



## Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Doratoon Materi Sejarah Peradaban Islam SMA

\*Nur Fakhrunnisaa<sup>1, a</sup>, Hikmah Isnaini<sup>2, b</sup>, Nurul In<sup>3, c</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Prodi Pendidikan Agama Islam, IAIN Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia

<sup>a</sup>[nurfakhrunnisaa@iainpalopo.ac.id](mailto:nurfakhrunnisaa@iainpalopo.ac.id), <sup>b</sup>[hikmahisnaini1712@gmail.com](mailto:hikmahisnaini1712@gmail.com), <sup>c</sup>[innurul824@gmail.com](mailto:innurul824@gmail.com)

### INFORMASI ARTIKEL

#### Histori Artikel:

Diterima : 31/10/2023  
Direvisi : 22/01/2024  
Disetujui : 25/03/2024  
Diterbitkan : 31/05/2024

#### Keywords:

*Doratoon; History of Islamic Civilization; Islamic Education; Tutorial Video*

#### Kata Kunci:

*Doratoon, Pendidikan Agama Islam, Sejarah Peradaban Islam, Video Pembelajaran.*

#### DOI:

<https://doi.org/10.46963/asatiza.v5i2.1347>

#### \*Correspondence

##### Author:

[nurfakhrunnisaa@iainpalopo.ac.id](mailto:nurfakhrunnisaa@iainpalopo.ac.id)

© authors (2024) under license [CC BY SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

### Abstract

Islamic education requires more media variation in its presentation. One of the learning media variations is video learning, created using the doratoon application. This research aims to find out the validity and level of popularity of video learning material of the history of Islamic civilization. Research methods using R&D methods (research and development), with 4D models (define, design, develop, disseminate). Data collection techniques using interviews and lifts, as well as data analysis using quantitative descriptives. The research was conducted at UPT State High School 1 Sinjai, with research subjects of 35 students of X1 class. The results of the study showed the validity rate of the video learning material of the history of Islamic civilization based on the evaluation of the material expert was 90%, the average media expert was 83%, and the average learning expert was 91%, the third evaluation result of the entry into the category is very valid, as well as the rate of validity of the Video learning material history of the Islamic civilization average of 74% was in the category of interest. So, the video learning material of Islamic civilization is very valid and interesting to use in learning.

### Abstrak

Pembelajaran pendidikan agama Islam membutuhkan lebih banyak variasi media dalam penyajian materinya. Variasi media pembelajaran salah satunya berupa video pembelajaran, yang dibuat menggunakan aplikasi doratoon. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan tingkat kemenarikan video pembelajaran materi sejarah peradaban Islam. Metode penelitian yang digunakan metode R&D (research and development), dengan model 4D (define, design, develop, disseminate). teknik pengumpulan data menggunakan angket, serta analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Penelitian dilakukan di UPT SMA Negeri 1 Sinjai, dengan subjek penelitian sebanyak 35 orang siswa kelas X1. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kevalidan video pembelajaran materi sejarah peradaban Islam berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 90%, ahli media rata-rata sebesar 83%, dan ahli pembelajaran rata-rata sebesar 91%, ketiga hasil penilaian ahli masuk dalam kategori sangat valid, serta tingkat kemenarikan video pembelajaran materi sejarah peradaban islam rata-rata sebesar 74% masuk dalam kategori menarik. Sehingga video pembelajaran materi peradaban islam sangat valid dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

### Cara mensitasi artikel:

Fakhrunnisaa, N., Isnaini, H., & In, N. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbasis doratoon materi sejarah peradaban Islam SMA. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 119-130. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v5i2.1347>

## PENDAHULUAN

Sejarah peradaban Islam merupakan salah satu aspek penting dalam materi pelajaran pendidikan agama Islam. Materi sejarah peradaban Islam meliputi sejarah masuknya agama Islam di Indonesia, perkembangan kesultanan di Indonesia, dan tokoh penyebarannya. Pengajaran sejarah peradaban Islam sering kali diajarkan menggunakan buku teks atau presentasi yang tidak melibatkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa, sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami dan menganalisis materi sejarah peradaban Islam utamanya di Indonesia dengan baik, dan minat belajar siswa menjadi rendah. Hal ini disebabkan kurang tertariknya siswa dengan materi sejarah yang biasanya dianggap membosankan, selain itu terdapat banyak tokoh dan kisah di dalamnya, dan membuat siswa sulit untuk mengingat apa yang dipelajari karena kurang berhubungan dengan kehidupannya sehari-hari. Hal lain yang dapat membuat siswa kesulitan dalam memahami dan menganalisis yaitu pemaparan materi yang hanya disampaikan lewat metode ceramah berbantuan buku teks, tidak menggunakan alat bantu multimedia seperti video ataupun menggunakan metode-metode pembelajaran selain ceramah. Hal ini sejalan dengan pernyataan, jika guru hanya mengandalkan buku sebagai media ajar dan tidak mengembangkan dan menginovasi suatu pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa, hal tersebut bisa menyebabkan rendahnya minat belajar siswa (Salsabilla et al., 2021).

Pengajaran sejarah peradaban Islam

memerlukan pendekatan, strategi dan media yang inovatif, kreatif dan efektif untuk menarik minat belajar siswa. Salah satu pendekatan yang sedang tren dalam pembelajaran saat ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Pengertian media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi materi pelajaran. Media pembelajaran dapat berupa benda nyata, seperti buku, alat peraga, atau model, maupun media digital, seperti video, audio, atau aplikasi komputer. Dalam penelitian oleh (Mustakim, 2020), penggunaan media online dalam pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 telah terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan siswa. Media online memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, serta memberikan akses ke berbagai sumber belajar yang beragam. Selain itu, dalam penelitian oleh (Nurseto, 2012), media pembelajaran memiliki fungsi-fungsi penting dalam proses pembelajaran. Fungsi-fungsi tersebut antara lain adalah sebagai alat untuk membuat pembelajaran lebih efektif, mempercepat proses belajar, meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, dan mengonkretkan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Dalam konteks pandemi COVID-19, peran media pembelajaran juga menjadi sangat penting. Penelitian oleh Herawati et al. (2021) menunjukkan bahwa perpustakaan perguruan tinggi dapat berperan dalam menyediakan media

pembelajaran yang dapat diakses secara daring. Hal ini memungkinkan siswa dan mahasiswa untuk tetap belajar dan melakukan penelitian meskipun dalam situasi pembatasan fisik. Secara keseluruhan, pengertian media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi materi pelajaran. Media pembelajaran dapat berupa benda nyata atau media digital, dan memiliki fungsi-fungsi penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Penelitian oleh Sadikin dan Hamidah Sadikin & Hamidah (2020) menyebutkan bahwa berbagai media dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Namun, penelitian ini tidak secara spesifik membahas jenis-jenis media pembelajaran. Referensi Raharja & Indrajaya (2023) oleh Raharja dan Indrajaya membahas tentang rancang bangun aplikasi *augmented reality* sebagai media pembelajaran pengenalan macam-macam bola pada anak usia dini. Meskipun penelitian ini hanya membahas satu jenis media pembelajaran, yaitu aplikasi *augmented reality*, namun dapat memberikan gambaran tentang jenis media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Dalam konteks yang lebih umum, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan, antara lain: 1. Buku dan materi cetak: Buku teks, buku panduan, dan materi cetak lainnya merupakan jenis media pembelajaran yang paling umum

digunakan. Mereka menyediakan informasi dan penjelasan yang terstruktur tentang materi pembelajaran. 2. Media audio: Media audio, seperti rekaman suara, *podcast*, atau lagu, dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, menjelaskan konsep, atau meningkatkan pemahaman siswa melalui pendengaran. 3. Media visual: Media visual, seperti gambar, diagram, grafik, atau peta, dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep, menggambarkan hubungan antara elemen-elemen, atau memperjelas informasi yang disampaikan. 4. Media audiovisual: Media audiovisual, seperti video, animasi, atau presentasi multimedia, menggabungkan elemen suara dan gambar untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. 5. Media digital: Media digital, seperti aplikasi komputer, perangkat lunak pembelajaran, atau platform pembelajaran daring, memberikan akses ke berbagai sumber belajar, interaksi online, dan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif. 6. Media manipulatif: Media manipulatif, seperti alat peraga, model, atau benda nyata, digunakan untuk memberikan pengalaman langsung dan interaktif kepada siswa, memungkinkan mereka untuk melakukan eksperimen atau memanipulasi objek secara fisik. Dalam keseluruhan, jenis-jenis media pembelajaran dapat mencakup buku dan materi cetak, media audio, media visual, media audiovisual, media digital, dan media manipulatif.

Pemilihan jenis media pembelajaran yang tepat harus didasarkan pada tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan

konteks pembelajaran yang relevan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu video pembelajaran. Penggunaan video dalam pembelajaran, bukanlah sebuah hal yang baru, dilihat dari kemajuan teknologi dan kreativitas pembuatan video yang didukung dengan aplikasi-aplikasi yang mudah digunakan. Sehingga dengan penggunaan video pembelajaran, semakin efektif dan menarik.

Video pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan respons terhadap perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi tidak lepas dari hardware dan software. Hardware berupa perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, laptop dan komputer, sedangkan software berupa perangkat lunak yang salah satu fungsinya untuk mengakses atau membuat video seperti aplikasi-aplikasi canva, kinemaster, doratoon, tiktok dan lain-lain. Sehingga dengan hardware dan software tersebut dapat memudahkan siswa untuk dapat belajar kapan saja, di mana saja, dan memiliki kontrol atas proses belajar mereka sendiri. Video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar.

Video pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa berdasarkan beberapa penelitian. Penelitian oleh Yunitasari & Hanifah (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran daring memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19 (Yunitasari & Hanifah, 2020). Selain itu, penelitian oleh Wahyuniar et al. (2021) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa (Wahyuniar et al., 2021). Penelitian lain oleh Pujiningrum et al., (2021)

menunjukkan bahwa perhatian orang tua dan minat belajar siswa pada pembelajaran daring juga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika (Pujiningrum et al., 2021). Selain itu, penelitian oleh Japar et al., (2021) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi profesional guru dan menggugah semangat belajar peserta didik (Japar et al., 2021).

Dalam penelitian lain, Sunami & Aslam (2021) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Zoom Meeting dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa (Sunami & Aslam, 2021). Penelitian oleh Nasir & Jamiludin (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PowerPoint juga berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa (Nasir & Jamiludin, 2023). Selain itu, penelitian oleh Aprillia et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran daring juga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Aprillia et al., 2022).

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran video animasi, aplikasi pembelajaran daring, dan PowerPoint telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, perhatian orang tua dan kompetensi profesional guru juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa dalam pembelajaran daring. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu aplikasi pembuat video animasi pembelajaran dewasa ini adalah *doratoon*. *Doratoon* adalah aplikasi pembelajaran yang bisa mempermudah seorang guru dalam proses belajar dengan cara *online* dan *offline*; Pemilihan *Doratoon* dalam penelitian ini karena *Doratoon* merupakan aplikasi animasi baru yang mudah digunakan dengan berbagai macam fitur, di mana animasinya memiliki suara dan dapat bergerak, sehingga akan memberikan suasana yang baru dalam penyampaian materi pelajaran. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru, menyatakan bahwa beliau sudah biasa menggunakan berbagai macam jenis media pembelajaran untuk menyajikan materi pembelajarannya. Sehingga diharapkan dengan adanya berbagai macam media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan materi sejarah peradaban Islam di Indonesia dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar baik secara langsung maupun secara tidak langsung atau belajar mandiri.

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui validitas video pembelajaran sejarah peradaban Islam dan kemenarikan video pembelajaran sejarah peradaban Islam. Validitas adalah sebuah metode yang digunakan untuk dapat mengetahui tingkat keselarasan antara yang diukur dan hendak diukur (Wira, 2021). Hal yang dimaksud yang diukur merupakan instrumen validitas dan yang hendak diukur merupakan video pembelajaran berbasis *doratoon*. Instrumen validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan video pembelajaran berbasis *doratoon* oleh pakar (Fadli, 2023). Sedangkan kemenarikan adalah kemampuan video pembelajaran berbasis *doratoon* harus mampu menarik perhatian siswa, baik dari segi tampilan, warna dan isi (Johar et al.,

2014). Kedua hal ini dianggap perlu dilakukan, agar video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan menarik untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah dalam penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis *doratoon* adalah Bagaimana tingkat validitas pengembangan video pembelajaran berbasis *doratoon* materi sejarah peradaban Islam kelas X SMA, dan Bagaimana respons siswa terhadap kemenarikan video pembelajaran berbasis *doratoon* materi sejarah peradaban Islam kelas X SMA?

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (research and development). Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan 4D yang direkomendasikan oleh Thiagarajan. Model 4D memiliki 4 tahapan yakni, tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop*, dan tahap *disseminate*.

Tahap *define*, dilakukan untuk menentukan dan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang media pembelajaran berupa analisis kebutuhan, yang di mana teknik pengumpulan datanya menggunakan wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru pendidikan agama Islam UPT SMA Negeri 1 Sinjai melalui telepon.

Tahap *design*, dilakukan untuk menyiapkan materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam video pembelajaran dengan menyesuaikan format yang telah disediakan. Format dibuat dalam bentuk *storyboard*, yang di

dalamnya berisi gambaran video dari slide pertama sampai slide terakhir, tentang tata letak gambar, tulisan, animasi dan suara apa yang digunakan.

Tahap *develop*, dilakukan pengembangan media pembelajaran, uji kelayakan dan uji coba produk. Tahap *disseminate*, mempublikasikan hasil pengembangan video pembelajaran.

Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui kevalidan video pembelajaran, yang akan dinilai oleh validator ahli, yang terdiri dari validator materi (1 orang dosen), validator media (2 orang dosen), dan validator pembelajaran (2 orang guru mata pelajaran pendidikan agama Islam) menggunakan sebuah instrumen. Sedangkan uji coba produk untuk mendapatkan masukan berupa respons siswa terhadap video pembelajaran yang sudah dibuat. Uji coba dilakukan pada siswa kelas X1 UPT SMA Negeri 1 Sinjai sebanyak 35 orang.

Teknik analisis uji validitas untuk mengetahui kevalidan dan uji coba untuk mengetahui kemenarikan berdasarkan respons siswa menggunakan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif pada penelitian ini menggunakan persentase, untuk penggambaran secara umum untuk kevalidan dan kemenarikan dari video pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 1. Kriteria kevalidan

| Skala Nilai (Interval) | Kriteria Kevalidan |
|------------------------|--------------------|
| 81%-100%               | Sangat Valid       |
| 61%-80%                | Valid              |
| 41%-60%                | Cukup Valid        |
| 21%-40%                | Kurang Valid       |
| 0%-20%                 | Tidak Valid        |

Sumber: (Firmansyah, 2021)

Tabel 2. Kriteria Kemenarikan

| Skala (Interval) | Nilai | Kriteria Kemenarikan |
|------------------|-------|----------------------|
| 81%-100%         |       | Sangat Menarik       |
| 61%-80%          |       | Menarik              |
| 41%-60%          |       | Kurang Menarik       |
| 21%-40%          |       | Tidak Menarik        |
| 0%-20%           |       | Sangat Tidak Menarik |

Sumber: (Firmansyah, 2021)

Kriteria kemenarikan mencakup tampilan cerita, baik dari segi gambar, animasi, teks, dan gambar yang digunakan. Serta menarik dari segi dapat memudahkan dalam proses pembelajaran baik dari penggunaannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pengembangan media video pembelajaran, dari tahap define sampai disseminate.

### Tahap Define

Terdapat 3 langkah utama pada tahap define, yaitu analisis awal-akhir, analisis peserta didik, dan analisis konsep. Analisis awal akhir dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi guru dan peserta didik pada saat pembelajaran pendidikan agama Islam. Pertama analisis awal akhir dilakukan dengan wawancara bersama guru UPT SMA Negeri 1 Sinjai. Hasil wawancara, guru menyatakan sering menyajikan materi pembelajaran agama dengan berbagai macam media seperti menyajikan materi dengan media audio, media visual namun guru merasa senang jika dibantu dengan adanya video pembelajaran yang dapat melengkapi keberagaman media pembelajaran serta dapat membantu proses pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung atau siswa dapat belajar dengan mandiri.

Kedua, analisis peserta didik

diadakan dengan wawancara terhadap siswa kelas X1 SMA 1 Sinjai. Hasil wawancara diketahui bahwa peserta didik menyukai media yang menarik yang berbasis digital, sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran, dan harus dikombinasikan dengan media yang lain bahkan penjelasan dari guru.

Ketiga, analisis konsep tujuannya guna menentukan tujuan pembelajaran, dan materi yang akan digunakan. Materi yang akan digunakan yaitu sejarah peradaban Islam, yang disertai dengan evaluasi di akhir pembelajaran.

#### **Tahap Design**

Tahap kedua dari prosedur pengembangan yaitu tahap design, yaitu untuk merancang atau membuat perencanaan terkait media yang akan dikembangkan. Perancangan media dilakukan dengan beberapa tahap, desain tampilan, warna, isi setiap halaman slide, animasi yang digunakan, hingga background. Desain tampilan guna untuk menentukan tema, tata letak tulisan, tata letak animasi, jenis tulisan, dan ukuran tulisan serta durasi video setiap slidennya.

Serta realisasi video yang dikembangkan akan diunggah di google drive yang selanjutnya peserta didik dapat mengakses melalui smartphone berdasarkan tautan yang dibagikan.

#### **Tahap Pengembangan**

Tahap ketiga dari prosedur pengembangan yaitu tahap pengembangan guna membuat media video pembelajaran yang akan di revisi berdasarkan saran dari para ahli. Pengujian akan dilakukan oleh para ahli guna menguji kelayakan berupa kevalidan video pembelajaran dan akan diuji coba kepada peserta didik guna mendapatkan respons tentang kemenarikan video pembelajaran.

Pertama, pembuatan media. Peneliti telah menyediakan materi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi doratoon. Aplikasi doratoon berbasis web yang dapat diakses melalui <https://www.doratoon.com/>. Kemudian, peneliti memasukkan materi ke dalam aplikasi doratoon, menyesuaikan tema, jenis tulisan, ukuran tulisan, animasi dan temanya.

Gambar 1. Tampilan cover



Gambar 2. Tampilan Materi



Gambar 3. Tampilan Kesimpulan



Gambar 4. Tampilan Evaluasi



Kedua, validasi video pembelajaran. Validasi video pembelajaran akan memberikan nilai kevalidan, yang diperoleh melalui penilaian ahli. Terdapat 5 ahli, terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli pembelajaran, dan 1 ahli materi. Adapun hasil penilaian ahli dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3. Penilaian ahli media video pembelajaran sejarah peradaban Islam.

| No | Ahli Media  | Kevalidan (%) | Keterangan   |
|----|-------------|---------------|--------------|
| 1  | Ahli Media1 | 83%           | Sangat Valid |
| 2  | Ahli Media2 | 83%           | Sangat Valid |
|    | Rata-Rata   | 83%           | Sangat Valid |

Berdasarkan hasil penilaian ahli media bahwa hasil rata-rata persentase kevalidan diperoleh sebesar 83%. Hal tersebut diartikan bahwa media video pembelajaran masuk dalam kategori sangat valid, yaitu dapat digunakan dengan revisi kecil.

Tabel 4. Penilaian ahli materi video pembelajaran sejarah peradaban Islam.

| No | Ahli Materi | Kevalidan (%) | Keterangan   |
|----|-------------|---------------|--------------|
| 1  | Ahli Materi | 90%           | Sangat Valid |
|    | Rata-Rata   | 90%           | Sangat Valid |

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi bahwa hasil persentase kevalidan diperoleh sebesar 90%. Hal tersebut diartikan bahwa materi video pembelajaran masuk dalam kategori sangat valid, yaitu dapat digunakan dengan revisi kecil.

Tabel 5. Penilaian ahli pembelajaran video pembelajaran sejarah peradaban Islam.

| No | Ahli Pembelajaran  | Kevalidan (%) | Ket          |
|----|--------------------|---------------|--------------|
| 1  | Ahli Pembelajaran1 | 93%           | Sangat Valid |
| 2  | Ahli Pembelajaran2 | 89%           | Sangat Valid |

Rata-Rata 91% Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran bahwa hasil persentase kevalidan diperoleh sebesar 91%. Hal tersebut diartikan bahwa materi video pembelajaran masuk dalam kategori sangat valid, yaitu dapat digunakan dengan revisi kecil.

Ketiga, respons siswa guna mendapatkan tanggapan siswa berupa ketertarikan terhadap video pembelajaran yang dikembangkan. Respons siswa didapatkan dari angket yang diberikan kepada siswa setelah menonton video pembelajaran. Adapun hasil respons siswa terhadap video pembelajaran sejarah peradaban islam, dapat dilihat pada tabel

Tabel 6. Tabel respon siswa terhadap pengembangan video pembelajaran sejarah peradaban Islam.

| No | Indikator                          | Persentase (%) | Ket     |
|----|------------------------------------|----------------|---------|
| 1  | Tampilan video pembelajaran        | 79 %           | Menarik |
| 2  | Menambah minat dan rasa ingin tahu | 79 %           | Menarik |
| 3  | Menambah motivasi belajar          | 79 %           | Menarik |
| 4  | Menambah semangat belajar          | 69 %           | Menarik |
| 5  | Kemudahan penggunaan               | 69 %           | Menarik |
| 6  | Kemenarikan gambar/ilustrasi       | 78 %           | Menarik |
| 7  | Kemudahan memahami materi          | 69 %           | Menarik |
| 8  | Kemenarikan desain evaluasi        | 69 %           | Menarik |
|    | Rata-Rata                          | 74 %           | Menarik |

Respons siswa terhadap video pembelajaran sejarah peradaban Islam yang dikembangkan memiliki kriteria menarik dengan besaran rata-rata 74%,

sehingga video pembelajaran peradaban Islam layak untuk digunakan dalam pembelajaran, karena mendapatkan respons yang positif. Sejalan dengan hasil penelitian Yanti et al. (2023) menyatakan bahwa media video animasi berbasis doratoon memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### **Tahap Disseminate**

Tahap terakhir dalam penelitian pengembangan model 4D, yaitu tahap disseminate atau penyebaran. Peneliti melakukan penyebaran hasil produk video pembelajaran sejarah peradaban Islam kepada guru pendidikan agama Islam dan siswa kelas X yang dapat diakses melalui tautan yang telah diberikan pada saat uji validasi dan uji respons siswa.

Video pembelajaran sejarah peradaban Islam yang telah dikembangkan dan telah melalui tahap uji validasi oleh beberapa ahli dan uji respons siswa oleh 35 siswa kelas X1, dinyatakan bahwa video pembelajaran layak digunakan untuk media pembelajaran yang akan mendukung proses belajar mengajar baik terbimbing maupun siswa belajar secara mandiri. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Melisa & Fadlan (2023) yang menyatakan video animasi berbantuan doratoon valid untuk digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi, serta video animasi berbantuan doratoon praktis untuk digunakan. Penelitian ini relevan dengan hasil penelitian Fauziah & Ninawati (2022) yang membuktikan bahwa video animasi pembelajaran berbasis doratoon sangat baik berdasarkan penilaian ahli dan hasil uji coba sehingga layak digunakan sebagai sumber belajar siswa.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil produk pengembangan berupa video pembelajaran sejarah peradaban Islam mendapatkan nilai rata-rata uji validasi dalam kategori sangat valid dan respons siswa masuk dalam kategori menarik, sehingga valid untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun saran untuk peneliti selanjutnya, materi dilengkapi dengan animasi dan video yang lebih beragam.

#### **REFERENSI**

- Aprillia, M., Rasmitadila, R., & Sri Utami, I. I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Wahana*, 74(1), 8–20. <https://doi.org/10.36456/wahana.v74i1.5281>
- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1734-1739.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Firmansyah, A. A. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz pada pembelajaran tematik Kelas IV MI*

- Al-Islah Sidowayah Pasuruan*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Japar, M., Suryaratri, R. D., Syarifa, S., Fadhillah, D. N., & Djunaidi, D. (2021). Analisis Kebutuhan Pemanfaatan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru PPKn Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 5(1), 619–627. <https://doi.org/10.22437/jssh.v5i1.14592>
- Johar, A., Risdianto, E., & Indriyati, D. A. F. (2014). Perancangan dan implementasi media pembelajaran berbasis web pada bidang studi bahasa inggris di kelas VII SMP negeri 1 kota Bengkulu dengan menggunakan PHP dan MYSQL. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 2(1).
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon pada Tema Makanan Sehat di Kelas V Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 901–908. <http://jurnaledukasia.org>
- Nasir, L. M., & Jamiludin, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 129–142. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1041>
- Pujiningrum, E., Siswanto, J., & Sukamto, S. (2021). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Negeri Mangunrekso 01. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.51874/jips.v2i1.9>
- Salsabilla, T. D., Yuliati, Y., & Cahyaningsih, U. (2021). Studi Literatur : Penggunaan Media Visual Infografis. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP Unma "System Thinking Skills Dalam Upaya Mentransformasi Pembelajaran Di Era Society 5.0,"* 3, 276–282. <http://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/607>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Wahyuniar, L. S., Rochana, S., Mahdiah, U., Shofia, N., & Widodo, S. (2021). Pagaruh Pembelajaran Daring Dengan Google Classroom Dan Google Meet Terhadap Minat Belajar Matematika Diskrit. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 1063. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3635>
- Wira, A. (2021). Validitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis android mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *Journal of Education Informatic Technology and Science (JeITS)*, 3(1), 1–10.
- Yanti, I., Febriyanti, I., & Khairuddin. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Doratoon untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 2 Bukittinggi. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(1), 35–45.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020).  
Pengaruh Pembelajaran Daring  
terhadap Minat Belajar Siswa pada  
Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal  
Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.  
[https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i  
3.142](https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142)