belajar

Belajar adalah proses aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam proses aktif tersebut, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar. Artinya, melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan

---

<sup>21</sup> Rizkiana Akmalia et al., "Development of Powtoon Animation Learning Media in Improving Understanding of Mathematical Concept," *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)* 4, no. 2 (2021): 105.

<sup>22</sup> Bulkani et al., "Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools," *International Journal of Instruction* 15, no. 1 (2022): 55–72.

baru pada diri peserta didik. Dalam batas tertentu, media dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi atau pengetahuan bagi peserta didik.

2) Fungsi semantik

Saat peserta didik mempelajari atau memahami suatu materi, seringkali peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda mengenai seluk-beluk materi tersebut. Oleh karena itu, fungsi media pembelajaran dalam hal ini adalah untuk memberikan pemahaman yang benar mengenai materi tersebut kepada peserta didik

3) Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya. Manipulasi ini seringkali dibutuhkan oleh para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil, atau terlalu berbahaya serta sulit diakses mungkin karena letak dan posisinya yang jauh atau prosesnya terlalu lama untuk observasi dalam waktu yang terbatas.

4) Fungsi fiksatif

Fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam (record) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tidak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar

kembali ketika diperlukan. Sehingga peserta didik mampu memahami peristiwa tersebut tanpa mengalaminya secara langsung.

5) Fungsi distributif

Fungsi distributif memiliki dua fungsi di dalamnya yaitu mengatasi batas-batas ruang dan waktu, juga mengatasi keterbatasan inderawi manusia. Misalnya, seseorang dapat mengetahui sebuah kejadian tanpa harus datang langsung ke tempat tersebut, melainkan melalui tayangan televisi atau Youtube.

6) Fungsi psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran ini memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

- a) Fungsi atensi atau dapat mengambil perhatian peserta didik.
- b) Fungsi afektif atau dapat mempengaruhi minat peserta didik.
- c) Fungsi kognitif atau dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman baru.
- d) Fungsi psikomotorik atau dapat melatih keterampilan siswa secara langsung, seperti memanfaatkan fasilitas laboratorium.
- e) Fungsi imajinatif atau dapat meningkatkan imajinasi peserta didik dalam pembelajaran.

7) Fungsi sosio-kultural

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik. Peserta didik dalam jumlah besar

dengan adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda sangat mungkin memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topic pembelajaran. Disinilah fungsi media mampu memberikan rangsangan, memberikan pemahaman tentang perlunya menjaga keharmonisan dan saling menghargai perbedaan yang ada.<sup>23</sup>

Sedangkan tujuan media pembelajaran menurut Sanaky adalah mengantarkan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik dengan cara yang mudah dan efisien, menjaga konsentrasi siswa, serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.<sup>24</sup> Lain halnya dengan pendapat Kemp dan Dayton dalam buku Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI, tujuan media pembelajaran adalah penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, lebih menarik, lebih interaktif, waktu menjadi lebih singkat, kualitas hasil belajar lebih meningkat, dapat diberikan kapan saja dan dimana saja ketika diperlukan, dan dapat merubah peran siswa ke arah yang lebih positif.<sup>25</sup>

Pendapat lain dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai, bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk meminimalisir penyampaian materi pembelajaran secara verbal, membantu siswa lebih memahami secara kongkrit materi pembelajaran, memvariasikan strategi-strategi

---

<sup>23</sup> Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*, 25.

<sup>24</sup> Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), 4.

<sup>25</sup> Marlina et al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 20-21.

pembelajaran, dan menciptakan pembelajaran berbasis *student-centered*.<sup>26</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan tujuan media pembelajaran diantaranya menjadikan pembelajaran lebih efektif dan inovatif, dapat meningkatkan daya tarik dan konsentrasi peserta didik, mengatasi berbagai keterbatasan, dapat mengembangkan kreativitas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

### c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran sangat beraneka ragam. Dalam hal ini, ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai peserta didik. Agar media dapat digunakan dengan tepat, secara umum ada empat jenis media pembelajaran yang perlu diketahui, yakni:

#### 1) Media visual

Media visual adalah media yang penyampaian pesannya terfokus melalui indera penglihatan. Jenis media visual ini biasanya paling sering digunakan di kelas. Dalam media visual ini juga memiliki banyak jenis, diantaranya:

- a) Media yang tidak diproyeksikan: gambar/foto, sketsa, poster, papan, lukisan.

---

<sup>26</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 2010), 43.

- b) Media bahan cetak: buku teks dan modul.
  - c) Media bahan pengajaran terprogram: power point
  - d) Media gambar diam
  - e) Media proyeksi diam
- 2) Media audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya melibatkan indera pendengaran. Secara umum media audio memiliki karakteristik seperti: mampu mengatasi ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauan lebih luas), pesan dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, sifat komunikasinya hanya satu arah, biasanya sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa. Media pembelajaran audio ini biasanya radio,

- 3) Media audio-visual

Media audio-visual ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio-visual ini biasanya berupa video dalam Youtube, tayangan televisi,

- 4) Multimedia

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka penggunaan media baik yang bersifat visual, audio, maupun audio-visual bisa dilakukan bersama-sama, sehingga dapat dikatakan multimedia.

#### **d. Prinsip-prinsip dan Hal-Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Memilih Media Pembelajaran**

Dari berbagai jenis media pembelajaran di atas, seorang pendidik biasanya hanya memilih dan menggunakan satu sampai dua media saja dalam sekali menyampaikan materi pembelajaran. Ada hal-hal yang perlu diperhatikan oleh seorang pendidik dalam memilih media pembelajaran. Di samping memperhatikan karakteristik peserta didik, seorang pendidik juga harus memperhatikan karakteristik dan kemampuan media pembelajaran yang akan digunakan.<sup>27</sup> Menurut Rusman, hal-hal yang perlu diperhatikan saat memilih media pembelajaran adalah:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, pada aspek ini media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik materi pembelajaran, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran dapat mengantarkan pada tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran ini dipilih saat perumusan tujuan pembelajaran. Apakah media pembelajaran yang dipilih dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran atau tidak;
- 2) Memperhatikan karakteristik media pembelajaran, apakah media pembelajaran yang dipakai sudah sesuai dengan kondisi dan karakteristik peserta didik atau belum. Karakteristik media

---

<sup>27</sup> Arief S. Sardiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo, 2007).

pembelajaran ini juga memperhatikan apakah media yang digunakan dapat dimanfaatkan dengan aman, mudah didapatkan dan dapat meningkatkan kemampuan serta ketertarikan peserta didik atau tidak;

- 3) Desain guru dalam menggunakan media. Dalam proses belajar mengajar, seorang pendidik harus dapat mendesain pelaksanaan pembelajarannya dengan media yang sudah dirancang oleh guru sehingga terjadi proses belajar mengajar yang utuh;
- 4) Guru melakukan evaluasi. Kegiatan evaluasi ini untuk mengetahui apakah media yang digunakan oleh guru dapat mengarahkan pada tujuan pembelajaran atau belum. Media pembelajaran yang digunakan harus memberikan perubahan capaian hasil belajar peserta didik yang lebih baik sebagai bentuk feedback peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan oleh pendidik.<sup>28</sup>

Adapun prinsip dari pengembangan media pembelajaran yaitu memperhatikan prinsip-prinsip VISUALS, yakni singkatan dari *Visibel* atau mudah dilihat, *Interesting* atau menarik, *Simple* atau sederhana, *Useful* atau isinya bermanfaat/berguna, *Accurate* atau dapat dipertanggungjawabkan, *Legitimate* atau masuk akal.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21* (Bandung: Alfabeta, 2013), 168.

<sup>29</sup> Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran," *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8, no. 1 (2011): 24.

Menurut Sutijono dalam buku *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, keberhasilan menggunakan media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan.<sup>30</sup>

Dari beberapa penjelasan di atas menunjukkan, bahwa bukan berarti semakin canggih media yang digunakan akan semakin tinggi hasil belajar peserta didik atau sebaliknya. Melainkan media pembelajaran yang efektif adalah media pembelajaran yang dikemas dengan tepat dan disajikan kepada siswa yang tepat pula. Dengan demikian banyak hal yang dipertimbangkan oleh guru dalam pemilihan sebuah media, karena ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai peserta didik.

## **2. Media Pembelajaran Berbasis Video Aplikasi Benime**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Video**

Media pembelajaran berbasis video merupakan media yang bersifat audiovisual yaitu menggabungkan dua unsur yaitu audio (suara) dan visual (gambar), artinya dalam media audiovisual ini maka media yang dipakai selain bisa dilihat juga bisa didengarkan. Kemampuan media seperti ini cenderung memiliki nilai ketertarikan yang lebih.<sup>31</sup> Dalam

---

<sup>30</sup> Marlina et al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, 117.

<sup>31</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenamedia Grub, 2016), 24.

penelitian lain menyebutkan juga bahwa media berbasis video ini dapat mempermudah atau membatu peserta didik dalam meningkatkan prestasi pemahaman dan menimbulkan ketertarikan peserta didik.<sup>32</sup>

Adapun munculnya istilah video ini berasal dari bahasa latin yakni kata *vidi* dan *visum* kata ini mengandung arti memiliki daya penglihatan atau melihat. Dalam kamus Bahasa Indonesia, video mempunyai pengertian bahwa rekaman yang berisi gambar hidup. Adapun pendapat dari Munir bahwa video ini merupakan sebuah teknologi perekaman, penyimpanan, penangkapan, pengelolaan, dan perekonstruksian beberapa urutan gambar diam menjadi bergerak sehingga seakan-akan gambar yang semula tidak bergerak pada akhirnya menjadi bergerak.<sup>33</sup>

Pendapat lain juga menyatakan bahwa video ialah gambar dalam sebuah frame yang kemudian gambar-gambar tersebut diproyeksikan dengan menggunakan lensa proyektor sehingga gambar yang ditampilkan dalam layar seakan-akan nampak hidup.<sup>34</sup> Dalam video animasi merupakan objek gambar animasi yang dibuat oleh manusia dan ditampilkan seakan-akan gambar tersebut terlihat nyata.<sup>35</sup>

---

<sup>32</sup> Erni Fatmawati, Karmin, and Rahayu Sri Sulistiyawati, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Peserta didik," *Cakrawala Jurnal Pendidikan* 12, no. 1 (2018).

<sup>33</sup> Hamdan Husein Batubara dan Dessy Noor Ariani, "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI," *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 48.

<sup>34</sup> Puji Ningsih Sri Hariati, Rohanita Lily, and Safitri Islamiani, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat," *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)* 6, no. 1 (2020): 19.

<sup>35</sup> Muhibuddin Fadhlil, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas VI Sekolah Dasar," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2015), 25.

Video pada dasarnya merupakan media audiovisual yang dapat menghadirkan suara dan gambar dalam kurun waktu bersamaan, yang didalamnya menampilkan beberapa gambar baik nyata atau fiktif yang dibuat seperti nyata ataupun dalam bentuk cerita. Video ini memuat beberapa pesan sehingga bersifat informatif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau sarana memperoleh ilmu pengetahuan atau bersifat edukatif atau bisa juga bersifat instruksional.<sup>36</sup>

Adapun media video ini juga memiliki pengertian yaitu apapun yang berbentuk perangkat keras (hardware) atau perangkat lunak (software), perangkat ini bisa didengar, bisa dilihat dan juga bisa diraba menggunakan panca indera sehingga media dalam bentuk video ini sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena dapat digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan materi-materi pelajaran kepada peserta didik dengan mudah. Sehingga peserta didik memperoleh pemahaman dari hal-hal yang masih abstrak menjadi suatu hal yang konkret. Hal ini berarti video dapat menjadikan peserta didik menjadi semakin paham dan dapat memproses informasi dari guru dengan baik juga dapat menumbuhkan minat atau ketertarikan peserta didik dalam belajar.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Sadiman et al., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*.

<sup>37</sup> Dian Maya and Sahat Siagian, "Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 1 (2013): 1–15.

Dengan demikian berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berupa video merupakan segala hal baik berupa hardware (perangkat keras) atau perangkat lunak (software) yang dapat menghasilkan suara dan gambar secara bersamaan, yang digunakan untuk mempermudah peserta didik memahami materi-materi yang disampaikan oleh guru. Karena dalam media berbentuk video cenderung dapat menimbulkan minat peserta didik serta dapat meningkatkan prestasi pemahaman terhadap materi-materi pembelajaran yang disampaikan melewati video.

#### **b. Video Aplikasi Benime**

Aplikasi Benime adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi whitheboard. Dikembangkan oleh Benzveen yang terdaftar di bawah kategori seni dan desain.<sup>38</sup> Aplikasi Benime ini menghasilkan sebuah video yang menarik dan tidak monoton. Sebagaimana pendapat Chairiyah, aplikasi benime ini sifatnya menarik dan terkesan lucu, sehingga mampu membantu siswa dalam memahami suatu materi yang diberikan.<sup>39</sup>

<sup>38</sup> “Benime-Whiteboard Video Maker - Versi Terbaru Untuk Android - Unduh Apk,” <https://apkgk.com/id/com.benzveen.doodlify>.

<sup>39</sup> Chairiyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo,” *Jurnal Handayani PGSD Unimed* 12, no. 2 (2021): 128.

Aplikasi Benime dapat didownload secara gratis di Playstore pada android. Semua orang dapat menginstal dan menggunakan beberapa gambar atau fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Benime. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan secara gratis dan juga berbayar. Jika berbayar maka fitur gambar-gambar dan fitur-fitur lainnya dapat diakses lebih banyak dan tanpa iklan. Akan tetapi jika menggunakan yang bebas biaya maka sebelumnya harus menyiapkan beberapa gambar-gambar sebagai penunjang isi materi, serta sabar dalam menonton iklan-iklan dalam sponsor.

Ciri khas dari aplikasi Benime ini adalah, terdapat fitur tangan bergerak yang bermacam-macam sesuai keinginan. Aplikasi ini juga dapat diisi musik dan suara, dapat menyesuaikan gaya teks, ukuran, dan warna, serta dapat mengatur rentang dan jeda waktu yang diinginkan. Dengan menggunakan aplikasi tersebut diharapkan para peserta didik tertarik untuk memahami materi yang disampaikan.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Video Aplikasi Benime**

Ada banyak kelebihan fitur yang dapat dimanfaatkan dalam aplikasi Benime ini diantaranya:

- 1) Sebagaimana pada ciri khas dari aplikasi Benime ini, yakni membuat video animasi whitheboard. Sehingga ada animasi tangan bergerak yang dapat membuat video menjadi lebih hidup

- 2) Terdapat banyak aset bawaan animasi yang menarik dan gratis
- 3) Bisa ditambahkan musik dan suara (*voice over*) ke dalam video
- 4) Bisa merender file video (MP4) hingga 1080p dan bisa langsung dibagikan
- 5) Fitur dalam aplikasi Benime mudah dipahami dan mudah digunakan
- 6) Mendukung format animasi GIF dan SVG
- 7) Bisa memilih dan memberi latar belakang sesuka hati
- 8) Gaya teks, ukuran, maupun perataan teks dapat disesuaikan dengan mudah

Adapun kekurangan dari aplikasi Benime ini adalah:

- 1) Meskipun aplikasi Benime ini dapat digunakan secara gratis, namun jika ingin memanfaatkan fitur dan animasi yang lebih menarik harus membayar terlebih dahulu. Jika masih ingin tetap menggunakan yang gratis namun dengan animasi yang lebih, maka harus sabar dalam melihat iklan-iklan.
- 2) Jika slide sudah banyak, membuat HP cenderung lebih lemot.
- 3) Dalam pengisian suara hanya bisa dilakukan dalam sekali *take* saja. Hal ini menurut peneliti cukup sulit jika harus dilakukan sekali *take* saja.

### **3. Materi Pembelajaran Al-quran Hadits**

#### **a. Pengertian dan Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Al-quran Hadits**

Materi Al-quran Hadits merupakan cabang dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menekankan pada kemampuan menulis dan membaca Al-quran serta Hadits secara benar, menghafal ayat-ayat Alquran, serta pengenalan arti dan makna secara sederhana yang dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari melalui contoh keteladanan dan pembiasaan.<sup>40</sup>

Adapun ruang lingkup mata pelajaran Al-quran Hadits pada Madrasah Ibtidaiyah adalah:

- 1) Pengetahuan dasar membaca dan menulis Al-quran yang benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid.
- 2) Hafalan surah-surah pendek dalam Al-quran dan pemahaman sederhana tentang arti makna kandungannya, serta pengemalannya melalui keteladanan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Pemahaman dan pengamalan melalui keteladanan dan pembiasaan mengenai hadits-hadits yang berkaitan dengan kebersihan, keutamaan belajar Al-quran, hormat kepada orang tua, shalat berjamaah, persaudaraan, takwa, niat, silaturahmi, menyayangi anak yatim, ciri-ciri orang munafik, keutamaan memberi, dan amal saleh.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> 2014, *Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah*.

<sup>41</sup> Keputusan Menteri Agama Nomer 183 Tahun 2019, *Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah* (Indonesia: Direktorat KSKK Madrasah, 2019).

Pada penelitian ini, peneliti akan membahas pada ruang lingkup ketiga, khususnya pada materi kelas III sub bab “Hadits tentang Persaudaraan”.

## b. Materi Hadits tentang Persaudaraan

### 1) Lafal Hadits tentang Persaudaraan beserta artinya

عَنْ أَبِي مُوسَى رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ "الْمُؤْمِنُ لِلْمُؤْمِنِ

كَالْبُنْيَانِ يَشُدُّ بَعْضُهُ بَعْضًا وَشَبَّكَ بَيْنَ أَصَابِعِهِ" (رواه البخاري و مسلم)

Artinya: Abu Musa R.A. berkata, Nabi Muhammad SAW.

Bersabda: “Orang mukmin terhadap mukmin lainnya bagaikan satu bangunan yang saling menguatkan satu sama lainnya. Lalu Beliau memperagakan jari-jemarinya.” (H.R. Bukhori dan Muslim).

### 2) Kandungan Hadits tentang Persaudaraan

Rasulullah SAW. Mengibaratkan persaudaraan mukmin seperti sebuah bangunan yang kokoh dan saling menguatkan. Setiap bangunan terdiri dari pondasi, pintu, jendela, dinding, lantai, dan atap. Semua bagian dari bangunan tersebut tergabung menjadi satu agar tidak mudah roboh. Begitu juga dengan ikatan persaudaraan Islam, atau yang biasa kita kenal dengan Istilah ukhuwwah Islamiyyah. Agar Ukhuwwah Islamiyah semakin kuat, maka:

- a) Harus saling mencintai
- b) Harus hidup rukun dan damai

- c) Harus saling tolong menolong
- d) Harus saling bekerjasama
- e) Harus saling menghargai
- f) Dilarang menyakiti, menzalimi, dan berselisih.

Manfaat memupuk tali persaudaraan adalah:

- a) Dapat menumbuhkan kekuatan Islam
- b) Dapat menimbulkan ketenangan batin
- c) Dapat menciptakan hidup yang damai dan tentram
- d) Dapat menumbuhkan rasa solidaritas serta kepedulian antarsesama muslim.<sup>42</sup>

#### **4. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Video Aplikasi Benime dalam Meningkatkan prestasi pemahaman Materi Al-quran Hadits**

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Benime adalah:

- a. Mempersiapkan tema atau topik pembahasan yang akan disampaikan dengan memperhatikan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD).

Dalam hal ini, materi yang disampaikan oleh peeliti adalah materi “Hadits tentang Persaudaraan”

---

<sup>42</sup> Suyanto, Turmudi, and Abd. Rokhim, *Salam 5 in 1 Untuk MI Kelas III Semester 2 Jilid 3B* (Jakarta: Erlangga, 2020), 41-44.

- b. Mengklasifikasikan materi pembelajaran agar menjadi runtut dalam penyampaianya. Begitu juga gambar yang dipilih, harus disesuaikan dengan materi kemudian disusun berdasarkan indikator pembelajaran.
- c. Menetapkan cara penyampaian topik pembahasan atau materi. Tahap ini, materi ditampilkan menggunakan LCD masing-masing kelas sesuai dengan jadwal mata pelajaran yang telah ditentukan.

## **B. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran Al-quran Hadits merupakan cabang dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menekankan pada kemampuan menulis dan membaca Al-quran serta Hadits secara benar, menghafal ayat-ayat Alquran, serta pengenalan arti dan makna secara sederhana yang dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari melalui contoh keteladanan dan pembiasaan. Sehingga dalam menyampaikan materi pembelajaran, seorang pendidik perlu memvisualisasikan atau mengkonsepkan materi pembelajaran agar peserta didik mudah memahami dan mengingat materi. Namun pada saat dilapangan, seringkali guru menyajikan pembelajaran hanya dengan metode konvensional atau sebatas ceramah dan bermediakan buku saja, kemudian mengerjakan soal tanpa diiringi dengan media pembelajaran yang lain. Akibatnya peserta didik kurang termotivasi dan cenderung pasif dalam memahami materi pembelajaran.

Semakin berkembangnya teknologi di kehidupan manusia, tidak menutup kemungkinan juga berpengaruh pada sektor pendidikan. Dimana seorang guru atau pendidik juga dituntut untuk *update* memanfaatkan teknologi dalam

menggunakan media pembelajaran. Sebagaimana memanfaatkan media pembelajaran berbasis video. Seorang pendidik perlu menuangkan kreativitasnya dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video, agar para peserta didik tertarik dan semangat dalam meningkatkan prestasi pemahaman materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis video yang dapat menarik perhatian peserta didik adalah dengan memanfaatkan aplikasi Benime.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi Benime ini memiliki kelebihan, yakni dapat membuat video animasi whiteboard atau yang biasa dikenal dengan tangan bergerak seperti menulis di papan. Animasi ini cukup menarik perhatian peserta didik dalam proses menerima materi, terutama pada materi Al-quran Hadits yang biasanya membutuhkan pemahaman makna-makna ayat dalam Al-quran maupun Hadits. Berdasarkan uraian di atas, maka alur kerangka berpikir dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dalam meningkatkan prestasi pemahaman materi Al-quran Hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan istilah *Research and Development*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>43</sup> Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime untuk meningkatkan prestasi pemahaman materi Al-quran Hadits, khususnya pada bab 6 “Hadits tentang persaudaraan”.

Model dalam penelitian ini adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model pengembangan 4D memiliki 4 tahapan dalam merancang sebuah desain produk pengembangannya, yakni (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan); dan (4) *Disseminate* (penyebaran).<sup>44</sup> Adapun penjelasan prosedur pengembangan akan dilanjut di bawah ini.

#### B. Prosedur pengembangan

Prosedur Pengembangan produk dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model 4D yang memiliki 4 tahapan dalam merancang desain

---

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 297.

<sup>44</sup> Endang Mulyatiningsih, *Terapan Riset, Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik* (Yogyakarta: UNY Press, 2011), 197.

produk pengembangannya, yakni *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.<sup>45</sup>

Berikut ini penjelasan prosedur pengembangan yang akan dilakukan:

### 1. Tahap *Define* (pendefinisian)

Tahap pendefinisian dilakukan dilakukan untuk mendefinisikan dan menetapkan syarat-syarat pengembangan produk dengan cara menganalisis kebutuhan pengguna dan tujuan dari berjalannya proses pembelajaran. Pada tahap ini dibagi menjadi beberapa tahap antara lain:

#### a. Analisis Awal

Analisis awal ini perlu dilaksanakan untuk mengetahui masalah dasar yang dihadapi saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menentukan langkah awal saat mengembangkan produk. Hasil pengamatan ditemukan fakta bahwa saat proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan LKS dan buku teks saja. Selain itu, guru menyampaikan materi hanya melalui metode ceramah saja tanpa bantuan media pembelajaran yang lain.

#### b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik perlu dilaksanakan untuk memahami karakteristik peserta didik baik dari segi kemampuan kognitif, latar belakang peserta didik, kompetensi diri, dan pengalaman secara individu mapupun kelompok. Target dalam penelitian ini adalah peserta

---

<sup>45</sup> Endang Mulyatiningsih, *Terapan Riset, Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik* (Yogyakarta: UNY Press, 2011), 197.

didik kelas III-C di MINU Ngingas Waru Sidoarjo. Karakteristik didik kelas III-C cenderung aktif dan tidak kondusif, namun saat pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung pasif, hanya mendengarkan saja kemudian mengerjakan soal. Hal tersebut membuat peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga, tingkat pencapaian tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.

c. Analisis Tugas

Analisis ini perlu dilaksanakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan KI (kompetensi Inti) dan KD (kompetensi dasar) pada produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis awal dan analisis peserta didik, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi Benime pada mata pelajaran Al-quran Hadits, khususnya pada bab 6 yakni “Hadits tentang Persaudaraan”.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep ini berupa peta konsep yang akan digunakan sebagai alat ketercapaian kompetensi.<sup>46</sup> Pada tahap ini peneliti membuat peta konsep sederhana terkait rancangan produk pada video pembelajaran

---

<sup>46</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model,” *Halaqah: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35.

aplikasi Benime pada materi Al-quran Hadits sub bab “Hadits tentang Persaudaraan”.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan analisis awal hingga analisis konsep, maka dikonversikan menjadi tujuan pembelajaran yang diperoleh dari analisis materi dan kurikulum. Dengan dilakukannya analisis tujuan pembelajaran ini, peneliti dapat mengetahui apa saja yang perlu ditampilkan dan tidak perlu ditampilkan dalam produk.

**2. Tahap *Design* (perancangan)**

Tahap ini memiliki tujuan untuk membentuk rancangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada tahap pendefinisian, peneliti merancang media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi Benime serta beberapa instrumen penelitian. Pada tahap perancangan ini dibagi menjadi empat tahapan antara lain:

a. Penyusunan Standar Tes

Penyusunan standar tes ini dilakukan berdasarkan hasil analisis pada tahap pendefinisian.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media perlu dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis pada tahap pendefinisian.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format ini merupakan langkah awal dalam mengembangkan hasil produk yang sesungguhnya. Pemilihan format ini berkaitan dengan desain animasi, isi materi yang disampaikan, tampilan font dan ukuran yang setiap slide, pengisian suara, serta strategi tampilan pembelajaran yang tidak membosankan.

d. Rancangan Awal

Dari proses penyusunan standar tes hingga pemilihan format akan menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi Benime. Kemudian akan diberi masukan oleh dosen pembimbing guna memperbaiki produk sebelum dilakukan produksi.

### 3. Tahap *Develop* (pengembangan)

Dalam tahap ini peneliti memperhatikan tanggapan dan penilaian dari para ahli materi, ahli media, dan para praktisi. Thiagarajan membagi tahap pengembangan ini menjadi dua kegiatan, yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*.<sup>47</sup> Berikut ini penjelasannya:

a. *Expert Appraisal* (Penilaian Ahli)

Pengembangan video aplikasi Benime yang telah disusun dilakukan proses validasi terhadap delapan orang, yakni dua ahli media, dua ahli materi/isi, dan empat praktisi atau teman sebaya. Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kelemahan, kelayakan, dan perbaikan apa saja yang

---

<sup>47</sup> Mulyatiningsih, *Terapan Riset*.

dibutuhkan dalam pengembangan produk.<sup>48</sup> Hasil validasi akan dijadikan bahan perbaikan produk yang dikembangkan. Setelah draft I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan draft II. Selanjutnya draft II akan diujicobakan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

b. *Developmental testing* (Uji Coba Produk)

Setelah dinilai oleh validator, tahapan selanjutnya adalah uji coba rancangan produk kepada beberapa peserta didik sebelum akhirnya disebarkan. Apakah respon dan komentarnya cukup baik atau sebaliknya.

**4. Tahap Disseminate (penyebaran)**

Setelah dilakukan uji coba terbatas dan revisi, selanjutnya adalah tahap penyebaran. Pada tahap ini, produk yang sudah direvisi kemudian disebarkan kepada para peserta didik kelas III-C di MINU Ngingas Waru Sidoarjo. Pada saat diterapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime ini juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan pembelajaran untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

**C. Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III-C dengan jumlah 36 peserta didik. Penelitian ini dilakukan di MINU Ngingas yang terletak di Jl.

---

<sup>48</sup> Hilya Wildana Sofia et al., "The Validity and Effectivity of Learning Using STEAM Module with Biotechnology Game," *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)* 6, no. 1 (2020): 91–100.

Ngingas Selatan No.53, RT.01/RW.01, Ngingas, Kec. Waru, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Penelitian ini mulai dilakukan sejak bulan April 2022 dan berkelanjutan hingga bulan Juni 2022.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

Pengumpulan data merupakan pencatatan peristiwa atau hal-hal atau keterangan sebagian maupun seluruh elemen populasi yang mendukung penelitian, atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.<sup>49</sup> Data yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini ialah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui uji tes dan penyebaran angket. Berikut ini adalah penjelasan detail teknik pengumpulan data beserta instrumen penelitiannya:

##### **1. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Wawancara ini dilakukan kepada guru mata pelajaran Al-quran Hadits kelas III dengan tujuan memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan dan potensi yang dihadapi pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran.

Wawancara juga dilakukan setelah mengaplikasikan media pembelajaran

---

<sup>49</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 129.

menggunakan aplikasi Benime guna mengetahui respon, saran, dan kritik terhadap hasil penelitian.

## **2. Observasi**

Observasi diartikan sebagai kegiatan penelitian melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap berbagai gejala yang tampak pada objek penelitian.<sup>50</sup> Observasi ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengguna (peserta didik) sebagai dasar untuk penyusunan produk yang dikembangkan. Observasi yang dilakukan meliputi aktivitas belajar peserta didik, karakteristik peserta didik, serta potensi yang dapat dijadikan peluang. Observasi juga dilakukan saat media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime diterapkan di kelas guna mengetahui respon peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

## **3. Angket**

Penyebaran angket ini dilakukan untuk mengetahui data penilaian kualitas pengembangan media yang diperoleh melalui jawaban angket hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Benime. Hasil penilaian tersebut akan dijadikan dasar untuk perbaikan produk sebelum dilakukan uji coba.

Lembar validasi angket ini disusun menggunakan skala likert dengan skor 1-5. Pada setiap pernyataan skor jawaban yang diberikan

---

<sup>50</sup> Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), 158.

adalah: Tidak baik = 1; Kurang baik = 2; Cukup baik = 3, Baik = 4; Sangat baik =5. Berikut ini adalah instrumen lembar validasi angket

**Tabel 3.1**  
**Lembar Validasi Angket Media Pembelajaran Berbasis Video**  
**Menggunakan Aplikasi Benime**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Media Visual	Kejelasan animasi dan komposisi warna yang digunakan					
	Kesesuaian gambar dengan materi yang disampaikan					
	Animasi diilustrasikan dengan urut dan runtut					
	Tata letak animasi terhadap materi yang disampaikan					
	Daya tarik untuk memperhatikan video hingga selesai					
Materi	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
	Kejelasan materi yang disampaikan					
	Keruntutan materi yang disampaikan					
	keinteraktifan penyampaian materi					
Bahasa	Menggunakan bahasa yang benar dan baik					
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda					
	Penulisan sesuai dengan EYD					

#### 4. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Al-quran Hadits. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis berupa *essay* atau uraian jawaban.

Tes dilakukan selama dua kali yakni *pre-test* yang telah dilakukan saat penilaian akhir tahun (PAT) dan *post-test* yang dilakukan setelah PAT dan diterapkannya media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Benime.

Hasil dari *pre-test* dan *post-test* selanjutnya akan dianalisa oleh peneliti. Setelah diketahui hasilnya, maka akan muncul jawaban dari rumusan masalah yang kedua, yakni terkait efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dalam meningkatkan prestasi pemahaman materi Al-quran Hadits. Berikut ini adalah tabel pertanyaan dalam *pre-test* dan *post-test*:

**Tabel 3.2**

**Pertanyaan *Pre-Test* dan *Post-Test***

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Rasulullah saw. Menganjurkan umatnya untuk menjalin ...	
2.	Menjalin persaudaraan islam disebut ...	
3.	Rasulullah saw. Melarang semua mukmin saling ...	
4.	المؤمن للمؤمن كالبنيان ... بَعْضُهُ بَعْضًا	
5.	Mengapa seorang mukmin dianjurkan menjalin persaudaraan?	

#### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola dengan tujuan mengumpulkan berbagai informasi yang sesuai dengan fungsi yang memiliki makna dan arti

jasas sesuai dengan tujuan.<sup>51</sup> Dalam penelitian ini, data kualitatif dan kuantitatif analisis data dilakukan dengan cara menghitung hasil angket validasi.

## 1. Metode Penelitian Kualitatif

### a. Menentukan Data

Peneliti memilih semua data yang dikumpulkan dari yang dilihat dengan yang paling relevan dengan pertanyaan penelitian.

### b. Klasifikasi Data

Peneliti mengklasifikasi semua data kemudian mengidentifikasi setiap point-pointnya.

### c. Korelasi Data

Peneliti mencari korelasi antar karakteristik atau klasifikasi.

## 2. Metode Penelitian Kuantitatif

Peneliti akan menganalisis menggunakan data penelitian menggunakan metode t-test

### a. Uji-t

Bagian ini terbagi menjadi tiga:

- 1) Membandingkan dua hasil dengan dua tingkat sebagai satu studi kasus
- 2) Membandingkan dua hasil antara *pre-test* dan *post-test* satu desain kelompok.
- 3) Membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok pembandingan

---

<sup>51</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 251.

Adapaun peneliti menggunakan cara kedua, yaitu membandingkan satu desain kelompok dengan *pre-test* dan *post-test*. Pengujian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang persamaan antara dua faktor berdasarkan prinsip-prinsip perbandingan antara mean dari *pre-test* dan *post-test*. Proses analisis data dalam pengujian ini dilakukan melalui langkah-langkah statistik sebagai berikut:

- 1) Tabel hasil *pre-test* dan *post-test* dan variasinya sebagai berikut:

**Tabel 3.3**

Sampel	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	d
1			
2			
3			
dst			
Jumlah	$\bar{x}$	$\bar{x}$	$\Sigma$

- 2) Menentukan tingkat perbedaan antara dua test dengan rumus

$$Md = \frac{\Sigma d}{N}$$

Keterangan:

Md : perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test*

$\Sigma d$  : Jumlah Total pertidaksamaan

N : Jumlah siswa

- 3) Menentukan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md : perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test*

$\sum d$  : perbedaan

$\sum x^2 d$  : jumlah simpangan kuadrat

N : jumlah sampel

4) Menentukan t-tabel dengan format sebagai berikut:

Menentukan t-tabel dilakukan dengan menggunakan tabel statistik untuk uji-t yang biasanya ditulis dalam lampiran halaman dari buku metode penelitian.

5) Analisis Akhir

Jika jumlah t-hitung lebih besar dari jumlah t-tabel, maka terdapat efektivitas media pembelajaran yang peneliti lakukan. Dan jika jumlah t-hitung lebih kecil dari jumlah t-tabel, maka tidak ada efektivitas dari media yang peneliti kembangkan.

b. Menganalisis data dari angket

Bagian ini terbagi menjadi dua:

1) Menghitung skor penilaian para validator, yakni dosen ahli, ahli materi, dan para praktisi dengan metode CVR

- 2) Menetapkan dan membandingkannya. Peneliti menggunakan angket dengan skala likert. Bentuk angket tertutup dan terbatas, dimana para validator diminta menjawab dari jawaban yang sesuai.

**Tabel 3.4**

**Tabel Skala Penilaian**

Skor	Nilai
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Setelah terkumpul seluruh nilai dari setiap validator, akan dihitung menggunakan rumus CVR. Berikut ini adalah tabel proses penghitungan angket:

**Tabel 3.5**

**Tabel Proses Analisa Nilai Seluruh Validator Metode CVR**

Item	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	V8	Jumlah	CVR	CVI	rata-rata CVR (CVI)	Kevalidan
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													

9														
10														
11														
12														
13														

Rumus CVR=  $((N_e - N/2)/(N/2))$

Bergerak dari -1 sampai 1 (valid mengikuti p value)

Untuk memberi makna dan mengambil keputusan dalam revisi produk, peneliti menggunakan nilai kritis sebagai berikut:

**Tabel 3.6**

**Tabel Nilai Kritis CVR**

Jumlah Validator	Nilai Kritis CVR
5	0,736
6	0,672
7	0,622
8	0,582

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Benime

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dalam meningkatkan prestasi pemahaman materi Al-quran Hadits. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat peserta didik kelas III di MINU Ngingas Waru Sidoarjo dalam mengikuti mata pelajaran Al-quran Hadits. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, hal tersebut dikarenakan pendidik masih menggunakan metode konvensional, yakni dengan ceramah kemudian mengerjakan soal yang ada di LKS atau buku saja tanpa bantuan media lain yang menarik.

Pengembangan media ini dilakukan dengan pendekatan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model pengembangan 4D memiliki 4 tahapan dalam merancang desain produk pengembangannya, yakni (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan); dan (4) *Disseminate* (penyebaran). Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dalam meningkatkan prestasi pemahaman materi Al-quran Hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo:

##### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* atau pendahuluan merupakan langkah pertama yang harus ditempuh dalam pengembangan penggunaan model 4D. Tahap ini dilakukan untuk mendefinisikan dan menetapkan syarat-syarat pengembangan produk dengan cara menganalisis kebutuhan pengguna dan tujuan dari berjalannya proses pembelajaran. Pada tahap ini juga ada lima tahapan yang perlu digali, yakni:

a. Analisis Awal

Analisis awal merupakan proses yang dilakukan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi saat proses pembelajaran berlangsung. Analisis ini bertujuan untuk menentukan langkah awal dalam mengembangkan produk. Analisis ini dilakukan dengan wawancara kepada guru Al-quran Hadits, serta observasi atau pengamatan secara langsung.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan LKS dan buku saja. Selain itu, pendidik menyampaikan materi hanya melalui metode ceramah saja kemudian mengerjakan soal yang ada di LKS atau buku, tanpa bantuan media pembelajaran yang lain. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk memahami materi pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran juga tidak tercapai secara maksimal.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik merupakan telaah untuk memahami karakteristik peserta didik baik dari segi kemampuan kognitif, latar belakang peserta didik, kompetensi diri, dan pengalaman secara individu maupun kelompok. Rata-rata usia peserta didik kelas III MINU Ngingas Waru Sidoarjo adalah 9-10 tahun. Dimana pada usia ini peserta didik masih memasuki fase daya pikir logis, mendetail, dan menarik. Sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat mendorong munculnya motivasi, daya tarik, serta daya nalar yang lebih mendetail.

Target dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III-C di MINU Ngingas Waru Sidoarjo. Karakteristik didik kelas III-C cenderung aktif dan tidak kondusif. Namun saat pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung pasif, hanya mendengarkan saja kemudian mengerjakan soal. Hal tersebut membuat peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga, tingkat pencapaian tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.

#### c. Analisis Tugas

Analisis tugas merupakan langkah yang dilakukan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan KI (kompetensi inti) dan KD (kompetensi dasar) pada produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis awal dan analisis peserta didik, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis video dengan

menggunakan aplikasi Benime pada mata pelajaran Al-quran Hadits, khususnya pada bab 6 yakni “Hadits tentang Persaudaraan”.

Adapun analisis tugas ini mengacu pada kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) dalam Kurikulum Madrasah KMA 2019. Berikut ini adalah rincian kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) materi Al-quran Hadits Bab 6 Hadits tentang Persaudaraan.

#### Kompetensi Inti

- KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### Kompetensi Dasar:

- 1.7 Menerima Bahwa sesama mukmin adalah saudara
- 2.7 Menjalankan sikap peduli kepada sesama

- 3.7 Memahami arti dan isi kandungan hadits tentang persaudaraan riwayat Bukhari dan Muslim dari Abu Musa
- 4.7.1 Mendemonstrasikan hafalan hadits tentang persaudaraan riwayat Bukhari dan Muslim dari Abu Musa
- 4.7.2 Mengkomunikasikan isi kandungan hadits tentang persaudaraan riwayat Bukhari dan Muslim dari Abu Musa

#### Tujuan Pembelajaran

- 1) Mampu melafalkan hadits tentang persaudaraan riwayat Bukhari dan Muslim dari Abu Musa.
- 2) Mampu menerjemahkan hadits tentang persaudaraan riwayat Bukhari dan Muslim dari Abu Musa.
- 3) Mampu menjelaskan isi kandungan hadits tentang persaudaraan riwayat Bukhari dan Muslim dari Abu Musa.

#### d. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan dengan analisis awal hingga analisis tugas. Atau dengan kata lain, analisis konsep ini bertujuan untuk menentukan materi pada produk yang akan dikembangkan. Analisis ini berupa peta konsep yang akan dibuat sebagai alat ketercapaian kompetensi.

Pada tahap ini peneliti membuat peta konsep sederhana terkait rancangan isi konten produk media pembelajaran menggunakan aplikasi

Benime pada materi Al-quran Hadits bab 6 “Hadits tentang Pesaudaraan”.



e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan analisis awal hingga analisis konsep, maka dikonversikan menjadi tujuan pembelajaran yang didasari oleh analisis materi dan kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran ini, peneliti bisa mengetahui apa saja yang harus ditampilkan dan tidak perlu ditampilkan dalam produk.

**2. Tahap *Design* (Perancangan)**

Tahap selanjutnya adalah tahap *design* atau perancangan. Tahap ini bertujuan untuk membentuk rancangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada tahap pendefinisian, peneliti merancang media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi Benime. Pada tahap perancangan ini disusun menjadi empat tahapan antara lain:

a. Penyusunan Standar Tes

Penyusunan standar tes ini dilakukan berdasarkan hasil analisis pada tahap pendefinisian. Tes yang dimaksud dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime ini adalah tes formatif berupa soal *essay* atau uraian jawaban. Peneliti memberikan *pre-test*

kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Tes ini dilakukan dalam penilaian akhir tahun (PAT).

b. Pemilihan Media

Pemilihan media merupakan tahapan yang dilakukan untuk menentukan media yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis pada tahap pendefinisian.

Media yang dipilih untuk pengembangan ini adalah media berbasis video dengan memanfaatkan aplikasi Benime. Media ini nantinya akan ditayangkan di kelas saat pembelajaran berlangsung menggunakan bantuan LCD proyektor. Media ini dibuat semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format ini merupakan langkah awal sesungguhnya dalam mengembangkan produk. Pemilihan format ini berkaitan dengan desain animasi, isi materi yang disampaikan, tampilan font dan ukuran yang setiap slide, pengisian suara, serta strategi tampilan pembelajaran yang tidak membosankan.

Font dalam video ini rata-rata menggunakan tipe *Coustard*. Untuk ukuran font disesuaikan dengan sedikit banyaknya teks yang ditampilkan tiap slide. Animasi-animasi yang digunakan rata-rata

animasi asli bawaan dari aplikasi Benime, hanya ada satu animasi dan satu gambar saja yang tidak bawaan asli dari aplikasi Benime.

Sedangkan untuk pengisian suara, peneliti perlu meng-*export* terlebih dahulu dari aplikasi Benime ke aplikasi InShot. Karena jika langsung di aplikasi Benime hanya bisa dilakukan dengan sekali *take* saja dari awal hingga akhir.

d. Rancangan Awal

Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi Benime yang akan dikerjakan. Kegiatan yang akan dilakukan dalam tahapan ini adalah menentukan materi yang akan ditulis, menentukan desain media pembelajaran berbasis video, dan gaya bahasa yang digunakan. Hasil dalam tahapan ini berupa draft awal video. Kemudian dari draft tersebut akan diberi masukan oleh dosen pembimbing guna memperbaiki produk sebelum dilakukan produksi.

Adapun materi yang akan disusun, yakni materi Al-quran Hadits pada bab 6 “Hadits tentang Persaudaraan”. Berikut ini adalah materi yang akan disampaikan sebagaimana tujuan pembelajaran yang telah dipaparkan di tahap *define*:

3) Lafal Hadits tentang Persaudaraan beserta artinya

عَنْ أَبِي مُوسَى رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ "الْمُؤْمِنُ لِلْمُؤْمِنِ

كَالْبُنْيَانِ يَشُدُّ بَعْضُهُ بَعْضًا وَشَبَّكَ بَيْنَ أَصَابِعِهِ" (رواه البخاري و مسلم)

Artinya: Abu Musa R.A. berkata, Nabi Muhammad SAW.

Bersabda: *“Orang mukmin terhadap mukmin lainnya bagaikan satu bangunan yang saling menguatkan satu sama lainnya. Lalu Beliau memperagakan jari-jemarinya.”* (H.R. Bukhori dan Muslim).

#### 4) Kandungan Hadits tentang Persaudaraan

Rasulullah SAW. Mengibaratkan persaudaraan mukmin seperti sebuah bangunan yang kokoh dan saling menguatkan. Setiap bangunan terdiri dari pondasi, pintu, jendela, dinding, lantai, dan atap. Semua bagian dari bangunan tersebut tergabung menjadi satu agar tidak mudah roboh. Begitu juga dengan ikatan persaudaraan Islam, atau yang biasa kita kenal dengan Istilah ukhuwwah Islamiyyah. Agar Ukhuwwah Islamiyyah semakin kuat, maka:

- g) Harus saling mencintai
- h) Harus hidup rukun dan damai
- i) Harus saling tolong menolong
- j) Harus saling bekerjasama
- k) Harus saling menghargai
- l) Dilarang menyakiti, menzalimi, dan berselisih.

Manfaat memupuk tali persaudaraan adalah:

- e) Dapat menumbuhkan kekuatan Islam
- f) Dapat menimbulkan ketenangan batin
- g) Dapat menciptakan hidup yang damai dan tentram
- h) Dapat menumbuhkan rasa solidaritas serta kepedulian antarsesama muslim.

### 3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan produk pengembangan. Dalam tahap ini peneliti memperhatikan bagaimana tanggapan dan penilaian dari para ahli media, ahli materi, dan para praktisi. Pada tahap pengembangan ini dilakukan melalui dua kegiatan, yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. Berikut ini penjelasannya:

#### a. *Expert Appraisal* (Penilaian Ahli)

Pengembangan video aplikasi Benime yang telah disusun dilakukan proses validasi terhadap para ahli media, ahli materi/isi, dan para praktisi untuk mengetahui layak atau tidak untuk digunakan. Penilaian yang dinilai dalam angket validasi media ini mencakup aspek media visual, aspek materi, dan aspek bahasa. Masukan dari para validator digunakan sebagai bahan perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah draft I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan draft II. Selanjutnya draft II akan diujicobakan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas. Adapun hasil validasi dari para validator adalah sebagaimana tabel 4.1:

Tabel 4.1

Tabel Hasil Validasi dari 8 Validator

Item	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	V8	Jumlah	CVR	CVI	rata-rata CVR (CVI)	Kevalidan
1	4	4	5	4	4	5	5	4	35	0.75	0.875	0.8125	Valid
2	3	4	5	5	5	5	5	4	36	0.8	0.9	0.85	Valid
3	4	4	5	5	4	5	5	4	36	0.8	0.9	0.85	Valid
4	4	4	4	4	4	5	5	4	34	0.7	0.85	0.775	Valid
5	3	4	5	4	4	4	5	3	32	0.6	0.8	0.7	Valid
6	4	4	5	5	5	4	5	5	37	0.85	0.925	0.8875	Valid
7	3	4	5	4	5	5	5	5	36	0.8	0.9	0.85	Valid
8	5	4	5	5	4	4	5	4	36	0.8	0.9	0.85	Valid
9	4	4	5	4	4	5	5	4	35	0.75	0.875	0.8125	Valid
10	5	4	5	5	5	5	5	5	39	0.95	0.975	0.9625	Valid
11	4	4	5	5	5	5	5	5	38	0.9	0.95	0.925	Valid
12	4	4	5	4	5	4	5	5	36	0.8	0.9	0.85	Valid
13	5	4	5	5	5	4	5	5	38	0.9	0.95	0.925	Valid
<b>Overall</b>										<b>0.8</b>	<b>0.9</b>		

Penilaian angket validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime ini mencakup aspek media visual, aspek materi, dan aspek bahasa. Total dari item yang dinilai dari seluruh aspek berjumlah 13 pertanyaan.

Penilaian validator terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dianalisis dengan menggunakan metode CVR dan CVI. Keputusan kevalidan media pembelajaran menggunakan aplikasi

Benime yang ditentukan dengan CVR disesuaikan dengan nilai kritis berdasarkan jumlah validator yang dapat dilihat pada Tabel 4.2.<sup>52</sup>

**Tabel 4.2**

**Nilai Kritis CVR (one-tailed,  $\alpha=0,05$ )**

Jumlah Validator	Nilai Kritis CVR
5	0,736
6	0,672
7	0,622
8	0,582

Berdasarkan nilai CVR dari hasil pengolahan data validitas untuk aspek media visual, aspek materi, dan aspek bahasa diperoleh bahwa setiap item pernyataan pada angket validasi diterima oleh validator. Diterimanya setiap item pernyataan ahli pada angket validasi dikarenakan nilai CVR setiap item lebih besar dari nilai kritis 0,582.

Setelah nilai CVR setiap item pernyataan pada ketiga aspek diperoleh, maka nilai CVI atau rata-rata CVR dapat dihitung. Hasil pengolahan data validitas dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Berdasarkan informasi pada Tabel 4.1, terlihat bahwa semua aspek yang dinilai telah valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap item

<sup>52</sup> F. Robert Wilson, Wei Pan, and Donal A. Schumsky, "Recalculation of the Critical Values for Lawshe's Content Validity Ratio," *Measurement and Evaluation in Counseling and Development* 45, no. 3 (2012): 197–210.

pernyataan dalam angket validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek media visual, aspek materi, dan aspek bahasa yang dimaksud.

Angket validitas ini tidak untuk mengungkapkan tingkat kevalidan produk, tetapi hanya mengungkapkan valid atau tidaknya suatu produk. Namun dapat diketahui jika nilai CVR lebih mendekati 0,99 maka validitas produk akan lebih tinggi.<sup>53</sup> Dengan demikian, media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime yang dikembangkan telah valid dan dapat diujicobakan.

b. *Developmental testing* (Uji Coba Produk)

Setelah dinilai oleh validator, tahapan selanjutnya adalah uji coba rancangan produk kepada beberapa peserta didik sebelum akhirnya disebar. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon dan masukan secara langsung dari peserta didik uji coba. Apakah respon dan komentarnya cukup baik atau sebaliknya. Uji coba ini dilakukan kepada empat peserta didik kelas III di MINU Ngingas Waru Sidoarjo.

Respon dari empat peserta didik tersebut menunjukkan tertarik mengikuti video hingga akhir. Respon tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime ini layak untuk dilakukan penyebaran.

---

<sup>53</sup> Teimour Allahyari et al., "Development and Evaluation of a New Questionnaire for Rating of Cognitive Failures at Work," *International Journal of Occupational Hygiene* 3, no. 1 (2009): 6–11.

#### **4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)**

Setelah dilakukan uji coba terbatas dan revisi, tahap selanjutnya adalah tahap penyebaran. Pada tahap ini, produk yang sudah direvisi kemudian disebarakan kepada para peserta didik kelas III-C di MINU Ngingas Waru Sidoarjo. Pada saat diterapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime ini juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Adapun efektivitas media pembelajaran berbasis videoo menggunakan aplikasi Benime dalam meningkatkan prestasi pemahaman materi Al-quran Hadits akan dibahas lebih lanjut pada sub bab berikutnya.

#### **B. Efektivitas Media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Al-quran Hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo**

Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dalam meningkatkan prestasi pemahaman materi Al-quran Hadits, maka saat media tersebut diimplementasikan kepada peserta didik diperlukan pengukuran ketercapaian media pembelajaran. Pengukuran ketercapaian media pembelajaran ini dilakukan dua kali, yakni sebelum diterapkan media pembelajaran berbasis video atau yang biasa dikenal dengan istilah *pre-test*, dan sesudah diterapkan media pembelajaran berbasis video atau yang biasa dikenal dengan istilah *post-test*.

### 1. *Pre-Test Dan Post-Test*

Uji t-test dilakukasn dengan *paired-samples t-test* yang dibantu oleh program SPSS. Hasil uji *pre-test* dan *post-test* kelasa III-C dapat dilihat pada Tabel 4.3

**Tabel 4.3**

**Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test***

No	Nama	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	Ahmad Asrory	45	75
2	Afiqatul Huda	60	85
3	Aahmad Rizaldi Al-fatih	25	65
4	Amira Tiara Zahrani	75	90
5	Aprilia Aina Azzahra	75	85
6	Arina Niski Mabruroh	45	75
7	Avika Lailatul Fitriyah	50	80
8	Juan Marcello Haidar Al-Bachrie	25	60
9	M. Rizky Putra Hermanzah	35	70
10	Masayu Khalisa Naura Athifa	60	85
11	M. Adrian Arziki Mahfudz	45	80
12	M. Raafi Syahrul Fattah	40	75
13	M. fadhilasfa Marddian	50	80
14	M. Dzaki Rahmatullah	45	80
15	M. Syahrul Mubarak	30	65
16	M. Ali Fikri	50	85
17	M. Arjen Abdillah	25	70
18	M. Aufan Dzikrull Ibrahim	40	80
19	M. Dhimyati Hasbillah	55	85
20	M. Dzulkifli Zamahsyari Firmansyah	40	70
21	M. Faiqtiyar	70	90
22	M. Ikhlasul Amali	25	65
23	M. Kian Winarta	85	100
24	M. Rifqi Habibullah	50	80
25	Nabila Amalia	50	85
26	Nasa Arabella Zahira	40	75
27	Natasya Audia Salsabila	75	90
28	Nazala Salsabila Rahma	100	100

29	Nelly Dwi Rahmayanti	25	60
30	Nur Syifauz Zahro	60	85
31	Reva Oktafanya	30	65
32	Robihatun Nafisah	45	75
33	Saskiyah Elyse'e Alain Sugiyono	60	85
34	Selena Naureen Maulana Putri	85	100
35	Sofia Nur Fatimah Azzahra	55	80
36	Thalita Syafa Kamilah Mauliddya	65	85
<b>Jumlah</b>		<b>1835</b>	<b>2860</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>50.97222222</b>	<b>79.44444444</b>

Dari data di atas, dapat diketahui adanya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Benime. Dengan jumlah hasil *pre-test* sebelum diterapkannya media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime total nilai 1835 dengan rata-rata 50,97. Sedangkan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Benime, total nilai 2860 dengan rata-rata 79,44. Adapun penjelasan data yang di dapat dari uji *paired-sample t-test* akan dibahas lebih lanjut pada sub bab berikutnya.

## 2. Perumusan Hipotesis Peneliti

Perumusan hipotesis nol : Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah tes, yang artinya tidak ada pengaruh materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video aplikasi Benime untuk peserta

didik kelas III-C di MINU Ngingas Waru Sidoarjo.

Perumusan hipotesis alternatif: Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah tes, yang artinya tidak ada pengaruh materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video aplikasi Benime untuk peserta didik kelas III-C di MINU Ngingas Waru Sidoarjo.

Pedoman pengambilan keputusan dalam keputusan uji *paired sampel t-test* adalah:

- Jika nilai  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  maka hipotesis nol ditolak, hipotesis alternatif diterima.
- Jika nilai  $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$  maka hipotesis nol diterima, hipotesis alternatif ditolak.

Peneliti menggunakan bantuan SPSS untuk mengetahui dalam keputusan uji normalitas *paired sampel t-test* dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Benime, sebagaimana berikut:

**Tabel 4.4**

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	50,97	36	18,929	3,155
	Posttest	79,44	36	10,473	1,745

Ini adalah tabel pertama yang menampilkan ringkasan hasil deskriptif sampel atau data dari *pre-test* dan *post-test*.

**Tabel 4.5**  
**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	36	,947	,000

Ini adalah hasil kedua yang mendefinisikan dan menampilkan hasil, korelasi atau hubungan antar data *pre-test* dan *post-test*.

**Tabel 4.6**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest- Posttest	-28,472	9,623	1,604	-31,728	-25,216	-17,753	35	,000

Ini adalah tabel ketiga yang artinya hasil tersebut menampilkan korelasi atau hubungan antara data *pre-test* dan *post-test* dengan jelas.

Pedoman pengambilan keputusan:

- Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka ada perbedaan produktivitas yang signifikan antara sebelum dilakukannya training dan sesudah dilakukannya training.
- Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak ada perbedaan produktivitas antara sebelum dan sesudah dilakukannya training.

Signifikansi perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* antara sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Nilai rata-rata

sebelum menggunakan media 50,97 dengan standar deviasi 18,929 sedangkan setelah menggunakan media 79,44 dengan standar deviasi 10,473.

Langkah selanjutnya adalah mencari nilai t-tabel pada tingkat kebebasan dan kepentingan. Diketahui derajat kebebasannya adalah 36 dan nilai pentingnya adalah 05.0/025.0. Nilai ini digunakan sebagai dasar untuk mencari nilai tabulasi dari t-value dalam distribusi t-value. Tabulasi statistik, maka cari nilai t-value tabularnya adalah 2,02809, seperti pada gambar berikut:

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.43491	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.3462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.29000	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.25216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22314	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.18381	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.17037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.15979	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.15145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.14491	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.13982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.13592	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.13302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.13056	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.12861	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.12737	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.12666	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.12630	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.12624	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.12633	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.12653	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.12684	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.12723	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.12767	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.12815	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.12865	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.12917	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.12971	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.13027	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68136	1.30551	1.68830	2.13084	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.13142	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.13201	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.13261	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.13322	2.42326	2.70446	3.30688

Telah disebutkan sebelumnya bahwa dari hasil *paired-sample test* diperoleh nilai  $t$  hitung 17,753 dan nilai  $t$  tabel 2,02809 serta nilai signifikansi ( $p$ -value) 0,000. Nilai  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime lebih efektif dari pada tidak menggunakan media.

Dan dapat disimpulkan bahwa Hipotesis Nol ditolak dan Hipotesis Alternatif diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil *pre-test* dan *post-test* dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime artinya ada pengaruh dari

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI BENIME DALAM MENINGKATKAN PRESTASI  
PEMAHAMAN MATERI AL-QURAN HADITS .

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime tervalidasi sesuai dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Al-quran Hadits di MINU Ngingas Waru Sidoarjo. Adapun alur pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime mengacu pada model pengembangan 4D, yakni meliputi: (a) tahap *define* (pendahuluan), meliputi menganalisis dan mendefinisikan kebutuhan pengguna; (b) tahap *design* (perancangan), meliputi perancangan produk yang diawali dengan pemilihan tema dan disesuaikan dengan KI dan KD; (c) tahap *develop* (pengembangan), meliputi penilaian oleh para ahli dan uji coba terbatas; dan (4) tahap *disseminate* (penyebaran), yakni menyebarkan produk yang telah direvisi.
2. Efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dalam meningkatkan prestasi pemahaman materi Al-quran Hadits menunjukkan signifikansi perbedaan hasil pretest dan posttest antara sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media 50,97 dengan standar deviasi 18,929 sedangkan setelah menggunakan media 79,44 dengan standar deviasi

10,473. Dari hasil *paired-sample test* diperoleh nilai t hitung 17,753 dan nilai t tabel 2,02809 serta nilai signifikansi (p-value) 0,000. Nilai t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime lebih efektif dari pada tidak menggunakan media.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan, pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dapat meningkatkan prestasi pemahaman materi Al-quran Hadits, berikut saran yang disampaikan peneliti:

1. Bagi guru, sebaiknya menerapkan media pembelajaran yang menarik dan beraneka ragam agar pembelajaran menjadi lebih hidup dan berkesan dan tujuan pembelajaran menjadi tercapai secara maksimal.
2. Bagi sekolah, media pembelajaran ini dapat dijadikan inspirasi dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran yang menarik agar peserta didik antusias mengikuti mata pelajaran.
3. Bagi siswa, dimohon media pembelajaran berbasis video ini dapat dijadikan motivasi dan dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari materi pembelajaran tersebut.
4. Bagi pembaca, media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime ini memiliki banyak keterbatasan, diantaranya pengembangan media ini masih berfokus pada satu pokok bahasan materi “Hadits tentang Persaudaraan”

saja. Apabila menemukan kesalahan dan kekeliruan dalam penulisan dan pengembangan media ini, mohon kritik dan sarannya agar bisa dikembangkan lagi di masa mendatang demi pendalaman pengetahuan yang lebih luas.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- 2014, Permenag RI No. 165 tahun. *Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta, 2014.
- 2019, Keputusan Menteri Agama Nomer 183 Tahun. *Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah*. Indonesia: Direktorat KSKK Madrasah, 2019.
- Akmalia, Rizkiana, Fajriana Fajriana, Rohantizani Rohantizani, Hayatun Nufus, and Wulandari Wulandari. "Development of Powtoon Animation Learning Media in Improving Understanding of Mathematical Concept." *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)* 4, no. 2 (2021): 105.
- Allahyari, Teimour, Narmin Hassanzadeh Rangi, Yahya Khosravi, and Farid Zayeri. "Development and Evaluation of a New Questionnaire for Rating of Cognitive Failures at Work." *International Journal of Occupational Hygiene* 3, no. 1 (2009): 6–11.
- Amrina, Adam Mudinillah, and Fadilatu Ulya. "Pemanfaatan Aplikasi Benime Untuk Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas 1 Di MIN 1 Solok." *Arabia* 13, no. 2 (2021): 191.
- Ariani, Hamdan Husein Batubara dan Dessy Noor. "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI." *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 48.
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Bulkani, M. Fatchurahman, Harirayanto Adella, and M. Andi Setiawan. "Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools." *International*

*Journal of Instruction* 15, no. 1 (2022): 55–72.

Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia, 2019.

Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model.” *Halaqah: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35.

Chairiyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo.” *Jurnal Handayani PGSD Unimed* 12, no. 2 (2021): 125–132.

Fadhli, Muhibuddin. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2015).

Fatmawati, Erni, Karmin, and Rahayu Sri Sulistiyawati. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Cakrawala Jurnal Pendidikan* 12, no. 1 (2018).

Hafizh, Abrar, and Ridho Bayu Yefterson. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Windows Movie Maker Dalam Pembelajaran Sejarah.” *Jurnal Halaqah* 1, no. 3 (2019): 224–245.  
<http://ejournal.pamaaksara.org/index.php/hal/article/view/34>.

Hariati, Puji Ningsih Sri, Rohanita Lily, and Safitri Islamiani. “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat.” *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)* 6, no. 1 (2020): 19.

Iksan, Khairul. *Media Pembelajaran*. Pamekasan, 2017.

Khastini, Rida Oktorida, Nani Maryani, Indria Wahyuni, Suroso Mukti Leksono, and Nadya Pratiwi Tri Lantanfi. “Assisting Student Knowledge and Critical

Thinking by E-Learning Media: Post-Harvest Fungi Poster.” *Cypriot Journal of Educational Sciences* 16, no. 4 (2021): 1479–1491.

Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.

Marlina, Abdul Wahab, Susidamaiyanti, Ramadana, Siti ZUMrotul Nikmah, Sarwo Edy Wibowo, Indianasari, Syafruddin, Wiwin Putriawati, and Eryuni Ramdhayani. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Maya, Dian, and Sahat Siagian. “Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 1 (2013): 1–15.

Miftah, M. “Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 101.

Mulyatiningsih, Endang. *Terapan Riset. Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press, 2011.

Nurhaisah. “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Benime Whiteboard Animation Kelas IV Sekolah Dasar.” Universitas Muhammadiyah Malang, 2022.

Nurseto, Tejo. “Membuat Media Pembelajaran.” *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8, no. 1 (2011): 24.

Pakpahan, Nurmi Frida Dorintan Bertua. “The Effectiveness of Achieve Student Competency Between Learning Using Video-Based Media and Power.” *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)* 9, no. 1 (2022): 604–611.

Rofiq, M. Aunur. *Wawancara Guru MINU Ngingas*. Sidoarjo, 2022.

Rusman. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta, 2013.

- . *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015.
- Sadiman, Arief S., Harjito, Anung Haryono, and Rahardjo R. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2018.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Grub, 2016.
- Sardiman, Arief S. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo, 2007.
- Sofia, Hilya Wildana, Anjar Putro Utomo, Slamet Hariyadi, Bevo Wahono, and Erlia Narulita. "The Validity and Effectivity of Learning Using STEAM Module with Biotechnology Game." *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)* 6, no. 1 (2020): 91–100.
- Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukoco, Zainal Arifin, Sutiman, and Muhkamad Wakid. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 22, no. 2 (2014): 216.
- Suyanto, Turmudi, and Abd. Rokhim. *Salam 5 in 1 Untuk MI Kelas III Semester 2 Jilid 3B*. Jakarta: Erlangga, 2020.
- Uno, Hamzah B., and Nina Kamatenggo. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

- de Vries, Marc J. "The Concept-Context Approach to Learning Material Properties in Design (-Related) Education." *Science Education and Communication*, no. 371 (2014): 329–336.
- Wilson, F. Robert, Wei Pan, and Donal A. Schumsky. "Recalculation of the Critical Values for Lawshe's Content Validity Ratio." *Measurement and Evaluation in Counseling and Development* 45, no. 3 (2012): 197–210.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana, 2017.
- "Benime-Whiteboard Video Maker - Versi Terbaru Untuk Android - Unduh Apk." <https://apkgk.com/id/com.benzveen.doodlify>.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A