



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *CHAINING*  
*AND DISCRIMINATION LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
FIQIH DI MADRASAH ALIYAH**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Salah Satu Syarat Penyelesaian Studi Pada Jurusan  
Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*

*Oleh :*

**ANNISA FADHILLA  
1830101043**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS  
BATUSANGKAR  
2022 M/ 1444 H**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Annisa Fadhillah

Nim : 1830101043

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Chaining And Discrimination Learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah”** adalah hasil karya sendiri bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 12 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,

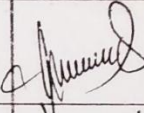
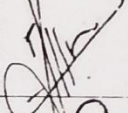
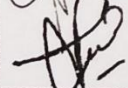


Annisa Fadhillah  
Nim 1830101043

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Annisa Fadhilla, NIM: 1830101043, dengan judul: **Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Chaining And Discrimination Learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah**, telah diuji dalam sidang *Munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 21 Juli 2022 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S.1) dalam Jurusan Pendidikan Agama Islam .

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/Nip Penguji	Jabatan Dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Fadriati, M.Ag Nip: 19691109 199603 2 002	Ketua Penguji		21/08-2022
2	Dra. Hj. Eliwatis, M.Ag Nip: 19681111 1994 03 2 004	Sekretaris Penguji		22/08-2022
3	Dr. David, S.Ag., M.Pd Nip: 19710323 200312 1 003	Anggota Penguji		12/08/2022

Batusangkar, Agustus 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Adripen, M.Pd

Nip. 19650504 199303 1 003

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **Annisa Fadhilla, NIM: 1830101043** dengan judul : **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Chaining And Discrimination Learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah”**. Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat ilmiah untuk dilanjutkan ke sidang munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestina.

Batusangkar, 12 Juli 2022

Pembimbing



Dra. Hj. Eliwatis M.Ag

NIP. 19681111 1994 03 2

004

## ABSTRAK

**Annisa Fadhilla, NIM 1830101043, judul skripsi Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Chaining and Discrimination Learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah**, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Univeritas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Tahun 2022

Latar belakang dari penelitian ini adalah kurangnya media video pembelajaran yang digunakan guru saat proses belajar mengajar fiqih di sekolah tersebut. Media yang digunakan oleh guru saat ini yakni menggunakan papan tulis, dan kertas gambar. Penggunaan media tersebut masih membuat peserta didik sulit untuk bisa memahami materi yang di ajarkan. Hal inilah yang menjadi latar belakang penulis untuk melakukan penelitian pengembangan. Penulis mengembangkan media video pembelajaran berbasis *chaining and discrimination learning* pada mata pembelajaran fiqih di MAS Plus Padang Ganting. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari produk yang dikembangkan yakni pengembangan video pembelajaran berbasis *chaining learning* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di Madrasah Aliyah.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D. Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (pendiseminasian). Pada tahap *define* melakukan peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada pendidik dan peserta didik untuk mendapatkan gambaran dan permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Pada tahap *design* dilakukan perancangan dan pembuatan produk menggunakan aplikasi VN. Pada tahap *development* dilakukan validasi dan praktikalisasi terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar validasi dan lembar praktikalitas. Pada tahap *disseminate* tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu untuk melakukan penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa rata-rata presentase validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi VN adalah 85% dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran tersebut telah sangat valid berdasarkan kepada seluruh aspek yang dinilai oleh validator. Sedangkan presentasi penilaian peserta didik kelas X MAS Plus Padang Ganting terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi VN adalah 89,3 % dengan kategori sangat praktis. Maka dengan demikian dinyatakan bahwa pengembangan video pembelajaran fiqih menggunakan aplikasi vn berbasis *chaining and discrimination learning* ini telah dikembangkan sangat praktis dalam pembelajaran fiqih. sehingga berdasarkan hasil dari validasi dan praktikalisasi media video pembelajaran berbasis *chaining and discrimination learning* dapat digunakan pada pembelajara fiqih kelas X.

**Kata kunci : Jual Beli, Aplikasi VN, *Chaining and Discrimination Learning***

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
BIODATA PRNULIS .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan dan Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Mamfaat Penelitian .....	8
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Definisi Operasional.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>12</b>
A. Landasan Teori .....	12
1. Kemandirian Belajar Siswa .....	12
2. Video Pembelajaran.....	13
3. Aplikasi VN .....	16
4. Model <i>Chaining And Discrimination Learning</i> .....	20
5. Video Pembelajaran Berbasis <i>Chaining And Discrimination Learning</i> .....	22
6. Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah .....	23
7. Materi Jual Beli.....	26

B. Penelitian Yang Relevan.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Jenis dan Metode Penelitian .....	32
B. Model Pengembangan .....	32
C. Prosedur Pengembangan.....	33
D. Subjek Uji Coba.....	37
E. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	37
F. Teknik Analisis Data .....	37
G. Jenis Data.....	40
H. Instrumen .....	40
1. Lembar Validasi Media .....	40
2. Angket Praktikalitas .....	41
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
A. Hasil Penelitian .....	43
1. Tahap <i>Define</i> .....	43
2. Tahap <i>Design</i> .....	47
3. Tahap <i>Development</i> .....	60
B. Pembahasan.....	76
1. Pembahasan Tahap <i>Define</i> .....	78
2. Pembahasan Tahap <i>Disign</i> .....	79
3. Pembahasan Tahap <i>Development</i> .....	80
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran.....	82
C. Keterbatasan Pengembangan .....	83

## **DAFTAR KEPUSTAKAAN**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Depan Aplikasi VN.....	17
Gambar 2.2 Tampilan Fitur Proyek Baru.....	18
Gambar 2.3 Tampilan Fitur Video/Foto internal .....	18
Gambar 2.4 Tampilan Video Yang Diedit .....	19
Gambar 2.5 Tampilan Pembagian Fiqih .....	23
Gambar 3.1 Tampilan Siklus Model Penelitian 4D .....	34
Gambar 3.2 Tampilan Prosedur Penelitian 4D .....	35
Gambar 4.1 Tampilan <i>Flowcart</i> Video Pembelajaran .....	49
Gambar 4.2 Tampilan Awal Aplikasi .....	50
Gambar 4.3 Tampilan Video Internal .....	51
Gambar 4.4 Tampilan Rancangan Aplikasi VN .....	51
Gambar 4.5 Tampilan Penyimpanan Video .....	52

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Validitas dan Praktikalitas .....	38
Tabel 3.2 Contoh Penggunaan Formula Aiken .....	39
Tabel 3.3 Kategori Validitas dan Praktikalitas .....	39
Tabel 3.4 Aspek Validasi Vidio Pembelajaran .....	40
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Video Pembelajaran.....	41
Tabel 3.6 Aspek Praktikalitas Vidio Pembelajaran.....	42
Tabel 4.1 Analisis KI .....	45
Tabel 4.2 Analisis Materi.....	47
Tabel 4.3 Langkah-langkah GBPM .....	48
Tabel 4.4 Cover Video Pembelajaran .....	52
Tabel 4.5 Materi Jual Beli Menggunakan Aplikasi VN.....	53
Tabel 4.6 Hasil Aspek Kualitas Materi .....	61
Tabel 4. 7 Hasil Aspek Kualitas Media .....	63
Tabel 4.8 Hasil Aspek Penggunaan Bahasa .....	68
Tabel 4.9 Hasil Aspek Design.....	70
Tabel 4.10 Rata-rata Validasi Media Video.....	71
Tabel 4.11 Saran dan Masukan Validator .....	72
Tabel 4.12 Data Hasil Validasi Media .....	72
Tabel 4.13 Data Hasil Validasi RPP .....	73
Tabel 4.14 Data Hasil Validasi Angket Respon Siswa .....	74
Tabel 4.15 Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Nama-nama Validator .....	84
Lampiran 2 : RPP .....	85
Lampiran 3 : Lembar Validasi RPP .....	94
Lampiran 4 : Lembar Kisi-Kisi Lembar Validasi Video .....	100
Lampiran 5 : Instrumen Validitas .....	102
Lampiran 6 : Hasil Validasi Media .....	118
Lampiran 7 : Kesimpulan Validasi .....	122
Lampiran 8 : Lembar Praktikalitas Video Pembelajaran .....	123
Lampiran 9 : Lembar Validasi Angket Respon Siswa .....	125
Lampiran 10 : Surat Izin Penelitian .....	143
Lampiran 11 : Link Video .....	144
Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian .....	145
Lampiran 13 : Surat Balasan Telah Melakukan Penelitian .....	147

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Media adalah bagian dari komponen dalam kegiatan pembelajaran, Heinich, Molenda, Russel, and Smaldino (1993: 2) dalam Herlina Ayu Ariyanti mengungkapkan bahwa "media is a channel of communication. Derived from the Latin word meaning "between", the term refers "to anything that carries information between a source and a receiver." Dari pernyataan di atas dapat dijelaskan bahwa media merupakan salah satu bagian dari saluran komunikasi, yang mana merupakan sebagai salah satu alat yang dapat menyampaikan informasi di antara sumber dan penerima informasi (Herlina Ayu Ariyanti, 2015: 1).

Media merupakan sebagai alat pendukung dalam keberlangsungan proses pembelajaran, yang mana dalam suatu kegiatan pembelajaran selalu berawal dari sebuah kurikulum. Aunurrahman dalam Herlina Ayu Ariyanti menjelaskan bahwa pembelajaran atau intruction merupakan sebuah sistem yang mempunyai tujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang mana berisi serangkaian peristiwa-peristiwa yang di rancang, yang mana disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Herlina Ayu Ariyanti, 2015:2).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat dinamis menuntut perubahan model pembelajaran dan kurikulum yang relevan dan adaptif, supaya bisa disesuaikan dengan tuntutan kerja saat sekarang ini. Perubahabahan kurikulum tentu saja diikuti dengan perubahan model pembelajaran yang mencakup perangkat pembelajaran dan sistem evaluasi pembelajaran. Inovasi model pembelajarn menuntut guru agar memiliki kemampuan pedagodik yang mapan, terutama untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.

Kemandirian berasal dari kata mandiri yang merupakan berdiri sendiri, yang mana artinya dimana suatu keadaan seseorang yang mengarahkan dan mengatur diri sesuai dengan tingkat perkembangannya. Basir dalam Ningsih and Nurrahmah menjelaskan bahwa kemandirian belajar merupakan suatu proses cara belajar seseorang yang terjadi pada diri orang tersebut, dalam usahanya untuk mencapai tujuan belajar yang mana siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran tanpa bergantung kepada orang lain, termasuk tidak bergantung kepada guru (Ningsih and Nurrahmah, 2016: 76).

Dalam penyampaian materi ajar maka model pembelajaran harus dapat berfungsi sebagai alat komunikasi. Agar pembelajaran bisa berinovasi berkreasi dalam pembelajaran dengan tujuan yang diinginkan maka beberapa hal perlu untuk dipertimbangkan dalam inovasi seperti rasional teoritis, landasan pemikiran pembelajaran dan lingkungan belajar. dalam melatih kemandirian elajar siswa maka peru untuk diperhatikan dalam pemilihan model pembelajarannya, agar mendapatkan hasil yang lebih bagus.

Pendidik pada abad ke 21 harus mampu memfasilitasi peserta didik dengan berbagai inovasi model pembelajaran dan teknologi seperti komputer, papan tulis elektronik, modul elektronik, dll (Larson & Miller, 2012). Peserta didik memerlukan sumber belajar yang berinovatif yang mana dapat digunakan di mana saja dan kapan saja (Zhang et al, 2017). Sumber belajar digunakan untuk membantu peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran (Ali dan Adawiah, 2018). Sumber belajar yang mendukung pembelajaran yang berbasis IT meliputi seperti: *booklet*, audio, brosur, *e-book*, jurnal, modul elektronik, vidio, *games*, *flipchart*, *leafet*, *multi media interaction* (MMI), *web based learning* (WBL) dan *mock-up*, *power point* (PPT) (Rahmadi dkk, 2018).

Dalam model pembelajaran online peserta didik dapat menentukan sendiri seperti apa tujuan belajar, memilih materi, dan sumber belajar, menentukan strategi belajar yang sesuai untuk dirinya sendiri dan mengukur keberhasilan belajarnya. Dengan melalui pembelajara online,

sehingga peserta didik mampu mengambil inisiatif, mengatasi hambatan masalah, dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain mandiri, dan mempunyai rasa percaya diri. Banyak jenis pembelajaran online, diantaranya pembelajaran berbasis web, dimana dalam belajar ini tidak memerlukan tatap muka antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran berbasis web adalah salah satu pembelajaran yang mudah dan berkualitas, karena disini banyak sekali menyediakan sumber-sumber belajar yang mudah di akses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun peserta didik itu berada, yang mana pada akhirnya dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar.

Banyak sekali teknik modifikasi perilaku yang sering sekali digunakan untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Salah satunya teknik modifikasi itu adalah teknik *chaining and discrimination learning*. Macmillan (1973) teknik chaining adalah rantai perilaku yang terdiri dari unit komponen perilaku, dalam masing-masing unit komponen perilaku. Masing-masing dalam unit komponen tersebut diberikan penguatan. Stimulus dan respon sangat berpengaruh terhadap perilaku peserta didik. Pada teknik ini, peserta didik dilatih menguasai tugas-tugas sampai akhir secara bertahap. Peserta didik dilatih untuk menggabungkan unit stimulus respon secara kompleks.

Martin dan Pear (2020) menjelaskan bahwa Chaining merupakan keterkaitan hubungan stimulus dan respon yang membentuk suatu perilaku yang kompleks. Perilaku tersebut membentuk sebuah rantai yang dihubungkan dengan link. Perilaku dibagi menjadi unit perilaku yang sederhana agar lebih mudah untuk dikuasai oleh peserta didik. Masing-masing unit perilaku itu harus dikuasai oleh peserta didik agar membentuk sebuah perilaku yang kompleks. Apabila salah satu unit itu belum dikuasai maka dibutuhkan latihan secara berulang-ulang dari sebuah penguatan agar unit perilaku tersebut dapat dikuasai oleh anak. Chaining adalah belajar menghubungkan satu ikatan S-R (Stimulus-Respon) yang satu dengan yang lain. Kondisi yang diperlukan bagi berlangsungnya tipe belajar ini antara lain, secara internal anak didik sudah harus dikuasai

sejumlah satuan pola S-R, baik psikomotorik maupun verbal. Selain itu prinsip kesinambungan, pengulangan, dan *reinforcement* tetap penting bagi berlangsungnya proses *chaining*. Tipe ini akan mampu memberikan penguatan untuk membangun kemandirian belajar peserta didik apabila dikombinasikan dengan tipe *discrimination learning*.

Tipe *discrimination learning* (belajar membedakan) adalah tipe pembelajaran, di mana peserta didik mengadakan seleksi dan pengujian di antara perangsang atau sejumlah stimulus yang diterimanya, kemudian memilih pola-pola respons yang dianggap paling sesuai. Kondisi utama berlangsung proses belajar ini adalah anak didik sudah mempunyai pola aturan melakukan *chaining* dan *association* serta pengalaman (pola S-R). Tipe belajar ini adalah pembedaan terhadap berbagai rangkaian. Seperti membedakan berbagai bentuk benda dan jenis pemecahan masalah yang relevan dengan materi ajar.

Dengan demikian, teknik *chaining and discrimination learning* adalah sebuah modifikasi perilaku yang membentuk sebuah rantai perilaku baik verbal atau psikomotorik yang berurutan. Sebuah perilaku kompleks dibagi menjadi unit-unit perilaku yang sederhana yang dapat dikuasai secara mudah oleh peserta didik. Pada teknik ini, peserta didik dilatih menguasai suatu tugas secara bertahap dan diberikan stimulus dan respon pada masing-masing tahapan perilaku. Keberhasilan menguasai tugas pertama menjadi tolak ukur pemberian tugas selanjutnya. Apabila peserta didik masih belum mencapai keberhasilan pada tugas pertama maka akan diberikan latihan secara berulang-ulang sampai peserta didik mampu mengerjakan tugas tersebut. Peserta didik akan melakukan seleksi dan menentukan sendiri jawaban dan solusi yang tepat untuk memecahkan masalah dan menguasai keterampilan yang berhubungan dengan materi ajar.

Fenomena yang terjadi pada pembelajaran MAS Plus Padang Ganting, kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih masih rendah hal ini diketahui siswa belajar masih tergantung kepada bimbingan guru, yang mana disini kalau tanpa adanya bimbingan dari

guru maka siswa tersebut tidak bisa melanjutkan proses belajar. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran siswa yang hadir tidak secara keseluruhan melaikan ada beberapa siswa yang tidak masuk pada mata pembelajaran terebut, dan alhasil menjadikan minimnya peserta didik dalam menguasai keterampilan dalam bidang fiqih sesuai dengan kompetensi mata pelajaran, kemudian kurangnya referensi buku-buku pembelajaran untuk materi yang akan dipelajari, dan membuat siswa tersebut tidak bisa mandiri dalam belajar. Di MAS Plus Padang Ganting mempunyai keterbatasan dalam mengajar siswanya, seperti sumber buku masih terbatas, sebab pada kurikulum itu tentunya sering berubah, sehingga harus bisa mnyesuaikan dengan kurikulum yang ada. Kalau materi yang di ajarkan itu adalah materi esensial karena terkadang materi kelas X, itu letaknya di kelas XI, sehingga harus menyesuaikan dengan sumber buku yang ada itulah yang menyebabkan terjadinya kendala. Sehingga ini akan berdampak sekali kepada kemandirian belajar pada siswa tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran fiqih di MA bulan Juli 2021 Kalau sistem pembelajaran daring pada saat sekarang ini di MAS Plus Padang Ganting banyak hal yang terkait, pertama, kesediaan guru bagus dan kesediaan siswa juga bagus. Kemudian juga harus dibantu dengan media itu sendiri harus dibantu dengan HP, paket data, jaringan , dan sebagainya. Pembelajaran daring di MAS Plus Padang Ganting guru berintraksi dengan siswa itu menggunakan media Seperti *Whatsapp*, namun ada juga anak-anak yang tidak mempunyai HP, sehingga ia harus bisa menyesuaikan dengan sistem sekarang, seperti ia belajar dengan temannya, lalu melihat tugas yang dikirimkan oleh guru lewat temannya yang mempunyai HP. Namun itu sendiri belum juga maksimal, karena tidak sampainya materi kepada siswa.

Vidio pembelajaran yang pernah di tampilkan di MAS Plus Padang ganting, yakni seperti tata cara berwudhu, Tata cara haji, dan lain sebgainya. Namun pada penampilan vidio ini mempunyai kelemahan, yakni pada sekolah tersebut terkendala dengan alat untuk menampilkan

vidio pembelajaran tersebut, seperti kurangnya fasilitas *infocus* karena disekolah tersebut hanya mempunyai 1 buah infocus yang bagus atau yang bisa digunakan. Terkadang terkendala juga karena dipakai oleh guru lain, sehingga tidak bisalah vidio pembelajaran itu ditampilkan. Kurangnya maksimal dalam penayangan vidio pembelajaran disini.

Pada pembelajaran online di masa pandemi covid 19, guru menggunakan aplikasi google classrom yang dipandang guru masih rendah efektifitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran fiqih. Memandang begitu pentingnya kemandirian belajar peserta didik pada pembelajaran fiqih, terutama pada penguasai materi konsep psikomotorik, maka diperlukan model pembelajaran yang inovatif yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajarn tersebut. Dengan model pembelajaran tipe *chaining dan discrimination learning* secara teoritis akan mampu meningkatkan kemandirian belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Swasta. Pada model pembelajaran ini dapat digunakan dengan secara *online* maupun *offline*. Karena dirancang berbasis web yang mana dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja. Model pembelajaran ini dilengkapi dengan buku panduan untuk merancang perangkat perencanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar (modul elektronik), dan media pembelajaran dalam bentuk vidio pembelajaran interaktif. Selayaknya sebuah model pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik, model pembelajaran ini diharapkan valid melalui uji pakar dan praktis melalui uji coba pada tahap praktikalitas.

Dalam produk yang akan di hasilkan ini yakni vidio pembelajaran berbasis *Chaining and Discrimination Learning* maka nantinya dalam vidio ini akan dibuatkan suatu hal yang menarik minat siswa untuk lebih semangat lagi dalam belajar yakni dengan adanya vidio pembelajran ini, dan yang dibutuhkan siswa dalam vidio ini yakni dengan adanya vidio pembelajaran ini guru lebih mudah lagi dalam mengajarkan materi pembelajaran, dan siswa juga mudah dalam menerima pembelajaran sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat daripada sebelumnya.

Uraian di atas menjadi landasan peneliti untuk melakukan penelitian dalam pembelajaran Fiqih dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Chaining And Discrimination Learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemasalahan yang diungkapkan pada latar belakang masalah, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Capaian hasil belajar Fiqih pada penguasaan konsep dan keterampilan masih rendah
2. Masih rendahnya minat siswa dalam pembelajaran karena itu perlu adanya inovasi pada model pembelajaran Fiqih untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Fiqih

## **C. Batasan dan Rumusan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Validitas video pembelajaran berbasis *Chaning and Discrimination Learning* untuk meningkatkan Kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MAS Plus Padang Ganting
2. Praktikalitas video pembelajaran berbasis *Chaining and Discrimination Learning* untuk meningkatkan Kemandirian belajar siswa pada pembelajaran Fiqih di MAS Plus Padang Ganting

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Validitas isi video pembelajaran berbasis *Chaning and Discrimination Learning* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MAS Plus Padang Ganting?
2. Bagaimana Praktikalitas video pembelajaran berbasis *Chaining and Discrimination Learning* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada pembelajaran Fiqih di MAS Plus Padang Ganting?

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Validitas video pembelajaran berbasis *Chaining and Discrimination Learning* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MAS Plus Padang Ganting
2. Untuk mengetahui Praktikalitas video pembelajaran berbasis *Chaining and Discrimination Learning* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada pembelajaran Fiqih di MAS Plus Padang Ganting

#### **E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Manfaat penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai pedoman bagi guru mata pelajaran Fiqih di MAS Plus Padang Ganting untuk mengembangkan video pembelajaran yang kreatif dan inovatif, terutama untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa.
2. Sebagai masukan bagi pengambil kebijakan pendidikan untuk memberikan pembelajaran dan bimbingan kepada guru di MAS Plus Padang Ganting agar mampu berinovasi dalam mengembangkan video pembelajaran yang kreatif.
3. Sebagai sumbangan ide tentang inovasi video pembelajaran yang valid dan praktis untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada pembelajaran Fiqih di MAS Plus Padang Ganting.

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

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Jenis Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah dalam bentuk video pembelajaran yang mana di dalam video tersebut memuat berbagai macam seperti Konsep-konsep dan lain sebagainya sesuai materi jual beli yang akan dikembangkan dengan metode *chaining and discrimination learning*.
2. Video pembelajaran dibuat digunakan untuk memudahkan siswa mandiri dalam memahami materi pembelajaran
3. Video pembelajaran yang dikembangkan disini yakni menggunakan Aplikasi berbasis VN.

4. Aplikasi berbasis VN merupakan salah satu aplikasi edit video Android. aplikasi ini menyediakan beragam fitur menarik yang kamu butuhkan untuk mempercantik tampilan video.
5. Vidio pembelajaran yang dirancang dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
6. Vidio yang dikembangkan nanti bisa digunakan dan dilihat dimana saja, karena siswa pada saat sekarang ini tidak asing lagi ketika menggunakan internet, karena nanti akan di upload juga ke YouTube.
7. Vidio pembelajara ini dibuat dengan semenarik mungkin agar siswa tidak bosan dalam PBM

## **G. Definisi Operasional**

Beberapa istilah yang terkait dengan penelitian dan pengembangan ini perlu dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Pengembangan Vidio Pembelajaran**

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan suatu hal menjadi lebih baik atau berkembang. Pengembangan merupakan “suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik” (Abdul Majid, 2005: 24)

Penelitian pengembangan merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada sebelumnya kemudian dikembangkan menjadi lebih sempurna lagi produk tersebut yang mana hal tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Tujuannya yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan.

Media Vidio Pembelajaran merupakan suatu alat atau bentuk media yang mana menyajikan visual dan audio yang didalamnya terdapat pesan-pesan pembelajaran yang sedang dipelajari yang berupa konsep, prinsip, ciri-ciri, prosedur dan lain-lainnya untuk mampu memahami suatu materi pembelajaran. Vidio adalah bahan atau suatu yang tampak (visual) dan bisa di dengar (audio) yang mana

di dalamnya terdapat pesan-pesan yang disampaikan ketika sedang dalam proses pembelajaran.

## **2. Model pembelajaran *chaining and discrimination learning***

Model Pembelajaran yang mengkominasikan tipe belajar *chaining* (rangkaian) dan tipe belajar *discrimination learning* (membedakan), merupakan susunan pembelajaran yang memodifikasi sifat atau perilaku siswa yang membentuk sebuah rantai perilaku baik verbal atau psikomotorik yang berurutan. Suatu perilaku kompleks yang dibagi unit perilaku yang sederhana yang dapat dikuasai secara mudah oleh siswa. Pada teknik ini peserta didik dilatih menguasai suatu tugas secara bertahap dan diberikan stimulus dan respon pada masing-masing tahapan perilaku. Keberhasilan menguasai tugas pertama menjadi tolak ukur pemberian tugas selanjutnya.

Apabila siswa masih belum mencapai keberhasilan pada tugas pertama maka akan diberikan latihan secara berulang-ulang sampai siswa mampu mengerjakan tugas tersebut. Siswa melakukan seleksi dan menentukan sendiri jawaban dan solusi yang tepat untuk memecahkan masalah dan menguasai keterampilan yang berhubungan dengan materi ajar. Kemampuan yang dicapai peserta oleh siswa dalam satu tahapan akan diberikan sebuah penguatan untuk memotivasi siswa untuk menguasai tugas selanjutnya.

## **3. Kemandirian belajar siswa**

Kemandirian berasal dari kata mandiri yang merupakan berdiri sendiri, yang mana artinya dimana suatu keadaan seseorang yang mengarahkan dan mengatur diri sesuai dengan tingkat perkembangannya. Basir dalam Ningsih and Nurrahmah menjelaskan bahwa kemandirian belajar merupakan suatu proses cara belajar seseorang yang terjadi pada diri orang tersebut, dalam usahanya untuk mencapai tujuan belajar yang mana siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran tanpa bergantung kepada orang lain, termasuk tidak bergantung kepada guru (Ningsih and Nurrahmah, 2016: 76).

Dalam mandiri disini yang dimaksud adalah siswa tersebut mampu untuk mandiri dalam memahami materi dari jual beli, serta siswa tersebut mandiri dalam mengevaluasi dari materi jual beli tersebut. Maka dengan begitu siswa tersebut akan merasa lebih mudah dan lebih paham lagi tentang materi jual beli, sehingga mereka bisa belajar dengan mandiri meskipun tanpa di bimbing oleh gurunya.

Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati menjelaskan bahwa “Kemandirian belajar adalah kemampuan peserta didik untuk belajar secara mandiri, tidak menggantungkan diri kepada orang lain”. Peserta didik harus mempunyai keaktifan dan ia harus bisa belajar aktif dan dapat berinisiatif sendiri tanpa harus bergantung kepada orang lain. dengan adanya kemandirian belajar peserta didik mampu untuk memiliki kesadaran dari dalam dirinya untuk semangat dalam belajar, sehingga mampu sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **4. Mata Pelajaran Fiqih**

Mata pelajaran fiqih yang saya maksud disini adalah Materi pelajaran yang mengajarkan tentang hukum bermuamalah yakni terdapat pada materi jual beli. Fiqih adalah “Ilmu yang membahas hukum-hukum syariat bidang amaliyah (perbuatan nyata) yang diambil dari dalil-dalil secara rinci” (Muhammad Abdul Wahab, 2018: 7). Sedangkan Fiqih Muamalah adalah hukum yang membahas tentang halal dan haramnya suatu transaksi dan tentang ekonomi di dalam islam (Muhammad Abdul Wahab, 2018: 9).

Pada Produk yang dihasilkan nanti adalah video materi jual beli. Yang mana nanti akan dihasilkan sebuah media Video pembelajaran tentang materi jual beli, di dalam video tersebut akan dibuat secara menarik mungkin, sehingga siswa lebih mudah memahami dan lebih mudah juga untuk mempelajari tentang materi jual beli ini, karena pada video pembelajaran ini tentunya bisa di putar secara berulang-ulang oleh siswa nantinya. Sehingga apa yang ia lihat bisa di tangkap dengan baik, karena siswa pada umumnya akan lebih

mudah memahami dan lebih mudah mengerti apabila menerangkannya dengan cara memutar video pembelajaran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Kemandirian Belajar Siswa**

Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati menjelaskan bahwa “Kemandirian belajar adalah kemampuan peserta didik untuk belajar secara mandiri, tidak menggantungkan diri kepada orang lain”. Peserta didik harus mempunyai keaktifan dan ia harus bisa belajar aktif dan dapat berinisiatif sendiri tanpa harus bergantung kepada orang lain. dengan adanya kemandirian belajar peserta didik mampu untuk memiliki kesadaran dari dalam dirinya untuk semangat dalam belajar, sehingga mampu sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kemandirian merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang yang mana melakukan suatu hal dengan mempertanggungjawabkannya (Aulia et al., 2019). Kemandirian belajar dapat diterapkan dalam segala hal, salah satunya adalah dalam kemandirian belajar, kemandirian belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dimiliki oleh setiap siswa. Menurut (Tahar & Enceng, 2006) dalam (Aulia et al., 2019) kemandirian belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh masing-masing siswa dengan kebebasan dalam mengelola dan menentukan sendiri bahan ajar, tempat, waktu dan memanfaatkan sumber ajar yang lainnya yang dirasakan perlu dalam pembelajaran. Sehingga siswa dapat dikatakan mampu dalam mengelola kegiatan belajarnya sendiri apabila ia mandiri dalam pembelajaran, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada kenyataannya, kebanyakan dari siswa enggan atau tidak bisa melakukan kegiatan belajar mandiri. Menurut Afandi ((Aulia et al., 2019) penyebab rendahnya kemandirian belajar siswa yakni sistem atau proses pembelajaran yang tidak menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar yang mana siswa hanya berperan

sebagai penerima atau pendengar informasi saja dalam proses belajar mengejar sehingga siswa merasa bosan dalam proses belajar mengejar.

## **2. Vidio Pembelajaran**

### **a. Pengertian Vidio Pembelajaran**

Media Vidio Pembelajaran merupakan suatu alat atau bentuk media yang mana menyajikan visual dan audio yang didalamnya terdapat pesan-pesan pembelajaran yang sedang dipelajari yang berupa konsep, prinsip, ciri-ciri, prosedur dan lain-lainnya untuk mampu memahami suatu materi pembelajaran. Vidio adalah bahan atau suatu yang tampak (visual) dan bisa di dengar (audio) yang mana di dalamnya terdapat pesan-pesan yang disampaikan ketika sedang dalam proses pembelajaran. Vidio juga bisa di artikan bahan pembelajaran yang di buat atau dikemas melalui sebuah aplikasi dan dapat di putar atau di tonton melalui vidio atau VCD player yang bisa dilihat melalui monitor ataupun melalui handpone yang canggih pada saat sekarang ini (Ayuningrum 2012: 22).

Dalam pernyataan di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa vidio pembelajaran adalah suatu vidio pembelajarn yang mana di dalam vidio tersebut berisikan materi-materi pelajaran, yang mana berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu materi yang di ajarkan, karena dengan menampilkan vidio siswa akan lebih mudah mengerti dibandingkan dengan memberikan ceramah saja.

### **b. Tujuan Vidio Pembelajaran**

Menurut Cheppy Riyana (2007:6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :

- 1) *Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis*
- 2) *Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupu-u*
- 3) *'Jpnjn instruktur*
- 4) *Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi*

### **c. Manfaat Vidio Pembelajaran**

Mamfaat Media vidio Pembelajaran adalah :

- 1) Memberikan pengalaman kepada peserta didik

- 2) Melihatkan kepada siswa secara nyata dari apa yang tidak mungkin bisa dilihat, namun dengan adanya vidio pembelajaran ini maka peserta didik bisa melihatnya.
- 3) Menampilkan presentasi materi pada suatu kasus tentang suatu kehidupan yang sebenarnya yang mana dapat memicu peserta didik untuk melakukan diskusi
- 4) Mengamati suatu perubahan dalam waktu tertentu

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa mamfaat dari vidio pembelajran itu banyak sekali dan 4 di atas merupakan bgaian-bagiannya. Dengan adanya vidio pembelajaran maka siswa bisa meyakiskan suatu peristiwa, yang mana pada awalnya peristiwa tersebut tidak bisa dilihat secara langsung, namun dengan adanya vidio pembelajaran ini maka peserta didik bisa aktif, berkreasi dan bisa berfikir secara logis terhadap suatu pembelajran yang sedang di pelajarinya (Yudianto 2017: 235).

#### **d. Peran Vidio dalam Pembelajaran**

Menggunakan vidio sebagai bahan bantu dalam mengajar dapat memberikan suatu pengalaman baru kepada bagian peserta didik, dengan adanya tayangan vidio pembelajaran maka pesserta didik bisa berada seolah-olah dalah suasana yang di tampilkan melalui idio tersebut. Pengaruh dengan menggunakan vidio pembelajaran akan lebih mudah masuk dan mudah di ingat oleh peserta didik, karena tanyangannya berupa ada cahaya titik fokusnya, kemudian dapat mepengaruhi fikiran dan emosi peserta didik tersebut dalam belajar. karena dalam proses belajar emosi dan psikologi peserta didik sngat dibutuhkan sekali. Karena dengan adanya vidio itu maka akan lebih mudah menyerap dalam pikiran peserta didik, karena setia p peserta didik ada yang lebih mudah msuk dengan menggunakan audio dan visual. Maka sangat ccok sekali dengan menggunakan media vidio pembelajaran (Yudianto 2017: 236).

*Penyampaian materi melalui media video dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai*

*dengan kurikulum. Akan tetapi ada hal lain yang perlu diperhatikan yang dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar. Hal tersebut berupa pengalaman atau situasi lingkungan sekitar, kemudian dibawakan ke dalam materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Selain itu juga dalam pelajaran peraktek peserta didik akan lebih mudah melakukan apa yang dilihatnya dalam video daripada materi yang disampaikan melalui buku atau gambar. Kegiatan seperti ini akan memudahkan peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar (Yudianto 2017: 236).*

#### **e. Kelebihan dan Kekurangan Vidio Pembelajaran**

Daryanto dalam Fiskha Ayuningrum menjelaskan bahwa keuntungan atau kelebihan menggunakan media vidio pembelajaran adalah “ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran” (Ayuningrum 2012: 24).

Banyak sekali kelebihan dari media vidio pembelajaran, karena vidio itu dapat digunakan seperti kelompok kecil, kelas, bahkan untuk diri sendiri. Karena hal itu tidak dapat dilepaskan dari kondisi para peserta didik apada saat sekarang ini yang mana mereka memasuki daerah 4.0 yang mana di daerah yang serba canggih pada saat sekarang ini. Karena dengan menampilkan vidio peserta didik akan lebih mudah mengingatnya dibandingkan dengan media yang lainnya.

Berikut ini adalah beberapa keuntungan media vidio pembelajaran yakni:

- 1) Dapat mengembangkan daya imajinasi siswa yang positif
- 2) Mampu menggambarkan kejadian atau sejarah masa lalu secara nyata dalam waktu yang cukup siingkat
- 3) Dapat mengatasi jarak dan waktu
- 4) Menjelaskan hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih real

- 5) Dapat diulang bisa belum juga memahami maksud dari vidio tersebut

Adapu kelemahan atau kekurangannya, diantaranya:

- 1) Pemamfaatan dengan media ini juga membutuhkan daya yang cukup mahal
- 2) Alat untuk penayangannya, seperti infocus, leptop yang terbatas dll.(Busyaeri et al. 2016: 120-130).

#### **f. Prosedur Pengembangan Vidio Pembelajaran**

##### *1) Kerangka (out line) media video*

- a) *Pendahuluan*
- b) *Tayangan pembuka*
- c) *Pengantar*
- d) *Isi video*
- e) *Penutup*

*Pada sajian pendahuluan perlu disajikan pengantar mengapa materi itu penting, bagaimana kaitan dengan materi-materi lainnya. Hal yang penting juga adalah sajian tujuan pembuatan perlu ditayangkan untuk memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut. Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap hal ini dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi dan demonstrasi atau peragaan.*

*Kuantitas durasi waktu yang tersedia selama video tersebut berlangsung banyak terdapat pada kegiatan inti ini. Penutup Kegiatan penutup diisi dengan kesimpulan atau rangkuman dan jugakegiatan lanjut dari sajian video tersebut yang harus dilaksanakan oleh siswa.*

##### *2) Keterlibatan Tim*

*Pengembangan video pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa keahlian/keterampilan (Course Team Aproach) yang secara sinergi menghasilkan produk media video, sesuai dengan kebutuhan rancangan tersebut. Secara umum pembuatan suatu video membutuhkan kemampuan/keterampilan pada bidang-bidang sebagai berikut:(Ayuningrum 2012:26-28).*

### **3. Aplikasi VN**

#### **a. Pengertian Aplikasi VN**

Aplikasi VN merupakan sebuah aplikasi penyuntingan video yang biasa digunakan melalui android. Aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi android maupun yang cocok untuk digunakan

baik bagi pemula maupun bagi yang sudah profesional Purdi dkk dalam (Fitriani et al., 2021) aplikasi VN sebagai editing video merupakan sebuah proses edit terhadap klip-klip video hasil dari proses *shooting*, dimana pada proses ini seorang editor menyunting dan memilih gambar sendiri.

b. Langkah-langkah menggunakan aplikasi VN

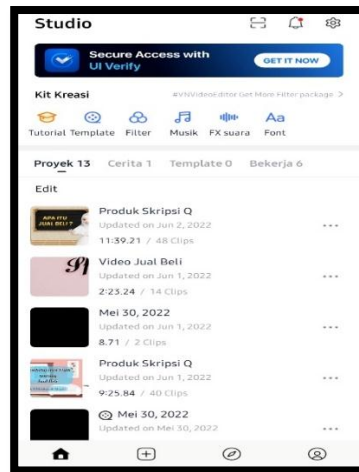
- 1) Buka aplikasi VN yang telah di download di HP android.
- 2) Setelah itu muncul tampilan awal VN, lalu klik tanda plus yang ada di bawah untuk memulai proyek baru
- 3) Klik proyek baru. Maka akan dibawa kepada tampilan penyimpanan video dan foto yang ada di penyimpanan internal Hp android.
- 4) Lalu pilih video atau foto yang akan di edit
- 5) Lalu klik tanda panah biru yang ada di pojok kanan bawah untuk memulai memasukkan videonya.
- 6) Kemudian muncul tampilan editing video, sehingga siap untuk memulai diedit.

c. Fitur-fitur yang terdapat pada Aplikasi VN

Aplikasi VN ini mempunyai fitur-fitur yang sangat menarik dan mudah untuk digunakan dalam pembuatan video pembelajaran. Berikut ini fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi VN:

- 1) Fitur tampilan depan Aplikasi VN

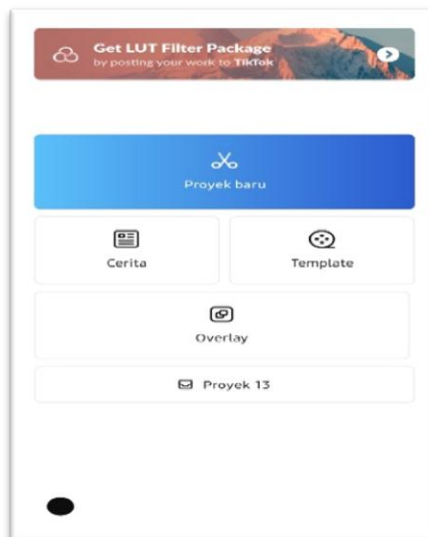
**Gambar 2.1 tampilan depan aplikasi VN**



Pada tampilan depan ini, untuk memulai pembuatan videonya maka klik tanda (+) yang ada di tampilan tersebut.

## 2) Fitur Proyek baru

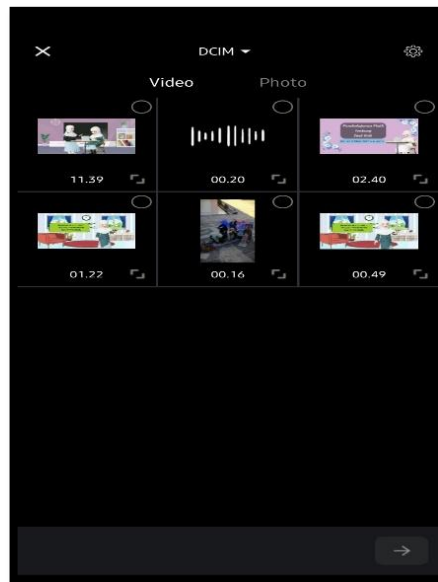
**Gambar 2.2 Tampilan Fitur Proyek Baru**



Pada tampilan kedua ini terdapat Proyek baru, templete, cerita, overly, dan proyek 13. Maka untuk memulai pengeditan klik proyek baru.

## 3) Fitur Tampilan Video/Foto internal

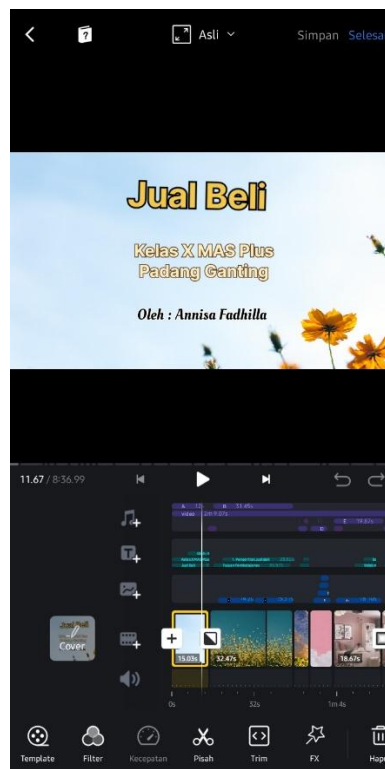
**Gambar 2.3 Tampilan Video/Foto internal**



Pada tampilan ini kita dialihkan kepada penyimpanan internal yang mana memuat video yang akan kita edit.

#### 4) Fitur tampilan video yang di edit

**Gambar 2.4 Tampilan video yang diedit**



Pada tampilan ini kita dapat mengedit videonya dengan banyak icon-icon ada templete, filter, kecepatan, pisah, trim, fx, hapus, ekstrak audio, volume, beground, berbatasan,

potong, memutar, cermin, balik, membekukan, balik, perbesar, kedepan. Icon-icon tersebut yang mana ini memiliki fungsinya masing-masing.

Ada 1). tombol musik, yang mana berfungsi untuk memasukkan musik, efek suara dan merekam suara sehingga masuk ke dalam video yang akan di buat. 2) tombol huruf T yang mana berfungsi untuk memasukkan teks dan subtitle template ke dalam video. 3) ada tombol seperti grafik mendaki dimana berfungsi sebagai untuk memasukkan tambahan video atau foto dan juga memasukkan tambahan stiker ke dalam video. 4) ada tombol seperti memutar video ada titik-titik dimana berfungsi untuk memasukkan video/foto, subtitle, bahan. 5) ada tombol audio suara dimana berfungsi untuk mengaktifkan suara dan juga menonaktifkan suara video.

#### **4. Model Chaining and Discrimination Learning**

Martin dan Pear (dalam Luh Sri Apriani dkk) mengatakan chaining merupakan hubungan yang stimulus dan respon yang dapat membentuk perilaku atau tingkah laku yang kompleks. Perilaku tersebut dapat membentuk suatu rantai yang dapat dihubungkan dengan sebuah link. Oleh karena itu setiap unit harus dikuasai oleh seseorang supaya dapat membentuk suatu perilaku yang kompleks. Karena apabila salah satu unitnya belum dikuasai maka dibutuhkan waktu untuk latihan secara berulang-ulang (Luh Sri Apriani, Putu Aditya Antara, 2018).

Macmillan (1973) teknik *chaining* adalah rantai perilaku yang terdiri dari unit komponen perilaku, dalam masing-masing unit komponen perilaku. Masing-masing dalam unit komponen tersebut diberikan penguatan. Stimulus dan respon sangat berpengaruh terhadap perilaku peserta didik. Pada teknik ini, peserta didik dilatih menguasai tugas-tugas sampai akhir secara bertahap. Peserta didik dilatih untuk menggabungkan unit stimulus respon secara kompleks.

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa, teknik chaining merupakan suatu modifikasi perilaku yang mana membentuk sebuah rantai perilaku yang berurutan. Yang mana dalam teknik tersebut bisa membuat peserta didik dapat menguasai pembelajaran secara mudah dan lebih paham lagi. Yang mana pada nantinya akan menggunakan metode *Forward Chaining*.

*Forward Chaining* adalah pembelajaran untuk perubahan perilaku yang mengajarkan materi pembelajaran secara berantai atau terstruktur dari tahap awal hingga tahap terakhir, menurut Martin & Pear (2015). Hal tersebut juga sejalan dengan pernyataan Weiss (2017:13) metode *forward chaining* dapat meningkatkan pemahaman fungsi keterampilan dan penyelesaian tugas didalam pembelajaran sehingga mampu memperkuat keterampilan yang dipelajari dari dalam diri sendiri. Menyatakan bahwa dalam metode *forward chaining* terdapat prosedur sebagai berikut “ Steps A,B,C and D, langkah D untuk diajarkan. Mengajarkan langkah A terlebih dahulu kemudian langkah A diikuti oleh langkah B, selanjutnya mengajarkan A,B,C dan akhirnya, langkah A,B,C, dan D. Biasanya dalam metode *Forward Chaining* instruktur akan memberikan penguatan pada penyelesaian tiap tahap pembelajaran dan setiap respon yang berhasil.

Langkah-langkah untuk menerapkan tipe *Chaining* adalah sebagai berikut:

1. *Advance Organizer (Handout)*

Penyampaian awal tentang materi yang akan dipelajari siswa, diharapkan siswa secara mental akan siap untuk menerima materi kalau mereka mengetahui sebelumnya apa yang disampaikan guru.

2. *Progressive Differential*

Mata pelajaran yang akan disampaikan oleh guru hendaknya bertahap, diawali dengan hal-hal atau konsep yang umum, kemudian dilanjutkan dengan hal-hal yang konsep khusus, disertai dengan contoh-contoh.

### 3. *Integrative Reconciliation*

Penjelasan yang diberikan oleh guru tentang kesamaan dan perbedaan konsep-konsep yang telah mereka ketahui dengan konsep yang baru saja dipelajari.

### 4. *Consolidation*

Pemantapan materi dalam bentuk menghadirkan lebih banyak contoh atau latihan sehingga siswa bisa lebih paham dan selanjutnya siap menerima materi baru.

Tipe *discrimination learning* (belajar membedakan) adalah tipe pembelajaran, di mana peserta didik mengadakan seleksi dan pengujian di antara perangsang atau sejumlah stimulus yang diterimanya, kemudian memilih pola-pola respons yang dianggap paling sesuai. Kondisi utama berlangsung proses belajar ini adalah anak didik sudah mempunyai pola aturan melakukan *chaining* dan *association* serta pengalaman (pola S-R). Tipe belajar ini adalah pembedaan terhadap berbagai rangkaian. Seperti membedakan berbagai bentuk benda dan jenis pemecahan masalah yang relevan dengan materi ajar.

Langkah-langkah *Discrimination learning* sebagai berikut:

1. Mengadakan pengujian antara stimulus yang telah diterima oleh siswa
2. Memilih pola-pola respon yang dianggap sesuai
3. Siswa mampu membedakan contohnya (membedakan jual beli online, jual beli tradisional, jual beli supermarket, dll)

Dengan demikian, teknik *chaining and discrimination learning* merupakan sebuah modifikasi perilaku yang membentuk sebuah rantai perilaku baik verbal atau psikomotorik yang berurutan. Sebuah perilaku kompleks dibagi menjadi unit-unit perilaku yang sederhana yang dapat dikuasai secara mudah oleh peserta didik. Pada teknik ini, peserta didik dilatih menguasai suatu tugas secara bertahap dan diberikan stimulus dan respon pada masing-masing tahapan perilaku.

Keberhasilan menguasai tugas pertama menjadi tolak ukur pemberian tugas selanjutnya. Apabila peserta didik masih belum mencapai keberhasilan pada tugas pertama maka akan diberikan latihan secara berulang-ulang sampai peserta didik mampu mengerjakan tugas tersebut. Peserta didik akan melakukan seleksi dan menentukan sendiri jawaban dan solusi yang tepat untuk memecahkan masalah dan menguasai keterampilan yang berhubungan dengan materi ajar.

Jadi disimpulkan, bahwa *Discrimination Learning* (belajar diskriminasi) merupakan suatu proses yang mana yang terlibat didalam belajar melakukan sejumlah respon yang bermacam-macam terhadap berbagai stimuli pada suatu tingkatan tertentu, yang mana menyerupai salah satu penampilan fisik.

#### **5. Vidio Pembelajaran Berbasis Chaining and Discrimination Learning**

Vidio Pembelajaran merupakan suatu alat atau bentuk media yang mana menyajikan visual dan audio yang didalamnya terdapat pesan-pesan pembelajaran yang sedang dipelajari yang berupa konsep, prinsip, ciri-ciri, prosedur dan lain-lainnya untuk mampu memahami suatu materi pembelajaran. Vidio adalah bahan atau suatu yang tampak (visual) dan bisa di dengar (audio) yang mana di dalamnya terdapat pesan-pesan yang disampaikan ketika sedang dalam proses pembelajaran.

Teknik Chaining merupakan teknik pengajaran suatu ketrampilan yang mana cukup kompleks dengan membagi ketarampilan tersebut menjadi salah satu tugas yang sederhana (*simple task analyses*) atau rantai perilaku sederhana. Sebuah rantai perilaku merupakan langkah-langkah yang spesifik yang mana jika digabungkan bersama akan menghasilkan suatu produk yang diinginkan. Setiap respons dari rantai itu berfungsi sebagai instruksi untuk mengerjakan rantai berikutnya. Contoh tugas yang bisa diajarkan dengan metoda chaining adalah program mandiri seperti sikat gigi, memakai sepatu, cuci tangan, makan sendiri. Selain mengajarkan kemandirian, chaining juga dapat digunakan untuk mengajarkan ketarampilan lainnya seperti mengajarkan cara kerja contoh

memasak, mencuci piring, sikat gigi, mengerjakan tugas-tugas kerja, membersihkan rumah, dan lain sebagainya.

Didalam video berbasis chaining and discrimination ini merupakan *“suatu metode pembelajaran yang mengajarkan suatu keterampilan yang bagus dan cukup kompleks yang mana di dalam video ini nantinya menjadikan keterampilan yang sederhana dan mengajarkan dengan baik. Sehingga video berbasis chaining and discrimination ini cukup akan mampu untuk meningkatkan terhadap nilai hasil pembelajaran siswa”*.

## **6. Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah**

Mata pelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah merupakan salah satu bagian bagian dari pelajaran PAI dan merupakan lanjutan dari Fiqih di Madrasah Tsanawiyah. Fiqih secara bahasa adalah *al-fahm* (pemahaman), sebagaimana pada hakikatnya adalah pemahaman terhadap ayat-ayat yang terdapat pada Al-Quran dan Hadis. Fiqih merupakan suatu ketentuan hukum syara' yang mana mengenai perbuatan manusia, yang mana mengatur hubungan manusia dengan Allah, manusia dengan manusia dan alam, yang mana dijelaskan di dalam dalil-dalil yang sudah terperinci. Di dalam Fiqih ini sebagaimana yang dibahas adalah menyangkut amaliyah, yakni mengenai suatu yang menyangkut dengan ibadah, mengenai perbuatan manusia, bidang muamalah, munakahat, mawaris, jinayah dan siyasyah dll (Hafsah, 2013: 3).

Jadi dari penjelasan di atas dapat di pahami bahwa Fiqih merupakan pemahaman atau pemikiran para ulama terhadap ayat-ayat dan hadis-hadis ahkam secara perinci yang mana menetapkan hukum islam dengan pemahaman mereka. Dalam hal tersebut sangat mungkin sekali terjadi perbedaan antara ulama, perbedaan tersebut bisa terjadi karena situasi dan kondisi dan pemahaman ulama, kemampuan bahasanya, yang mana secara menyeluruh dapat mempengaruhi terhadap perbedaan tersebut. Materi Fiqih ini sangatlah penting untuk di ajarkan kepada siswa yang beraga islam, karena di dalam materi fiqih ini yakni membahas tentang seputar amalan-malan dalam keseharian kita. Contohnya saja bagaimana cara jual beli yang sah menurut islam, bagaimana cara berzakaat yang baik sesuai

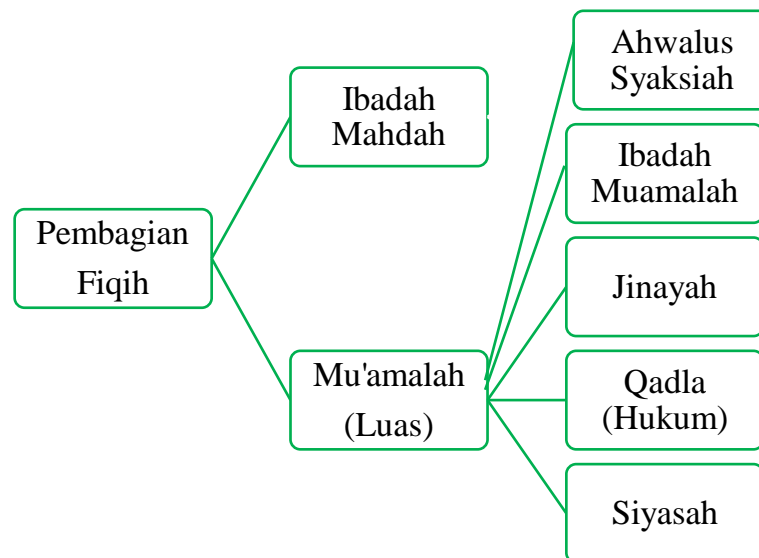
dengan aturan islam dan lain sebagainya. Maka oleh karena itu belajar fiqh inilah sangat penting di ajarkan kepada siswa.

Komponen dasar yang dimiliki oleh kurikulum adalah: “1). Pernyataan tentang tujuan dan sasaran, 2) Seleksi dan bahan dari isi pelajaran, 3). Bentuk dari kegiatan belajar mengajar, 4). Evaluasi hasil belajar” (Aslan, 2018: 117). Mata Pelajaran Fiqih di MA merupakan lanjutan dari materi fiqh telah di bahas oleh siswa di tingkat Madrasah Tsanawiyah

Fiqh menjawab semua tentang semua persoalan kehidupan sehingga setiap jawaban-jawaban dari persoalan tersebut harus di cek terus menerus apakah jawabannya ini sudah benar memadai atau belum, sebab dikarenakan jawaban dari fiiwh ini seringkali tidak dditunjang dengan argumen yang kuat dan kokoh, buku-buku fiqh terkadang hany sebagai sebuah antologi dari pemikiran pemikiran para ulama yang terjejer dimana-mana (Mahathir Muhammad Iqbal, 2017: 3)

Pembagian Fiqih menurut islam :

**Gambar 2.5 Tampilan Pembagian Fiqih**



Ruang lingkup ilmu Fiqh, meliputi berbagai bidang di dalam hukum-hukum syara', antara lain:

1. Ruang Lingkup Ibadah : Menjelaskan tata cara beribadah yang baik dan benar sesuai ajaran islam
2. Ruang Lingkup Mu'amalah : Menjelaskan tentang tata tertib dan hukum ketentuan antara sesama manusia
3. Ruang Lingkup Munakahat : Menjelaskan tentang hukum perkawinan, kekeluargaan, dan akibat hukum-hukumnya tersebut.
4. Ruang lingkup Jinayat : Menjelaskan tentang penimbangan terhadap aturan islam sebagai tindak pidana yang mana dapat membahayakan keluarga, masyarakat, dan negara (Ade Dedi rohayana, 2006 : 10).

Ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di MA meliputi prinsip ibadah dan syariat-syariat yang ada di dalam islam, contohnya saja membahas tentang hikmah dari akikah dan qurban, semua konsep yang berhubungan dengan perekonomian di dalam islam dan apa hikmahnya, tata cara dan ketentuan dalam peengurusan jenazah, perundang-undangan tentang zakat haji dan bagaimana tata cara mengolanya, hukum islam tentang *wakaalah* dan *sulhu beserta hikmahnya, riba-bank dan asuransi, Hudud* dan hikmahnya, hukum islam tentang pernikahan dan warisan, kaidah-kaidah usul fiqih dan cara penerapannya dalam kehidupan sehari hari (Aslan, 2018: 119).

Biasanya metode-metode yang dipakai dalam materi pembelajaran Fiqih di MA yakni:

- a. Metode ceramah : Menyampaikan materi dengan lisan seperti orang berceramah pada umumnya di tempat ramai, metode ini sangat umum dan sudah familiar sekali dilakukan oleh guru-guru dalam menyampaikan suatu konsep pembelajaran kepada siswanya.
- b. Metode Demonstrasi : suatu metode yang mana guru menggunakan alat peraga dalam menyamiakan suatu materi kepada siswa untuk memahami suatu konteks sosial dalam masyarakat. Metode ini bisa digunakan dalam mengajar tentang wakaf atau kepemilikan.
- c. Metode diskusi : suatu metode yang digunakan oleh guru yang mana guru menyuruh siswanya untuk berdebat antara sesama siswa, yang

- mana di disini bertujuan untuk memecahkan suatu masalah yang ada di dalam pembelajara tersebut, misalnya materi yang berkaitan tentang pembagian harta warisan dll.
- d. Metode tanya jawab : suatu metode yang digunakan oleh guru untuk bisa mengetahui sejauh mana siswa tersebut paham terhadap suatu materi yang telah diajarkan oleh guru.
  - e. Metode pemberian tugas : metode ini biasanya guru mengambil suatu soal atau membuat sendiri soalnya, kemudian siswa mmengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru tersebut.
  - f. Metode berkelompok : Suatu metode yang mana dalam menyelesaikan suatu masalah atau suatu materi biasanya dikerjakan secara bersama-sama, dan membentuk suatu kelompok kecil. Biasanya terdiri dari 4 atau 5 orang bahkan lebih (Aslan, 2018 : 122).

## **7. Materi Jual Beli**

### **a. Pengertian Jual Beli**

Jual beli menurut pengertian secara ahasa (*lughawi*) adalah saling tukar menukar. Adapun kata al-ba'i (Jual) dan kata asy-syira (beli) namun bisa digunakan dalam bentuk artian yang sama. Kemudian dalam pengertian syara' jual beli merupakan saling tukar menukar harta dengan landasan saling rela, atau memindahkan milik dengan ganti yang dapat dibenarkan. Menurut pendapat Wahbah Zuhaily, jual beli merupakan "saling tukar menukar harta dengan harta dalam bentuk pemindahan milik dan pemilikan". Maka dalam artian ini yang ditekankan adalah pengertian milik dan pemilik, karena ada tukar menukar harta disini sifatnya tidak harus dimiliki seperti sewa menyewa (Hafsah, 2016 :166).

Secara Bahasa jual beli berarti "mengambil sesuatu dan memberi sesuatu". Secara Syariat tukar menukar suatu harta dengan harta lain meskipun dalam tanggungan, atau tukar menukar harta dengan suatu jasa yang mubah dengan transaksi selamanya, bukan riba dan bukan pula termasuk pinjaman.

## b. Hukum Jual beli

Hukum jual beli adalah boleh, sebagaimana firman Allah Qs. Al-Baarah : 275 yang berbunyi:

...وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ.....

“Dan Allah telah menghalalkan jual beli”. (Qs. Al-Baqarah:275)

Sebagaimana telah dijelaskan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa hukum jual beli adalah boleh sebagaimana terdapat pada qs. Al-Baqarah yat 275 tadi. Selama jual beli tersebut tidak mengandung riba maka diperbolehkan dalam isalm, namun jika sudah mengandung riba, maka itu tidak boleh karena hukum riba itu sangatlah besar, dan lebih berdosa lagi dibandingkan berzina (Abdul Aziz Al Mumbrak Al-Ahmadi, dkk, 2019 : 345).

## c. Rukun Jual Beli

Rukun jual beli ada 3, yakni:

- a. Pelaku Akad : merupakan si penjual dan si pembeli
- b. Objek akad : merupakan ada barang yang diperjual belikan
- c. Sighat akad : ada ijab dan kabul dalam jual beli tersebut

Ijab adalah suatu perkataan yang keluar dari mulut si penjual yakni “aku menjual barang ini”, sedangkan kabul merupakan kata-kata yang diucapkan oleh si pembeli yakni seperti “aku membeli”, maka contoh tersebut merupakan *sighat* yang bersifat perkataan (Abdul Aziz Al Mumbrak Al-Ahmadi, dkk: 346).

## d. Syarat-syarat Jual Beli

Syarat sahnya jual beli adalah sebagai berikut:

- 1) Saling suka antara kedua belah pihak antara si penjual dan si pembeli sebagaimana terdapat pada Qs. An-nisa’ ayat 29 :

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ  
إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجْرَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ.....

29. Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali

*dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu....*

Suatu jual beli itu dikatakan tidak sah apabila salah satu pihak itu di paksa dengan tanpa adanya suatu alasan yang syar'i, maka ini tentu saja tidak boleh dilakukan. Namun kecuali apabila seperti hakim menyuruh seorang tersebut untuk menjual suatu hal yang mana digunakan untuk memayar hutangnya, maka itu diperbolehkan di dalam islam.

- 2) Orang yang baligh dan berakal, yakni orang yang sudah dewasa, yang telah bisa membedakan anatara mana yang baik dan yang buruk. Merdeka dan bertindak lurus.
- 3) Status si penjual adalah sebagai emilik barang yang akan dijualnya, misalnya si A mempunyai motor dan ia ingin menjual motor tersebut maka itu diperbolehkan, namun jika motor tersebut bukan miliknya maka ia ingin menjualnya. maka itu tidaklah sah karena itu bukan miliknya. Sehingga tidak sah apabila seseorang menjual sesuatu yang tidak dimilikinya.
- 4) Barang yang dijual belikan itu merupakan suatu barang yang bermamfaat, seperti minuman, makanan, pakaian, kendaraan, elektronik, properti rumah tangga dll. Sehingga tidak sah menjual suatu baraaang yang tidak ada mamfaatnya, seperti menjual minuman khamar, babi, bangkai, permainan yang melalaikan dll.
- 5) Status objeknya bisa diserahterimakan, karena jika tidak isa diserahterimakan maka jual belinya tidak sah diperjual belikan, karena yang sebagaimana itu sudah jelas sekali termasuk kepada jual beli *gharar*, yakni jual beli yang belum jelas barangnya, seperti mejual ikan dalam air, susu dalam kantong susu binatang, buah yang masih ada dibatangnya dll (Abdul Aziz Al Mumbrak Al-Ahmadi, dkk 350-351).

#### **e. Jual Beli Yang Terlarang**

Jual beli yang termasuk terlarang di dalam islam yakni:

- 1) Jual beli antara azan dan iqamah
- 2) Menjual suatu barang kepada orang yang menggunakan barang tersebut untuk bermaksiat kepada Allah, atau memakainya untuk halhal yang haram
- 3) Seorang muslim menjual sesuatu di atas penjualan saudaranya yang muslim
- 4) Seseorang muslim membeli sesuatu yang sudah dibeli oleh saudaranya yang muslim
- 5) Jual beli *inah*
- 6) Menjual barang dagangannya sebelum menerimanya
- 7) Jual beli buah-buahan di atas pohon sebelum terlihat tanda masakannya
- 8) *Najsy* (Abdul Aziz Al Mumbrak Al-Ahmadi, dkk 352-356).

## B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan merupakan sebuah penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan serta dirasa memiliki kaitan dan hubungan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan saat ini. Penelitian relevan juga berfungsi sebagai referensi tambahan yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Pada bagian ini terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Darma Wisada, I Komang Sudarma, dan Adr. I Wayan Illia Yuda S (2019) dengan *Journal Of education Technology* Vol. 3 (3) pp. 140-146 yang berjudul “*Pegembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter*”. Penelitian ini valid dan respon siswa sangat baik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian melakukan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *model ADDIE* sedangkan penulis menggunakan *model 4D* (Sudarma, 2019).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Budi Purwanti, dengan *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* Vol 3, Nomor 1 Januari 2015, 42-47 dengan judul “*Pengembanga Media Video Pembelajaran*

*Matematika dengan Model Assure*". Penelitian ini valid dan respon siswa sangat baik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian melakukan media Pembelajaran dengan menggunakan Model *Assure* sedangkan si penulis menggunakan Model 4D untuk melakukan pengembangan Video pembelajaran (Purwanti, 2015).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Friendha Yuanta, dengan jurnal Pendidikan Dasar Vol. 1 No.2 Desember 2019 dengan judul "*Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar*" Penelitian ini valid dan respon siswa sangat baik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian melakukan Pengembangan Menggunakan Model *Assure* sedangkan penulis menggunakan Model 4D (Yuanta, 2019).
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ponza, Jampel, Sudarma dengan jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 6 No. 1 pp 9-19. Dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa kelas IV Di Sekolah Dasar*", penelitian ini valid dan respon siswa sangat baik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah peneliti menggunakan model ADDIE, sedangkan penulis menggunakan Model 4D (Jerry et al., 2018).
5. Penelitian yang dilakukan oleh Yongky Pratama dan Yudha Anggana Agung (2017) dengan jurnal yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital Dan Rangkaian Elektronika Komputer Di Smk Negeri 1 Driyorejo*". Penelitian ini valid dan respon siswa sangat baik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian melakukan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan autoplay media studio sedangkan penulis menggunakan media video pembelajaran berbasis Chaining And Discrimination Learning
6. Penelitian yang dilakukan Alselin Paradiba (2019) dengan jurnal yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Autoplay Media Studio Untuk Fisika SMA*". Penelitian ini valid dan

respon yang sangat baik dari pendidik dan peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah peneliti menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* dan menggunakan model ADDIE sedangkan penulis menggunakan Aplikasi VN Dengan Menggunakan model 4D.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Metode Penelitian**

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian di atas, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yaitu metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). *Research and Development* merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk untuk menguji keefektivitas suatu produk (Sugiono, 2013: 297).

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang bertujuan untuk menghasilkan model *chaining and discrimination learning* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa MAS Plus Padang Ganting. Produk yang dihasilkan adalah berupa Vidio Pembelajaran dengan model *Chaining and Discrimination* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Pendapat Borg and Gall, maka penelitian pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk yang dihasilkan bisa beragam, misalnya dalam bentuk perencanaan pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar dan perangkat komputer, ataupun berbagai produk pembelajaran lainnya, sehingga didapatkan produk yang sesuai dengan kriteria dan efektifitas yang diharapkan.

#### **B. Model Pengembangan**

Model pengembangannya 4D terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*desseminate*) (Triyanto, 2010: 189).

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

Tahap ini merupakan pendefinisian yang mana bertujuan untuk melihat dan mengambil kondisi yang ada di lapangan. Tahap ini juga bisa disebut dengan tahap analisis kebutuhan (*Need Assesment*). Pada tahap ini adalah tahapan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap ini terdiri atas analisis kebutuhan, analisis

karakter peserta didik, serta analisis tugas yang didapatkan oleh peserta didik.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *design* bertujuan untuk menyiapkan *protatype* perangkat pembelajaran, pada dalam tahap ini penulis mulai merancang perangkat pembelajaran.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap *develoment* yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dari pengembangan yang dilakukan dengan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para pakar ahli atau praktisi dan data hasil uji coba. Pada tahap ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk dalam bentuk pengembangan instrumen. Instrumen yang dihasilkan pada tahap ini akan melewati proses bimbingan, penguji ahli serta perbaikan. Penilaian oleh ahli dilakukan dengan cara menguji serta menganalisis dengan menggunakan pedoman penilaian pada validitas isi dengan menggunakan validitas butir. Pada lembar penilaian validitas, para isli memberikan nilai untuk tiap butir soal yang ada, serta memberikan masukan jika terdapat hal yang perlu diperbaiki dari soal tersebut guna menyempurnakan produk yang dihasilkan dan uji pengembangan produk.

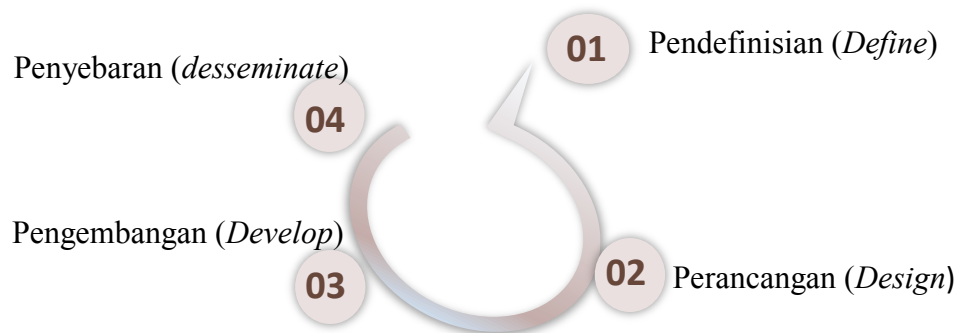
## 4. Tahap Penyebaran (*Dessiminate*)

Tahap *dessiminate* merupakan suatu tahap akhir dari kegiatan pengembangan, tahap penyebaran, (Dede Gede, Dkk : 83-84)

### C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D, yakni model pengembangannya terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*desseminate*) (Triyanto, 2010: 189).

**Gambar 3.1 Tampilan Siklus Model Penelitian 4D**



### **Model penelitian 4D**

Untuk tahap penyebaran peneliti tidak melakukannya karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh si peneliti dalam melakukan penelitian ini. Berikut ini penjelasan dari empat tahap pengembangan yakni sebagai berikut:

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

Tahap ini merupakan pendefinisian yang mana bertujuan untuk melihat dan mengambil kondisi yang ada di lapangan. Tahap ini juga bisa disebut dengan tahap analisis kebutuhan (*Need Assesment*). Pada tahap ini yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Fiqih di MAS Plus Padang Ganting. Dimana wawancara ini bertujuan untuk mengetahui masalah, kebutuhan, hambatan, dan fenomena apa saja yang dihadapi dilapangan sehubungan dengan mata pelajaran Fiqih baik yang berasal dari siswa maupun dari guru.
- b. Menganalisis RPP yang ada di MAS Plus Padang Ganting, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah sesuai kah dengan Kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Fiqih, selain itu tahap ini juga digunakan apakah proses pembelajaran berpusat kepada *student center or teacher centered*.
- c. Meriview literatur tentang vidio. Hal ini dilakukan agar bertujuan untuk megetahui format pada penulisan Vidio, agar

vidio yang akan dikembangkan dapat dirancang dengan baik dan semenarik mungkin. Vidio adalah bahan atau suatu yang tampak (visual) dan bisa di dengar (audio) yang mana di dalamnya terdapat pesan-pesan yang disampaikan ketika sedang dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, vidio harus dapat memuat segala yang berhubungan dengan mata pelajaran fiqih materi jual beli yang mana pada vidio tersebut mudah dan bisa dipahami oleh peserta didik.

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

Tahap *design* bertujuan untuk menyiapkan *protatype* perangkat pembelajaran, pada dalam tahap ini penulis mulai merancang Vidio berbasis VN pada pembelajaran Fiqih di MAS Plus Padang Ganting, dalam vidio yang dibuat berisikan, konsep materi, dan semua yang dibutuhkan dalam vidio pembelajaran tersebut.

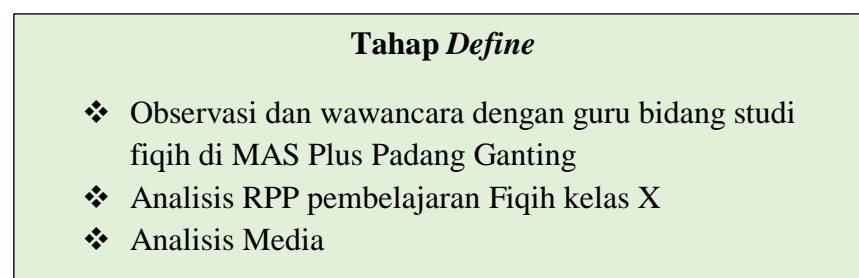
## 3. Tahap *Development* (tahap pengembangan)

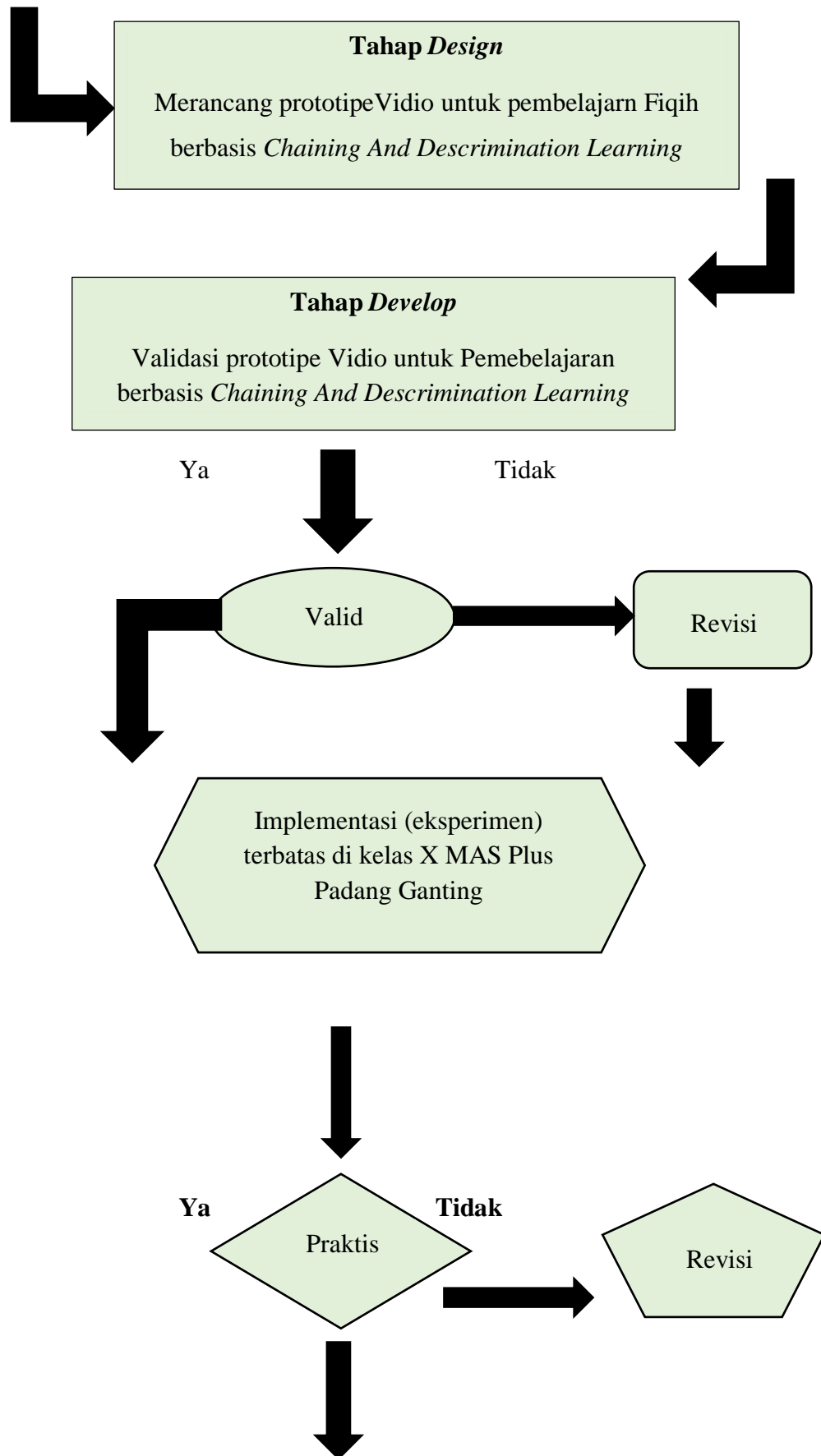
Pada tahap ini peneliti membatasi sampai tahap validasi dan praktikalisasi. Validasi yang dilakukan tertulis dan diskusi dengan pakar sampai ke pakar berpendapat bahwa vidio berbasis VN yang dikembangkan ini sudah valid. Sedangkan praktikalisasi dilakukan agar mengetahui seberapa kualitas produk yang telas dihasilkan.

Aspek-aspek yang akan divalidasi dapat dilihat pada table berikut :

Rancangan penelitian di atas digambarkan dalam prosedur penelitian yang dapat dilihat dari gambar :

**Gambar 3.2 Tampilan Prosedur Penelitian 4D**





Vidio untuk pembelajaran  
Fiqih berbasis *Chaining And  
Discrimination Learning*

#### 4. Tahap *Disseminate* (tahap pendiseminasian)

Tahap ini adalah tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas (Trianto: 189-192). Peneliti hanya melakukan pengembangan dengan 3 tahap, yakni tahap *define*, *design*, dan *develop* karena keterbatasan waktu dan biaya.

#### D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang akan diteliti adalah peserta didik kelas X MAS Plus Padang Ganting untuk menguji kelayakan media berbasis *chaining and discrimination learning* Pada mata pembelajaran Fiqih yang akan dikembangkan.

#### E. Lokasi dan Waktu Penelitian

##### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAS Plus Padang Ganting, Jl. Simpang Aia Angek Jorong Koto Gandang Hilir, Kecamatan Padang Ganting, di Jorong tersebut terdapat sekolah yang berbasis agama yakni MAS Plus Padang Ganting, disanalah anak-anak yang ada di khususnya di kecamatan Padang Ganting bersekolah.

##### 2. Waktu Penelitian

Waktu peneliti untuk melakukan penelitian akan dilaksanakan pada bulan Juli 2022.

#### F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menganalisis hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai dan disajikan dalam bentuk tabel. Kemudian masing-masing lembar validasi dicari presentase dengan tekni yang dikemukakan Riduwan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban masing-masing skor}}{\text{Jumlah skor ideal item}} \times 100$$

(Isra Nurmai Yenti, 2008 : 56).

**Tabel 3.1 Kategori Validitas dan Praktikalitas**

No	Nilai	Kriteria	
		Validitas	Praktikalitas
1	$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat Praktis
2	$60\% < P \leq 80\%$	Valid	Praktis
3	$40\% < P \leq 60\%$	Cukup	Cukup
4	$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Valid	Kurang Praktis
5	$0\% < P \leq 20\%$	Tidak Valid	Tidak Praktis

Teknis analisis data instrumen validasi dan angket respon yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan indeks validasi aiken. Formula aiken dengan indeks Aiken's V didasarkan pada hasil penilaian panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu item mengenai sejauh mana item tersebut mewakili konstruk (Afdhal & Sugiman, 2018).

Dengan formulanya sebagai berikut:

$$V = \sum s / [n(c - 1)]$$

Keterangan :

V = Indeks Validitas bulit

s = r-lo

lo = Angka penilaian validitas yang rendah (dalam hal ini = 1)

c = Angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = Angka yang diberikan oleh *validator* (penilai)

n = Banyaknya *validator*

Sesuai dengan formula tersebut, maka V adalah indeks kesepakatan reter terhadap kesesuaian butir atau sesuai tidaknya butir dengan indikator yang ingin

diukur menggunakan butir tersebut. Selanjutnya jika indeks validitas telah diperoleh maka kevalidan produk dapat dikategorikan (afdhal & Sugiman, 2018).

Berikut contoh penggunaan teknik analisis data menggunakan formula aiken V:

**Tabel 3.2 Contoh penggunaan formula aiken V**

Aspek yang divaliasi	Pertanyaan	Penilaian			S1	S2	S3	$\sum s$	N (c - 1)	V	Ket
		V1	V2	V3							
Kualitas Materi	Kesesuaian isi dengan kompetensi yang ingin dicapai	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat valid

Pada tabel contoh penggunaan formula aiken V diatas menunjukkan hasil data pada pernyataan “Kesesuaian isi dengan kompetensi yang ingin dicapai” memperoleh nilai 0,89 dengan kriteria sangat valid.

**Tabel 3.3 Kategori Validitas dan Praktikalitas**

No	Nilai	Kriteria	
		Validitas	Praktikalitas
1	0,81-1,00	Sangat Valid	Sangat Praktis
2	0,61-0,80	Valid	Praktis
3	0,41-0,60	Cukup	Cukup
4	0,21-0,40	Kurang Valid	Kurang Praktis
5	0,00-0,20	Tidak Valid	Tidak Praktis

## G. Jenis Data

Teknik data pada penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder:

1. Data Kualitatif : Data Kualitatif adalah data yang berupa saran, komentar, saran dan kritikan dari validator terhadap produk yang akan dihasilkan.
2. Data Kuantitatif : adalah data yang dapat diukur secara langsung, data kuantitatif berupa informasi yang dinyatakan dengan angka. Data ini berbentuk data-data hasil validasi produk, lembar validasi instrumen angket respon peserta didik terhadap praktikalitas produk yang dikembangkan.

## H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi. Kegiatan validasi ini dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi media dan lembar pedoman wawancara. Lembar validasi terlebih dahulu didiskusikan dengan para ahli atau pakar mengenai perbaikan yang harus dilakukan agar media ini layak untuk di ajarkan dalam pembelajaran. Lembar validasi terdiri dari 2 macam yaitu:

### 1. Lembar Validasi

Didalamnya terdapat aspek-aspek yang sudah dirumuskan, masing-masing dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan. Lembar validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah lembar validasi media video pembelajaran fiqih menggunakan aplikasi VN. Dimana lembar validasi ini terdiri dari beberapa aspek, yaitu:

**Tabel 3.4 Aspek Validasi Video Pembelajaran**

No	Aspek Validasi	Metode Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
1	Kualitas Materi	Diskusi dengan ahli ilmu fiqih, dan ahli media	Lembar validasi
2	Kualitas Media		
3	Penggunaan Bahasa		
4	<i>Design</i>		

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Video Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator	No.Item
1	Kualitas Materi	Kesesuaian isi dengan kompetensi yang ingin dicapai	1
		Keruntutan materi	2
		Kemampuan materi dalam meningkatkan kemandirian belajar	3
		Dilengkapi dengan evaluasi materi	4
2	Kualitas Media	Desain Awal	5
		Tampilan Video berbasis chaining and discrimination learning	6
		Penggunaan Video berbasis chaining and discrimination learning	7
		Kesesuaian video pendukung dengan materi jual beli	8
		Ketepatan jenis dan ukuran huruf	9
		Kejelasan suara	10
		Ketepatan penggunaan musik pengiring, gambar, dan animasi	11,12,13
3	Penggunaan bahasa	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik	14
		Ketepatan bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami oleh siswa	15
		Kejelasan teks	16
4	Design	Media sederhana tidak berbelit-belit	17
		Visualisasi bersifat menarik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik	18,19

## 2. Angket Praktikalitas

Pada penelitian ini berupa daftar pertanyaan yang diberikan kepada siswa kelas X di MAS Plus Padang Ganting dengan memberikan respon yang sesuai. Angket ini bertujuan untuk mengungkapkan praktikalitas penggunaan Vidio berbasis VN pada pembelajaran Fiqih di MAS Plus Padang Ganting.

Pegisian angket menggunakan skala likert dengan *range* 0 sampai 4. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban SS, S, KS, TS, dan STS. Jika siswa memilih jawaban SS maka kriteria nilainya 4, S nilainya 3, KS nilainya 2, TS nilainya 1, dan STS nilainya 0.

**Tabel. 3.6 Aspek Praktikalitas Video Pembelajaran**

No	Aspek	Metode Pengumpulan	Instrumen
1	Tampilan Media	Angket Respon	Angket Praktikalitas
2	Penyajian Materi		
3	Kemamfaatan Video		

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pada proses pembelajaran Fiqih di MAS Plus Padang Ganting terdapat beberapa kekurangan dari segi media dan metode pembelajaran yang digunakan. Dilihat dari segi medianya di Mas Plus Padang Ganting Dominan menggunakan media konvensional seperti papan tulis. Kemudian metode pembelajarannya kebanyakan menggunakan metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Serta kurangnya kemandirian belajar dari siswa hal ini dapat dilihat ketika belajar siswa tersebut selalu bergantung kepada guru, dan ketika guru tidak ada siswa tersebut tidak bisa melaksanakan proses belajar sendiri, sehingga ketika guru tidak ada maka proses pembelajarannya tidak akan berjalan.

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

Kegiatan yang dilakukan pada tahap *define* meliputi kegiatan observasi, wawancara, analisis RPP, dan analisis media. Hasil dari *define* yang dilakukan digunakan untuk sebagai panduan dalam pembuatan video pembelajaran Fiqih.

##### **a. Hasil observasi**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan Fenomena yang terjadi pada pembelajaran MAS Plus Padang Ganting, kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih masih rendah hal ini diketahui siswa belajar masih tergantung kepada bimbingan guru, yang mana disini kalau tanpa adanya bimbingan dari guru maka siswa tersebut tidak bisa melanjutkan proses belajar. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran siswa yang hadir tidak secara keseluruhan melaikan ada beberapa siswa yang tidak masuk pada mata pembelajaran tersebut, dan alhasil menjadikan minimnya peserta didik dalam menguasai keterampilan dalam bidang fiqih sesuai dengan kompetensi mata pelajaran, kemudian kurangnya referensi buku-buku pembelajaran untuk materi yang akan

dipelajari, dan membuat siswa tersebut tidak bisa mandiri dalam belajar. Di MAS Plus Padang Ganting mempunyai keterbatasan dalam mengajar siswanya, seperti sumber buku masih terbatas, sebab pada kurikulum itu tentunya sering berubah, sehingga harus bisa menyesuaikan dengan kurikulum yang ada. Kalau materi yang di ajarkan itu adalah materi esensial karena terkadang materi kelas X, itu letaknya di kelas XI, sehingga harus menyesuaikan dengan sumber buku yang ada itulah yang menyebabkan terjadinya kendala. Sehingga ini akan berdampak sekali kepada kemandirian belajar pada siswa tersebut

b. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran fiqih di MA bulan Juli 2021 Kalau sistem pembelajaran daring pada saat sekarang ini di MAS Plus Padang Ganting banyak hal yang terkait, pertama, kesediaan guru bagus dan kesediaan siswa juga bagus. Kemudian juga harus dibantu dengan media itu sendiri harus dibantu dengan HP, paket data, jaringan , dan sebagainya. Pembelajaran daring di MAS Plus Padang Ganting guru berintraksi dengan siswa itu menggunakan media Seperti *Whatsapp*, namun ada juga anak-anak yang tidak mempunyai HP, sehingga ia harus bisa menyesuaikan dengan sistem sekarang, seperti ia belajar dengan temannya, lalu melihat tugas yang dikirimkan oleh guru lewat temannya yang mempunyai HP. Namun itu sendiri belum juga maksimal, karena tidak sampainya materi kepada siswa.

c. Analisis RPP

Analisis RPP bertujuan untuk melihat kegiatan pembelajaran bersifat student Center atau Teacher Centered serta untuk mengetahui materi yang akan diajarkan sesuai dengan kompetensi inti dan Kompetensi dasar atau tidak. Analisis dilakukan pada RPP Fiqih Kelas X Mas Plus Padang Ganting.

Diketahui bahwa RPP yang digunakan berdasarkan kepada kurikulum 2013, berikut analisis yang telah peneliti lakukan.

a) Analisis Kompetensi Inti (KI)

**Tabel 4.1 Analisis KI**

No	Kompetensi Inti
KI-1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
KI-3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
KI-4	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

b) Analisis Kompetensi dasar (KD)

3.3 Memahami ketentuan jual beli

c) Analisis Indikator

3.3.1 Menjelaskan pengertian jual beli dengan baik dan benar

3.3.2 Menjelaskan hukum Jual beli dengan baik dan benar

3.3.3 Menjelaskan syarat jual beli dengan baik dan benar

3.3.4 Menjelaskan Rukun jual beli dengan baik dan benar

3.3.5 Menjelaskan jual beli yang terlarang dengan baik dan benar

d) Analisis Media pembelajaran

Berdasarkan/ obeservasi yang dilakukan oleh peneliti di lapangan diketahui bahwa pada proses belajar mengajar guru sudah menggunakan media pembelajaran, yang mana pembelajaran dilakukan disekolah. Diperolehkan informasi bahwasannya pembelajaran Fiqih sudah menggunakan media seperti, papan tulis, spidol dan buku Fiqih kelas X. Peserta didik merasa jenuh karena guru mengajar dengan menerapkan materi yang diajarkan dengan cara konvensional, sehingga pembelajaran tidak dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Peserta didik menjadi bosan terhadap mata pelajaran fiqih lantaran kurangnya media pendukung dalam proses belajar mengajar. Selain itu guru juga kesulitan dalam membuat alat peraga atau media pembelajaran sehingga kesulitan dalam memberikan contoh visual kepada peserta didik. Dalam pembelajaran fiqih banyak peserta didik yang kurang tertarik, dikarenakan dalam mata pembelajaran fiqih membahas bagaimana persoalan hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan manusia, baik aspek kehidupan kepada Allah, kepada Masyarakat dan kepada diri sendiri.

Dalam hal ini tentunya kita bisa melihat bahwa didalam pembelajaran fiqih ini tentunya memiliki peranan yang sangat penting yakni dalam membangun kehidupan dan menumbuhkan semangat anak-anak muda. Karena sebagaimana di dalam pembelajaran fiqih ini peserta didikan akan banyak mengetahui tentang persoalan ukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan manusia.

Maka berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan tersebut, maka hendaknya guru mampu untuk dapat menciptakan suatu pembelajaran yang dapat menarik dan memikat perhatian peserta didik terhadap pembelajaran yang kita ajarkan sebagai guru nantik, sehingga tujuan

pembelajaran tersebut dapat dicapai. Maka dengan pembuatan media ini dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran fiqih. terlebih pada materi-materi yang kurang menarik sehingga dapat menimbulkan peserta didik untuk merasa bosan terhadap pembelajaran fiqih ini, contohnya pada materi jual beli. Sehingga pembuatan video menggunakan aplikasi VN ini dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

e) **Analisis Materi**

Analisis materi adalah dengan mengidentifikasi KI dan KD mata pembelajaran fiqih dari identifikasi maka diperoleh materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran dengan disusun secara sistematis untuk dapat disajikan pada media pembelajaran yang akan digunakan menggunakan aplikasi VN, materinya dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Analisis Materi**

No	Judul Materi	Isi Materi
1	Jual Beli	1. Menjelaskan pengertian jual beli dengan baik dan benar
		2. Menjelaskan hukum Jual beli dengan baik dan benar
		3. Menjelaskan syarat jual beli dengan baik dan benar
		4. Menjelaskan Rukun jual beli dengan baik dan benar
		5. Menjelaskan jual beli yang terlarang dengan baik dan benar

**2. Tahap Design**

Perancangan media video pembelajaran Fiqih dirancang melalui beberapa tahapan. Berikut ini adalah tahapan perancangan video pembelajaran Fiqih menggunakan aplikasi VN pada materi jual beli yang didesain berdasarkan pendapat (Susilana, 2007).

**a. Penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM)**

Gambar disusun untuk mengidentifikasi program pembelajaran yang akan dibuat. Melalui program identifikasi maka ditentukanlah beberapa hal yang ada dalam program video yakni: Judul, sasaran, tujuan, dan pokok materi yang akan dimasukkan kepada video pembelajaran tersebut. Langkah-langkah GBPM dimulai dengan mengidentifikasi dan menganalisis KI dan KD, kemudian menganalisis tujuan pembelajaran serta materi pembelajar yang dicantumkan dengan GBPM, berikut ini adalah bentuk susunan GBPM dari Video pembelajaran ini.

**Tabel 4.3 Langkah-langkah GBPM**

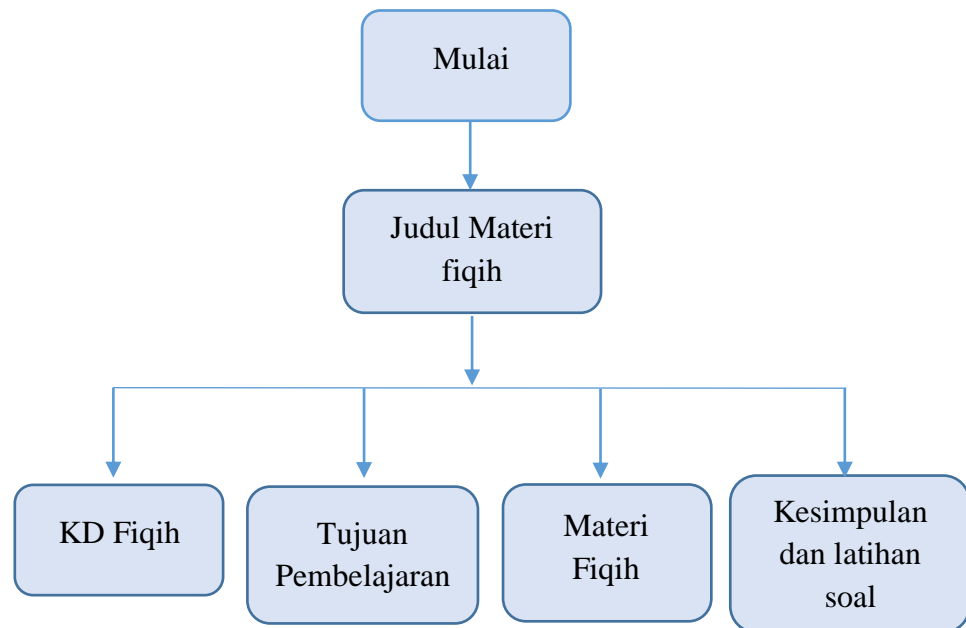
No	Aspek	Uraian
1	Nama mata pelajaran	Fiqih
2	Kelas/Semester	X/I
3	Kompetensi Dasar	KD pembelajaran Fiqih : 3.3 Memahami ketentuan jual beli
4	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu untuk menjelaskan pengertian jual beli dengan baik dan benar</li> <li>2. Peserta didik mampu untuk menjelaskan hukum Jual beli dengan baik dan benar</li> <li>3. Peserta didik mampu untuk menjelaskan syarat jual beli dengan baik dan benar</li> <li>4. Peserta didik mampu untuk menjelaskan Rukun jual beli dengan baik dan benar</li> <li>5. Peserta didik mampu untuk menjelaskan jual beli yang terlarang dengan baik dan benar</li> </ol>

**b. Pembuatan *Flowchart* (Bagan Alur)**

*Flowchart* merupakan alur program atau rangkaian kejadian dalam program yang dimulai dari pembuka, isi, dan penutup. Pembuatan *Flowchart* digunakan untuk mengarahkan perancangan *storyboard*. Berikut *flowcart* video pembelajaran Fiqih menggunakan

aplikasi VN pada materi Jual beli. Tampilan Flowchart dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut :

**Gambar 4.1** *Flowchart* Video Pembelajaran



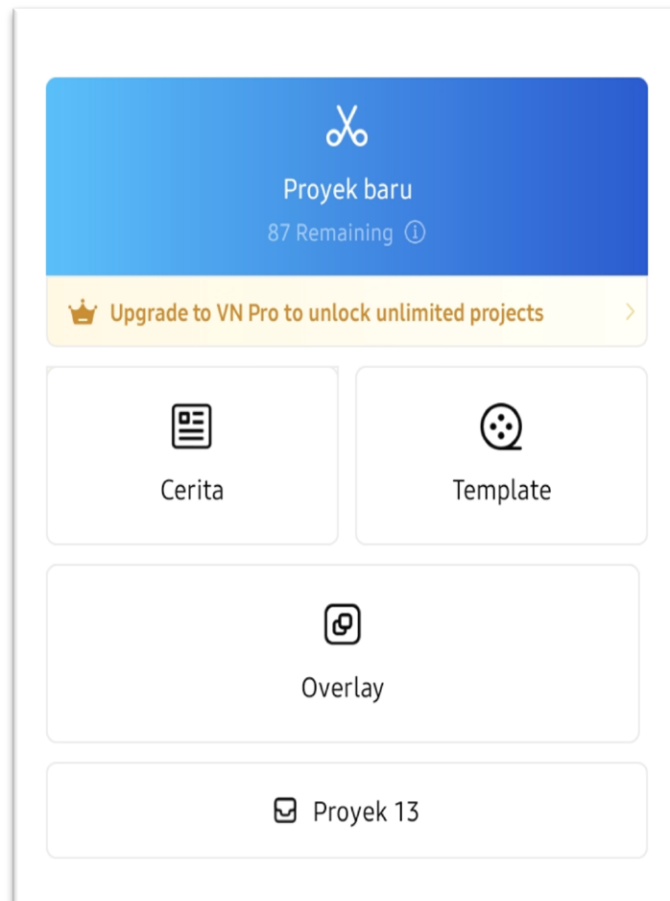
c. Pembuatan *Storyboard*

Papan cerita (*Storyboard*) adalah suatu uraian program yang dikembangkan. *Storyboard* berisi audio dan video penjelasan masing-masing alur dalam *flowchart*. Jadi, komponen-komponen yang terdapat dalam *Storyboard* yaitu penjelasan dari visual audio, tampilan atau visual video dan pendeskripsian audio yang digunakan. Berikut yaitu *Storyboard* video pembelajaran Fiqih menggunakan aplikasi VN berbaisi Chaining and discrimination learning.

Tahap perancangan dimulai dengan memilih sub materi yang akan dibuat dalam bentuk gambar dan video dengan indikator pada pokok materi Jual Beli. Desain produk dibuat dengan menggunakan aplikasi VN. Desain yang dihasilkan berupa gambar video animasi kartun yang bergerak. Adapun rancangan awal produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

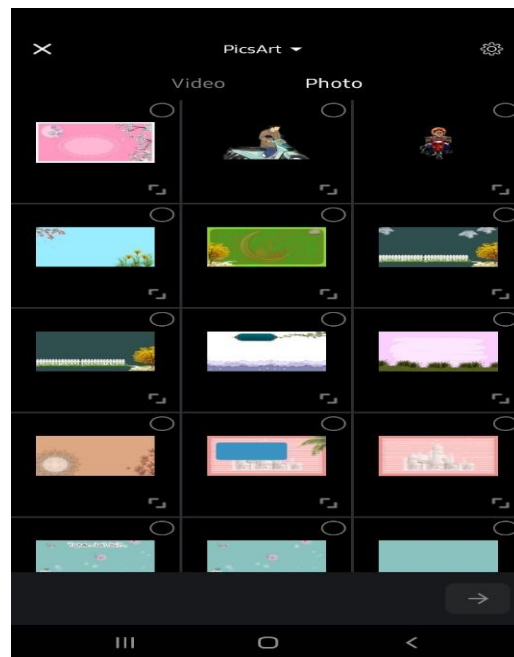
- 1) Langkah awal yang dilakukan adalah kita harus membuka aplikasi VN terlebih dahulu. Lalu klik tanda tambah yang ada di tengah bawah, maka akan muncul gambar seperti ini:

**Gambar 4.2 Tampilan Awal Aplikasi VN**



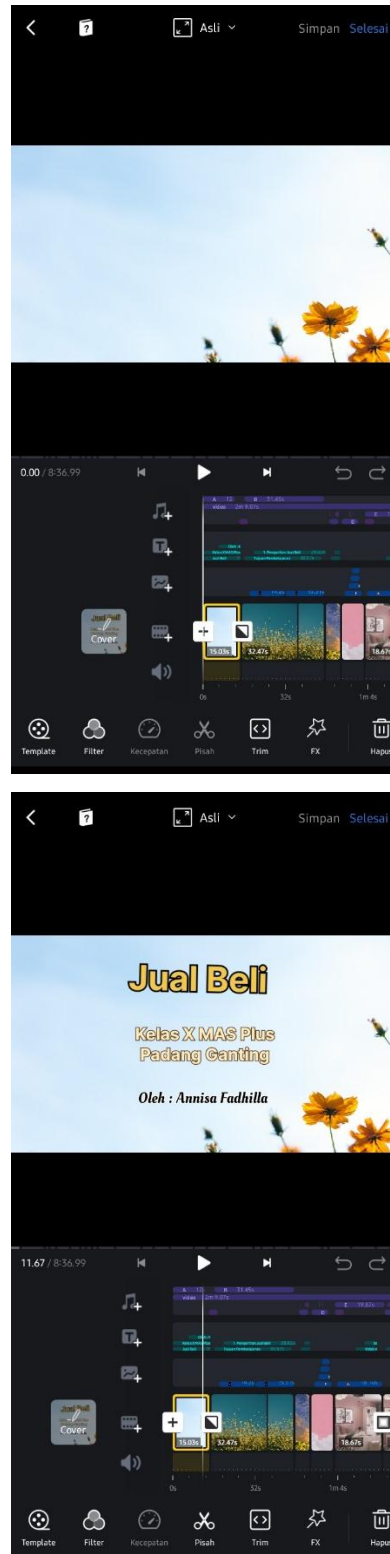
- 2) Setelah klik tanda tambah tadi, silahkan klik proyek baru untuk memulai pembuatan video pembelajaran silahkan dicari dimana bahan pembuatan video itu disimpan misalkan kalau gambar pembuatan videonya terletak di Picsart maka silahkan di klik pana yang ada di tengah atas maka nantik akan muncul, tampilannya seperti ini :

**Gambar 4.3 Tampilan Video di internal**



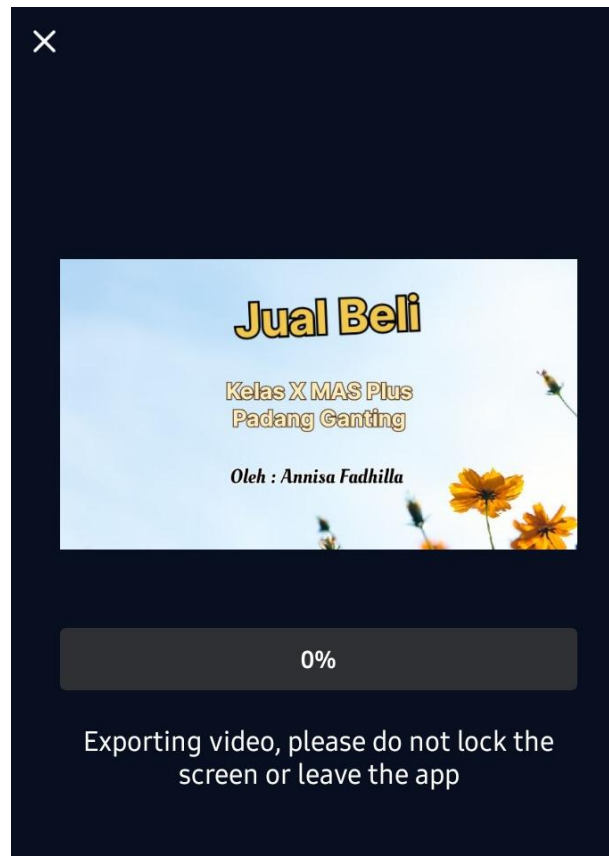
Selanjutnya setelah muncul gambar seperti ini maka kita sudah bisa memulai mengedit video yang akan dibuat menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan oleh aplikasi vn, adapun gambarnya adalah sebagai berikut:

**Gambar 4.4 tampilan Rancangan Aplikasi VN**



- 3) Setelah kita edit video menggunakan Aplikasi VN maka langkah selanjutnya adalah klik selesai yang ada di kanan atas maka akan muncul gambar seperti ini:

**Gambar 4.5 Tampilan Penyimpanan Video**





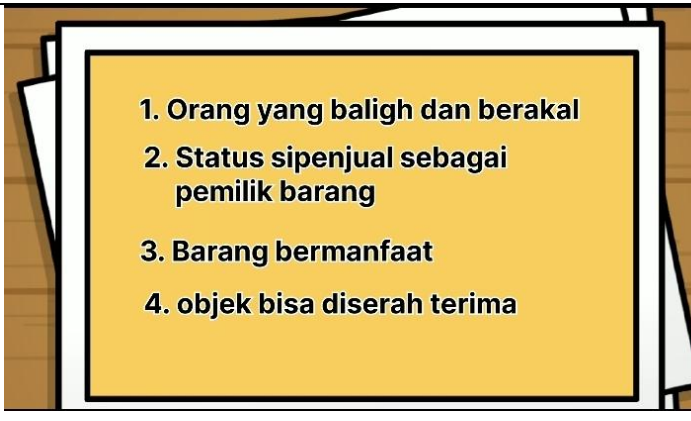
**Tabel 4.4**  
**Cover Video Pembelajaran Berbasis chaining and**  
**descrimination learning menggunakan aplikasi VN**

No	Nama	Gambar	Ket
1	Cover		Cover Media video pembelajaran menggunakan aplikasi VN materi Jual Beli, kelas dan nama guru.

2	Indikator materi pembelajaran	<p style="text-align: center;"><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian Jual Beli</li> <li>2. Hukum Jual Beli</li> <li>3. Rukun Jual Beli</li> <li>4. Syarat-syarat Jual Beli</li> <li>5. Jual Beli Terlarang</li> <li>6. Macam-macam Jual Beli</li> </ol>	Indikator dan tujuan materi jual beli
---	-------------------------------	---	---------------------------------------

**Tabel 4.5**  
**Materi Jual Beli menggunakan Aplikasi VN**

No	Gambar	Keterangan
1	 <p style="text-align: center;"><b>TAHUKAH KAMU APA ITU JUAL BELI</b></p> <p style="text-align: center;">Jual beli adalah saling tukar menukar barang dengan barang atas dasar kerelaan dengan tujuan kepemilikan sesuai dengan ketentuan dan syara'.</p> <p style="text-align: center;"><b>Hukum Jual Beli terdapat pada Qs. Al-Baqarah ayat : 275</b></p> <p style="text-align: center;">وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا</p> <p style="text-align: center;">Artinya: "Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba". Qs. Albaqarah:275</p>	Penjelasan materi Pengertian dan dasar hukum jual beli

2	 <p><b>Rukun dan Syarat-syarat dari Jual Beli</b></p> <p>Pembeli      objek akad      Penjual</p> <p>Sighat Akad</p>	Penjelasan rukun jual beli
3	 <p><b>Syarat-syarat jual beli</b></p>	Penjelasan Syarat-syarat jual beli
	 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orang yang baligh dan berakal</li> <li>2. Status sipenjual sebagai pemilik barang</li> <li>3. Barang bermanfaat</li> <li>4. objek bisa diserahkan</li> </ol>	

4

Apa saja jual beli yang terlarang itu?

Jual beli terlarang adalah jual beli yang tidak memenuhi rukun dan syarat jual beli.

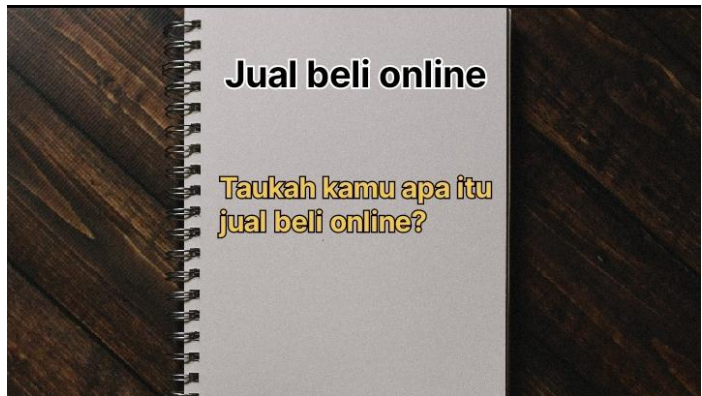


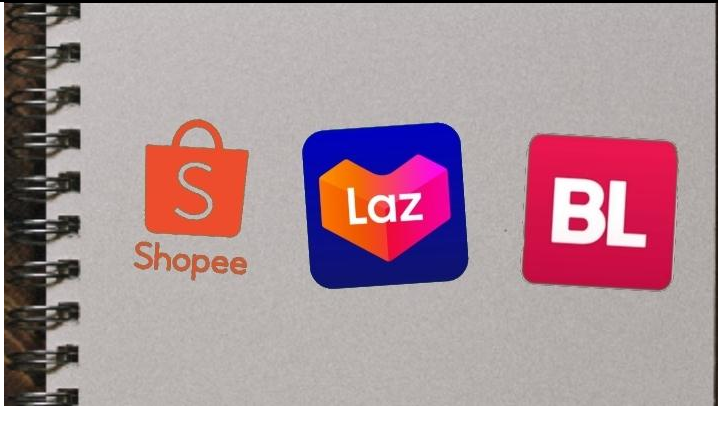

**JUAL BELI BARANG HARAM**

Tidak sah **X**

Penjelasan Jual  
Beli terlarang

	 <p><b>Haram Hukumnya</b></p> <p>DARI TAMWINDU</p>	
5	<p><b>Dimana saja Kita Bisa melakukan Jual Beli ?</b></p> <p>Pasar adalah tempat berdagang bagi penjual, dan tempat membeli bagi pembeli atau konsumen. Di pasar pembeli maupun penjual kemudian melakukan transaksi.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;">   </div> <p style="display: flex; justify-content: space-around;"><b>Pasar Tradisional</b>      <b>Pasar Modren</b></p>	Macam-macam jual beli



		
6		Contoh Video Jual Beli di warung
7	<p style="text-align: center;"><b>Kesimpulan</b></p> <p>Jual beli adalah saling tukar menukar barang dengan barang atas dasar kerelaan dengan tujuan kepemilikan sesuai dengan ketentuan dan syara'.</p>	Kesimpulan

	<p style="text-align: center;"><b>Kesimpulan</b></p> <p>Rukun Jual Beli :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjual dan Pembeli</li> <li>2. Barang yang dijual</li> <li>3. Shigat Akad (ijab dan kabul)</li> </ol>	
	<p style="text-align: center;"><b>Kesimpulan</b></p> <p>Syarat-syarat Jual Beli:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baligh dan berakal</li> <li>2. Status penjual sebagai oemilik barang</li> <li>3. barang bermanfaat</li> <li>4. status objek bisa diterima</li> </ol>	
8	<p style="text-align: center;"><b>Evaluasi Soal</b></p> <p style="text-align: center;">Buatlah dibuku latihan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jelaskan pengertian Jual beli ....</li> <li>2. Buatlah dalil jual beli</li> <li>3. Jelaskan rikun dan Syarat-syarat jual beli...</li> <li>4. Sebutkan dan jelaskan jual beli terlarang...</li> <li>5. Apakah jual beli online itu diperbolehkan...</li> </ol>	<p>Latihan Soal disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai</p>

### 3. Hasil Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap memvalidasi hasil dari produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini yang dikembangkan berupa video pembelajaran fiqih materi jual beli menggunakan aplikasi VN video ini berbasis chaining and discrimination learning, yang mana akan divalidasi oleh dua orang yaitu dosen ahli media dan dosen Fiqih, dan satu orang guru fiqih yang ada disekolah tersebut. Kemudian peneliti melaksanakan dan melakukan diskusi terkait validitas video pembelajaran Fiqih berbasis *chaining and discrimination learning* menggunakan aplikasi VN dengan validator serta meminta saran untuk perbaikan produk sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Berikut adalah validator Produk:

- 1) Syafriadi.M, S.Ag, M.,Pd.I
- 2) Dr. Abhandamra, M.Ag
- 3) Silvia Susrizal, M.A

Adapun data hasil validasi video pembelajaran Fiqih menggunakan aplikasi VN dapat dilihat pada tabel berikut ini. Dimana data hasil validasi diuraikan peraspek instrumen validitas. Berikut data hasil validasi pada aspek kualitas materi:

**Tabel 4.6** Hasil Aspek Kualitas Materi

Aspek yang divaliasi	Pertanyaan	Penilaian			S1	S2	S3	$\sum s$	N(c-1)	v	Ket
		V1	V2	V3							
Kualitas Materi	Materi jual beli pada pembelajaran Fiqih	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat valid

	sudah sesuai dengan kompetensi inti (KI) dan Kompetensi dasar (KD)										
	Keruntutan materi jual beli pembelajaran Fiqih berbasis chaining and Discrimination learning menggunakan aplikasi VN sudah sistematis	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Valid
	Materi jual beli pada pembelajaran fiqih dengan berbasis chaining dan discrimination learning menggunakan aplikasi VN dapat meningkat	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Valid

atkan kemandirian belajar peserta didik											
Materi jual beli pada pembelajaran fiqih dengan berbasis chaining dan discrimination learning menggunakan aplikasi VN sudah dilengkapi evaluasi materi	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Valid	
<b>Jumlah</b>	<b>16</b>	<b>13</b>	<b>16</b>	<b>12</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>33</b>	<b>36</b>	<b>0,92</b>	<b>Sangat Valid</b>	

Dari hasil validasi pada aspek kualitas materi yang divalidasi oleh 3 orang validator, dapat dilihat bahwa hasil validasi pada aspek kualitas materi secara umum adalah 0,92 dengan kriteria sangat valid. Dimana indikator “Materi jual beli pada pembelajaran Fiqih sudah sesuai dengan kompetensi inti (KI) dan Kompetensi dasar (KD)” memperoleh nilai 0,89 dengan kriteria sangat valid. Kemudian pada indikator “Keruntutan materi jual beli pembelajaran Fiqih berbasis chaining and Discrimination learning menggunakan aplikasi VN sudah sistematis” memperoleh nilai 0,89 dengan kategori sangat valid. Kemudian pada indikator “Materi jual beli pada

pembelajaran fiqih dengan berbasis chaining dan descrimination learning menggunakan aplikasi VN dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik” memperoleh nilai 1,00 dengan kategori sangat valid. Terakhir pada kategori “Materi jual beli pada pembelajaran fiqih dengan berbasis chaining dan descrimination learning menggunakan aplikasi VN sudah dilengkapi evaluasi materi” memperoleh nilai 0,89 dengan kategori sangat valid.

Pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat Aiken dimana range 0,81-1,00 dengan kriteria sangat valid, 0,61-0,80 dengan kriteria valid, 0,41-0,60 dengan kriteria cukup, 0,210,40 dengan kriteria kurang valid, 0,00-0,20 dengan kriteria tidak valid.

Kemudian pada Aspek kualitas media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.7** Hasil Aspek Kualitas Media

Aspek yang divaliasi	Pertanyaan	Penilaian			S1	S2	S3	$\sum s$	N(c-1)	v	Ket
		V1	V2	V3							
Kualitas Media	Desain pada awal tampilan pengembangan video berbasis chaining and descrimination learning menggunakan aplikasi VN memberikan kesan positif sehingga mampu	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat valid

	menarik minat siswa										
	Tampilan video berbasis chaining and discrimination learning dapat menarik perhatian peserta didik	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Valid
	Penggunaan video berbasis chaining and discrimination learning dapat dioperasikan dengan menggunakan <i>smartphone</i> dan tidak memerlukan spesifikasi <i>smartphone</i> yang terlalu tinggi	3	3	4	2	2	3	7	9	0,78	Valid
	Video pendukung materi fiqih	3	3	4	2	2	3	7	9	0,78	Valid

yang digunakan sudah sesuai dengan materi sehingga menjadikan media video berbasis chaining and discrimination learning lebih menarik											
Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai dan menjadikan media lebih menarik	3	4	3	2	3	2	7	9	0,78	Valid	
Suara pada video berbasis chaining and discrimination learning dapat didengarkan dengan jelas	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Valid	
Penggunaan	3	3	3	2	2	2	6	9	0,67	Valid	

	musik pada video berbasis chaining and discrimination learning penggiring sudah tepat dan menarik										
	Penggunaan gambar pada video berbasis chaining and discrimination learning penggiring sudah tepat dan menarik	3	3	4	2	2	3	7	9	0,78	Valid
	Penggunaan animasi pada video berbasis chaining and discrimination learning penggiring sudah tepat dan menarik	3	4	4	2	3	3	8	9	0,89	Sangat Valid
	<b>Jumlah</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>34</b>	<b>21</b>	<b>21</b>	<b>25</b>	<b>67</b>	<b>81</b>	<b>0,83</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari hasil validasi pada aspek kualitas materi yang divalidasi oleh 3 orang validator, dapat dilihat bahwa hasil validasi pada aspek kualitas materi secara umum adalah 0,83 dengan kriteria sangat valid. Dengan uraian sebagai berikut: pada indikator “Desain pada awal tampilan pengembangan video berbasis chaining and discrimination learning menggunakan aplikasi VN memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa” memperoleh nilai 0,89 dengan kategori sangat valid, selanjutnya pada indikator “Tampilan video berbasis chaining and discrimination learning dapat menarik perhatian peserta didik” memperoleh nilai 1,00 dengan kategori sangat valid, pada indikator “Penggunaan video berbasis chaining and discrimination learning dapat dioperasikan dengan menggunakan *smartphone* dan tidak memerlukan spesifikasi *smartphone* yang terlalu tinggi” memperoleh nilai 0,78 dengan kategori valid, pada indikator “Video pendukung materi fiqih yang digunakan sudah sesuai dengan materi sehingga menjadikan media video berbasis chaining and discrimination learning lebih menarik” memperoleh nilai 0,78 dengan kategori valid, pada indikator “Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai dan menjadikan media lebih menarik” memperoleh nilai 0,78 dengan kategori valid, pada indikator “Suara pada video berbasis chaining and discrimination learning dapat didengarkan dengan jelas” memperoleh nilai 0,89 dengan kategori sangat valid, pada indikator “Penggunaan musik pada video berbasis chaining and discrimination learning penggiring sudah tepat dan menarik” memperoleh nilai 0,67 dengan kategori valid, pada indikator “Penggunaan gambar pada video berbasis chaining and discrimination learning penggiring sudah tepat dan menarik” memperoleh nilai 0,78 dengan kategori valid, dan terakhir pada indikator “Penggunaan animasi pada video berbasis chaining and discrimination learning penggiring sudah tepat dan menarik” memperoleh nilai 0,89 dengan kategori sangat valid.

Pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat Aiken dimana range 0,81-1,00 dengan kriteria sangat valid, 0,61-0,80 dengan kriteria

valid, 0,41-0,60 dengan kriteria cukup, 0,210,40 dengan kriteria kurang valid, 0,00-0,20 dengan kriteria tidak valid.

Kemudian pada Aspek kualitas media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.8** Hasil Aspek Penggunaan Bahasa

Aspek yang divaliasi	Pertanyaan	Penilaian			S1	S2	S3	$\sum s$	N(c-1)	v	Ket
		V1	V2	V3							
Aspek penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan pada video sudah sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Valid
	Penggunaan bahasa yang digunakan dalam video fiqih berbasis chaining and discrimination learning telah sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Valid

	Teks yang ditampilkan pada video berbasis chaining and discrimination learning sudah jelas dan mudah untuk dibaca dan dipahami	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>24</b>	<b>27</b>	<b>0,89</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari hasil validasi pada aspek kualitas materi yang divalidasi oleh 3 orang validator, dapat dilihat bahwa hasil validasi pada aspek kualitas materi secara umum adalah 0,89 dengan kriteria sangat valid. Dengan uraian sebagai berikut: pada indikator “Bahasa yang digunakan pada video sudah sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik” memperoleh nilai 0,89 dengan kategori sangat valid, pada indikator “Penggunaan bahasa yang digunakan dalam video fiqih berbasis chaining and discrimination learning telah sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)” memperoleh nilai 0,89 dengan kategori sangat valid, pada indikator “Teks yang ditampilkan pada video berbasis chaining and discrimination learning sudah jelas dan mudah untuk dibaca dan dipahami” memperoleh nilai 0,89 dengan kategori sangat valid.

Pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat Aiken dimana range 0,81-1,00 dengan kriteria sangat valid, 0,61-0,80 dengan kriteria valid, 0,41-0,60 dengan kriteria cukup, 0,21-0,40 dengan kriteria kurang valid, 0,00-0,20 dengan kriteria tidak valid.

Kemudian pada Aspek kualitas media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.9** Hasil Aspek Design

Aspek yang divaliasi	Pertanyaan	Penilaian			S1	S2	S3	$\sum s$	N(c-1)	v	Ket
		V1	V2	V3							
Aspek design	Media sederhana tidak berbelit-belit	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Valid
	Visualisasi dalam video fisih bersifat menarik	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Valid
	Visualisasi tampilan media sesuai dengan design perkembangan peserta didik	3	3	4	2	2	3	7	9	0,78	Valid
<b>Jumlah</b>		<b>11</b>	<b>9</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>23</b>	<b>27</b>	<b>0,85</b>	<b>Sangat valid</b>

Dari hasil validasi pada aspek kualitas materi yang divalidasi oleh 3 orang validator, dapat dilihat bahwa hasil validasi pada aspek kualitas materi secara umum adalah 0,85 dengan kriteria sangat valid. Pada indikator “Media sederhana tidak berbelit-belit” memperoleh nilai 0,89 dengan kategori sangat valid, pada indikator “Visualisasi dalam video fisih bersifat menarik” memperoleh nilai 0,89 dengan

kategori sangat valid, pada kategori “Visualisasi tampilan media sesuai dengan design perkembangan peserta didik” memperoleh nilai 0,78 dengan kategori valid. Pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat Aiken dimana range 0,81-1,00 dengan kriteria sangat valid, 0,61-0,80 dengan kriteria valid, 0,41-0,60 dengan kriteria cukup, 0,210,40 dengan kriteria kurang valid, 0,00-0,20 dengan kriteria tidak valid.

Kemudian hasil rata-rata validasi dari keseluruhan aapek inatrumen validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.10** Rata-rata Validasi Media Video

Butir	Penilaian			S1	S2	S3	$\sum s$	N (c-1)	v	Ket
	V1	V2	V3							
Butir 1-19	69	61	78	50	42	55	147	171	0,86	Sangat Valid

Berdasarkan hasil rata-rata validasi dari keseluruhan aspek terlihat video pada pembelajaran fiqih menggunakan aplikasi Vn pada kelas X memperoleh nilai 0,86 dengan kategori sangat valid dan secara umum penilaian termak pada kategori “A” sehingga video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi

Setelah dilakukan validasi produk oleh validator, tahap selanjutnya dilakukan perbaikan produk sesuai dengan saran dari masing-masing validator. Berikut beberapa saran dan masukan dari validator terhadap video pemebelajaran fiqih

**Tabel 4.11** Saran dan masukan Validator

Validator	Saran-saran revisi	Tindak lanjutan
Validator 1	Pada tujuan pembelajarannya dijelaskan lagi tulisannya	Menjelaskan tulisan tujuan pembelajarannya
Validator 2	-	-
Validator 3	1. Tulisannya kurang jelas di	1. Menjelaskan

	bagian awal video 2. Suara musiknya dikecilkan lagi volumennya	tulisan bagian awal videonya 2. Mengecilkan suara musiknya
--	---	---

Tahap *development* dilakukan dengan prosedur penelitian (*assessment*) terhadap produk yang dikembangkan tahap ini terdiri dari 2 tahap yakni tahap validasi dan tahap revisi. Dengan uraian sebagai berikut: pada indikator “

#### a. Tahap Validasi

Berikut ini adalah hasil validasi yang diperoleh dalam penelitian yang telah dilakukan:

##### 1. Validasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi VN

Uji validasi ini dilakukan dengan meminta penilaian kepada seorang pakar IT, dosen pendidikan dan Guru Mata Pelajaran terhadap media pembelajaran fiqih dengan menggunakan aplikasi VN. Adapun hasil validasi video pembelajaran fiqih menggunakan Aplikasi VN dapat dilihat pada tabel berikut ini. Dimana data hasil validasi diuraikan berdasarkan peraspek instrumen validitas. Berikut ini data hasil validasi pada masing-masing aspek:

**Tabel 4.12 Data Hasil Validasi Media Video**

No	Aspek yang divalidasi	Penilaian			Jumlah	Skor maksimal	%	Ket.
		V1	V2	V3				
1	Kualitas Materi	16	13	16	45	48	93,7 %	Sangat Valid
2	Kualits Media	30	30	34	94	108	87 %	Sangat Valid
3	Penggunaan Bahasa	12	9	12	33	36	91,7 %	Sangat Valid
4	Design	11	9	12	32	36	88,9 %	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		69	61	78	204	240	85 %	Sangat Valid

Sumber : Data peneliti

Jadi berdasarkan tabel diatas maka hasil validasi dari media video pembelajaran berbasis *chaining and*

*discrimination learning* menggunakan aplikasi VN pada materi jual beli diperoleh hasil yakni 85 % sehingga media video pembelajaran ini termasuk kepada kategori sangat valid. Sehingga secara umum media video pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran fiqih yakni materi jual beli.

## 2. Validasi RPP

Adapun hasil validasi RPP pembelajaran fiqih menggunakan Aplikasi VN dapat dilihat pada tabel berikut ini. Dimana data hasil validasi diuraikan berdasarkan peraspek instrumen validitas. Berikut ini data hasil validasi pada masing-masing aspek:

**Tabel 4.13 Data Hasil Validasi RPP**

No	Aspek yang divalidasi	Penilaian			Jumlah	Skor maksimal	%	Ket.
		V1	V2	V3				
1	Format RPP	8	8	8	24	24	100 %	Sangat Valid
2	Isi RPP	45	44	46	135	156	86,5 %	Sangat Valid
3	Bahasa yang digunakan	11	10	9	30	36	83,3 %	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		64	62	63	189	216	87,5 %	Sangat Valid

Jadi berdasarkan tabel diatas maka hasil validasi RPP pada materi jual beli diperoleh hasil yakni 87,5% sehingga media video pembelajaran ini termasuk kepada kategori sangat valid. Sehingga secara umum RPP ini layak digunakan dalam pembelajaran fiqih yakni materi jual beli.

## 3. Validasi Angket Respon Siswa

Adapun hasil validasi angket respon siswa pembelajaran fiqih menggunakan Aplikasi VN dapat dilihat pada tabel berikut ini. Dimana data hasil validasi diuraikan berdasarkan peraspek instrumen validitas. Berikut ini data hasil validasi pada masing-masing aspek:

**Tabel 4.14 Data Hasil Validasi Angket Respon Siswa**

No	Aspek yang divalidasi	Penilaian			Jumlah	Skor maksimal	%	Ket.
		V1	V2	V3				
1	Format angket	8	6	8	22	24	91,7 %	Sangat Valid
2	Bahasa yang digunakan	7	8	7	22	24	91,7 %	Sangat Valid
3	Butir pernyataan angket	7	7	8	22	24	91,7 %	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>21</b>	<b>23</b>	<b>66</b>	<b>72</b>	<b>91,7 %</b>	<b>Sangat Valid</b>

Jadi berdasarkan tabel diatas maka hasil validasi angket respon siswa pada materi jual beli diperoleh hasil yakni 91,7% sehingga validasi angket respon siswa pada media video pembelajaran ini termasuk kepada kategori sangat valid untuk digunakan pada tahap praktikalitas. Sehingga secara umum angket respon siswa ini layak digunakan.

**b. Tahap Praktikalitas media Video Pembelajaran menggunakan aplikasi VN**

Supaya dapat mengetahui kepraktisan dari media video pembelajaran berbasis *chaining and discrimination learning* menggunakan aplikasi VN ini maka diuji cobakan kepada peserta didik kelas X MAS Plus Padang Ganting. Berikut ini hasil respon peserta didik terhadap praktikalitas media video pembelajaran *chaining and discrimination learning* yang dikembangkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.15**  
**Hasil respon peserta didik terhadap praktikalitas**  
**pengembangan Video pembelajaran berbasis *chaining and***  
***discrimination learning* Menggunakan aplikasi VN**

No	Pernyataan	Skor Peserta didik	Skor Maksimal	%	Ket.
1	Tampilan video berbasis <i>chaining and discrimination learning</i> secara umum menarik	34	36	94,4 %	Sangat Praktis
2	Suara di video berbasis <i>chaining and discrimination learning</i> dapat didengar dengan jelas	34	36	94,4 %	Sangat Praktis
3	Penggunaan bahasa dalam video berbasis <i>chaining and discrimination learning</i> mudah dipahami	31	36	86,1 %	Sangat Praktis
4	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam video berbasis <i>chaining and discrimination learning</i> jelas dibaca	31	36	86,1 %	Sangat Praktis
5	Penggunaan gambar dan animasi menarik	33	36	91,7 %	Sangat Praktis
6	Video pendukung materi memudahkan saya dalam memahami materi	31	36	86,1 %	Sangat Praktis
7	Materi pada video berbasis <i>chaining and discrimination learning</i> disajikan secara urut	30	36	83,3 %	Sangat Praktis
8	Penejelasan materi jual beli mudah dipahami	33	36	91,7 %	Sangat Praktis
9	Video pembelajaran berbasis <i>chaining and discrimination learning</i> memudahkan saya dalam pembelajaran	32	36	88,9 %	Sangat Praktis
10	Video pembelajaran Fiqih berbasis <i>chaining and discrimination learning</i> dapat meningkatkan Motivasi saya dalam belajar	31	36	86,1 %	Sangat Praktis
11	Video pembelajaran Fiqih berbasis <i>chaining and discrimination learning</i> dapat membantu saya untuk bisa belajar lebih mandiri	32	36	88,9 %	Sangat Praktis
12	Video pembelajaran Fiqih	34	36	94,4 %	Sangat

	berbasis <i>chaining and discrimination learning</i> dapat menambah wawasan saya				Praktis
13	Video pembelajaran Fiqih berbasis <i>chaining and discrimination learning</i> dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna	32	36	88,9 %	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		418	468	89,3 %	Sangat Praktis

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil nilai praktikalitas terhadap media video pembelajaran Fiqih berbasis *chaining and discrimination learning* menggunakan aplikasi VN dengan jumlah 13 responden didapatkan hasil 89,3 % dengan kategori sangat praktis. Maka dengan demikian menunjukkan bahwa media video pembelajaran Fiqih berbasis *chaining and discrimination learning* yang dikembangkan tergolong sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran baik jam pelajaran di sekolah maupun ketika di luar jam pelajaran sekolah.

## B. Pembahasan

Di era globalisasi saat ini banyak sekali ditemukan teknologi yang dapat menunjang dan mendukung proses belajar mengajar, salah satunya adanya penyediaan internet, dengan adanya internet maka yang jauh pun terasa dekat, dan dengan internet kita banyak mengenal dan mengetahui banyak hal yang ada diluar sana. Internet adalah salah satu media komunikasi guna untuk menambah pengalaman peserta didik agar dapat terlihat aktif dalam proses belajar. selain itu media video pembelajaran juga dapat menunjang proses belajar mengajar agar peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang diajarkan oleh guru di depan kelas (Agustini and Ngarti 2020).

Adapun alasan mengapa video pembelajaran layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yakni sebagai berikut: a) penggunaan waktu yang efisien, 2) kesempatan belajar yang lebih aktif bagi peserta didik, 3)

video mudah untuk dapat dijelaskan, 4) gaya belajar masing-masing individu berbeda sehingga dengan video beberapa aspek terpenuhi, 5) mengurangi beban guru untuk menggunakan model ceramah dalam proses belajar (Agustini and Ngarti, 2020).

Berdasarkan pembahasan tentang hasil dari pengembangan media video pembelajaran berbasis *chaining and discrimination learning* menggunakan aplikasi VN pada mata pembelajaran fiqih materi jual beli, yang mana dinyatakan bahwa media tersebut dianggap berhasil dikembangkan menjadi media yang layak digunakan dan telah dikemas secara praktis sesuai dengan tahap pengembangan serta mampu memberikan kemanfaatan bagi siswa yakni memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai mata pembelajaran Fiqih materi jual beli.

Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis *chaining and discrimination learning* menggunakan aplikasi VN pada mata pembelajaran fiqih materi jual beli didasarkan untuk memantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Melalui media pembelajaran ini diharapkan dapat membuat peserta didik untuk semangat lagi dalam belajar baik itu dalam belajar dengan guru maupun belajar sendiri. Karena sebagai mana tujuan video ini untuk membuat peserta didik lebih mandiri lagi dalam pembelajaran.

Kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yakni media yang dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran, menarik perhatian, membuat peserta didik mandiri dalam belajar, dan media mudah digunakan bagi peserta didik. Kebutuhan peserta didik terhadap media yakni media menarik dan tidak monoton dalam mempelajari materi jual beli.

Keberhasilan dari pengembangan media video pembelajaran berbasis *chaining and discrimination learning* mata pelajaran fiqih materi jual beli dapat dibuktikan dan dapat dilihat melalui validasi media oleh ahli media, ahli materi dan guru. Uji validitas yang dilakukan oleh ahli media memperoleh presentase 85% dengan kategori sangat Valid. Uji validasi ini dilakukan oleh ahli media dari aspek kualitas media memperoleh

presentase 93,7% dengan kategori sangat valid, pada aspek kualitas media memperoleh presentase 87% dengan kategori sangat valid, pada aspek penggunaan bahasa memperoleh presentase 91,7% dengan kategori sangat valid, dan pada aspek design memperoleh presentase 88,9% dengan kategori sangat valid, sehingga dengan secara keseluruhan media video pembelajaran berbasis *chaining and discrimination learning* mata pelajaran fiqih materi jual beli ini memperoleh presentase yakni 85% dengan kategori sangat valid. Uraian tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran fiqih materi jual beli.

Penelitian yang dilakukan oleh Putu Darma Wisada, I Komang Sudarma, dan Adr. I Wayan Illia Yuda S (2019) dengan *Journal Of education Technology* Vol. 3 (3) pp. 140-146 yang berjudul “*Pegembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter*”. Penelitian ini valid dan respon siswa sangat baik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian melakukan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *model ADDIE* sedangkan penulis menggunakan *model 4D* (Sudarma, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Budi Purwanti, dengan Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Vol 3, Nomor 1 Januari 2015, 42-47 dengan judul “*Pengembang Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*”. Penelitian ini valid dan respon siswa sangat baik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian melakukan media Pembelajaran dengan menggunakan *Model Assure* sedangkan si penulis menggunakan *Model 4D* untuk melakukan pengembangan Video pembelajaran (Purwanti, 2015).

### **1. Pembahasan Tahap *Difine* (Pendefinisian)**

Tahap ini merupakan pendefinisian yang mana bertujuan untuk melihat dan mengambil kondisi yang ada di lapangan. Tahap ini juga bisa disebut dengan tahap analisis kebutuhan (*Need Assesment*). Pada tahap ini yang dilakukan adalah tahap Observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Fiqih di MAS Plus Padang

Ganting. Dimana wawanacara ini bertujuan untuk mengetahui masalah, kebutuhan, hambatan, dan fenomena apa saja yang dihadapi dilapangan sehubungan dengan mata pelajaran Fiqih baik yang berasal dari siswa maupun dari guru. Menganalisis RPP yang ada di MAS Plus Padang Ganting, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah sesuai kah dengan Kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Fiqih, selain itu tahap ini juga digunakan apakah proses pembelajaran berpusat kepada *student center or teacher centered*.

*Meriview* literatur tentang vidio. Hal ini dilakukan agar bertujuan untuk megetahui format pada penulisan Vidio, agar vidio yang akan dikembangkan dapat dirancang dengan baik dan semenarik mungkin. Vidio adalah bahan atau suatu yang tampak (visual) dan bisa di dengar (audio) yang mana di dalamnya terdpat pesan-pesan yang disampaikan ketika sedang dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, vidio harus dapat memuat segala yang berhubungan dengan mata pelajaran fiqih materi jual beli yang mana pada vidio tersebut mudah dan bisa dipahami oleh peserta didik.

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

Pada tahap yang kedua ini adalah tahap untuk merancang video pembelajaran Fiqih . pembuatan video pembelajaran berbasis *chaining and discrimination learning* ini dibuat menggunakan aplikasi VN. Pertam dibuat dulu identitas dari produk yang akan dibuat. Identitas yang dicantumkan pada produk yakni mata pelajaran, kelas, semester, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya setelah dibuat GBPM maka dilanjutkan dengan pembuatan *flowcart* alur program dari produk. *Flowcart* dapat membantu proses pembuatan papan cerrita dari media pembelajaran. Setelah alur cerita dibuat maka barulah dibuat langkah selanjutnya yakni membuat papan cerita yang berisi tentang uraian dari video baik dari segi visual tampilan video serta *backsound* yang digunakan. Kemudian dilanjutkan dengan lahkah selanjutnya yaitu tahapan

pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan video tersebut. Seperti pengumpulan *background* yang digunakan dalam pembuatan video, dimana *background* dibuat dengan menggunakan aplikasi *picart*, untuk pembuatan animasi digunakan dengan menggunakan aplikasi *zepeto*, gambar tambahan seperti orang sedang naik motor, gambar makanan dll itu didapatkan dari *google*, dan penggunaan *becksound* itu didapatkan dari YouTube dan *Goegle*.

Kemudian setelah itu, dilanjutkan dengan tahapan *programing*. Pada tahapan selanjutnya ini *software* yang utama dibutuhkan sekali adalah aplikasi VN dan hardware yang digunakan adalah *smartphone* android. Untuk menggunakan palikasi VN ini dapat digunakan dengan secara *offline* sehingga *creator* tidak perlu ketika *creator* tidak memiliki paket data. Pada tampilan awal pada aplikasi VN *creator* disuguhkan dengan tampilan beberapa fitur lalu klik tanda (+) pada layar barulah nantik kita bisa membuat video baru dengan mengklik proyek baru (*new proyek*). Setelah pengeditan selesai maka di simpan secara *offline* melalui aplikasi VN, video disimpan dengan bentuk sofeware video MP4. Kemudia vidoe pembelajaran fiqih ini di publish ke YouTube. Sehinga siapa saja bisa mengakses video tersebut, dan perangkat yang digunakanpun tidak harus berspesifikasi terlalu tinggi, dengan android biasa yang tidak berspesifikasipun bisa mengakses video tersebut dengan melalui YouTube.

### 3. Pembahasan Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah produk selesai dirancang atau dibuat tahapan selanjutnya adalah melakukan tahap pengembangan yakni tahap untuk melakukan validasi dan praktikalisasi terhadap produk. Dimana pada tahap pengembangan dilakukan proses validasi produk oleh para ahli. Proses validasi produk pada penelitian ini divalidasi oleh dua orang dosen ahli media dan satu orang guru fiqih. kegiatan validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media atau produk yang dikembangkan.

Berdasarkan penilaian para ahli, data validasi diolah peraspek instrumen validasi. Terdapat 4 aspek instrumen validasi yakni aspek kualitas materi, kualitas media, penggunaan bahasa, dan *design*. Pada aspek kualitas materi memperoleh hasil data validitas sebesar 93,7% dengan kategori sangat valid, pada aspek kualitas media memperoleh hasil data validitas sebesar 87% dengan kategori sangat valid, pada aspek penggunaan bahasa memperoleh hasil data validitas sebesar 91,7% dengan kategori sangat valid, dan pada aspek design memperoleh hasil data validitas sebesar 88,9% dengan kategori sangat valid.

Maka dengan demikian secara keseluruhan berdasarkan hasil validasi dari 4 validator, validasi pengembangan media video pembelajaran berbasis *chaining and discrimination learning* memperoleh presentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid sehingga dapat diterapkan pada proses pembelajaran.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan media video pembelajaran berbasis *Chaining and discrimination learning* menggunakan aplikasi VN pada mata pelajaran Fiqih materi Jual Beli pada kelas X MAS Plus Padang Ganting maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil rata-rata presentase dari validasi media video pembelajaran berbasis *Chaining and discrimination learning* menggunakan aplikasi VN pada mata pelajaran Fiqih materi Jual Beli diperoleh hasil yaitu 85% dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Chaining and discrimination learning* menggunakan aplikasi VN pada mata pelajaran Fiqih materi Jual Beli sudah sangat valid berdasarkan kepada seluruh aspek yang dinilai oleh validator. Sehingga dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media yang telah dirancang tersebut sangat valid dan layak diuji cobakan kepada peserta didik kelas X MAS Plus Padang Ganting.
2. Penilaian siswa terhadap kepraktisan media video pembelajaran berbasis *Chaining and discrimination learning* menggunakan aplikasi VN pada mata pelajaran Fiqih materi Jual Beli diperoleh rata-rata presentase 89,3% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi VN Sangat Praktis digunakan dalam proses pembelajaran Fiqih kelas X.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas saran dari penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru MAS Plus Padang Ganting :

Guru disarankan untuk menggunakan media video pembelajaran berbasis *Chaining and discrimination learning* menggunakan aplikasi VN ini karena dapat memudahkan dan memantu guru dalam menyampaikan materi, memotivasi peserta

didik, serta membuat suasana pembelajaran menjadi lebih asik dan bervariasi sehingga peserta didik tidak merasakan bosan.

2. Bagi peserta didik MAS Plus Padang Ganting :

Produk yang dikembangkan ini dapat digunakan peserta didik sebagai salah satu sumber belajar baik itu pembelajaran secara luring maupun nanti secara daring.

**C. Keterbatasan Pengembangan**

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *chaining and discrimination learning* ini terdapat keterbatasan antara lain:

1. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas untuk materi jual beli
2. Pada penelitian ini, pengembangan media pembelajaran hanya sebatas pada pengembangan Video berbasis *chaining and discrimination learning*
3. Terdapat keterbatasan waktu yang tersedia, menyebabkan pengembangan media pembelajaran tidak dapat dilakukan secara optimal
4. Ketersediaan media pembelajaran elektronik seperti komputer dan LCD yang mendukung pemanfaatan video dalam pembelajaran masih terbatas.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Afdhal, M., & Sugian, S. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Reciproca Teaching Berorientasi Pada Antusiasme Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Developing Teaching Kits Based On Reciprocal Teaching Oriented To Enthusiasm And Students's Critical Thinking Ability* 12(2), 173-186
- Ade Dedi rohayana, 2006, *ilmu Ushul fiqih* (Pekalongan: STAIN Press)
- Al-Ahmadi Abdul A.M, dkk, 2019, *FIKIH MUYASSAR*, ( Jakarta : DARUL HAQ)
- Ali, M., & Adawiah, R. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Pemecahan Masalah*. Prosiding National Conference Mathematics, Science, Adn Education, (September)
- Aslan, 2018, *Kajian Kurikulum Fiqih Pada Madrasah Aliyah Di Kabupaten Sambas Kalimantan Barat Pada Masyarakat Perbatasan*, Jurnal: Studi Islam, Volume 5 Nomor 2 Desember, (diakses Pada : Minggu, 25 Juli 2021, pukul: 14: 49 Wib)
- Ayuningrum, F. 2012. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas x Pada Kompetensi Mengolah." *Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Agustini, Ketut, and Jero Gede Ngarti. 1858. "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL R & D." 4(April 2020):62–78.
- Aulia, Lisa Nur, Susilo Susilo, and Bambang Subali. 2019. "Upaya Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa Dengan Model Problem- Based Learning Berbantuan Media Edmodo Efforts to Increase Student Self-Regulated Learning with Problem-Based Learning Model Use Edmodo." 5(1):69–78.
- Anindita Agustia, 2014, *Skripsi: Pengembangan Vidio Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih*, Yogyakarta: UniversitasbNegeri Yogyakarta
- Busyaeri, Akhmad, Tamsik Udin, and A. Zaenudin. 2016. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 3(1):116–37. doi: 10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584.
- Fitriani, Nur, Elvi Susanti, Islam Negeri, Syarif Hidayatullah, Jl Ir, and H. Juanda No. 2021. "PENGUNAAN MEDIA APLIKASI EDITOR VIDEO VN DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR SISWA KELAS XI SMA PM AT-TAQWA." 584–91.
- Hanafy, Muh. Sain. 2014. "Konsep Dan Pembelajaran." *Lentera Pendidikan* 17(1):66–79.

- Hafsah, 2016, *Pembelajaran Fiqh (Edisi Revisi)*, Bandung: Citapusataka Media Perintis
- Iqbal Mahathir M, 2017, *Merumuskan Konsep Fiqh Islam Perspektif Indonesia*,:Jurnal Ilmu Islam Syari'ah dan Hukum, Vol. 2, Nomor 1, (Diakses pada : Minggu, 25 Juli 2021 Pukul: 14.30 Wib).
- luh sri apriani, putu aditya antara, &. putu rahayu ujjanti. 2018. "KLASIFIKASI ANAK TAMAN KANAK-KANAK Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha." 6(1):105–14.
- I. F. Rahmadi, Khaerudin, and C. Kustandi, "*Kebutuhan Sumber Belajar Mahasiswa yang Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Perguruan Tinggi*," JTP - J. Teknol. Pendidik., vol. 20, no. 2, pp. 120–136, 2018, doi: 10.21009/JTP2002.3.
- Larson, L. C., & Miller, T. N. (2012). 21st Century Skills: Prepare Students for the Future. Kappa Delta Pi Record, 47(3), 121–123.
- Luh sri apriani, dkk. 2018. "KLASIFIKASI ANAK TAMAN KANAK-KANAK Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha." 6(1):105–14.
- Majid, A , 2005, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Ningsih, Rita, and Arfatin Nurrahmah. 2016. "Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Perhatian." *Jurnal Formatif* 6(1):73–84.
- Nisa, Khairun, Mustikawati dan Andi Ichsan Mahardika. 2017. *Pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi autoplay media studio pada pokok bahasan fluida dinamis di SMA*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika. 1 (1)
- Pratama, Yongki & Agung, Yudha Anggana. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital Dan Rangkaian Elektronika Komputer Di SMK Negeri 1 Driyorejo*. Jurnal Pendidikan Tekni Elektro, 6 (1)
- Sugiono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sohibun dan Ade, Filza Yulia. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*. Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah 2 (2)
- Triyanto, 2010, pengantar peneliti Pendidikan bagi Pengembbangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan, Bandung: Alfabeta

- Wijaya, I & Rakhmawati, L. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Audio Di SMK Negeri 3 Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4 (3)
- Wahab, M. A. (2018). *Pengantar Fikih Muamalah*. Jakarta : Rumah Fikih.
- W.j Wallace, 1995, *Training Foreign Language Teacher*, (Cambrige: Cambrige University Press)
- Yudianto, Arif. 2017. "Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran." *Seminar Nasional Pendidikan*
- Yakin, Ainul. 2014. *Teaching History Subject Trough The Utilization Of Autoplay Multimedia Tolmprove Students Achivement Of VII-A Grade At SMPN 3 Purwosari Satu Atap Pasuruan*. *Jurnal Keguruan*, 1 (1)Agustini, K., & Ngarti, J. G. (1858). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL R & D*. 4(April 2020), 62–78.
- Aulia, L. N., Susilo, S., & Subali, B. (2019). *Upaya peningkatan kemandirian belajar siswa dengan model problem- based learning berbantuan media Edmodo Efforts to increase student self-regulated learning with problem-based learning model use Edmodo*. 5(1), 69–78.
- Ayuningrum, F. (2012). Pengembangan media video pembelajaran untuk siswa kelas x pada kompetensi mengolah. *Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Fitriani, N., Susanti, E., Negeri, I., Hidayatullah, S., Ir, J., & No, H. J. (2021). *PENGUNAAN MEDIA APLIKASI EDITOR VIDEO VN DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR SISWA KELAS XI SMA PM AT-TAQWA*. 584–591.
- Jerry, P., Ponza, R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR*. 6, 9–19.
- luh sri apriani, putu aditya antara, & putu rahayu ujianti. (2018). *KLASIFIKASI ANAK TAMAN KANAK-KANAK Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*. 6(1), 105–114.
- Ningsih, R., & Nurrahmah, A. (2016). Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Perhatian. *Jurnal Formatif*, 6(1), 73–84.

- Ponza, J. S. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH universitas Pendidikan Ganesha*, Vol.6 No.1 9-19.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model ASSURE. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* , Vol. 3 No.1, 42-47.
- Putu darma Wisada, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal Of Education Tecnology* , Vol.3, No.3, 140-146.
- Sudarma, I. K. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER*. 3(20), 140–146.
- Yuanta, F. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*. 1(2), 91–100.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.
- Yuanta, F. (2019). pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 1 No.2, 91-100.