

PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN “KEPEMIMPINAN KHULAFUR RASYIDIN” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN POLITIK ISLAM SISWA SD

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia

aninuraeni@upi.edu

Rifa’ul Khulqi

Universitas Pendidikan Indonesia

rifaulkhulqi01@upi.edu

Dea Alfia Latifa

Universitas Pendidikan Indonesia

14deaalfia@upi.edu

Alma Nurul Inayah

Universitas Pendidikan Indonesia

nurulinayahalma@upi.edu

Abstrak

Pendidikan politik dalam proses pembelajaran menjadi hal yang cukup penting diajarkan sejak dini. Hal ini karena kepekaan masyarakat dalam proses politik di masyarakat semakin pasif dan seakan-akan tidak peduli dengan posisinya sebagai salah satu dari bagian perpolitikan di dalam sebuah negara. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berkaitan dengan politik dalam perspektif islam. Seiring dengan perkembangan zaman dan generasi muda yang harus dipersiapkan untuk menjadi pemimpin di masa yang akan datang, sehingga kami memanfaatkan video pembelajaran berbasis politik dalam perspektif islam. Video pembelajaran ini berisi tentang kisah pemimpin para sahabat Rasulullah SAW. yang menjadi pemimpin setelah beliau wafat yang disebut Khulafaur Rasyidin. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode Design and Development (D&D). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pemanfaatan video pembelajaran Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa Di SD diharapkan dapat menjadi stimulus dan pendidikan dasar bagi peserta didik untuk belajar bertanggung jawab dan memiliki karakter kepemimpinan yang baik.

Kata kunci: Khulafaur Rasyidin, Video Pembelajaran, Siswa SD Kelas VI

Abstract

This research was conducted with the aim of developing learning videos related to politics in an Islamic perspective. Along with the times and the younger generation who must be prepared to become leaders in the future, so we take advantage of political-based learning videos from an Islamic perspective. This learning video contains the story of the leader of the companions of the Prophet Muhammad. who became the leader after he died called Khulafaur Rashidin. The research method used is the Design and Development (D&D) method. The results of this study indicate that the use of the Khulafaur Rasyidin Leadership Learning Video as a Learning Media for Islamic Politics for Students in Elementary School is expected to be a stimulus and basic education for students to learn to be responsible and have good leadership characters.

Keywords: Khulafaur Rasyidin, Learning Videos, Grade VI Elementary School Students

PENDAHULUAN

Pemimpin merupakan seseorang yang berperan dan memiliki pengaruh yang sangat besar dalam suatu organisasi, kelompok, maupun masyarakat.¹ Seiring dengan perkembangan zaman pergantian pemimpin menjadi hal yang sangat penting. Krisis pemimpin yang terjadi di Indonesia baik itu Presiden, Gubernur, Bupati dan pemimpin di luar jabatan negara. Bicara mengenai pemimpin bukan hanya jabatan namun bagaimana menjalankan tugasnya, tentang apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh seorang pemimpin, dan sifat serta karakter pemimpin.²

Kepemimpinan adalah rangkaian kegiatan penataan berupa kemampuan mempengaruhi perilaku orang lain dalam situasi tertentu agar bersedia bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.³ Permasalahan yang banyak ditemui sekarang ini di media cetak, *internet*, TV banyak mengunggah permasalahan seperti kemiskinan, pengangguran, angka kriminalitas yang semakin bertambah, kemudian masalah pendidikan seperti terus menerus berganti kurikulum. Kepemimpinan di Indonesia saat ini sedang berada di ujung tanduk dengan mempertanyakan di mana kesadaran para pemimpin, nilai moral, dan jauh dari syariat agama. Sebagai generasi muda terutama siswa SD yang akan menjadi pemimpin selanjutnya tidak seharusnya melihat contoh para pemimpin seperti itu. Sehingga, perlu adanya pendidikan kepemimpinan yang sesuai dengan tuntunan agama.

Zaman sekarang para pemimpin dan generasi muda termasuk peserta didik hendaknya dapat meneladani kepemimpinan terdahulu dengan menerapkan kejujuran, dermawan, dan bijaksana seperti empat sahabat Rasulullah SAW yaitu Khulafaur Rasyidin, dengan cara memahami dan mendalami setiap sikap yang ada pada diri *Khulafaur Rasyidin*.⁴ *Khulafaur Rasyidin* adalah contoh pemimpin Islam yang wajib diteladani. *Khulafaur Rasyidin* merupakan empat sahabat Nabi Muhammad SAW yang menjadi pemimpin setelah beliau wafat. Ketika Rasulullah SAW wafat pada 2 Rabiul Awal, Rasulullah SAW tidak meninggalkan wasiat kepada siapapun untuk meneruskan kekhalifahan. Pada saat itu terjadi perdebatan antara kaum Anshar, Muhajirin, dan Keluarga Hasyim dalam menentukan seseorang yang berhak menjadi khalifah. Hingga terpilihlah Abu Bakar kemudian periode selanjutnya adalah Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan terakhir Ali bin Abi Thalib. Khulafaur Rasyidin memiliki karakteristik kepemimpinan yang baik.⁵ Sebagai contoh pada masa kepemimpinan Abu Bakar Ash-Siddiq,

¹ Charis, M F, dkk. Kategori Kepemimpinan dalam Islam. *Edukasi Nasional*. 1(1), 171-189, (2020)

² Chaniago, Aspizain. *Pemimpin dan Kepemimpinan* (Jakarta Pusat : Lentera Ilmu Cendikia, 2017)

³ Ibrahim, Z. Pemahaman Kepemimpinan dalam Islam (Studi Terhadap Biografi Umar bin Khattab). *Ilmiah, Jurnal Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni*, Vol.8, No.1, 53-61, (2015).

⁴ Harsoyo, R. Kepemimpinan Profetik Telaah Kepemimpinan Khulafa Al-Rashidin. *Pendidikan Islam*. 3 (1), 54-72, (2020)

⁵ Amin, M.. Kepemimpinan Dalam Islam. *Sosial Politik*. 2 (2), 121-127, (2019)

beliau merupakan sosok yang sangat kuat, pemberani, setia, senang bermusyawarah, dan sangat dermawan.

Di era yang serba canggih dan pandemi yang belum berakhir mengharuskan semua kegiatan dilakukan secara *online*. Seperti yang sangat terlihat siswa mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA melakukan pembelajaran secara *daring* (dalam jaringan). Dengan keadaan seperti ini siswa harus belajar mandiri. Sudah jelas bahwa pembelajaran tidak dapat dilakukan secara langsung sehingga materi yang disampaikan tidak dapat disampaikan secara maksimal. Solusi yang dapat dilakukan adalah sekolah atau guru menyediakan media pembelajaran untuk siswa belajar mandiri di rumah. Namun media pembelajaran yang dibuat haruslah media pembelajaran yang dapat membuat anak senang belajar. Media pembelajaran berbentuk video menjadi alternatif untuk membantu siswa belajar, terutama video pembelajaran yang banyak menampilkan animasi dan gambar.⁶ Perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang beragam untuk membantu siswa membangaun minat dan bakatnya dalam belajar.

Ada baiknya bahwa seorang pendidik atau guru juga mulai membiasakan membuat media pembelajaran berupa video. Mengikuti perkembangan zaman serta melihat karakteristik anak yang lebih suka belajar secara audio dan visual.⁷ Hal tersebut menjadi tuntutan dan tantangan sendiri bagi guru. Namun, tidak semua guru yang bisa melakukannya, apalagi guru yang dapat dikatakan guru senior masih menggunakan metode pembelajaran dulu seperti ceramah, media pembelajaran konvensional, dan sebagainya. Padahal sekarang ini banyak aplikasi dan platform yang mendukung untuk membuat sebuah video pembelajaran. Alat yang digunakan untuk mengedit juga tidak selalu harus menggunakan Laptop/Komputer, melainkan mengedit atau membuat video pembelajaran juga bisa menggunakan handphone. Aplikasi yang digunakan untuk membuat video juga terbia menjadi dua yaitu aplikais yang bisa digunakan secara *online* dan *offline*. Salah satu aplikasi yang kami gunakan untuk membuat video pembelajaran adalah Canva sebagai tempat membuat video secara *online* dan kami juga menggunakan inshoot sebagai aplikasi yang digunakan untuk mengedit video secara *offline*. Dalam aplikais inshoot kami gunakan untuk menambhakna audio aberupa rekaman suara dan music (*backsound*). Oleh karena itu, guru juga bisa mencoba untuk membuat video pembelajaran interaktif dan bebas menggunakan aplikasi apapun.

Sebelum membuat video pembelajaran tentang Khulafaur Rasyidin, kami mengobservasi KD yang ada di kelas VI pokok bahasannya adalah tentang kisah para sahabat Rasulullah SAW. Melalui video pembelajaran diharapkan siswa lebih bersemangat ketika belajar. Ketika siswa

⁶ Aeni, A. N, Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam, *Mimbar Sekolah Dasar* Vol.1, No.1. 50-58, (2014)

⁷ Aeni, A.N, *Pendidikan Karakter untuk Mahasiswa PGSD*. (UPI Press, 2014)

senang, maka materi yang disajikan akan tersimak dengan baik oleh siswa. Selain itu, kami berharap video pembelajaran tentang Khulafaur Rasyidin dapat menjadi penghubung pengetahuan siswa mengenai politik terutama kepemimpinan.⁸ Setelah menonton video diharapkan siswa dapat meneladani karakter kepemimpinan Khulafaur Rasyidin dan dapat mengimplementasikannya di kemudian hari, bukan perkara jabatan namun dalam hal tugas, kewajiban, dan hal yang boleh atau tidak dilakukan oleh seorang pemimpin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model D&D atau *Design and Development*. Dalam Bahasa Indonesia sering dikenal dengan model desain dan pengembangan. Model ini digunakan untuk meneliti proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan menciptakan produk atau medium baik untuk kegiatan pembelajaran maupun nonpembelajaran.

Kami menggunakan tahapan penelitian Peffers, dkk prosedur penelitiannya meliputi 1) mengidentifikasi produk, 2) mendeskripsikan tujuan, 3) desain dan mengembangkan produk, 4) uji coba produk, 5) evaluasi hasil uji coba produk, 6) mengkomunikasikan hasil uji coba produk. (Ellis dan Levy, 2010)

Penelitian dilakukan di SD Negeri Sindur 02 yang berada di Desa Alamendah, Kecamatan Rancabali, Kabupaten Bandung. Uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2022. Subjek penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas IV SD Negeri Sindur 02 dengan jumlah 50 siswa.

Pengolah dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif yang diperoleh dari hasil respon setelah uji coba produk melalui *form*. Pengimplementasian video pembelajaran yang telah dilakukan di SD membantu mengetahui antusias siswa terhadap video pembelajaran. Video pembelajaran juga dapat melatih daya ingat siswa.⁹

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D). Ada beberapa tahapan penting yang dilakukan dalam penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan sebelum membuat produk. Identifikasi yang dilakukan untuk mencari masalah yang dijumpai di Sekolah Dasar yang dialami oleh siswa siswi dan guru pengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dari hasil angket yang disebarakan kepada guru SD ada beberapa hal yang menjadi kendala ketika proses pembelajaran berlangsung, diantaranya

⁸ Zainudin, E. Peradaban Islam pada Masa Khulafaur Rasyidin. *Integensi*. 3(1), 50-58. (2015)

⁹ Husnah, Media Edukasi Pelestarian Bahan Pustaka. *Imam Bonjol*. 1(2), 124- 130, (2017).

karakter, model belajar, dan minat siswa yang berbeda serta penggunaan video pembelajaran dalam mengajar yang masih jarang digunakan dengan alasan terlalu sulit untuk membuatnya. Sehingga, berdasarkan informasi yang diperoleh maka kami membuat produk yang bertujuan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar serta memberikan bantuan kepada guru dalam membuat serta mengajar menggunakan media video. Selain itu, kami juga mengobservasi kepemimpinan di zaman sekarang, krisis nilai atau moral dalam kepemimpinan, yang menjadikan kami menyiapkan produk berbasis keteladanan seorang pemimpin Islam.

Setelah pengumpulan data dan menganalisis permasalahannya, kami menyiapkan rancangan produk video pembelajaran interaktif yang kami jadikan objek penelitian yang berjudul Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD.

2. Deskripsi Tujuan

Tujuan pembuatan produk video pembelajaran ini untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar dengan tampilan yang menarik. Tujuan dibuatnya Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” untuk menyajikan media pembelajaran yang dapat membantu siswa meniru keteladanan para tokoh khulafaur rasyidin saat menjadi pemimpin. Seiring dengan perkembangan zaman para pemimpin yang tidak jarang keluar dari ketentuan agama.¹⁰ Sehingga, dengan adanya video ini dapat membantu siswa untuk meneladani karakter kepemimpinan untuk ditiru di kemudian hari.

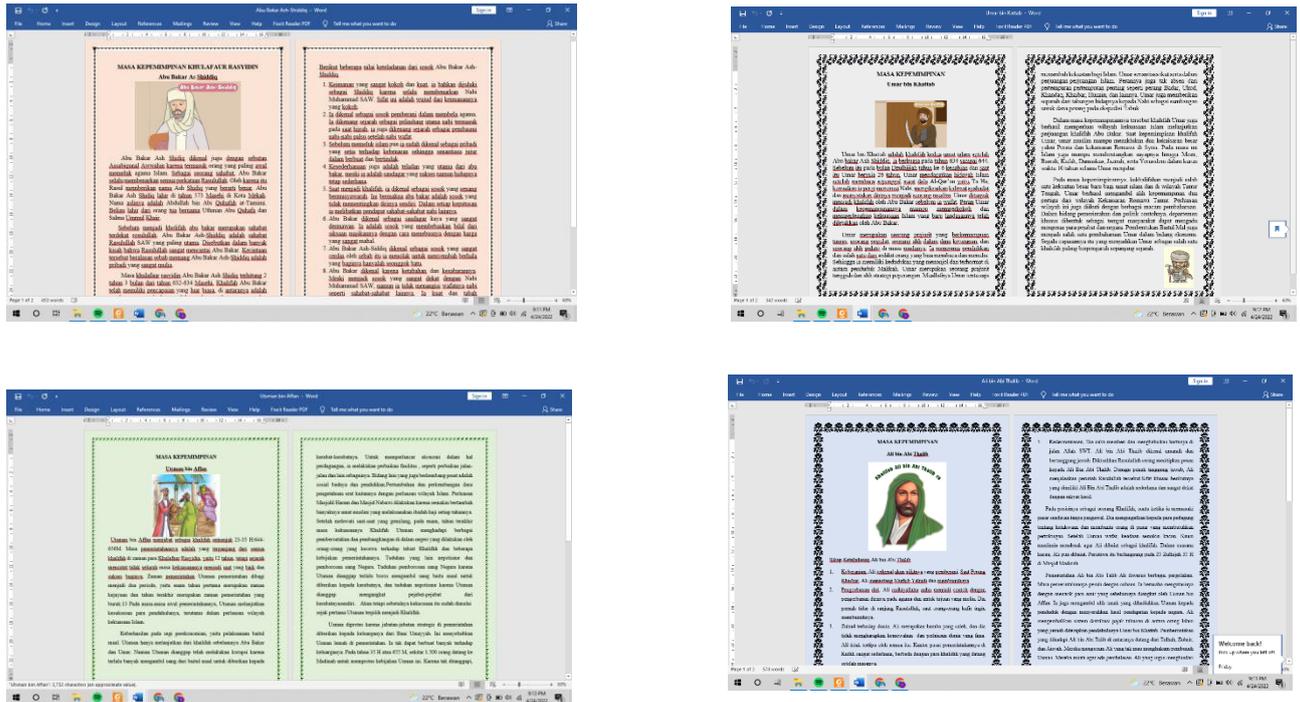
3. Desain Produk Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin”

Langkah yang dilakukan diantaranya sebagai berikut:

- a. Menganalisis KD yang sesuai dengan tema yang berkaitan dengan Politik dalam Perspektif Islam, yang kemudian kami mengambil KD kelas VI yaitu KD 3.13 dan 4.13 tentang Mengenal para sahabat Nabi Muhammad SAW. Kemudian kami membuat judul tentang Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin. Langkah selanjutnya kami mencari materi dari sumber rujukan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD. Kemudian kami menyusun materi untuk dimasukkan ke dalam video sebagai berikut:

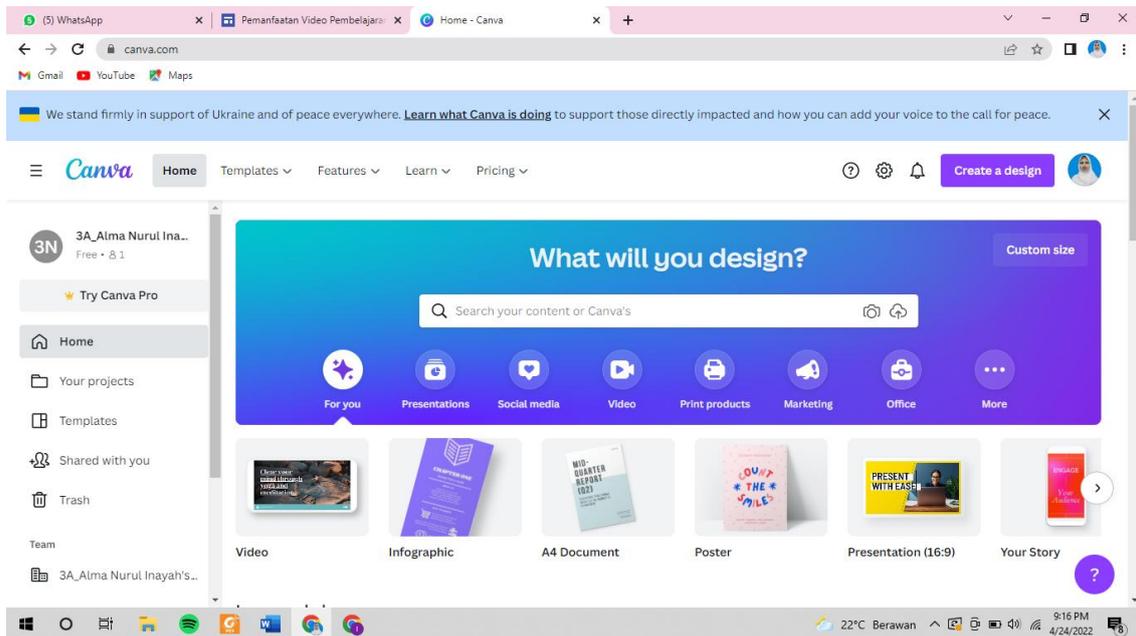
¹⁰ Maisyarah, M. Kepemimpinan Utsman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, Vol.5, No.2, 176-185, (2019)

Ani Nur Aeni, Rifa'ul Khulqi, Dea Alfia Latifa, Alma Nurul Inayah : Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD



Gambar 1. Materi

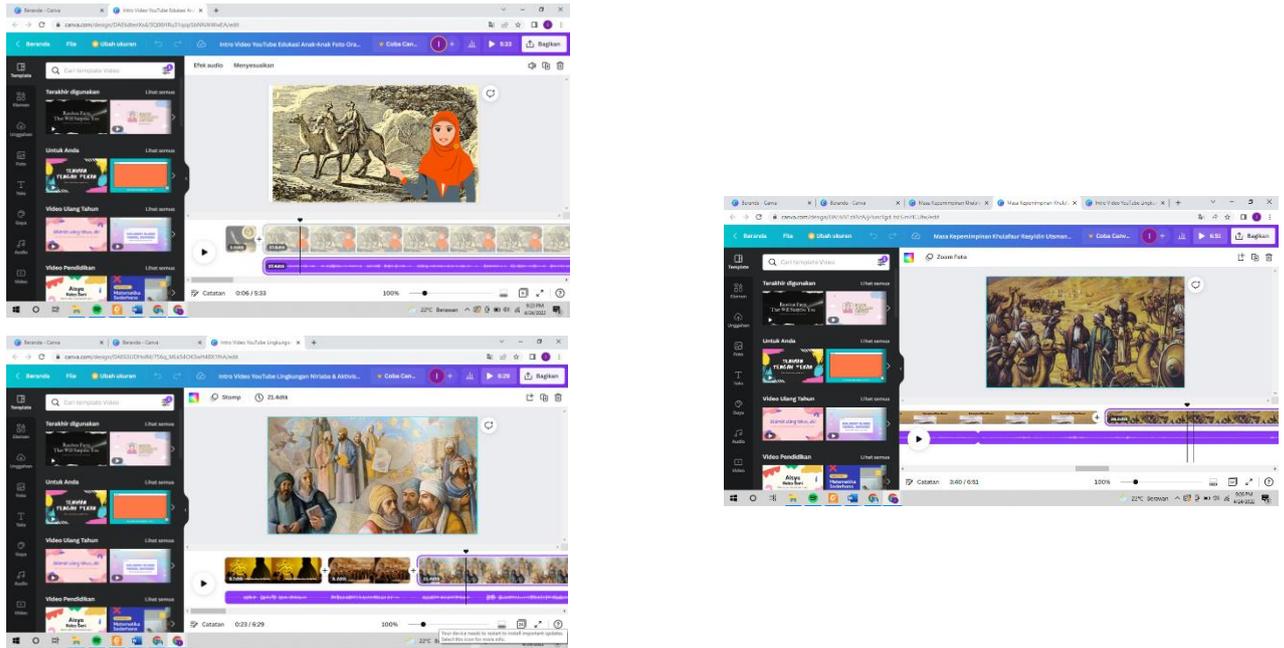
b. Menentukan aplikais yang digunakan untuk mengedit video. Kami menggunakan aplikasi edit yang sangat sederhana yaitu canva.



Gambar 2. Aplikasi Canva

c. Membuat desain video pembelajaran animasi, background, dan penambahan suara dalam produk.

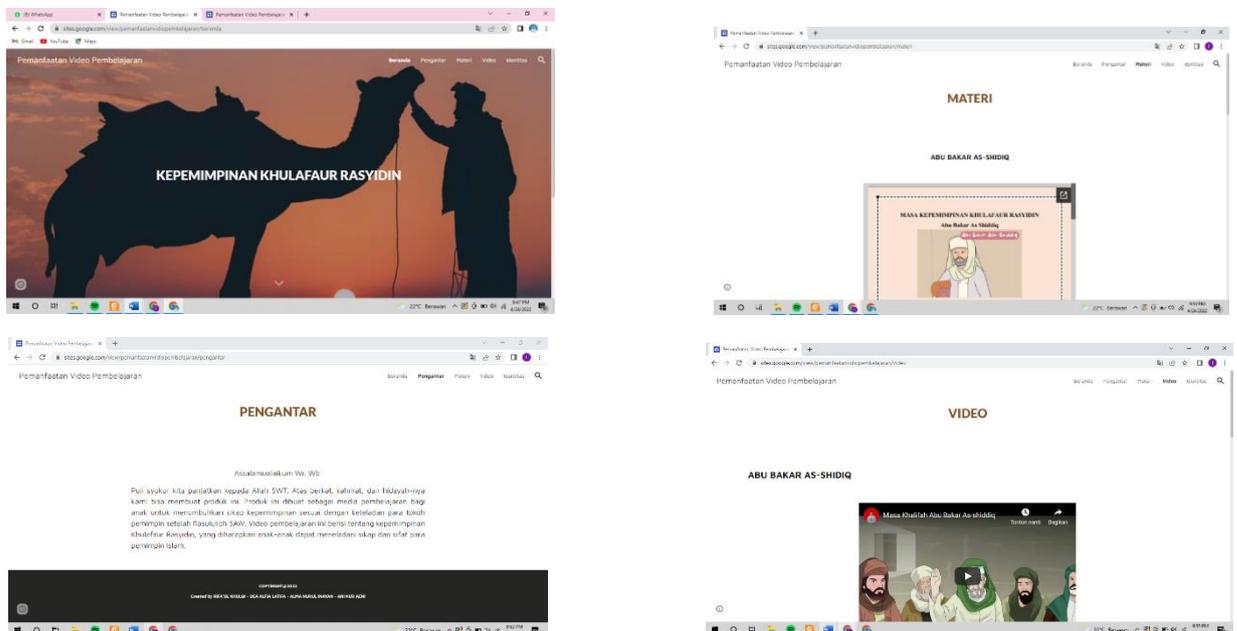
Ani Nur Aeni, Rifa'ul Khulqi, Dea Alfia Latifa, Alma Nurul Inayah : Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD



Gambar 3. Desain Video

d. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan ketika produk telah selesai dibuat. Video pembelajaran yang dibuat terdiri dari 4 episode, yaitu episode pertama tentang khalifah Abu Bakar Ash Siddiq, kedua Umar bin Kattab, Ketiga Utsman bin Affan, dan ke empat adalah Ali bin Abi. Video yang telah dibuat kami sajikan dalam bentuk *google site* yang didalamnya telah tersedia pengantar, video pembelajaran, materi, dan identitas.



Gambar 4. Tampilan Google Site

Uji coba produk video pembelajaran ini dilakukan di SD Negeri Sindur 02, Desa Alamendah, Kecamatan Rancabali, Kabupaten Bandung dengan waktu pelaksanaan pada uji coba

produk pada 15 Maret 2022. Penelitian dilakukan dnegan jumlah populasi seluruh siswa kelas VI SDN SIndur 02 dengan jumlah total 50 siswa. Uji coba produk dilakukan di dalam kelas menggunakan *infocus*.

e. Mengevaluasi Hasil Uji Coba

Evaluasi hasil uji coba produk dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dan menambahkan kebutuhan siswa terhadap produk yang telah dipertunjukkan, Ketika uji coba produk banyak anak yang mengeluh bahwa durasi video terlalu panjang dan suaranya ada sebagian yang kurang terdengar. Sehingga, kami merubah kembali durasi dengan memotong materi menjadi lebih singkat, padar, dan jelas serta memperbaiki audionya.

f. Mengkomunikasikan Hasil Ujicoba

Video pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” diujicobakan kepada siswa kelas VI. Kami menampilkan semua fitur mulai dari tampilan *google site* yang dapat diakses langsung dari link nya. Kemudian komponen-kompenen dalam *google site* yang terdiri dari beranda, materi, video, dan identitas. Pada uji coba produk kami menayangkan semua video dari episode 1 dampai episode akhir.

Mengkomunikasikan hasil ujicoba dilakukan juga dengan membuat jurnalpenelitian agar dapat bermanfaat. Penelitian ini dapat menjadi manfaat bagi guru, mahasiswa, dan siswa. Selain itu produk ini kami mengkomunikasikan dalam Webinar yang diselenggarakan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus SUmедang dengan Mata Kulias SPAI (Seminar Pendidikan Agama Islam). Dalam Webinar kami mempresentasikan produk dan hasil uji coba di SD Negeri SIndur 02 .Kami menghasilkan respon siswa setelah melihat video dengan diberikan angket melalui google formulir yaitu sebagai berikut:

Lembar Respon Siswa

Instrument ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap Video Pembelajaran Penyusunan lembar respon sisiwa dikembangkan berdasarkan kisi kisi pada Tabel 2.

Tabel 2. Kisi kisi Repon Siswa

No.	Indikator	Poin (1-10)
1	Apakah video “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” menarik?	
2	Apakah video “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” bermanfaat?	
3	Apakah materi dalam video “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin dapat dipahami?	
4.	Bagaimana Ketajaman Gambar dan Animasi dalam video “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin”?	
5.	Bagaimana Tingkat pemahaman peserta didik setelah melihat	

	video “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin”?	
Jumlah		

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif agar memudahkan pembaca. Presentase nilai instrument sebagai berikut:

$$\frac{\text{jumlah point yang didapat}}{\text{jumlah point maksimal}} \times 100$$

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
87,5% - 100%	Sangat baik
62,5 – 87,49%	Baik
37,7% - 62,49%	Cukup baik
12,5% - 37,49%	Kurang baik

Berdasarkan data tersebut kami memperoleh hasil

Tabel 1. Daya Tarik

Data	%	Kualifikasi																																	
<p>Daya Tarik video pembelajaran 49 responses</p> <table border="1"> <caption>Data for Daya Tarik video pembelajaran</caption> <thead> <tr> <th>Score</th> <th>Count</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>2</td><td>4.1%</td></tr> <tr><td>2</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>3</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>4</td><td>1</td><td>2%</td></tr> <tr><td>5</td><td>1</td><td>2%</td></tr> <tr><td>6</td><td>1</td><td>2%</td></tr> <tr><td>7</td><td>2</td><td>4.1%</td></tr> <tr><td>8</td><td>7</td><td>14.3%</td></tr> <tr><td>9</td><td>7</td><td>14.3%</td></tr> <tr><td>10</td><td>28</td><td>57.1%</td></tr> </tbody> </table>	Score	Count	Percentage	1	2	4.1%	2	0	0%	3	0	0%	4	1	2%	5	1	2%	6	1	2%	7	2	4.1%	8	7	14.3%	9	7	14.3%	10	28	57.1%	86	Baik
Score	Count	Percentage																																	
1	2	4.1%																																	
2	0	0%																																	
3	0	0%																																	
4	1	2%																																	
5	1	2%																																	
6	1	2%																																	
7	2	4.1%																																	
8	7	14.3%																																	
9	7	14.3%																																	
10	28	57.1%																																	

Tabel 2. Kebermanfaatan Video

Data	%	Kualifikasi
------	---	-------------

<p>Kebermanfaatan video pembelajaran 49 responses</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Rating</th> <th>Count</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>2</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>3</td><td>1</td><td>2%</td></tr> <tr><td>4</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>5</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>6</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>7</td><td>1</td><td>2%</td></tr> <tr><td>8</td><td>3</td><td>6.1%</td></tr> <tr><td>9</td><td>13</td><td>26.5%</td></tr> <tr><td>10</td><td>31</td><td>63.3%</td></tr> </tbody> </table>	Rating	Count	Percentage	1	0	0%	2	0	0%	3	1	2%	4	0	0%	5	0	0%	6	0	0%	7	1	2%	8	3	6.1%	9	13	26.5%	10	31	63.3%	92,2	Sangat Baik
Rating	Count	Percentage																																	
1	0	0%																																	
2	0	0%																																	
3	1	2%																																	
4	0	0%																																	
5	0	0%																																	
6	0	0%																																	
7	1	2%																																	
8	3	6.1%																																	
9	13	26.5%																																	
10	31	63.3%																																	

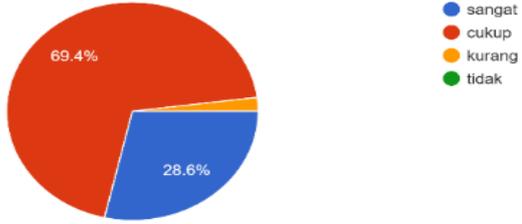
Tabel 3. Materi Video

Data	%	Kualifikasi																																	
<p>Keluasan Materi 49 responses</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Rating</th> <th>Count</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>2%</td></tr> <tr><td>2</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>3</td><td>1</td><td>2%</td></tr> <tr><td>4</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>5</td><td>1</td><td>2%</td></tr> <tr><td>6</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>7</td><td>1</td><td>2%</td></tr> <tr><td>8</td><td>6</td><td>12.2%</td></tr> <tr><td>9</td><td>13</td><td>26.5%</td></tr> <tr><td>10</td><td>26</td><td>53.1%</td></tr> </tbody> </table>	Rating	Count	Percentage	1	1	2%	2	0	0%	3	1	2%	4	0	0%	5	1	2%	6	0	0%	7	1	2%	8	6	12.2%	9	13	26.5%	10	26	53.1%	88,2	Sangat Baik
Rating	Count	Percentage																																	
1	1	2%																																	
2	0	0%																																	
3	1	2%																																	
4	0	0%																																	
5	1	2%																																	
6	0	0%																																	
7	1	2%																																	
8	6	12.2%																																	
9	13	26.5%																																	
10	26	53.1%																																	

Tabel 4. Ketajaman Gambar atau Animasi

Data	%	Kualifikasi																																	
<p>Ketajaman gambar atau animasi 49 responses</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Rating</th> <th>Count</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>2</td><td>1</td><td>2%</td></tr> <tr><td>3</td><td>1</td><td>2%</td></tr> <tr><td>4</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>5</td><td>2</td><td>4.1%</td></tr> <tr><td>6</td><td>1</td><td>2%</td></tr> <tr><td>7</td><td>1</td><td>2%</td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>18.4%</td></tr> <tr><td>9</td><td>12</td><td>24.5%</td></tr> <tr><td>10</td><td>22</td><td>44.9%</td></tr> </tbody> </table>	Rating	Count	Percentage	1	0	0%	2	1	2%	3	1	2%	4	0	0%	5	2	4.1%	6	1	2%	7	1	2%	8	9	18.4%	9	12	24.5%	10	22	44.9%	85,6	Baik
Rating	Count	Percentage																																	
1	0	0%																																	
2	1	2%																																	
3	1	2%																																	
4	0	0%																																	
5	2	4.1%																																	
6	1	2%																																	
7	1	2%																																	
8	9	18.4%																																	
9	12	24.5%																																	
10	22	44.9%																																	

Tabel 5.
Tingkat Kepemahaman Peserta Didik

Data	%	Kualifikasi
<p>Setelah melihat video pembelajaran tersebut bagaimana tingkat pemahaman dari peserta didik</p> <p>49 responses</p> 	82,2	Baik

Berdasarkan data respon siswa terhadap produk dalam penelitian diperoleh 86,84% dengan kualifikais BAIK. Selain itu Video Pembelajaran ini di validasi oleh Dosen Mata Kuliah SPAI dengan hasil sebagai berikut

Kelompok : 4b

Kelas : A

No.	Indikator	Skor				Catatan perbaikan
		4	3	2	1	
1.	Ditinjau dari kesesuaian materi dengan Ke SD an	√				
2.	Ditinjau dari kualitas tampilan	√				
3.	Ditinjau dari konten materi secara keseluruhan	√				
4.	Ditinjau dari kemenarikan bagi anak	√				
5.	Ditinjau dari kualitas suara	√				
6.	Ditinjau dari kemudahan digunakan	√				

Catatan:

Belum ada KD

Pada bagian materi, tampilan teksnya kurang sesuai dengan siswa SD (ukuran huruf, spasi, dan dekorasi)

Silahkan masukan nilai pada instrument penilaian

Nilai produk = 4

Nilai background= 4

Nilai ppt = 4

Nilai presentasi 4, nilai aktivitas presentasi 4

Nilai kehadiran untuk yang hadir. (lihat di SPOT)

Gambar 5. Hasil Validasi Dosen.

Berdasarkan hasil validasi dari dosen, produk yang dibuat berupa video pembelajaran tentang “Kepemimpinan Khulagaur Rasyidin” sangat baik dan cocok diterapkan pada siswa SD.

Selain itu melihat antusias siswa ketika menonton video dan menjawab quiz yang diberikan setelah menonton video sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Video “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD dapat menjadi alternatif yang baik untuk memberikan pemahaman kepada siswa kelas IV SD. Video pembelajaran ini berkisah keteladanan Khulafaur Rasyidin saat menjadi khalifah setelah Rasulullah SAW. wafat dan dapat dijadikan teladan kepemimpinan selanjutnya yang tentunya sangat bagus untuk diterapkan pada siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N, *Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam*, Mimbar Sekolah Dasar Vol.1, No.1. 50-58. 2014.
- Aeni, A.N, *Pendidikan Karakter untuk Mahasiswa PGSD*. UPI Press, 2014.
- Amin, M. (2019). Kepemimpinan Dalam Islam. *Jurnal Sosial Politik*. 2 (2), 121-127. Doi: <https://doi.org/10.32699/resolusi.v2i2.1034>
- Chaniago, Aspizain. 2017. *Pemimpin dan Kepemimpinan*. Jakarta Pusat : Lentera Ilmu Cendikia. ISBN : 978-602-8969-98-7
- Charis, M F, dkk. (2020). Kategori Kepemimpinan dalam Islam. *Jurnal Edukasi Nasional*. 1(1), 171-189.
- Harsoyo, R. (2020). Kepemimpinan Profetik Telaah Kepemimpinan Khulafa Al-Rashidin. *Jurnal Pendidikan Islam*. 3 (1), 54-72. Doi: <https://doi.org/10.29138/tabyin.v2i1.30>.
- Husnah. (2017). Media Edukasi Pelestarian Bahan Pustaka. *Jurnal Imam Bonjol*. 1(2), 124- 130.
- Kusniyanti, H, dkk. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika* . 9(1), 9-18. Doi: <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>.
- Ibrahim, Z. Pemahaman Kepemimpinan dalam Islam (Studi Terhadap Biografi Umar bin Khattab). *Ilmiah, Jurnal Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni*, Vol.8, No.1, 53-61. (2015).
- Maisyaroh, M. *Kepemimpinan Utsman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib*, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, Vol.5, No.2, 176-185. 2019.
- Zainudin, E. (2015). Peradaban Islam pada Masa Khulafaur Rasyidin. *Jurnal Integensi*. 3(1), 50-58. Doi: <https://doi.org/10.34001/intelegensia.v3i1.1337>