



---

**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video  
Terhadap Materi Sejarah Kebudayaan Islam  
Abu Bakar As-Shiddiq Sang Pembener Kelas V MI/SD**

**Dina Safira<sup>1✉</sup>, Hamdan Husein Batubara<sup>2</sup>**

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang <sup>12</sup>

Email : [dinasafira180@gmail.com](mailto:dinasafira180@gmail.com)<sup>1</sup>, [huseinbatubara@gmail.com](mailto:huseinbatubara@gmail.com)<sup>2</sup>

---

Received: 2021-07-23; Accepted: 2021-08-12; Published: 2021-08-23

---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video terhadap materi SKI Abu Bakar As-Shiddiq sang pembener kelas V MI/SD. Media pembelajaran sebagai salah satu bagian sistem pembelajaran harus sesuai dengan komponen pembelajaran. Tujuannya agar optimal dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan pembelajaran interaktif berbasis video terhadap materi SKI Abu Bakar As-Shiddiq sang pembener kelas V MI/SD. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. ADDIE adalah an overview Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate process applied to instructional design in order to generate of learning. Langkah-langkahnya desain penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang dijabarkan sesuai dengan prosedur pengembangan dalam merancang sistem pembelajaran. Sumber data yang diperlukan adalah data primer dengan cara menyebarkan angket. Pihak yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu dengan ahli materi, ahli media, dan mahasiswa yang bersangkutan. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa PGMI 6C UIN Walisongo Semarang. Hasil validasi terhadap pembelajaran berkatagori baik dan video interaktif layak digunakan untuk pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Pengembangan, Multimedia Interaktif*

**Abstract**

This study aims to determine the development of video-based interactive learning multimedia on the material of SKI Abu Bakar As-Shiddiq, the corrector of class V MI / SD. Learning media as a part of the learning system must be in accordance with the learning components. The goal is to be optimal in facilitating learning activities. This article aims to explain video-based interactive learning on the SKI material of Abu Bakar As-Shiddiq, the class V MI / SD correct. This study uses the ADDIE model. ADDIE is an overview Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate the process applied to instructional design in order to generate learning. The steps in the research and development design (Research and Development) are described in accordance with the development procedure in designing a learning system. The source of the data needed is primary data by distributing questionnaires. Parties related to the research being carried out, namely the material experts, media experts, and the students concerned. The subjects of this study were students of PGMI 6C UIN Walisongo Semarang. The results of the validation of categorical good learning and interactive videos are suitable for learning.

**Keywords:** *Development, Interactive Multimedia*

---

Copyright © 2021, Author.

This is an open-access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



 DOI: <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.391>.

How to Cite : SAFIRA, Dina; BATUBARA, Hamdan Husein. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Terhadap Materi Sejarah Kebudayaan Islam Abu Bakar As-Shiddiq Sang Pembena Kelas V MI/SD. EduBase : Journal of Basic Education, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 68-75, aug. 2021. ISSN 2722-1520.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah wadah yang sangat penting untuk mempersiapkan dan mencerdaskan bangsa agar tidak tertinggal dari bangsa lain. Tentunya pendidikan sangat dibutuhkan oleh masyarakat terutama pendidikan karakter yang merupakan salah satu yang diharapkan dapat membentuk karakter siswa sesuai dengan visi dari pembangunan nasional yang bertujuan untuk mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya dan beradab berdasarkan pancasila (Nugroho & Surjono, 2019). Kemajuan teknologi telah memberikan pengaruh yang cukup besar karena teknologi berkembang sangat pesat dalam dunia pendidikan. Teknologi juga merupakan hal sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran (Febriandi, 2020). Tujuan teknologi pembelajaran adalah untuk merangsang dan menumbuhkan belajar. Bukan sekedar itu, tetapi lebih dari itu karena melibatkan proses yang kompleks dan terintegrasi (Ulhadi et al., n.d.).

Sistem pembelajaran yang berubah sebab adanya pandemi covid, diperlukan strategi untuk calon guru dalam penanganan belajar yang baru. Strategi diperlukan untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran dan sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini peran pengajar sangat dibutuhkan dan signifikan, meskipun dalam masa pandemi covid agar dapat membantu siswa untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Abu Bakar As-Shiddiq sang pbenar kelas V MI/SD (Halawa, 2021). Guru memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pembelajaran siswa yang menjadikan siswa percaya diri, aktif, dan kreatif. Selama ini siswa hanya mendapatkan materi yang diberikan oleh guru di sekolah. Mirisnya, ketika pembelajaran tatap muka siswa terkadang merasakan jenuh dengan adanya pembelajaran yang hanya begitu saja. Guru profesional memiliki kemampuan-kemampuan tertentu, terutama guru yang memiliki kompeten dalam bidangnya dan menguasai baik bahan ajar maupun memilih metode belajar mengajar yang tepat sehingga pendekatan bisa berjalan semestinya (Ramadhani, 2020).

Multimedia interaktif terdiri dari 2 kata yaitu multi dan media. Multi berarti banyak/ lebih dari satu. Dan media berarti sarana wadah/ alat. Media dalam bahasa Arab adalah sarana ataupun jalan. Media adalah segala sesuatu yang menyampaikan dan menyajikan informasi dari sumber kepada penerima pesan. Media berperan sebagai jalur komunikasi, alat bantu komunikasi, sarana penyaji informasi, atau cara untuk menghubungkan seseorang dengan informasi. Pengertian multimedia, beberapa pakar telah mengungkapkan definisi multimedia pembelajaran dengan pengertian yang beraneka ragam. Multimedia tersebut dapat berupa teks, audio, visual, video, benda hasil rekayasa, dan manusia. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berkaitan erat dengan komponen pembelajaran lainnya, seperti: metode, materi, tujuan, dan peserta didik. Dan tujuan dari media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran (Ilmiani et al., 2020).

Adanya penguasaan sisi bagaimana cara belajar dan apa yang didapatkan oleh pengajar diharapkan mampu menguasai materi pelajaran SKI tentang Abu Bakar Ash-Siddiq sang pbenar di kelas V SD/MI. Dan dapat menumbuhkan kecintaan guru dan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran meskipun dalam keadaan pandemi covid. Adapun penelitian yang dapat dicantumkan masih berkaitan mengenai pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video terhadap materi SKI Abu Bakar As-Shiddiq sang pbenar kelas V MI/SD. Berikut ini tujuan penelitian adalah untuk: 1). Mengembangkan Desain Pengembangan Multimedia Pembelajaran SKI MI/SD. 2). Mendeskripsikan materi Abu Bakar

Ash-Shiddiq sang pembena. 3). Mengetahui efektifitas belajar SKI MI/SD menggunakan multimedia interaktif berbasis video.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini dengan menggunakan *research and development* (R&D). Penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012). Menurut Bord & Gall mengatakan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi beberapa produk pendidikan (Ismailah, 2020). Penelitian ini menggunakan Pendekatan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu *analyze, design, developmen, implement, and evaluate* (Putra et al., 2017). Pendekatan model ADDIE dalam penelitian ini hanya saja tidak menggunakan penilaian pada siswa.

Penelitian ini dilakukan untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah Multimedia dengan melakukan uji coba produk yang telah dibuat mahasiswa. Penelitian dilakukan dengan membagikan kuesioner atau angket melalui aplikasi WhatsApp/WA, dikarenakan penelitian dilakukan pada masa pandemi.

Subjek dalam penelitian ini ada 3 uji coba: (1) ahli materi, (2) ahli media, dan (3) mahasiswa PGMI 6C UIN WALISONGO Semarang yang diambil secara acak. Subjek uji coba peneliti sekaligus pengembang multimedia pembelajaran dan sasaran dalam penelitian ini adalah mahasiswa PGMI 6C atau semester 6, dikarenakan pada semester 5 telah mengambil mata kuliah pembelajaran SKI untuk memberikan saran.

Prosedur penelitian ini terdiri ada 5 langkah, yaitu: 1) *analyze* yaitu untuk mendapatkan informasi kebutuhan yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran multimedia interaktif berbasis video, 2) *design* yaitu perancangan desain produk atau multimedia interaktif berbasis video yang meliputi desain pembuka materi, desain inti materi, dan desain penutup materi pada video, 3) *developmen* yaitu pembuatan dan penggabungan video yang sudah dirancang atau desainnya dengan menggunakan Kinemaster, pada tahap ini di uji oleh ahli media, 4) *implement* yaitu pengujian produk atau multimedia interaktif berbasis video kepada mahasiswa PGMI 6C UIN Walisongo Semarang, dan 5) *evaluate* yaitu pengembangan multimedia intraktif berbasis video dengan materi Abu Bakar As-Shiddiq sang pembena yang dikembangkan.

Instrumen dalam penelitian ini instrumen non tes berupa kuesioner atau angket yang diukur skala Likert. Kuesioner atau angket berisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan mahasiswa untuk mengetahui tingkat efektivitas dari pembelajaran multimedia interaktif berbasis video dengan materi Abu Bakar As-Shiddiq sang pembena pelajaran SKI. Tipe jawaban kuesioner atau angket yang digunakan adalah berbentuk *Checklist*.

**Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan Skala 5**

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
80 – 89	Baik	Tidak perlu direvisi
65 -79	Cukup	Direvisi

55 – 64	Kurang	Direvisi
0 – 54	Sangat kurang	Direvisi

(Sokheh et al., 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN



**Gambar 1.**  
**Tampilan Awal Video Abu Bakar As-Shiddiq sang pembenar**

### A. Kompetensi Dasar dan Indikator

#### Kompetensi Dasar (KD)

- 1.2 Mengamalkan contoh nilai-nilai kesalehan dari khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq r.a
- 2.2 Meneladani kepribadian khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq r.a dalam kehidupan sehari-hari

#### Indikator

- 1.2.1 Menunjukkan perilaku mengamalkan contoh nilai-nilai kesalehan dari khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq r.a
- 2.2.1 Menunjukkan sikap meneladani kepribadian khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq r.a dalam kehidupan sehari-hari

Adapun tujuan Inti pembelajaran yaitu:

Mengetahui dan mengamalkan contoh-contoh nilai-nilai kesalehan dari khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq r.a melalui menyimak video Meneladani kepribadian khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq r.a dalam kehidupan sehari-hari melalui menyimak video.

### B. Konsep perancangan video pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MI

Judul : Abu Bakar As-Siddiq Sang Pembenar  
 Duransi : 03:16 Menit  
 Pemeran : 1 Orang

Kamerawan : 1 Orang  
Lokasi : Ruang Kamar

Scence	Narasi	Musik	Adegan dan rancangan grafis	Durasi(detik)
1.	Sebelum salam pembuka Ada KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran. Hai anak-anak... Bagaimana kabar kalian? Semoga dalam keadaan sehat ya. Pada pembelajaran kali ini, kita akan belajar tentang Sejarah Kebudayaan Islam pelajaran kelas V tentang Abu Bakar As-Siddiq. Doa Sebelum Belajar.	Tanpa musik tetapi dengan video orang bersuara	ANIMASI <ul style="list-style-type: none"> <li>Judul</li> <li>Background pink, warna terang disertai gambar masjid, gambar kebersamaan anak-anak muslim dan disertai dengan warna tulisan yang mudah di baca.</li> <li>Doa sebelum belajar dan anak muslim berdoa.</li> </ul>	52°
2.	Siapa si Abu Bakar As-Siddiq? Abu Bakar As-Siddiq adalah Khaliah pertama dari Khulafaurasyidin. Nama aslinya adalah Abu Ka'bah. Setelah masuk Islam. Namaya di ganti oleh Rasullah menjadi Abdullah bin Abu Quhafah. Ayahnya Quhafah bin Amir. Ibunya Ummu Khair Salma. Nasabnya bertemu dengan nasab Rasulullah pada Murrah. Ia lahir pada tahun 574 M.	Tanpa musik tetapi dengan video orang bersuara	ANIMASI <ul style="list-style-type: none"> <li>Background pemandangan taman disertai pelangi, tulisan warna hitam dan gambar unta.</li> </ul>	44°
3.	Wafat pada tahun 634 M. Ia termasuk Assabiqun Al-Awwalun.	Tanpa musik tetapi dengan video orang bersuara	ANIMASI <ul style="list-style-type: none"> <li>Background masjid disertai warna pink yang cerah, tulisan warna putih, dan gambar ibu dan anak.</li> </ul>	13°
4.	Abu Bakar As-Sissiq memiliki 2 julukan, yaitu, <ol style="list-style-type: none"> <li>Atiq</li> <li>As-Siddiq</li> </ol> Atiq berarti tampan dan	Tanpa musik tetapi dengan video orang	ANIMASI <ul style="list-style-type: none"> <li>Background pemandangan langit biru disertai rumput hijau yang cerah, tulisan warna hitam,</li> </ul>	15°

	suci dan As-Siddiq berarti jujur.	bersuara	dan gambar ibu dan anak.	
5.	Abu Bakar memiliki kepribadian yang mulia, yaitu:	Tanpa musik tetapi dengan video orang bersuara	ANIMASI	44°
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki kemauan yang sangat kuat</li> <li>2. Memiliki sifat-sifat terpuji</li> <li>3. Ia seseorang sahabat yang setia terhadap Rasulullah</li> <li>4. Seseorang pembesar Quraisy yang sangat disegani dan dihormati</li> <li>5. Ia seseorang pemimpin yang sangat jujur, tegas, dan hati-hati</li> <li>6. Ia seorang yang sanagt giat</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Background pemandangan langit biru disertai rumput hijau yang cerah dan balon, tulisan warna hitam</li> <li>• Gambarnya pejuang berjalan dnegan kuda</li> <li>• Gambar beberapa pedagang yang melihat emas di beberapa peti.</li> <li>• Gambar 3 persahabatan yang sedang bercakap-cakap</li> <li>• Gambar beberapa orang sedang berdoa</li> <li>• Gambar beberapa orang yang berjuang</li> <li>• Gambar pedagang di pasar</li> </ul>	
6.	Peran Abu Bakar dalam agama Islam itu sangat penting, karena ingin selalu berdakwah dan memperjuangkan agama Islam	Tanpa musik tetapi dengan video orang bersuara	ANIMASI	10°
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Background seorang pejuang yang sedang membaca buku</li> </ul>	
7.	Pada pembelajaran hari ini cukup sekian dan jangan lupa jaga kesehatan. Terimakasih dan Wassalamua'alaikum wr.wb	Tanpa musik tetapi dengan video orang bersuara	ANIMASI	14°
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Background warna biru yang cerah dan latar belakang biru tulisan berwarna putih</li> <li>• Gambar protokol kesehatan dan seorang pejuang.</li> </ul>	

Hasil penelitian ini adalah multimedia pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

dalam bentuk video interaktif. Aplikasi yang dihasilkan yaitu berbentuk video yang di buat menggunakan program aplikasi kinemaster dalam android. Syarat multimedia pembelajaran yang baik, yaitu: a) Multimedia harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, b) Multimedia pembelajaran yang digunakan dapat dilihat atau didengar, c) Multimedia dapat merespon siswa belajar, d) Multimedia pembelajaran yang dimanfaatkan dengan kondisi siswa, dan e) Media pembelajaran merupakan perantara dalam proses pembelajaran.

Kelayakan produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian media, meliputi: Tampilan awal video menarik, kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan, visual (layout design, typography, musik), ilustrasi dalam video interaktif terlihat jelas dan mudah dipahami, penyusunan layout media sudah tepat pentaannya, tampilan pada video interaktif mudah dibaca dan dipahami, media berbasis video interaktif dapat menyederhanakan penjelasan guru, pembelajaran dengan media yang murah dan mudah, media yang digunakan tidak membahayakan peserta didik, dan video interaktif dapat digunakan untuk sekolah daring.

Penilaian materi, meliputi: Kejelasan tujuan pembelajaran, penyajian materi sesuai KI, KD, dan tujuan Pembelajaran, pemberian motivasi belajar, kontekstualitas dan aktualitas, bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, video interaktif dapat membantu siswa mengingat informasi/materi yang dipelajari, sistematis, runtut, alur logika jelas, pembelajaran dengan media dapat menyederhanakan penjelasan guru, video interaktif dapat digunakan untuk sekolah daring, dan menyukai pembelajaran menggunakan media video interaktif.

Berdasarkan hasil penilaian dari media termasuk dengan kriteria baik persentase tingkat pencapaiannya 94,2 %, media pembelajaran ini dikatakan sangat baik. Hasil penilaian dari ahli materi 96, 9 %, media pembelajaran ini dikatakan sangat baik. Oleh karena itu penggunaan video interaktif menjadi media yang relevan untuk dikembangkan khususnya dimasa pandemi. Dengan hasil penilaian yang sangat baik dari angket yang di berikan tersebut. Dan terakhir penilaian hasil angket dari mahasiswa 6C yang diberikan hanya berupa saran dan komentar “Good job” dan “sudah cukup baik dan menarik. Sedikit saran dalam hal gambar bisa dicoba dengan format png agar gambar yang ditampilkan terkesan nyata”. Oleh karena itu, video interaktif ini layak digunakan tidak perlu direvisi.

## **KESIMPULAN**

Desain pengembangan multimedia video interaktif pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Abu Bakar As-Siddiq sang pembesar dilakukan dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).

Berdasarkan pembahasan diatas, penulis mengambil beberapa kesimpulan yakni Penggunaan media pembelajaran sangat membantu peserta didik maupun guru untuk berjalannya proses belajar mengajar dan layak digunakan. Media pembelajaran video interaktif sangat membantu terhadap materi Abu Bakar As-Siddiq sang pembesar dalam pembelajaran jarak jauh di masa Pandemi COVID 19 karena sifatnya praktis dan mudah digunakan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Febriandi, R. (2020). Efektivitas Multimedia Interaktif Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 58 Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 3(2), 120–128.
- Halawa, M. V. B. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Platform Media Sosial dalam Pembelajaran Praktikum Secara Daring. *Attractive: Innovative Education Journal*, 3(1), 52–64.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 17–32.
- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 29–41.
- Putra, G. H., Kanca, N., & Suwiwa, G. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 7(1).
- Ramadhani, S. P. (2020). PROFESIONAL PEDAGOGY GURU TERHADAP PERUBAHAN. 3(2), 384–397.
- Sokheh, M., Wahjoedi, & Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Materi Passing Bola Basket. *E-Journal PJKR, Universitas Pendidikan Ganesha Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, 8(2), 1–11.
- Studi, B., & Informatika, T. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Untuk Kelas Iv Sd*. 6(2), 2–7.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Ulhadi, K., Aunurrahman, A., & Fadillah, F. (n.d.). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB TINGKAT DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(1).