

# **Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) Siswa SMP**

**Ulvia Nur Aini\*, Tri Wardah Utami, Tuhfatul Khalidiyah, Lilik Huriyah**

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Jl. Ahmad Yani No.117, Surabaya, Jawa Timur 60237  
Indonesia

\*Corresponding author, Surel: [ulvianuraini@gmial.com](mailto:ulvianuraini@gmial.com)

Paper submitted: 03-May-2022; revised: 20-June-2022; accepted: 30-June-2022

## **Abstract**

Video learning media is a media that combines two elements, namely audio and visual (image). Benime application is an application that produces videos with attractive and not monotonous illustrations. The hope of using the media is that students can be more effective in understanding the material presented. This study aims to develop video media using the benime application and measure the effectiveness of learning videos using the benime application in improving understanding of the material "Selamat Datang Wahai Nabiku Kekasih Allah". This type of research is Research and Development with a development model adapted from the Dick and Carey model. The five research stages are, (1) preliminary stage, (2) analysis stage, (3) design stage, (4) development stage, and (5) testing stage. Sources of data obtained through observation, interviews, validation, and documentation of the learning outcomes of class VII students at SMPN 2 Kunjang Kediri. The results showed that the use of the Benime application was considered quite effective in improving the understanding of PAIBP material. The use of the Benime application is also considered quite flexible because it can be accessed through each student's device.

**Keywords:** Learning Media; Benime Application; Material Understanding

## **Abstrak**

Media pembelajaran video merupakan media yang bersifat menggabungkan dua unsur yaitu audio (suara) dan visual (gambar). Aplikasi benime merupakan aplikasi yang menghasilkan video dengan ilustrasi yang menarik dan tidak monoton. Harapan dari pemanfaatan media tersebut adalah para siswa dapat lebih efektif dalam memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video menggunakan aplikasi benime serta mengukur efektivitas video pembelajaran menggunakan aplikasi benime dalam meningkatkan pemahaman materi "Selamat Datang Wahai Nabiku Kekasih Allah". Jenis penelitian ini adalah Research and Development dengan model pengembangan yang diadaptasi dari model Dick and Carey. Lima tahap penelitian yaitu, (1) tahap pendahuluan, (2) tahap analisis, (3) tahap perancangan, (4) tahap pengembangan, dan (5) tahap pengujian. Sumber data diperoleh melalui observasi, wawancara, validasi, dan dokumentasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Kunjang Kediri. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan aplikasi benime dinilai cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman materi PAIBP. Pemanfaatan aplikasi benime juga dinilai cukup fleksibel karena dapat diakses melalui gawai siswa masing-masing.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran; Aplikasi Benime; Pemahaman Materi

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran daring sangat dikenal di kalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran online (*online learning*). Istilah lain yang sangat umum diketahui adalah pembelajaran jarak jauh (*learning distance*). Pembelajaran daring merupakan yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung. Pembelajaran daring dapat dilakukan dari mana dan kapan saja tergantung pada ketersediaan alat pendukung yang digunakan.

Pembelajaran dalam jaringan bukan hal yang baru dikenal dan diterapkan di dalam pendidikan saat ini. Konsep pembelajaran ini sudah ada sejak mulai bermunculan berbagai jargon berawalan e, seperti *e-book*, *e-learning*, *e-laboratory*, *e-education*, *e-library*, *e-payment*, dan lain sebagainya. Namun pada pelaksanaannya, tidak semua instansi menggunakan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran. Bahkan jumlah institusi yang menggunakan atau menerapkan aplikasi tersebut untuk pembelajaran daring jauh lebih sedikit (Pohan, 2020).

Secara total, pelaksanaan pembelajaran daring di Indonesia bahkan di seluruh Negara di dunia dimulai pada 2020. Kondisi ini dipicu oleh permasalahan global berupa penularan wabah Corona Virus 2019. Hal ini sesuai dengan isi Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona virus Disease (Covid-19) bahwa: (a) belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. (b) belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemic Covid-19. (c) aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah. (d) bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif ("Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19," 2020).

Pembelajaran daring memang memudahkan seorang siswa maupun guru dalam menyampaikan materi pelajaran, tanpa harus tatap muka pembelajaran tetap bisa berjalan. Namun pada realitanya banyak sekali kendala yang dirasakan baik guru maupun siswa. Permasalahan berdasarkan ketersediaan infrastruktur ditempatkan sebagai masalah utama di beberapa daerah di Indonesia, khususnya 3T (terdepan, terluar, tertinggal). Permasalahan yang dimaksud seperti permasalahan ketersediaan listrik dan akses internet pada satuan pendidikan.

Permasalahan lain yang terjadi adalah permasalahan teknis yang dihadapi oleh kalangan pelajar, tenaga pengajar, dan orang tua. Permasalahan yang dialami guru adalah kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran daring. Tidak semua guru menguasai berbagai platform pembelajaran sebagai media utama pendukung pembelajaran dalam jaringan ini. Guru-guru tidak unggul dan mahir menggunakan *e-learning*, Edmodo, schoolgy, google meet, zoom, google classroom, dan lain sebagainya.

Sedangkan permasalahan yang dihadapi siswa terdiri dari masalah finansial dan juga psikologis. Secara finansial, siswa-siswi di Indonesia tidak memiliki keadaan ekonomi yang sama baik. Tentu hal ini menjadi permasalahan yang sangat serius. Banyak di antara siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran dalam jaringan karena terkendala internet. Tidak bisa

membeli alat belajar *online* seperti gawai ataupun komputer jinjing sebagai fasilitas utama. Permasalahan lain juga terdapat secara psikologis, dalam hal ini siswa banyak mengalami tekanan dalam mengikuti pembelajaran daring secara total. Ada banyak hal yang menjadi penyebabnya seperti banyaknya tugas-tugas yang diberikan oleh guru dengan tenggang waktu yang sangat terbatas. Siswa juga tidak mengerti secara total materi yang diberikan bagaimana mengerjakannya. Serta siswa terkadang merasa bosan jika terlalu lama mengikuti pembelajaran melalui aplikasi zoom atau google meet (Pohan, 2020).

Dari sekian banyaknya kendala pada pembelajaran daring, hal tersebut menjadi ujian bagi seorang guru, terutama pada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) dimana seorang guru PAIBP harus memiliki ide, inovasi, serta kreatif untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran agar materi pelajaran tetap tersampaikan, penyampaian pembelajaran tidak membosankan, mudah dipahami, serta praktis digunakan, sehingga tujuan pembelajaran serta hasil yang didapatkan bisa maksimal.

Dewasa ini, pembelajaran menggunakan bantuan sistem android sudah banyak digunakan dan menunjukkan penggunaan aplikasi berbasis android sangat bermanfaat dan cukup efektif untuk meningkatkan motivasi maupun prestasi (Kulbi, 2019; Mulyani, 2018; Wijaya & Apridiansyah, 2020). Tidak hanya itu, materi keagamaan islam lainnya seperti belajar tajwid (Azizah, 2019), dan memperdalam materi ilmu akidah (Liwayanti, 2021). Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi android seperti halnya aplikasi benime yang diharapkan akan mempermudah peserta didik menerima dan memahami materi pelajaran di satu sisi, serta di sisi lain juga mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran.

Tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai dan diharapkan juga akan dapat meningkatkan pemahaman maupun prestasi peserta didik. Pemanfaatan aplikasi android ini juga menarik perhatian peserta didik untuk belajar serta dapat membantu peserta didik yang kesulitan memahami materi pelajaran yang dinilai sulit dan membosankan selama ini terutama pelajaran PAIBP.

Oleh karenanya, rumusan masalah yang menjadi fokus pembahasan di dalam tulisan ini adalah, bagaimana dampak dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi benime dalam pembelajaran PAIBP tentang materi Maulid Nabi Muhammad SAW pada kelas VII SMP N 2 Kunjang? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi benime dalam pembelajaran PAIBP tentang materi "Selamat Datang Wahai Nabiku Kekasih Allah" pada kelas VII SMP N 2 Kunjang.

Derajat kemutakhiran bahan yang diacu dengan melihat proporsi 10 tahun terakhir dan mengacu pustaka primer. Permasalahan dan tujuan, serta kegunaan penelitian ditulis secara naratif dalam paragraf-paragraf, tidak perlu diberi subjudul khusus. Demikian pula definisi operasional, apabila dirasa perlu, juga ditulis naratif.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan yang diadaptasi dari model Dick and Carey. Adapun tahapannya terdiri dari: tahap pendahuluan, tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap pengujian (Dick, Carey, & Carey, 2001). Pada tahap pendahuluan dilakukan analisis kebutuhan pengguna dan studi literatur. Hasil yang dilakukan pada tahap ini selanjutnya dijadikan dasar pada tahap analisis.

Tahap analisis dilakukan untuk menganalisis komponen-komponen utama pengembangan model pembelajaran, yaitu dengan menganalisis kondisi siswa saat mengikuti pembelajaran, menganalisis silabus, menganalisis struktur isi dan konsep, dan menganalisis tujuan pembelajaran. Tahap perancangan meliputi penentuan tema, perumusan kompetensi isi (KI) dan kompetensi dasar (KD) pembelajaran yang akan dikembangkan. Selanjutnya tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan dengan mengembangkan produk berupa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi benime. Terdapat dua hal utama yang dilakukan dalam tahap pengembangan, yaitu: (1) perumusan dan penyusunan video menggunakan aplikasi benime; (2) penyusunan lembar validasi produk. Draf produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli. Hasil validasi oleh ahli adalah layak digunakan. Tahap berikutnya adalah pengujian yang dilakukan kepada seluruh siswa kelas VII di SMPN 2 Kunjang Kediri.

Sumber data diperoleh melalui observasi, wawancara, validasi, dan dokumentasi gambar. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi benime. Wawancara dilakukan untuk mengetahui lebih lanjut tentang kebutuhan pengguna terhadap produk yang telah dikembangkan. Wawancara dilakukan kepada guru pengampu yang bersangkutan, yakni guru mata pelajaran PAI. Validasi dilakukan pada tahap pengembangan dengan melakukan validasi kepada ahli media dan ahli isi terhadap produk yang telah dikembangkan, dokumentasi gambar merupakan data pendukung untuk memperkuat data lain yang memuat gambaran proses pemanfaatan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi benime.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### **3.1. Konsep Media**

Definisi media berasal dari bahasa latin yakni "medium" yaitu perantara atau pengantar pesan (Ikhsan, 2017:31-33). Secara terminologi media berarti segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam lingkup pendidikan media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. 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 (Miftah, 2013:101).

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam pemilihan media pembelajaran. Disamping memperhatikan karakteristik peserta didik, guru juga harus memperhatikan karakteristik dan kemampuan media pembelajaran yang akan digunakan (Sadirman, 2007:85). Faktor-faktor yang harus diperhatikan oleh guru dalam rangka pemilihan media pembelajaran yakni: (a) Ketersediaan sumber, media pembelajaran yang digunakan dapat dengan mudah ditemukan atau didapatkan. Sumber media ini dapat dibeli atau dibuat dengan mudah oleh guru. Dalam pembuatan media guru memanfaatkan aplikasi Benime karena dinilai sangat praktis dan mudah digunakan. Apalagi aplikasi ini dapat dioperasikan menggunakan gawai, sehingga sangat fleksibel; (b) Ketersediaan dana, tenaga dan fasilitas, dalam hal ini guru memperhatikan faktor biaya, dan sumber daya manusia dan sarana yang digunakan dalam pemerolehan media. Dalam pemanfaatan media pada poin kedua ini maka dana yang digunakan untuk pembuatan media Benime juga sangat terjangkau. Hanya membutuhkan sedikit paket data. Adapun kreativitas dan ketelatenan sangat diperlukan dalam

menghasilkan produk ini karena banyak fitur-fitur yang menarik yang dapat digunakan dalam aplikasi Benime; (c) Keluwesan, ketahanan media dan kepraktisan, dalam lingkup ini media dapat dimanfaatkan dimana saja, kapan saja dan mudah dipindahkan. Penggunaan media ini sangat uwes dan praktis karena siswa dapat mengakses video pembelajaran dimana saja dan kapan saja tanpa batasan waktu tertentu; (d) Keefektifan, media yang dibuat dapat dimanfaatkan jangka panjang. Dalam jangka waktu yang panjang video ini dapat tetap dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Adapun pendapat dari Rusman (2013) terkait hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu, (1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Pada aspek ini pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, sehingga media pembelajaran dapat mengantarkan pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemilihan media pembelajaran ini dipilih pada saat perumusan tujuan pembelajaran. Apakah media yang dipilih dapat menunjang pencapaian tujuan atau tidak. (2) Memperhatikan karakteristik media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipakai sesuai dengan karakteristik peserta didik atau belum. Pemanfaatan media pembelajaran dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dengan baik atau belum. Karakteristik media 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 penggunaan media. Dalam proses belajar mengajar guru harus dapat mendesai pelaksanaan pembelajarannya dengan media yang sudah dirancang oleh guru sehingga terjadi proses belajar mengajar yang utuh. (4) Guru melakukan evaluasi. Kegiatan evaluasi ini untuk mengathui apakah media yang digunakan oleh guru dapat mengarahkan pada tujuan pembelajaran atau belum. Media pembelajaran yang digunakan harus memberikan perubahan capaian hasil belajar siswa yang lebih baik sebagai bentuk *feedback* peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru.

Adapun prinsip dari pengembangan media pembelajaran yaitu memperhatikan prinsip-prinsip VISUALS yang merupakan singkatan dari *Visible* (mudah dilihat), *Interesting* (menarik), *Simple* (sederhana), *Useful* (isinya bermanfaat/ berguna), *Accurate* (dapat dipertanggungjawabkan), *Legitimate* (masuk akal). Dengan demikian banyak hal yang dipertimbangkan oleh guru dalam pemilihan sebuah media (Nurseto, 2011).

### **3.2. Media Video Menggunakan Aplikasi Benime**

Media pembelajaran video merupakan media yang bersivat 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 (Sanjaya, 2016). Dalam penelitian lain menyebutkan juga bahwa media berbasis video ini dapat mempermudah atau membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan menimbulkan ketertarikan peserta didik (Fatmawati, Karmin, & Sulistiyawati, 2018).

Adapun munculnya istilah video ini berasal dari bahasa latin yakni kata *vidi* dan *visum* kata ini mengandung arti mempunyai daya penglihatan atau melihat. Sedangkan 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 (Batubara & Ariani, 2016). 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 (Hariati, Rohanita, & Safitri, 2020). Dalam video animasi merupakan objek gambar animasi yang dibuat oleh manusia dan ditampilkan seakan-akan gambar tersebut terlihat nyata (Fadhli, 2015).

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 (Sadiman, Harjito, Haryono, & Rahardjito, 2016). Adapun media video ini juga memiliki pengertian yaitu apapun yang berupa 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 guru untuk menyampaikan materi-materi pelajaran kepada peserta didik dengan mudah. Sehingga peserta didik memperoleh pemahaman dari sesuatu yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang bersifat konkret. Hal ini berarti video dapat menjadikan siswa menjadi semakin paham dan dapat memproses informasi dari guru dengan baik juga dapat menumbuhkan minat atau ketertarikan peserta didik dalam belajar (Sari & Siagian, 2013).

Membuat sebuah konsep video pembelajaran menggunakan Benime juga harus memperhatikan langkah-langkah seperti; (a) menyiapkan topik/materi yang akan disampaikan, dalam hal ini materi tentang Maulid Nabi Muhammad SAW dengan memperhatikan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar; (b) mengklasifikasikan materi agar lebih runtut dalam penyampaian, materi-materi yang sudah diketik menggunakan aplikasi Benime dan sudah disiapkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam video kemudian akan di edit-edit dan disesuaikan dengan indikator pembelajaran; (c) menentukan model penyampaian materi, model penyampaian materi ini menggunakan link yang kemudian di share kepada peserta didik (Suwanto, Muzaki, & Muhtarom, 2021).

Dengan demikian berdasarkan pendapat-pendapat dari para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video merupakan segala sesuatu baik berupa perangkat keras atau perangkat lunak yang dapat menampilkan suara dan gambar secara bersamaan, yang digunakan sebagai sarana untuk membantu peserta didik dalam memahami materi-materi yang disampaikan oleh guru. Karena dalam media berbentuk video cenderung dapat menimbulkan minat peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi-materi pembelajaran yang disampaikan melewati video.

Aplikasi Benime dapat didownload secara gratis di Playstore pada android. Kemudian guru mengintalnya agar dapat digunakan. Kemudian dalam aplikasi tersebut peneliti menggunakan beberapa gambar-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. Akan tetapi jika menggunakan yang bebas biaya maka sebelumnya harus menyiapkan beberapa gambar-gambar sebagai penunjang isi materi. Selanjutnya tulisan-tulisan dan gambar tersebut

dipadukan dengan suara rekaman yang dilakukan secara langsung dalam aplikasi tersebut dengan jeda waktu yang diinginkan. Sebisa mungkin suara yang dikeluarkan harus jernih dan sesuai dengan tampilan yang terdapat di dalam video.

### 3.3. Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Benime dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Maulid Nabi Muhammad SAW

Video yang dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi Benime ini kemudian diberikan kepada guru PAIBP yang mengajar di kelas VII SMP N 2 Kunjang Kediri. Video tersebut berisi tentang materi Maulid Nabi Muhammad SAW. Berdasarkan penuturan guru jika siswa diberikan materi tentang sejarah Islam maka guru harus membuat media yang menarik, karena kebanyakan dari siswa sulit untuk memahami materi sejarah. Kebanyakan diantaranya mudah merasa bosan, dan materi sejarah jika disampaikan tidak menggunakan media yang sesuai maka pemahaman siswa kurang. Dengan demikian peneliti menciptakan video animasi menggunakan benime untuk menumbuhkan semangat belajar serta pemahaman siswa akan materi sejarah Kebudayaan Islam tentang Maulid Nabi Muhammad SAW.

Berdasarkan penuturan guru yang mengajar di kelas VII SMP N 2 Kunjang Kabupaten Kediri. Pemanfaatan video animasi ini dinilai cukup efektif, "Alhamdulillah cukup efektif, hanya saja dengan keterbatasan waktu sehingga tidak semua kelas dapat menggunakan video tersebut", (wawancara guru PAIBP Kelas VII). Penggunaan media pembelajaran berupa video memakai aplikasi Benime cukup menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran. Karena di SMP N 2 Kunjang masih memberlakukan 50% pembelajaran daring dan 50% pembelajaran tatap muka sehingga, video animasi ini dapat diakses siswa melalui masing-masing Handphone para siswa. Video animasi tentang materi Maulid Nabi Muhammad SAW ini dibagikan guru melalui sebuah tautan, sehingga siswa lebih praktis dan fleksibel dalam melakukan pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Awal Video Benime



**Gambar 2. Tampilan Materi Pembelajaran Maulid Nabi Muhammad SWA Menggunakan Video Benime**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti atas dasar wawancara kepada guru PAIBP kelas VII SMP N 2 Kunjang maka pemanfaatan media pembelajaran menggunakan media Benime ini meningkatkan pemahaman peserta didik, karena pembelajaran lebih menarik. Seperti biasa untuk mengetahui pemahaman peserta didik guru juga menggunakan evaluasi. Evaluasi yang diberikan dapat berupa tugas harian, dan soal-soal.

Pemanfaatan aplikasi video menggunakan Benime ini menjadikan pembelajaran semakin berkesan karena pembelajaran menampilkan audio sekaligus visual. Sehingga siswa dapat mendengar sekaligus melihat gambar-gambar yang terdapat di dalam video tersebut. Selain itu, dengan adanya video ini maka guru telah memanfaatkan teknologi komunikasi sebagai alat penunjang pembelajaran. Memang pada saat pembelajaran covid-19 guru dituntut kreatif dan inovatif dalam menciptakan suatu yang baru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran seperti video animasi menggunakan Benime.

#### **4. Simpulan**

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi benime terbukti dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran PAIBP tentang "Selamat Datang Wahai Nabiku Kekasih Allah" kelas VII SMP N 2 Kunjang. Hal ini dilihat dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAIBP pemanfaatan aplikasi benime dinilai cukup efektif karena menarik perhatian siswa, pemanfaatan aplikasi benime juga dinilai cukup fleksibel karena dapat diakses melalui Handphone siswa masing-masing, menjadikan pembelajaran semakin berkesan karena pembelajaran menampilkan audio sekaligus visual, namun keterbatasan pada waktu saja sehingga tidak bisa digunakan pada seluruh kelas dikarenakan pemberlakuan 50% pembelajaran jarak jauh dan 50% lainnya pembelajaran tatap muka.

#### **Daftar Rujukan**

- Azizah, N. A. (2019). Pengembangan Aplikasi "Smart Tajwid" Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(1), 47-70. <https://doi.org/10.14421/EDULAB.2019.41-04>

- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). PEMANFAATAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD/MI. *Jurnal Muallimuna Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 48. Retrieved from <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/741>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. . (2001). *The systematic design of instruction* (5th). New York: Longman.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>
- Fatmawati, E., Karmin, K., & Sulistiyawati, R. S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12(24–31). <https://doi.org/https://doi.org/10.24905/cakrawala.v12i1.128>
- Hariati, P. N. S., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP RESPON SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI OPERASI BILANGAN BULAT. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jpms.v6i1.1657>
- Ikhsan, K. (2017). *Media Pembelajaran*. Pamekasan: STAI Al-Khairot.
- Kulbi, S. Z. (2019). Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(3), 385–406. <https://doi.org/10.31538/NZH.V2I3.1110>
- Liwayanti, U. (2021). Analisis Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Ilmu Aqidah Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam. *JUWARA: Jurnal Wawasan Dan Aksara*, 1(2). Retrieved from <http://jurnal.smpharapanananda.sch.id/index.php/juwara/article/view/31>
- Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19. (2020). Retrieved August 11, 2022, from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>
- Miftah, M. (2013). FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105. <https://doi.org/10.31800/JTP.KW.V1N2.P95--105>
- Mulyani, E. W. S. (2018). DAMPAK PEMANFAATAN APLIKASI ANDROID DALAM PEMBELAJARAN BANGUN RUANG. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 122–136. <https://doi.org/10.31800/JTP.KW.V6N2.P122--136>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Pohan, A. E. (2020). *KONSEP PEMBELAJARAN DARING BERBASIS PENDEKATAN ILMIAH*. Grobogan: CV. Sarnu Untung. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=s9bsDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=s9bsDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Rusman, R. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S. (2007). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Harjito, H., Haryono, A., & Rahardjito, R. (2016). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Grub.
- Sari, D. M., & Siagian, S. (2013). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jtp.v6i1.4979>
- Suwarto, S., Muzaki, A., & Muhtarom, M. (2021). Pemanfaatan Media YouTube sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawang Sari. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 15(1), 26–30. <https://doi.org/10.26877/MPP.V15I1.7531>
- Wijaya, A., & Apridiansyah, Y. (2020). PENERAPAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE PADA MEDIA PEMBELAJARAN MAPEL AGAMA ISLAM BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(1). <https://doi.org/10.26877/JIU.V6I1.5747>