

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO MATA PELAJARAN PAI MATERI HUTANG PIUTANG

¹Anhu Raja, ²Alamsyah, ³Muhammad Rifaldi, ⁴Arif Miftakhul Khoirul Anam, ⁵Jasiah

¹²³⁴Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Palangkaraya, Indonesia

⁵Pascasarjana IAIN Palangkaraya, Indonesia

E-mail: ¹anhuanhu123@gmail.com, ²alam2211110121@iainpalangkaraya.ac.id,

³revvdy@gmail.com, ⁴arif2211110116@iain-palangkaraya.ac.id, ⁵asiah@iain-palangkaraya.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran materi utang dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) sering kali sulit dipahami karena sifatnya yang kompleks dan abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video drama untuk materi tersebut dengan menggunakan model Research and Development (R&D) 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Video drama dirancang secara kontekstual dengan menyajikan skenario kehidupan nyata yang relevan dengan permasalahan utang. Hasil validasi oleh dosen dan uji coba kepada mahasiswa microteaching menunjukkan media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar mahasiswa. Selain itu, media ini berkontribusi dalam menanamkan nilai-nilai Islam seperti kejujuran dan tanggung jawab. Video drama ini berfungsi sebagai alternatif pembelajaran PAI yang inovatif dan aplikatif untuk menjelaskan fiqh muamalah.

Kata kunci

Media Pembelajaran, Video Drama, Utang, Pendidikan Agama Islam, Model 4D

ABSTRACT

Learning the material on debt in Islamic Religious Education (PAI) is often difficult to understand due to its complexity and abstract nature. This research aims to develop drama video learning media for this material using the 4D Research and Development (R&D) model (Define, Design, Develop, Disseminate). The drama video is designed contextually by presenting real-life scenarios relevant to debt issues. Validation results by lecturers and trials with microteaching students indicate this media is effective in enhancing students' conceptual understanding and learning interest. Furthermore, this media contributes to instilling Islamic values such as honesty and responsibility. This drama video serves as an innovative and applicable learning alternative for PAI to explain fiqh muamalah.

Keywords

Learning Media, Drama Video, Debt, Islamic Religious Education, 4D Model

1. PENDAHULUAN

Media merupakan alat bantu yang berfungsi sebagai perantara dalam proses penyampaian informasi dari pendidik kepada siswa. Dalam pembelajaran, media tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi, tetapi juga mendukung efektivitas proses belajar-mengajar (Wulandari et al., 2023). Media kontekstual membantu siswa menghubungkan materi yang bersifat abstrak dengan realitas sehari-hari sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Yeni Asmara, 2019). Keberadaannya menjadi sangat penting, terutama untuk materi yang bersifat kompleks dan abstrak, agar siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran. Media berbasis video dinilai sangat efektif dalam menjembatani konsep yang sulit dipahami karena mampu menyajikan visualisasi nyata yang relevan dengan pengalaman siswa (Saputra, 2024). Salah satu materi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memiliki karakteristik tersebut

adalah topik hutang piutang. Materi ini merupakan bagian dari kajian fikih muamalah yang berkaitan langsung dengan kehidupan sosial dan ekonomi siswa. Dalam ajaran Islam, hutang piutang tidak dilarang, namun sangat ditekankan untuk dilakukan dengan penuh tanggung jawab. Hal ini tercermin dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 282 berbunyi sebagai berikut:

أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا تَدَايَنْتُمْ بِدَيْنٍ إِلَىٰ آجَلٍ مَّسْمُومٍ فَآكْتُبُوهُ وَلْيَكْتُب بَيْنَكُمْ كَاتِبٌ بِالْعَدْلِ

“Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu bermu'amalah tidak secara tunai untuk waktu yang ditentukan, hendaklah kamu menuliskannya. Dan hendaklah seorang penulis di antara kamu menuliskannya dengan benar.” (Q.S. Al-Baqarah ayat 282)

Islam menekankan pentingnya pencatatan transaksi hutang serta kehadiran saksi yang adil untuk mencegah perselisihan, menjaga hak semua pihak yang terlibat, dan menumbuhkan budaya jujur serta amanah dalam masyarakat. Namun, nilai-nilai tersebut belum sepenuhnya dipahami dan diterapkan, bahkan di kalangan anak-anak dan remaja. Berdasarkan temuan (Ariyani, 2015) yang dipublikasikan di Kompasiana, terdapat fenomena siswa sekolah dasar yang terbiasa berutang di kantin sekolah tanpa mencatat dan tanpa merasa perlu membayar tepat waktu, dengan justifikasi dari sebagian orang tua bahwa utang tersebut akan dibayar kemudian. Sementara itu, pada kasus yang lebih ekstrem, Berdasarkan laporan dari (Adhi, 2024) yang dipublikasikan melalui Kompas.com bahwa seorang remaja berusia 15 tahun di Malaysia terjatut utang sebesar Rp 45,5 juta kepada 12 rentenir demi memenuhi keinginan pacarnya. Rendahnya literasi keuangan di kalangan pelajar berdampak pada keputusan finansial yang keliru (Anis Dwiastanti & Candra Wahyu Hidayat, 2016).

Fenomena ini tidak berdiri sendiri. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) juga mengungkap bahwa banyak anak muda di Indonesia terlilit utang, khususnya melalui layanan Buy Now Pay Later (BNPL) atau paylater. Wakil Ketua OJK, Mirza Adityaswara, menyatakan bahwa penyebab utamanya adalah rendahnya literasi keuangan di kalangan generasi muda. Ia menyoroti bahwa layanan ini awalnya hanya tersedia pada perusahaan pembiayaan, namun kini telah meluas ke sektor perbankan dan digunakan oleh lebih dari 20 juta orang dalam waktu kurang dari satu dekade (CNN Indonesia, 2024). Kurangnya pemahaman terhadap risiko keuangan dan prinsip syariah dalam bertransaksi menyebabkan generasi muda cenderung permisif terhadap utang, tanpa mempertimbangkan akibat jangka panjangnya. Kondisi ini diperburuk oleh minimnya integrasi antara pendidikan agama dan pendidikan keuangan di tingkat dasar dan menengah (Arasy et al., 2024). Berangkat dari itu, peneliti melakukan wawancara awal terhadap mahasiswa PAI yang sedang menjalani kegiatan microteaching.

Wawancara menunjukkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi hutang piutang secara menarik dan aplikatif. Materi yang cenderung bersifat hukum dan berkaitan dengan transaksi keuangan tidak mudah dipahami (Aulia et al., 2020). Mahasiswa melaporkan bahwa siswa terlihat tidak antusias, kesulitan memahami istilah, dan tidak mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari mereka. Kondisi ini memperkuat urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Penguatan nilai-nilai keislaman seperti kejujuran dan tanggung jawab sangat penting dalam pendidikan fikih untuk membentuk karakter peserta didik (Safiin, 2025). Dalam konteks PAI, penguatan karakter siswa dapat dicapai melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman yang memungkinkan siswa merenungkan nilai-nilai yang dipelajari (Rhamadani & Putri, 2024). Salah satu solusi strategis untuk mengatasi

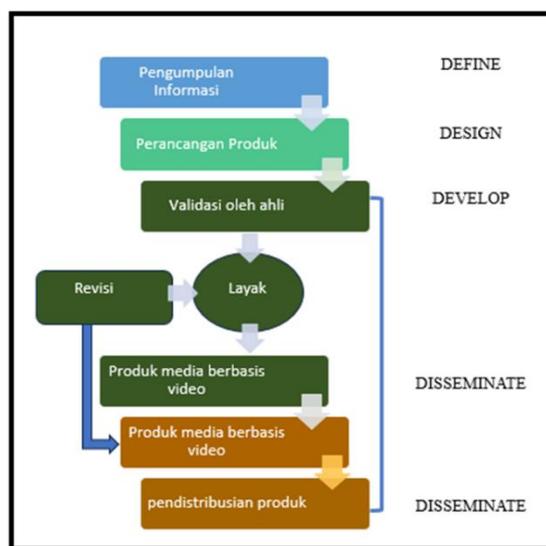
kesulitan dalam penyampaian materi fikih muamalah, khususnya tentang hutang piutang, adalah pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan kontekstual. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya menyampaikan informasi secara lebih jelas, tetapi juga mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar (Nurrita, 2018). Media seperti ini sangat penting untuk menjembatani materi yang bersifat abstrak dengan dunia nyata yang dekat dengan pengalaman siswa. Karena itu, keberadaan media bukan sekadar pelengkap, melainkan menjadi komponen utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk media yang efektif dalam konteks pembelajaran saat ini adalah video pembelajaran interaktif (Fakhriyana & Riayah, 2021; Jasiah, 2024). Ini juga diperkuat dari hasil penelitian (Sinaga, 2024) Penggunaan media digital seperti video drama terbukti efektif tidak hanya dalam menyampaikan informasi, tetapi juga dalam membentuk afeksi dan sikap religius siswa. Video interaktif dirancang sedemikian rupa agar menyuguhkan kombinasi antara unsur visual, audio, dan narasi yang terstruktur. Di dalamnya, guru dapat muncul secara langsung untuk memandu proses belajar, misalnya dengan menyisipkan kuis, pertanyaan reflektif, atau simulasi situasi yang menantang siswa untuk berpikir kritis. Dengan menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi yang terstruktur, video interaktif mampu membangun pemahaman konsep yang lebih kuat (Qadriani et al., 2021). Ini sangat relevan untuk materi seperti hutang piutang, yang mengandung istilah hukum dan prosedur transaksional, karena siswa dapat melihat langsung contoh penerapannya secara visual dan tidak hanya melalui penjelasan teks.

Pemanfaatan media video dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas, terutama di kelas bawah yaitu di sekolah dasar (Yuanta, 2020). Pendekatan video pembelajaran yang di suguhkan kepada siswa dengan di imbangi guru yang memandu dalam pembelajarannya menjadi alternatif yang lebih kontekstual dan bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian Alamsyah, (2024) yang mendapati bahwa video pembelajaran sukses membuat siswa aktif dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, jenis video yang digunakan adalah video drama. Berbeda dari video pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat formal dan hanya menampilkan penjelasan materi, video drama menghadirkan skenario kehidupan nyata yang mengandung konflik, dialog, dan penyelesaian masalah. Cerita yang dibangun mencerminkan situasi yang mungkin terjadi dalam kehidupan sehari-hari siswa, seperti meminjam uang kepada teman tanpa pencatatan, atau tekanan sosial karena utang. Melalui alur cerita tersebut, siswa tidak hanya memahami konsep hutang piutang secara hukum, tetapi juga diajak untuk merenungkan nilai-nilai etis seperti kejujuran, tanggung jawab, dan keadilan dalam bermuamalah. Pengembangan video drama sebagai media pembelajaran tidak hanya menjadi sarana penyampaian materi, tetapi juga berfungsi sebagai media internalisasi nilai-nilai Islam secara aplikatif, sehingga mendukung fungsi Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam membantu mencegah remaja melakukan perilaku menyimpang yang semakin marak di era digital (Lestari et al., 2025). Ketika siswa melihat representasi nyata dari permasalahan yang dekat dengan kehidupan mereka, seperti konflik karena utang yang tidak tercatat atau kesulitan membayar kewajiban, mereka lebih mudah mengaitkan pelajaran dengan pengalaman pribadi. Ini akan membentuk pembelajaran yang tidak hanya kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, pengembangan media video drama yang interaktif dan kontekstual sangat relevan untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan ajaran Islam dalam kehidupan siswa.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pendek edukatif. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model 4D (Four-D Model) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang terdiri dari empat tahap: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Adapun subjek penelitian mahasiswa microteaching sebagai calon guru untuk pengambilan data wawancara terkait tanggapan dan potensi pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran.

Model 4D dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan aplikatif. Hal ini sesuai dengan penjelasan Tegeh et al. (2019) yang menyatakan bahwa model 4D terdiri dari empat tahap utama: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Alur penelitian dapat digambarkan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian dan Pengembangan Media Video Pembelajaran

Tahap Define ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan siswa dan permasalahan pembelajaran di kelas. Peneliti melakukan analisis kurikulum, wawancara dengan calon guru, serta observasi pembelajaran untuk mengetahui permasalahan dan materi yang sulit dipahami siswa. Hasil analisis ini digunakan untuk merumuskan kebutuhan dan menentukan materi yang sesuai untuk dijadikan konten video pembelajaran. Dalam hal ini, dipilihlah materi hutang piutang sebagai topik utama, karena berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa microteaching, topik tersebut cukup menantang untuk disampaikan secara menarik dan aplikatif.

Pada tahap Design ini, peneliti mulai merancang alur cerita dan skenario video yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran. Rancangan dibuat dalam bentuk naskah dan storyboard. Video tidak dibuat dalam bentuk presentasi PowerPoint, tetapi dikembangkan sepenuhnya menggunakan proses pengambilan gambar langsung (live shooting), sehingga menyerupai film pendek edukatif dengan unsur akting yang menggambarkan materi secara aplikatif.

Proses produksi ini didukung oleh penggunaan beberapa perangkat lunak pengeditan video seperti DaVinci Resolve 19, Tonelib Noise Reducer (untuk mengurangi noise audio), dan CapCut (untuk pemotongan akhir dan penyempurnaan visual). Video yang dihasilkan berdurasi 13 menit 30 detik.

Tahap Develop, Media video yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh dosen pengampu dan mahasiswa calon guru yang sedang melaksanakan program

microteaching. Tujuan validasi adalah untuk menilai kelayakan media dari segi penyajian teknis dan isi konten materi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi hutang piutang dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah melalui proses sistematis dengan menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Berikut adalah uraian hasil dan pembahasan berdasarkan masing-masing tahapan tersebut:

3.1 Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap awal ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa serta tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran serta wawancara dengan mahasiswa calon guru yang sedang menjalankan program microteaching, ditemukan bahwa materi hutang piutang tergolong sulit untuk dipahami oleh siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga banyak dari mereka memperoleh nilai di bawah KKM pada setiap pokok bahasan, termasuk materi-materi seperti hutang piutang (Sahrir, 2018).

Materi ini bersifat abstrak dan memiliki muatan hukum yang kompleks, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman konsep secara konkret. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis video sangat membantu dalam menjelaskan konsep fikih yang abstrak dan sulit dipahami siswa (Risyani et al., 2024). Penggunaan media berbasis video terbukti sangat membantu dalam menjelaskan konsep fikih, karena mampu memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta memudahkan pemahaman terhadap aspek-aspek aplikatif dalam fikih. Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 25% dibandingkan metode tradisional, serta memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai kebutuhan mereka (Rais et al., 2025).

Selain itu, analisis kurikulum menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi fikih muamalah sangat penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai tanggung jawab sosial, karena materi fikih muamalah merupakan bagian dari hukum Islam yang mengatur hubungan sosial, khususnya dalam konteks ekonomi dan jasa seperti jual beli, sewa-menyewa, dan gadai. Penguasaan materi ini diharapkan dapat membekali peserta didik dengan pemahaman yang komprehensif dan aplikatif terhadap nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka mampu bertindak secara bertanggung jawab dan berakhlak mulia dalam masyarakat (Trianita et al., 2024).

karena materi fikih tidak hanya memberikan aturan hukum Islam secara normatif, tetapi juga berperan sebagai pedoman moral dan sosial yang menanamkan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, serta etika bermasyarakat. Dengan mengintegrasikan pembelajaran akhlak dan fikih secara kontekstual dan aplikatif, pendidikan Islam dapat membentuk kepribadian Muslim yang seimbang, berkarakter, dan mampu menghadapi tantangan sosial di era modern (Damayanti et al., 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan diarahkan untuk memberikan ilustrasi nyata dan kontekstual guna meningkatkan pemahaman serta menanamkan nilai kejujuran dan amanah (Pudjiani & Mustakim, 2021).

3.2 Tahap Design (Perancangan)

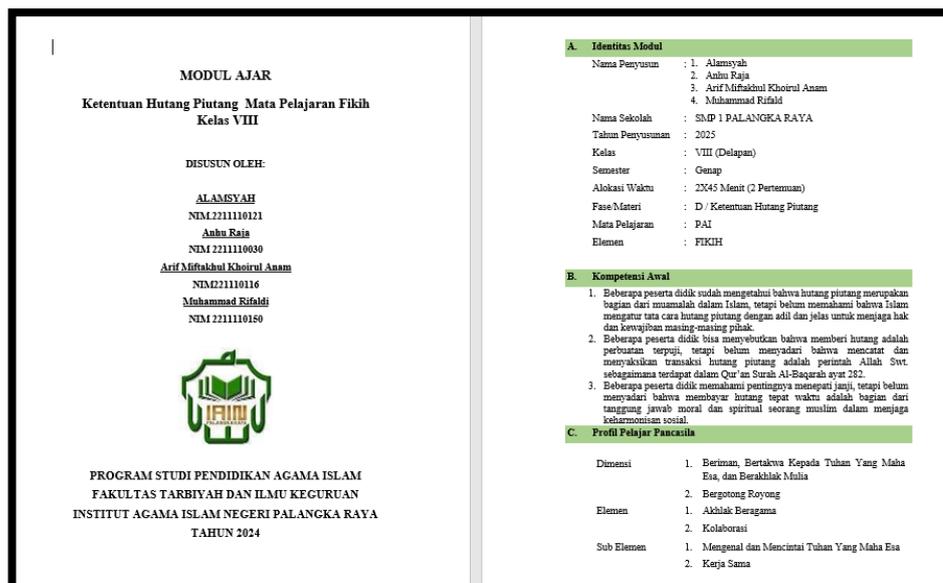
Pada tahap perancangan, peneliti menyusun skenario dan storyboard media video dalam bentuk drama pendek yang mengangkat situasi nyata di lingkungan sosial siswa.

STORYBOARD VIDEO HUTANG PIUTANG				
No	Adegan	Visual	Audio / Narasi / Dialog	Catatan Produksi
1	Pembukaan	Arif berjalan perlahan menuju masjid, dadak termenung	Narator: "Pada suatu hari, seorang mahasiswa bernama Arif menghadapi kesulitan finansial. Hal ini menjadikannya kesulitan membayar UKT pada semester ini."	Lokasi: Selasar masjid
2	Kilas Balik - Di Kos	Arif menerima telepon dari ayahnya	Arif: "Halo Pak. Assalamu'alaikum." Orang Tua: "Wa'alaikumsalam. Halo, Nak. Arif." Arif: "Iya, Pak?" Narator: Orang tua Arif menjelaskan bahwa mereka belum bisa mentransfer uang. Orang Tua: "Maaf, Nak Arif. Sepertinya Bapak belum bisa mentransfer uang untuk membayar UKT-nya. Tapi Bapak akan mengusahakannya secepatnya." Arif: "Iya, Pak. Tidak apa-apa. Nanti saya akan coba meminta keringanan ke pihak kampus."	Flashback - Tone warna agak redup
3	Kembali ke Masjid	Arif kembali dari lamunan, tampak gelisah, lalu pergi	Tidak ada dialog	Fokus pada ekspresi dan gerakan
4	Mencari Solusi	Arif di kos membuka HP, mencari kerja, tidak menemukan lowongan, melihat kalender	Musik sedih	Perlihatkan layar HP & kalender
5	Seminggu kemudian	Arif berjalan marung, bertemu Raja	Raja: "Kenapa, Rif? Mukamu kusut begini?" Arif: "Aku berutang ke Alamsyah... dan sekarang dia menginginya." Raja: "Alamsyah? Waik, dia terkenal beringas loh!"	Siapkan properti untuk menunjukkan suasana jalan kampus
6	Flashback Alamsyah	Video Alamsyah memecahkan sesuatu (terpusing), Wing Chun	Arif: "Iya, dia punya ilmu bela diri Wing Chun katanya."	Potong cepat - efek dramatis
7	Alamsyah Datang	Alamsyah datang dengan	Tidak ada dialog	Musik tegang

No	Adegan	Visual	Audio / Narasi / Dialog	Catatan Produksi
8	Rivaldi Datang	wajah masam, Arif takut Calaya terang muncul, Rivaldi hadir dramatis	Rivaldi: "Ada masalah apa ini, wahai anak muda?"	Gunakan efek pencahayaan
9	Klarifikasi Masalah	Flashback versi Alamsyah dan Arif	Alamsyah menjelaskan versi dia: "Arif: 'Tidak seperti itu ceritanya!'"	Editing split-screen atau transisi cepat
10	Kebenaran Ditampilkan	Rivaldi tunjukkan video HP - kejadian sebenarnya	Rivaldi: "Sebenarnya kalian berdua sama-sama salah. Yang benar seperti ini."	Tampilkan cuplikan nyata
11	Reaksi & Penjelasan	Arif & Alamsyah kaget	Arif & Alamsyah: "Loh, dari mana kamu tahu?" Rivaldi: "Aku melihatnya sendiri... dari atas pohon."	Tambahkan unsur komedi ringan
12	Pesan Agama	Rivaldi memberi nasihat Al-Qur'an dan Hadis	Rivaldi: "Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman dalam Al-Qur'an, Surah Al-Baqarah ayat 382... 'Rasulullah berabda...'"	Gunakan background kembang, tone serius
13	Arif Jujur	Arif mengaku belum bisa bayar	Arif: "Tapi, Pak, saya belum bisa membayar hutangnya sekarang..."	Fokus pada ekspresi
14	Alamsyah Lelah	Alamsyah bersedia memberi waktu	Rivaldi: "...maka ia akan mendapatkan pahala bertipat ganda." Alamsyah: (mengangguk, tersenyum)	Musik mereda, suasana damai
15	Klarifikasi Citra Alamsyah	Flashback: Alamsyah hanya meniru gerakan YouTube	Arif: "Bapak kan terkenal beringas, jadi saya takut, tapi ternyata Bapak baik." Alams: (tersenyum)	Gunakan footage YouTube tutorial parodi
16	Penutup	Semua tersenyum, pesan moral ditampilkan	Narator / Tulisan di layar: Kutipan dari Ustadz Adi Hidayat	Musik inspiratif, fade out

Gambar 2: Storyboard video hutang piutang

Skenario disusun sedemikian rupa agar mengandung unsur konflik, penyelesaian, serta pesan moral yang kuat terkait hutang piutang, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai karakter melalui proses penyelesaian masalah yang dihadapi dalam skenario tersebut. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berlatih mengambil keputusan secara bijak dan bertanggung jawab dalam situasi yang menyerupai kehidupan (Sofyan et al., 2006). Pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan empati dan refleksi moral siswa terhadap nilai-nilai Islam dalam bermuamalah. Strategi seperti ini juga diterapkan dalam pengembangan media berbasis video lain yang menekankan pada aspek relevansi dengan kehidupan nyata untuk meningkatkan ketertarikan siswa (Sofiani, 2020). Untuk memperkuat keterpautan antara media dan materi ajar, peneliti juga menyusun modul pembelajaran kelas VII dengan topik hutang piutang yang dirancang selaras dengan alur cerita dalam video.



Gambar 3: Modul Ajar Hutang-Piutang

Modul ini menyajikan kegiatan pembelajaran yang mendalam, di mana mahasiswa tidak hanya diarahkan untuk memahami konsep secara teoritis, tetapi juga didorong untuk membangun pemahaman melalui diskusi kelompok, presentasi, serta penyusunan laporan dan resume diskusi. Setiap tahapan pembelajaran dirancang agar mahasiswa mampu mengembangkan kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan capaian kompetensi secara menyeluruh (Syaharuddin, 2016, hlm. 5-7). Sesuai dengan tujuan tersebut, proses desain media tidak sekadar menitikberatkan pada penyampaian materi, tetapi juga mempertimbangkan kualitas visual dan pengalaman belajar yang menyenangkan (Ramadhani et al., 2023). Elemen seperti sudut pengambilan gambar, pengaturan suara, mimik tokoh, dan latar tempat dipilih secara cermat untuk membangun suasana yang nyata dan mudah dipahami.

Pendekatan live action (pengambilan gambar langsung) dipilih sebagai bentuk penyajian karena mampu menghadirkan penjelasan yang sistematis, terstruktur, dan konkret, sehingga siswa dapat melihat secara langsung situasi yang relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari. Media dan metode pembelajaran yang digunakan di Betong Junior Khalifah School salah satunya adalah penggunaan audio video yang dipraktikkan secara langsung, sehingga peserta didik dapat melihat dan meniru langkah-langkah yang diajarkan, seperti dalam pelaksanaan wudhu dan shalat (Ginting & Setiawan, 2022). Model ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep fikih yang abstrak dan sulit, sekaligus meningkatkan partisipasi serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Amrullah, 2023).

Sebagaimana disampaikan dalam penelitian terdahulu, visualisasi kontekstual dan pengalaman langsung menjadi kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital (Risyani et al., 2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan diskusi, presentasi, dan bermain peran terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pengalaman belajar yang hanya melibatkan membaca, mendengar, dan menonton video. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai post-test yang lebih tinggi pada kelompok siswa yang mendapatkan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas tersebut (Agustian & Beradetta, 2018). khususnya pada materi Fiqih.

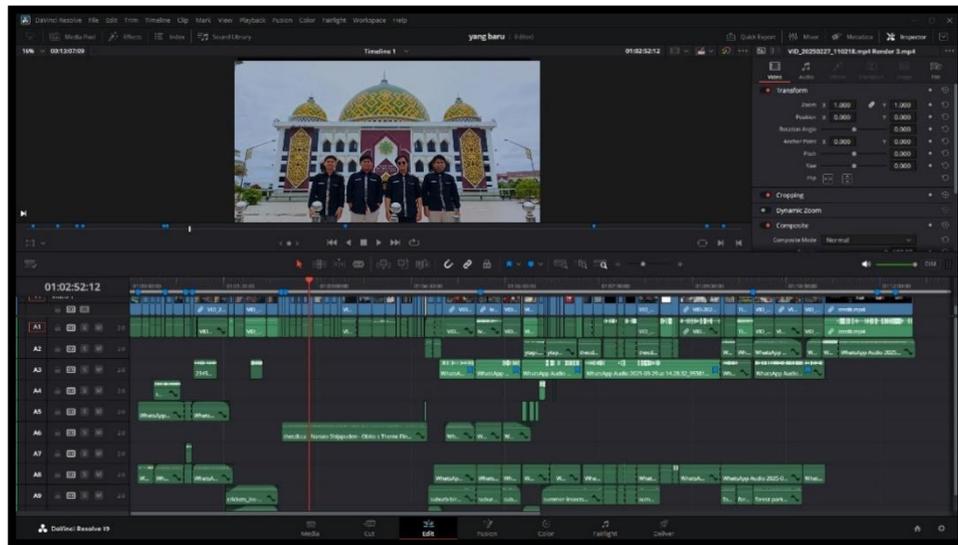
Siswa sering mengalami kesulitan memahami konsep-konsep Fiqih yang abstrak jika hanya disampaikan secara teoritis dan tanpa keterlibatan aktif. Ketika pembelajaran tidak mengaitkan teori dengan praktik atau tidak memberikan pengalaman nyata, siswa cenderung kesulitan dalam memahami materi dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman langsung, seperti diskusi kelompok, penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta praktik langsung, sangat diperlukan agar pemahaman siswa terhadap materi Fiqih dapat meningkat secara signifikan (Syahidan & Mukminin, 2024). Dengan integrasi antara video dan modul yang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, pembelajaran diharapkan mampu membentuk pemahaman dan sikap yang utuh dalam diri siswa.

Skenario disusun sedemikian rupa agar mengandung unsur konflik, penyelesaian, serta pesan moral yang kuat terkait hutang piutang. Strategi seperti ini juga diterapkan dalam pengembangan media berbasis video lain yang menekankan pada aspek relevansi dengan kehidupan nyata untuk meningkatkan ketertarikan siswa. Proses desain tidak hanya berfokus pada isi materi, tetapi juga pada estetika dan teknik penyajian, termasuk penggunaan sudut kamera, pengaturan suara, dan latar tempat yang mendukung. Dalam pembuatan video, dipilih pendekatan live action (pengambilan gambar langsung) agar siswa lebih mudah mengaitkan materi dengan realitas di sekitar mereka. Sebagaimana disarankan oleh penelitian sebelumnya, pendekatan visual dan kontekstual merupakan kunci keberhasilan media pembelajaran di era digital saat ini

3.3 Tahap Develop (Pengembangan)

Media video yang telah dirancang kemudian diproduksi dan ditinjau bersama dosen pengampu mata kuliah serta mahasiswa microteaching. Video berdurasi 13 menit 30 detik ini mengangkat ilustrasi kehidupan sehari-hari, seperti berutang di kantin sekolah atau peminjaman uang antar teman, dan menunjukkan konsekuensi serta solusi sesuai nilai-nilai Islam. Proses ini sesuai dengan standar pengembangan media pembelajaran berbasis R&D sebagaimana digunakan dalam berbagai penelitian serupa menggunakan model 4D (Fatimah et al., 2024). Pada tahap produksi, proses pengambilan gambar dilakukan secara sederhana namun tetap memperhatikan kesesuaian skenario dan pesan yang ingin disampaikan. Setelah proses pengambilan gambar selesai, video kemudian diedit menggunakan aplikasi DaVinci Resolve. Pengeditan dilakukan untuk menyusun adegan sesuai alur cerita, menambahkan teks penjelas, serta menyelaraskan audio dengan visual agar informasi dapat diterima dengan lebih jelas oleh penonton.

Berikut gambar cuplikan proses pengeditan menggunakan aplikasi DaVinci Resolve yang menunjukkan tampilan video saat ditambahkan ilustrasi serta transisi audio-visual:



Gambar 4: Tampilan aplikasi DaVinci Resolve

Tanggapan dari mahasiswa menunjukkan bahwa video ini secara keseluruhan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Mahasiswa menyatakan bahwa media ini sangat membantu mereka dalam menjelaskan materi secara konkret. Melalui penyajian visual, siswa menjadi lebih aktif berdiskusi dan mudah mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata yang mereka alami, sehingga konsep-konsep fiqh yang awalnya abstrak dapat dipahami secara lebih jelas dan aplikatif (Munir & Hamid, 2020).

sedangkan dosen menilai bahwa video berhasil mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, validasi media oleh ahli menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran PAI meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta minat belajar siswa (Ayunitha & Jasiah, 2025; Sibuea et al., 2024). Penerapan video dalam skenario microteaching menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan minat belajar siswa. Mereka tampak lebih antusias, aktif dalam diskusi, serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep hutang piutang dalam perspektif Islam. Ini sejalan dengan hasil penelitian lain yang menyatakan bahwa media berbasis multimedia atau video dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI.

3. 4 Tahap Disseminate (Penyebaran)

Meskipun belum disebarluaskan secara luas, media ini telah digunakan dalam beberapa sesi microteaching dan mendapatkan respons positif. Mahasiswa menyatakan niat untuk menggunakan video ini dalam praktik mengajar mereka di masa depan, dan dosen pengampu merekomendasikan pengembangan lebih lanjut agar dapat digunakan dalam skala yang lebih besar, seperti pada kegiatan KKN atau Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Media pembelajaran berbasis video tidak hanya efektif digunakan di kelas, tetapi juga dapat diimplementasikan dalam skala yang lebih besar, seperti pada kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) atau Program Pengalaman Lapangan (PPL). Melalui program kerja seperti workshop pembuatan video pembelajaran dalam kegiatan KKN-PPL, para pendidik dapat meningkatkan kreativitas dan penguasaan teknologi, sehingga

hasilnya dapat langsung diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran di berbagai lingkungan pendidikan (Hikmawati et al., 2024).

Model pengembangan 4D memang memungkinkan tahap diseminasi dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan seiring perbaikan kualitas produk (Fatimah et al., 2024). Ke depan, disarankan agar media ini didistribusikan melalui platform pembelajaran digital sekolah atau media sosial pendidikan. Media pembelajaran berbasis digital dapat didistribusikan melalui platform pembelajaran digital sekolah atau media sosial pendidikan, sehingga memberikan kemudahan akses dan fleksibilitas bagi peserta didik untuk mempelajari materi kapan saja dan dari mana saja. Hal ini menjadi salah satu keunggulan utama media digital dibandingkan pembelajaran konvensional, di mana materi dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia yang dapat dengan cepat diperbarui oleh pengajar (Hendra et al., 2023). agar dapat menjangkau lebih banyak guru dan siswa. Secara keseluruhan, pengembangan media berbasis video drama ini menunjukkan efektivitas dalam menjembatani materi fikih muamalah yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, serta memperkuat pembelajaran nilai-nilai moral dan sosial dalam ajaran Islam.

4. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis video drama pada materi hutang piutang dalam mata pelajaran PAI melalui model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) terbukti efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Pada tahap Define, ditemukan bahwa materi hutang piutang sulit dipahami karena bersifat abstrak dan bernuansa hukum. Hal ini diperkuat dengan banyaknya kasus viral di masyarakat seperti utang tidak dibayar atau konflik karena pinjam-meminjam tanpa kejelasan, yang menunjukkan pentingnya pemahaman fikih muamalah sejak dini. Selain itu, menurut mahasiswa yang sedang praktik mengajar, media pembelajaran berupa video drama sangat dibutuhkan agar siswa lebih mudah memahami materi ini secara kontekstual.

Pada tahap Design, dirancang video edukatif berbasis drama yang menggambarkan situasi nyata dan dekat dengan kehidupan siswa, seperti pinjam uang antar teman, janji pelunasan, dan sikap amanah.

Pada tahap Develop, media yang dikembangkan telah ditelaah oleh dosen pengampu dan diuji coba dalam kegiatan microteaching oleh mahasiswa calon guru. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan, baik dari sisi konten, visual, maupun efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Tahap Disseminate dilakukan dalam skala terbatas dan memperoleh respon positif, menandakan bahwa media ini berpotensi untuk diimplementasikan lebih luas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, I. S. (2024). *Remaja 15 Tahun Ini Terlilit Utang Rp 45,5 Juta ke 12 Rentenir demi Penuhi Keinginan Pacar*. Kompas.Com.
- Agustian, M., & Beradetta. (2018). Efektivitas Pengalaman Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *KEGURU: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–13. <http://publikasi.stkippgri-bkl.ac.id/index.php/KGU/article/view/183>
- Alamsyah, A. M. (2024). Validitas Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Capcut Materi Sholat Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 4, 1398–1413.

- <https://doi.org/10.58578/yasin.v4i6.4148>
- Amrullah, M. (2023). Peningkatan Pemahaman Materi Fiqih melalui Model Pembelajaran Langsung pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 237–245. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i1.1326>
- Anis Dwiastanti & Candra Wahyu Hidayat. (2016). *Literasi Keuangan : Dukungan Terhadap Undang-Undang Pencegahan Dan Penanganan Krisis Sistem Keuangan. Vol 1*, 50–63.
- Arasy, A., Putri, J. A., Tsaqila, D. Q., Sabri, A., & Hidayatullah, R. (2024). Pendidikan Islam dan Pembentukan Kemandirian Keuangan Pada Remaja. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 26420–26428.
- Ariyani. (2015). *Masih Kecil Sudah Berhutang*. Kompasiana.
- Aulia, P., Herawati, S., & Asmendri, A. (2020). Pengembangan Media Flowchart (Bagan Arus) Berbasis Microsoft Visio Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Ketentuan Zakat Kelas VIII Di MTsN 6 Tanah Datar. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 1–24. <https://doi.org/10.31958/atjpi.v1i1.2494>
- Ayunitha, M., & Jasiah. (2025). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMP IT AL-QONITA PALANGKA RAYA IMPLEMENTASI MODEL KEMP*. 3(1), 374–386.
- Damayanti, R., Lestari, S., Irda, & Kholifatun, U. N. (2024). ANALISIS PENDIDIKAN ISLAM DALAM KAJIAN AKHLAK DAN FIQIH. *TEKNOS Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 1(2), 106–116.
- Fakhriyana, D., & Riayah, S. (2021). Optimalisasi pembelajaran dalam jaringan (daring) dengan media pembelajaran video interaktif terhadap pemahaman matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 19–30. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>
- Fatimah, S. R., Nur, I., & Abdilah, F. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS GOOGLE SITES DI SMP YAPIS 2 FAKFAK. *TRANSFORMASI: Jurnal Kepemimpinan Dan Pendidikan Islam Volume:*, 7, 92–111.
- Ginting, R. H. R. B., & Setiawan, H. R. (2022). Implementasi Pembelajaran Fiqih Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Di Betong Junior Khalifah School. *ANSIRU PAI : Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 151. <https://doi.org/10.30821/ansiru.v6i2.14788>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital. In Efitra & Sepriano (Eds.), *Mahesa* (1st ed., Vol. 1, Issue 1). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/195>
- Hikmawati, Hekin, Y. B., R, N., Fikriyah, Pasauran, O., & Pasarai, T. W. (2024). *Workshop Pembuatan Vidio sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Pemahaman Pendidik terhadap Penggunaan Aplikasi Kinemaster di UPT SMAN 1 Sarudu Kec. Sarudu Kab. Pasangkayu*. 4(5), 830–832.
- INDONESIA, C. (2024). *OJK Ungkap Alasan Anak Muda Banyak Terlilit Hutang*. CNN INDONESIA.
- Jasiah, D. S. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDIO DAN GAME PUZZLE MAKER DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN FIQIH MATERI PUASA. *CENDIKIA PENDIDIKAN*, 9(2). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Lestari, U., Studi, P., Pendidikan, M., Islam, A., & Pare-pare, U. M. (2025). *Kontribusi Pendidikan Agama Islam terhadap Pengembangan Kecerdasan Spiritual Peserta*

- Didik*. 5(2), 1947–1959.
- Munir, V. M., & Hamid, A. (2020). Penerapan Flipped Learning Dengan Media Video Pada Fiqih Kelas Xii Ipa 1 Di Ma Bahrul Ulum Blawi. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 177. <https://doi.org/10.35931/aq.v14i2.347>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Pudjiani, T., & Mustakim, B. (2021). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. In *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* (Vol. 1). <https://doi.org/10.30595/pssh.v9i.655>
- Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai media pembelajaran daring berbasis video interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia P-ISSN*, 2655, 6227. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Rais, M., Risdawati, & Andriani. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(1), 7. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp%0AVol>.
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Sitematic literature riview: peran media pembelajaran interaktif dan konvensional pada proses pembelajaran di sekolah dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1941>
- Rhamadani, S. S., & Putri, A. (2024). *Pembentukan Karakter Peserta Didik melalui Experiential Learning di SD Negeri Keraton*. 4, 14669–14676.
- Risyani, Y., Japit, S., Bombongan, C., Selamat, T., & Yuliana, Y. (2024). Pelatihan Pembuatan Video dengan AI untuk Pemuda-Pemudi GPSI Medan Utara. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1), 804–814. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i1.13813>
- Safiin, I. G. (2025). *ERAN FIQIH DALAM MEMBANGUN KARAKTER MORAL SISWA DI ERA MODERN*. 2(4), 112–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Sahrir, I. A. (2018). *Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 1 Sinjai*. https://www.mendeley.com/catalogue/f3df3668-8ebf-33c8-883d-90670a36a9ed/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.8&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7B95b99117-d0c4-3a5b-a516-d14cab3af805%7D
- Saputra, P. W. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADAPEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU*. 22, 159–170.
- Sibuea, P., Nasution, A. S., Luthfiah, D. N., Zahara, E., Laila, J., Hasibuan, N., & Apnisyah, K. T. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS VIDEO PADA KELAS VIII MTS*. 9(3), 24–40.
- Sinaga, E. H. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Dasar*. 2(3), 291–298.
- Sofiani, K. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS VIDEO ANIMASI* Skripsi. *Jurnal PADAMU NEGERI (Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Eksakta)*, 1(1). <https://doi.org/10.37638/padamunegeri.v1i1.118>
- Sofyan, A., Feronika, T., & Milama, B. (2006). Evaluasi pembelajaran IPA berbasis kompetensi. *Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta Dan UIN Jakarta Press. Mohrig, JR, Hammond, CN, & Schatz, PF (2010). Techniques in Organic Chemistry. Inggris: WH*

Freeman and Company.

- Syahidan, J., & Mukminin, A. (2024). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Memahami Materi Fiqih pada Kelas 9 MTsN 2 Wonogiri Analysis of Students' Learning Difficulties in Understanding Fiqh Materials in Grade.* 6(2), 1–13.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Trianita, A., Maulana, A. R., & Tsaniatus, M. (2024). *Analisis Karakteristik Materi Fikih di Berbagai Jenjang Pendidikan Pada Kurikulum Merdeka.*
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yeni Asmara. (2019). *PEMBELAJARAN SEJARAH MENJADI BERMAKNA DENGAN PENDEKATAN KONTEKTUAL.* 2, 274–282.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>