

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI ADAB MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL SMA NEGERI

Nelli¹, Nurbayani Ali², Hadini³
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry^{1,2,3}

Email :

nellinafeeza@gmail.com¹, nurbayani.ali@ar-raniry.ac.id²,
hadinimanik@ar-raniry.ac.id³

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji kebutuhan pengembangan video edukasi mengenai etika bermedia sosial di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Alasan dilakukannya penelitian ini adalah tingginya tingkat pemakaian media sosial di kalangan remaja yang tidak diimbangi dengan kesadaran akan etika. Kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu fenomena paling mencolok saat ini adalah pemanfaatan media sosial oleh generasi muda, termasuk siswa di Sekolah Menengah Atas (SMA). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif melalui wawancara, observasi dan kuesioner kepada 3 guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan 35 siswa kelas XI. Hasil studi menunjukkan bahwa ketidaktersediaan media interaktif menjadi kendala bagi guru dalam menyampaikan materi. Sebanyak 87% siswa menyatakan perlunya adanya media pembelajaran yang menarik dan sesuai. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan video pembelajaran yang berbasis pada pengalaman dan nilai-nilai etika untuk meningkatkan efektivitas belajar dan membentuk karakter siswa agar bijak dalam bermedia sosial.

Kata kunci: *Analisis kebutuhan, Pengembangan, Media, Video Pembelajaran, Adab*

ABSTRACT

The purpose of this study was to examine the need for developing educational videos on social media ethics at SMA Negeri 4 Banda Aceh. The reason for conducting this study was the high level of social media use among teenagers which was not balanced with awareness of ethics. Rapid advances in information and communication technology have had a significant impact on various aspects of life, including education. One of the most striking phenomena today is the use of social media by the younger generation, including students in Senior High Schools (SMA). The method used in this study was descriptive qualitative through interviews, observations, and questionnaires to 3 Islamic Religious Education (PAI) teachers and 35 grade XI students. The results showed that the lack of interactive media was an obstacle for teachers in teaching the material. Up to 87% of students expressed the need for interesting and relevant learning media. Therefore, it is important to develop learning videos based on experience and ethical values to improve learning effectiveness and shape students' character to be wise in using social media.

Keywords: *Needs analysis, Development, Media, Learning Videos, Etiquette*

PENDAHULUAN

Manusia sangat tergantung pada pembelajaran karena hal ini membantu mereka mengenali kemampuan maksimal mereka dan melakukan transformasi yang berarti (Anggraini et al., 2022). Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat telah mengubah banyak hal dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk di sektor pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang paling berpengaruh adalah media sosial. Media sosial kini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan remaja dan pelajar. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), lebih dari 75% pengguna internet di Indonesia adalah remaja usia sekolah yang aktif menggunakan media sosial untuk berinteraksi dan mencari informasi (APJII, 2023).

Kehidupan di era digital yang cepat ini, teknologi terus-menerus berkembang dari waktu ke waktu. Kemajuan teknologi di Indonesia pada abad ke-21 semakin terasa penting. Berdasarkan data survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penggunaan internet di Indonesia terus menunjukkan angka yang meningkat. Di tahun 2022, jumlah pengguna internet telah mencapai 210 juta orang, yang setara dengan 77% dari jumlah total penduduk di Indonesia, sementara pada tahun 2023 angka ini naik menjadi 78,19 persen atau sekitar 215. 626. 156 orang dari total populasi yang berjumlah 275. 773. 901 Orang. Jika dibandingkan dengan survei pada periode sebelumnya, tingkat penggunaan internet tahun ini meningkat sebesar 1,17 persen. (Novita, 2023).

Kemajuan teknologi menawarkan peluang besar untuk memperkaya proses pembelajaran (Nugraha et al., 2023). Terutama di antara anak muda yang berkembang di zaman digital. Platform media sosial saat ini telah menjadi komponen penting dalam aktivitas sehari-hari pelajar, baik sebagai alat untuk berkomunikasi, mencari informasi, maupun untuk bersenang-senang (Greve et al., 2022). Media pembelajaran sangat mendukung dalam penyampaian informasi serta meningkatkan efektivitas proses belajar (Martin Kahfi, Wawat Setiawati, Yeli Ratnawati, 2021).

Kegiatan belajar sering kali tidak melibatkan siswa secara aktif dan lebih fokus kepada guru, sehingga membuat peserta didik kehilangan semangat dan merasa jemu (Khotimah et al., 2023). Ini mengharuskan para pengajar untuk menjadi lebih kreatif dan

inovatif dalam merancang serta melaksanakan kegiatan pembelajaran (Nugraha et al., 2023)

Sebagai generasi yang sangat akrab dengan teknologi, banyak pelajar yang tidak sepenuhnya memahami betapa pentingnya menjaga tata krama saat menggunakan media sosial. Situasi yang umum terlihat adalah penyebaran berita palsu, pemakaian bahasa yang tidak santun, hingga partisipasi dalam diskusi yang tidak bermanfaat. Minimnya kesadaran akan etika digital ini tidak hanya berdampak pada citra diri siswa, tetapi juga bisa memicu perselisihan sosial serta merusak hubungan antarpribadi mereka di dunia maya. Dalam pandangan nilai-nilai Islam, sikap semacam ini bertentangan dengan ajaran Islam yang menekankan pentingnya tata krama dalam berkomunikasi, baik secara langsung maupun melalui platform digital (Supriatna et al., 2025)

Tujuan dari proses belajar mengajar adalah agar para siswa dapat memahami, menguasai, dan menerapkan atau melaksanakan materi yang telah diajarkan di kelas, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang dijalani oleh siswa, baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga mereka (Sumardin et al., 2024)

Pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis video juga sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Menurut Bandura, individu belajar melalui pengamatan terhadap perilaku orang lain, khususnya ketika perilaku tersebut diperagakan oleh figur yang dianggap sebagai model (Bandura, 1977). Dalam konteks pendidikan adab bermedia sosial, penyampaian materi melalui video memungkinkan siswa untuk melihat secara langsung contoh konkret perilaku etis dan tidak etis di dunia maya, serta dampaknya. Gambaran ini sangat bermanfaat untuk membangun pandangan dan pemahaman siswa tentang betapa pentingnya etika ketika berinteraksi di dunia digital.

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman juga mendukung penggunaan video sebagai media utama. David Kolb menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa mengalami sendiri suatu konsep melalui siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif (David, 1984). Melalui video pembelajaran yang dirancang secara kontekstual dan naratif, siswa tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga dapat melakukan refleksi kritis terhadap situasi

yang ditampilkan. Dengan demikian, mereka lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai adab dalam kehidupan digital sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan video pembelajaran pada materi adab menggunakan media sosial di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Analisis ini mencakup identifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang sesuai, serta kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran materi tersebut. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam merancang media video pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan mendukung pembentukan karakter siswa dalam penggunaan media sosial secara bijak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi deskriptif kualitatif dengan tujuan utama mengumpulkan hasil analisis kebutuhan terhadap pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Adab menggunakan media sosial berdasarkan persepsi guru dan siswa di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati, melakukan wawancara mendalam dan penyebaran angket untuk mengumpulkan dokumen. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap secara mendalam realitas yang terjadi di lapangan serta memahami konteks pembelajaran secara komprehensif (Abdussamad, H. Z., & Sik, 2021)

Subjek penelitian terdiri atas 3 guru mata pelajaran Pendidikan agama Islam dan 35 siswa kelas XI SMA Negeri 4 Banda Aceh. Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang ada. Wawancara ditujukan kepada guru dan beberapa siswa secara purposive untuk memperoleh informasi mendalam mengenai kebutuhan media pembelajaran. Angket disebarluaskan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka membutuhkan media Video pembelajaran dalam memahami materi Adab dalam menggunakan media social dalam Islam. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang mendukung, seperti silabus, rencana pengajaran dan bahan ajar yang digunakan.

PEMBAHASAN

1. Realitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Kelas XI SMA Negeri 4 Banda Aceh

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 4 Banda Aceh secara umum telah berjalan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, yaitu Kurikulum Merdeka yang menekankan pada penguatan karakter dan pengembangan kompetensi. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai tantangan yang memengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI, diketahui bahwa metode yang digunakan cenderung masih bersifat konvensional, yaitu ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Metode tersebut memang relevan dalam beberapa konteks, tetapi kurang optimal dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan nilai-nilai moral dan sosial yang kompleks, seperti adab bermedia sosial.

Dalam konteks peserta didik, siswa menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap materi-materi normatif yang disampaikan secara teoritis tanpa contoh konkret yang dekat dengan realitas kehidupan mereka. Hal ini diperkuat oleh data angket yang menunjukkan bahwa 72% siswa merasa pembelajaran PAI cenderung membosankan dan tidak cukup menjawab persoalan aktual yang mereka hadapi sehari-hari, seperti tantangan berperilaku etis di media sosial. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara materi ajar dan konteks kehidupan siswa sebagai generasi digital. Padahal, sebagaimana ditegaskan oleh Abuddin Nata, pendidikan agama Islam seharusnya tidak hanya menekankan aspek doktrinal, tetapi juga mampu menjawab tantangan kontemporer dan membentuk sikap hidup yang Islami di tengah perkembangan zaman (Nata, 2003).

Lebih lanjut, guru PAI mengakui keterbatasan media pembelajaran yang mereka miliki. Penyampaian materi masih sangat bergantung pada buku teks dan papan tulis, tanpa didukung oleh media yang bersifat audio-visual atau digital. Di sisi lain, siswa SMA saat ini merupakan bagian dari generasi Z yang sangat akrab dengan teknologi, terutama media sosial. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh APJII, lebih dari 75% pemuda Indonesia terlibat dalam penggunaan media sosial setiap hari (APJII, 2023). Fakta ini menunjukkan adanya peluang besar untuk memanfaatkan teknologi, seperti video pembelajaran, sebagai sarana menyampaikan nilai-nilai PAI yang lebih kontekstual dan mudah diterima siswa.

Salah seorang peneliti menyatakan bahwa mahasiswa membuat video dan tertawa bersama membuat saya sadar akan betapa besar pengaruh kesenangan terhadap interaksi dalam pembelajaran dan hubungan antar mahasiswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kegiatan ini menguatkan ikatan sosial di antara anggota kelompok Pembelajaran Berbasis Proyek dan Inisiatif Sosial (PBWIL) serta antar kelompok. Meningkatkan emosi positif, yang mendorong kolaborasi dan saling keterhubungan yang lebih erat selama proses pembelajaran (Hrieauglid et al., 2025)

Dengan mempertimbangkan kondisi ini, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis realitas kehidupan siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis video, khususnya dalam materi seperti adab menggunakan media sosial, dinilai relevan dan potensial dalam menjembatani kesenjangan antara materi PAI dan dunia nyata siswa. Sejalan dengan teori experiential learning yang dikembangkan Kolb, pembelajaran akan lebih efektif jika dikaitkan langsung dengan pengalaman konkret yang dialami siswa (David, 1984). Oleh karena itu, inovasi dalam pengembangan media ajar yang sesuai dengan karakteristik digital siswa sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di SMA Negeri 4 Banda Aceh.

Learning, Media and Technology tidak hanya mendukung inovasi teknologi di bidang pendidikan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai reflektif dan kritis. LMT mengungkap potensi teknologi pendidikan yang kerap kali disederhanakan menjadi sekadar alat komersial, serta mengajak pembaca untuk melihat teknologi sebagai fenomena yang kompleks dalam konteks sosial dan budaya (Eynon et al., 2025). Guru dapat menjalankan praktik pengajaran inti dalam format interaktif dan mendukung pertumbuhan relasi dengan siswa. Menekankan pentingnya pilihan permainan yang mendalam, relevan secara budaya dan sesuai perkembangan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang autentik (Hay & Fleming, 2025)

Dalam menghadapi masuknya teknologi baru yang terus berkembang, penting untuk terus membangun pemahaman global mengenai teknologi, media, dan inovasi, serta pengaruhnya baik secara individu maupun kolektif di bidang Pendidikan (Abrams & Gerber, 2025). Semua upaya perbaikan telah dilakukan untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu tinggi. Oleh karena itu, berbagai pembaruan yang dilaksanakan sangat penting, tidak hanya pada kurikulum dan metode pengajaran, tetapi juga pada fasilitas dan infrastruktur (Fatmawati et al., 2023)

2. Persepsi dan Harapan Guru serta Siswa Media Video Pembelajaran

Hasil wawancara dan penyebaran angket menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan media video dalam pembelajaran, khususnya pada materi adab menggunakan media sosial. Guru PAI di SMA Negeri 4 Banda Aceh memandang media video sebagai sarana yang potensial untuk menjembatani keterbatasan metode ceramah dalam menyampaikan nilai-nilai etika. Mereka berharap media ini dapat menghadirkan contoh konkret yang lebih mudah dipahami siswa, terutama dalam menghadapi persoalan digital yang semakin kompleks dan sering kali tidak tersentuh dalam pembelajaran konvensional.

Sementara itu, hampir semua siswa (87%) mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan lebih gampang memahami materi jika disampaikan dalam bentuk gambar dan cerita. Mereka merasa bahwa video pembelajaran yang menyajikan simulasi situasi nyata, seperti komentar negatif di media sosial, penyebaran hoaks, atau konflik daring, akan membantu mereka memahami dampak perilaku digital serta pentingnya adab dan tanggung jawab. Harapan siswa terhadap media video adalah agar tidak hanya menyajikan teori, tetapi juga mengangkat kasus-kasus aktual yang dekat dengan kehidupan remaja saat ini.

Hal ini memperkuat temuan David Kolb dalam teori *experiential learning*, bahwa pembelajaran menjadi efektif ketika peserta didik dihadapkan pada situasi nyata yang menuntut mereka untuk merefleksi dan bertindak. Video yang menampilkan skenario kehidupan nyata dalam konteks media sosial dapat menjadi media reflektif yang kuat untuk pembelajaran nilai dan karakter. Selain itu, menurut Bandura dalam teori *social learning*, pengaruh model yang ditampilkan dalam video baik tokoh guru, siswa, atau tokoh imajiner - dapat membentuk sikap dan perilaku siswa melalui proses observasi dan imitasi

Guru juga mengharapkan bahwa media video dapat membantu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Mereka menyadari bahwa generasi saat ini lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis digital dibandingkan dengan metode tradisional. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif dan kontekstual menjadi harapan besar dari guru maupun siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, khususnya dalam pembentukan adab digital yang berlandaskan nilai-nilai Islam.

3. Urgensi Pengembangan Media Video Pembelajaran

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang begitu pesat telah mengubah paradigma pembelajaran di lingkungan sekolah. Di SMA Negeri 4 Banda Aceh, penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya video, menjadi sangat mendesak mengingat karakteristik siswa yang merupakan bagian dari generasi digital (digital native). Mereka hidup di era yang serba visual dan interaktif, sehingga media pembelajaran konvensional seperti ceramah dan buku teks dinilai kurang efektif dalam menarik minat belajar maupun dalam menyampaikan nilai-nilai abstrak seperti adab bermedia sosial.

Kebutuhan untuk mengembangkan media video semakin dikuatkan oleh hasil penelitian di lapangan yang menunjukkan bahwa siswa lebih cepat menangkap materi melalui visual dan cerita. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran modern, seperti experiential learning dari David Kolb, yang menekankan pentingnya pengalaman konkret sebagai titik awal pembelajaran yang bermakna (Kolb, 1984). Video pembelajaran dapat memberikan pengalaman tersebut dengan menyajikan simulasi nyata tentang perilaku etis dan tidak etis di media sosial, serta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga merasakan secara tidak langsung nilai-nilai sopan santun dalam lingkungan digital.

Selain dari sisi peserta didik, guru juga mengalami tantangan dalam menyampaikan materi adab bermedia sosial karena kurangnya sumber ajar yang kontekstual dan menarik. Media video memungkinkan guru menghadirkan materi yang aktual, kontekstual, dan dekat dengan dunia siswa, serta dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih partisipatif dan reflektif. Menurut Albert Bandura, pembelajaran melalui observasi (modeling) menjadi sarana yang efektif dalam menanamkan perilaku positif, terutama ketika peserta didik menyaksikan contoh langsung melalui media audiovisual (Bandura, 1977).

Urgensi ini juga selaras dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, pengalaman, dan karakter. Pengembangan media video yang menekankan nilai-nilai adab tidak hanya mendukung capaian pembelajaran kognitif, tetapi juga membentuk kepribadian dan karakter siswa sebagai pengguna media sosial yang bertanggung jawab dan beretika. Maka dari itu, pengembangan video pembelajaran pada materi adab menggunakan media sosial di SMA

Negeri 4 Banda Aceh tidak sekadar menjadi kebutuhan teknis, tetapi juga menjadi bagian dari upaya membentuk generasi yang cerdas secara digital dan berakhhlak secara spiritual.

4. Harapan terhadap Isi Media Video Pembelajaran

Pengembangan media video pembelajaran di SMA Negeri 4 Banda Aceh, khususnya pada materi adab menggunakan media sosial, diharapkan mampu menjawab kebutuhan siswa dan guru akan materi ajar yang lebih kontekstual, komunikatif, dan relevan dengan kehidupan digital siswa. Hasil wawancara dan angket menunjukkan bahwa baik siswa maupun guru memiliki ekspektasi tinggi terhadap isi video yang tidak hanya menyampaikan teori secara verbal, tetapi juga memberikan contoh konkret dalam bentuk simulasi, cerita, atau studi kasus yang sesuai dengan realitas keseharian mereka di media sosial.

Siswa menginginkan video pembelajaran yang menggambarkan situasi yang nyata, seperti etika dalam memberi komentar, membagikan informasi, menjaga privasi, hingga dampak dari perilaku negatif seperti cyberbullying atau ujaran kebencian. Harapannya, video mampu menampilkan tokoh atau karakter yang sebaya dengan mereka agar lebih mudah dalam proses identifikasi dan penanaman nilai. Hal ini sejalan dengan teori *social learning* dari Albert Bandura, yang menegaskan bahwa perilaku akan lebih mudah ditiru jika diperagakan oleh model yang relevan dengan diri pelajari.

Guru juga berharap bahwa isi video dapat mencerminkan nilai-nilai Islam yang aplikatif, seperti kejujuran (*shidq*), kehati-hatian dalam berbicara (*tahdzib al-lisan*), dan menjauhi prasangka buruk (*su'uzhan*). Nilai-nilai tersebut diharapkan disampaikan dalam bahasa yang ringan, visual yang menarik, serta disertai dengan ayat Al-Qur'an atau hadis yang mendukung, agar pembelajaran tidak hanya informatif tetapi juga menyentuh aspek spiritual siswa.

Dengan demikian, isi media video pembelajaran idealnya dirancang tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk menginternalisasi nilai melalui pendekatan yang interaktif, reflektif, dan representatif terhadap dunia siswa. Video pembelajaran yang baik diharapkan mampu menjadi medium transformasi moral, membangun kesadaran, dan mendorong perubahan perilaku siswa dalam menggunakan media sosial secara bertanggung jawab, santun, dan berlandaskan nilai-nilai keislaman.

5. Kelayakan Buku Video sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan video sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 4 Banda Aceh dinilai layak berdasarkan kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta efektivitas media tersebut dalam menyampaikan nilai-nilai keagamaan yang bersifat abstrak dan afektif. Karakteristik siswa sebagai generasi Z yang lekat dengan dunia digital menuntut adanya pembaruan strategi dan media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual. Media video memungkinkan penyampaian materi PAI termasuk adap menggunakan media sosial secara lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami.

Hasil angket yang disebarluaskan kepada siswa menunjukkan bahwa lebih dari 85% siswa merasa lebih terbantu dalam memahami materi PAI ketika disampaikan melalui video. Siswa menyatakan bahwa video yang menampilkan contoh perilaku, kisah nyata, atau simulasi etika bermedia sosial lebih mudah dicerna dibandingkan dengan ceramah atau bacaan teks semata. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad yang menyebutkan bahwa media audiovisual seperti video memiliki keunggulan dalam menjelaskan proses, prinsip, atau konsep yang bersifat abstrak melalui kombinasi gambar bergerak, suara dan narasi.

Hasil studi dari Wahib Dariyadi (2019) menunjukkan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat memperbaiki keterampilan mahasiswa. Sebuah video mengandung elemen suara dan gambar yang dapat meningkatkan semangat mahasiswa saat belajar suatu topik. Selain itu, media video memiliki keuntungan karena dapat diakses berulang kali dengan mudah tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat (Prakoso et al., 2023)

Fungsi media pembelajaran meliputi sebagai sarana untuk membangun suasana belajar yang lebih efisien, serta sebagai elemen yang menghubungkan satu bagian dengan bagian lainnya. Dalam merancang skenario pembelajaran sesuai harapan, media ini mampu menyederhanakan yang rumit sehingga dapat mengatasi batasan dalam pengalaman siswa, mempermudah interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, menghasilkan pengamatan, mengurangi masalah penggunaan kata yang berlebihan, meningkatkan motivasi siswa saat belajar, serta mengurangi kesalahpahaman siswa terhadap penjelasan dari pendidik (Firdaus et al., 2023)

Secara pedagogis, video dinilai layak digunakan dalam pembelajaran PAI karena mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning). Menurut Kolb,

pengalaman konkret yang divisualisasikan melalui media dapat memperkuat pemahaman dan keterlibatan emosional peserta didik. Selain itu, video juga memungkinkan penerapan teori pembelajaran sosial Bandura, di mana siswa dapat belajar melalui pengamatan terhadap tokoh atau model yang diperankan dalam video (Bandura, 1977). Oleh karena itu, video sangat potensial digunakan untuk menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai Islam yang menekankan pada pembentukan karakter.

Dari sisi teknis, SMA Negeri 4 Banda Aceh telah memiliki fasilitas dasar seperti proyektor, akses internet, dan perangkat digital yang memungkinkan pemanfaatan video secara optimal. Guru juga menunjukkan sikap terbuka terhadap penggunaan media video sebagai variasi metode pembelajaran. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, yang mendorong pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis proyek, video menjadi media yang mendukung pendekatan tematik, partisipatif, dan reflektif.

Berdasarkan aspek kebutuhan, kesiapan infrastruktur dan dukungan teori pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa video sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PAI di SMA Negeri 4 Banda Aceh, terutama untuk topik-topik kontekstual seperti adab bermedia sosial. Pengembangan video pembelajaran yang dirancang dengan baik berpotensi meningkatkan pemahaman, keterlibatan siswa, dan internalisasi nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran diperlukan untuk membangun komunikasi yang baik antara guru dan siswa, sehingga dapat menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan maksimal. Selain itu, media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi ajar agar siswa merasa tertarik untuk belajar (Vadia et al., 2023).

6. Implikasi terhadap Pembelajaran Pendidikan Islam

Penggunaan media video dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 4 Banda Aceh berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa, terutama pada materi yang berkaitan dengan adab bermedia sosial. Video membantu menyampaikan nilai-nilai keislaman secara lebih menarik, konkret, dan sesuai dengan konteks kehidupan digital siswa.

Guru dapat lebih mudah mengaitkan materi ajar dengan realitas sosial melalui visualisasi yang ditampilkan dalam video, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan reflektif. Sesuai teori Bandura, pembelajaran melalui observasi tokoh dalam video dapat membentuk sikap dan karakter siswa. Selain itu, pendekatan ini mendukung

pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis karakter dan teknologi (Azra, 2021)

Hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi, wawancara guru, dan penyebaran angket kepada siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Banda Aceh menunjukkan bahwa mayoritas siswa (87%) menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui media visual seperti video dibandingkan dengan metode ceramah. Sebanyak 79% siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran adab bermedia sosial yang selama ini disampaikan terasa membosankan dan kurang kontekstual dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Sementara itu, dari wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, diketahui bahwa kendala utama dalam penyampaian materi adab bermedia sosial adalah keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik remaja digital saat ini. Guru menyatakan bahwa metode ceramah dan diskusi yang digunakan selama ini kurang mampu menggugah minat siswa untuk memahami nilai-nilai etika dalam penggunaan media sosial. Guru juga mengakui belum pernah menggunakan media video pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk konteks adab bermedia sosial.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan yang tinggi terhadap pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, khususnya dalam bentuk video. Hal ini sejalan dengan teori *experiential learning* yang dikemukakan oleh Kolb, yang menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan refleksi terhadap situasi nyata. Video pembelajaran memungkinkan siswa mengalami situasi sosial digital yang realistik, seperti contoh penyebaran hoaks, komentar negatif, atau etika dalam berbagi konten, yang kemudian dapat dijadikan bahan refleksi dan diskusi di kelas.

Dalam video pembelajaran, siswa dapat mengamati model perilaku baik maupun buruk dalam bermedia sosial dan meniru perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai etika Islam. Dengan demikian, penggunaan media video dalam pembelajaran adab bermedia sosial tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga dapat memperkuat aspek afektif dan psikomotor dalam pembentukan karakter digital mereka.

Memanfaatkan media sosial dengan cara yang sejalan dengan prinsip-prinsip Islam (Adab) merupakan salah satu cara untuk mengatasi tantangan ini. Adab berfungsi

sebagai dasar dari keinginan dan harapan yang bisa menjadi kenyataan atau tidak dalam aktivitas sehari-hari (Andriani & Ariani, 2023)

Keberhasilan dalam proses belajar sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam merancang dan melaksanakan program pembelajaran di kelas (Martin Kahfi, Wawat Setiawati, Yeli Ratnawati, 2021). Media pembelajaran dapat memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar siswa. Ada beberapa alasan mengapa media penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Di antaranya adalah bahwa penggunaan media dalam belajar dapat lebih menarik minat siswa, yang akan mendorong motivasi mereka untuk belajar, serta materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa (Yunita & Delita, 2022)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran pada materi adab menggunakan media sosial sangat dibutuhkan di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Siswa dan guru menunjukkan persepsi yang positif terhadap penggunaan video karena dianggap mampu menyampaikan nilai-nilai keislaman secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami.

Video pembelajaran dinilai layak digunakan karena sesuai dengan karakteristik generasi digital, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI, serta selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman dan karakter. Oleh karena itu, pengembangan video yang bermuatan nilai-nilai adab digital menjadi strategi penting dalam membentuk sikap bijak dan beretika siswa dalam bermedia sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Abrams, S. S., & Gerber, H. R. (2025). Contemporary technologies and educational implications: evolving practices and global perspectives. *Educational Media International*, 62(2), 123–125. <https://doi.org/10.1080/09523987.2025.2500823>
- Andriani, R., & Ariani, I. A. (2023). *Jurnal Teknologi Pembelajaran (JTeP) Pengembangan Video Pembelajaran Mengenai Etika Bersosial Media dalam Pandangan Islam pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Melalui Aplikasi Kinemaster*. 3, 8–18.
- Anggraini, L. N., Fitriyani, F., Alqirany, F. H., Yumerda, D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Edukasi Adab Bersosial Media pada kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah*

- Ibtidaiyah*, 6(4), 1266. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1102>
- APJII. (2023). *Laporan Survei Internet Indonesia*. APJII.
- Azra, A. (2021). *Pendidikan Islam: Tradisi dan Modernisasi Menuju Milenium Baru*. Kencana.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Eynon, R., Lewin, C., Macgilchrist, F., Oliver, M., Pangrazio, L., Potter, J., Selwyn, N., & Williamson, B. (2025). Looking back and looking forward: past and present editors on 20 years of critical perspectives in learning, media, and technology. *Learning, Media and Technology*, 50(2), 103–111. <https://doi.org/10.1080/17439884.2025.2512250>
- Fatmawati, E., Mauludea, H., Ramadhan Muhamad Alatri, F., & Husin, H. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 12(1), 190–196. <https://doi.org/10.31571/saintek.v12i1.4499>
- Firdaus, F., Haerul Pathoni, & Alrizal, A. (2023). Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Sebagai Acuan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan STEM pada Materi Pengukuran. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(3), 790–796. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1006>
- Greve, S., Thumel, M., Jastrow, F., Krieger, C., Schwedler, A., & Süßenbach, J. (2022). The use of digital media in primary school PE–student perspectives on product-oriented ways of lesson staging. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 27(1), 43–58. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1849597>
- Hay, K., & Fleming, J. (2025). Supporting wellbeing: Perspectives of university work-integrated learning students. *International Journal of Work-Integrated Learning*, 26(2), 43–59.
- Hriegglid, B. B., Hains-Wesson, R., & Fannon, A. M. (2025). Utilizing a fun model: Supporting students' wellbeing in project-based work-integrated learning. *International Journal of Work-Integrated Learning*, 26(2), 143–157.
- Khotimah, H., Yulita, P., Ayu, S., & Syafaruddin, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Filpbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smk Negeri 2 Pangkep. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 180–187. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.864>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice Hall.
- Martin Kahfi, Wawat Setiawati, Yeli Ratnawati, A. S. (2021). *Efektifitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Menignkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa pada Pembelajaran IPS Terpadu*. 7(1), 195–222. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>
- Nata, A. (2003). *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Rajawali Pers.
- Novita, N. N. I. (2023). Penguatan Etika Digital Melalui Materi “Adab Menggunakan Media Sosial” Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Menghadapi Era Society 5.0. *Journal of Education and Learning Sciences*, 3(1), 73–93. <https://doi.org/10.56404/jels.v3i1.45>
- Nugraha, T. J., Asriati, N., & Ramadhan, I. (2023). Efektivitas Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kahoot! dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 319–331. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3883>
- Prakoso, N. A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan

- Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Materi Keterampilan Bertanya. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(05), 263–270. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i5.364>
- Sumardin, A. P. A., Fakhrunnisa, N., & K, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC Materi Adab terhadap Orang Tua dan Guru. *Islamika*, 6(3), 927–937. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4845>
- Supriatna, N., Umam, K., & Bahri, S. (2025). *Peningkatan Pemahaman Siswa pada Materi Adab Menggunakan Media Sosial Melalui Model Pembelajaran Bebasis Proyek*. 2(1), 111–121.
- Vadia, M. N., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Video Pembelajaran Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(05), 242–248. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i5.344>
- Yunita, N., & Delita, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Vulkanisme Kelas X di Pondok Pesantren Daarul Muhsinin Labuhan Batu. *Journal of Digital Learning and Education*, 2(1), 13–21. <https://doi.org/10.52562/jdle.v2i1.250>