



**Website:**

ojs.unwaha.ac.id/index.php/joems/

**\*Correspondence:**

uzlifahhjannah@gmail.com

**DOI:**

10.32764/joems.v9i3.1765

**Citation:**

Jannah, U., Sofiyani, A., & Lilawati, E. (2026). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Bandicam untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak. *JoEMS: Journal of Education and Management Studies*, 9(3), 232-246.

**Article Process**

**Received**

9 Mei 2026

**Revised:**

11 Juni 2026

**Accepted:**

14 Juni 2026

**Office:**

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah  
Jalan Garuda 9 Tambakrejo, Jombang, Jawa Timur, Indonesia

E-ISSN: 26545209

## Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Bandicam untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak

Uzlifatul Jannah\*, Amrini Sofiyani, Emi Lilawati

**Affiliation:**

Fakultas Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

### ABSTRACT

**Purpose:** This study aims to evaluate the feasibility of implementing Bandicam-based learning media and to examine students' responses toward its use in Aqidah Akhlak learning for Grade X students at MA Darul Ma'arif Lamongan.

**Methodology/approach:** This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The developed product was a PowerPoint-based learning video recorded using Bandicam, covering Aqidah Akhlak topics on avoiding extravagant behavior (israf), riya', and sum'ah. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and expert validation. The participants consisted of one media expert, one material expert, and 14 Grade X students from a single class who were involved in the field-testing stage.

**Findings:** The media expert validation yielded a feasibility score of 89.33%, while the material expert validation reached 82.66%, both categorized as highly feasible. Student response questionnaires showed a feasibility percentage of 80.44%, indicating that the learning media was easy to use, visually appealing, and supportive of



independent learning. The overall average feasibility score from all assessments was 84.14%, placing the product in the highly feasible category.

**Practical implications:** Bandicam-based learning media can serve as an innovative alternative for Aqidah Akhlak teachers in presenting abstract theological and moral concepts through more interactive, engaging, and accessible learning experiences for Madrasah Aliyah students.

**Originality/value:** This study contributes to the development of learning media in Islamic education by integrating Bandicam screen-recording technology into Aqidah Akhlak instruction at the Madrasah Aliyah level. Although video-based learning media have been widely developed in Islamic education, the application of Bandicam-based media in Aqidah Akhlak learning remains limited and has received relatively little attention in previous studies.

**Keywords:** Aqidah Akhlak; Bandicam; Learning Media; Research and Development; Student Response.

#### **ABSTRAK:**

**Tujuan penelitian:** Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan penerapan media pembelajaran berbasis Bandicam serta mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaannya pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X di MA Darul Ma'arif Lamongan.

**Metode/pendekatan:** Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis PowerPoint yang direkam menggunakan aplikasi Bandicam, memuat materi Aqidah Akhlak tentang menghindari perilaku berfoya-foya, riya', dan sum'ah. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, serta validasi ahli. Subjek penelitian terdiri atas 1 ahli media, 1 ahli materi, dan 14 peserta didik kelas X

dari satu kelas yang dilibatkan sebagai kelompok uji coba lapangan.

**Hasil:** Validasi ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 89,33%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 82,66%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil angket respons peserta didik menunjukkan persentase sebesar 80,44%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran mudah digunakan, menarik secara visual, dan mendukung pembelajaran mandiri. Secara keseluruhan, rata-rata persentase kelayakan mencapai 84,14% dengan kategori sangat layak.

**Implikasi praktik:** Media pembelajaran berbasis Bandicam dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru Aqidah Akhlak dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak secara lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh peserta didik di tingkat Madrasah Aliyah.

**Orisinalitas/kebaharuan:** Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui integrasi teknologi perekam layar Bandicam pada pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Aliyah. Meskipun pengembangan media video pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam telah banyak dilakukan, pemanfaatan Bandicam sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Aqidah Akhlak masih terbatas dan relatif jarang dikaji dalam penelitian sebelumnya.

**Kata kunci:** Aqidah Akhlak; Bandicam; Media Pembelajaran; Research and Development; Respons Peserta Didik..

**Practical implications:** Institutional leaders of Islamic educational institutions can adopt the four-dimensional framework as a policy guide for curriculum design, teacher capacity building, and learning evaluation systems. Teachers are encouraged to develop contemporary case-based learning strategies and leverage digital technology to make *riba*, *maysir*, and *gharar* materials relevant to students' lived realities.

**Originality:** This article contributes to Islamic education management theory by offering an integrative framework that bridges fiqh mu'amalah with institutional management practice, equipping students with the character and economic literacy needed to navigate digital-era transactions responsibly.

**Keywords:** Digital Era; Fiqh Mu'amalah; Islamic Education Management; Riba-Maysir-Gharar; Sharia Economic Literacy.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus menyesuaikan proses belajar dengan karakteristik peserta didik di era digital. Gerasela et al. (2025) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi agar mampu menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten, kreatif, dan siap menghadapi perubahan zaman. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting karena pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan perilaku peserta didik. Ritonga et al. (2025) menegaskan bahwa PAI memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik agar mampu mengimplementasikan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi terhadap tujuan tersebut adalah Aqidah Akhlak. Menurut Nata (2013), pembelajaran Aqidah Akhlak bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia melalui pemahaman nilai-nilai Islam yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari.

Meskipun demikian, pembelajaran Aqidah Akhlak masih menghadapi berbagai tantangan. Beberapa materi, seperti perilaku berfoya-foya (*israf*), *riya'*, dan *sum'ah*, memiliki karakteristik yang abstrak sehingga memerlukan media yang mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan pemahaman terhadap materi belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat menyajikan materi secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasibuan (2022) menemukan bahwa penggunaan media audiovisual mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara konsisten. Gabriela (2021) juga melaporkan bahwa media audiovisual memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, Sujono (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media visual dan audio yang tepat mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga membantu peserta didik memahami materi keagamaan secara lebih mendalam. Selain itu, Aminah et al. (2025) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi serta mendapatkan respons positif dari peserta didik.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media audiovisual adalah Bandicam, yaitu perangkat lunak perekam layar yang memungkinkan guru merekam presentasi pembelajaran disertai narasi audio dan tampilan visual secara bersamaan (Doni et al., 2024). Pemanfaatan Bandicam memungkinkan materi pembelajaran dikemas dalam bentuk video yang dapat dipelajari kembali oleh peserta didik secara mandiri sesuai kebutuhan belajar mereka.

Penelitian mengenai pemanfaatan Bandicam dalam pembelajaran telah dilakukan pada berbagai bidang studi. Cahyono (2021), sebagaimana dikutip dalam Khofifah et al. (2023), melaporkan bahwa video pembelajaran berbasis Bandicam efektif dalam meningkatkan kemampuan abstraksi mahasiswa. Khofifah et al. (2023) juga menemukan bahwa media rekam layar Bandicam valid dan layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Bandicam memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Meskipun memberikan hasil yang positif, penelitian-penelitian terdahulu masih memiliki beberapa keterbatasan. Sebagian besar penelitian Bandicam dilakukan pada bidang literasi, pendidikan dasar, atau mata pelajaran umum. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada aspek validitas media dan peningkatan hasil belajar tanpa mengkaji penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang memiliki karakteristik materi konseptual, abstrak, dan sarat nilai. Dengan demikian, pemanfaatan Bandicam sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di tingkat Madrasah Aliyah masih relatif terbatas dan memerlukan kajian lebih lanjut.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, terdapat dua pertanyaan yang perlu dijawab dalam penelitian ini, yaitu: (1) bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Bandicam pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X di MA Darul Ma'arif Lamongan? dan (2) bagaimana respons peserta didik terhadap

penggunaan media pembelajaran berbasis Bandicam dalam proses pembelajaran?

237

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berbasis Bandicam pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X di MA Darul Ma'arif Lamongan; dan (2) mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Bandicam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya melalui pemanfaatan teknologi perekam layar Bandicam dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Aliyah. Kebaruan penelitian terletak pada penerapan dan pengujian media pembelajaran berbasis Bandicam dalam konteks pembelajaran Aqidah Akhlak yang masih relatif terbatas dikaji dalam penelitian sebelumnya.

### **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Sugiyono, 2017). Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis PowerPoint yang direkam menggunakan aplikasi Bandicam pada materi Aqidah Akhlak tentang menghindari perilaku berfoya-foya (*israf*), *riya'*, dan *sum'ah*.

Pada tahap Analysis dilakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Tahap Design meliputi perancangan media pembelajaran, sedangkan tahap Development dilakukan dengan pembuatan video menggunakan Bandicam dan validasi oleh ahli media serta ahli materi. Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba media kepada peserta didik kelas X MA Darul Ma'arif Lamongan, kemudian tahap Evaluation dilakukan berdasarkan hasil validasi dan respons peserta didik.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X MA Darul Ma'arif Lamongan yang berjumlah 14 siswa dalam satu kelas. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling dengan memilih kelas X karena materi yang dikembangkan merupakan materi Aqidah Akhlak kelas X. Selain peserta didik, penelitian ini melibatkan satu validator ahli media dan satu validator ahli materi.

Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi ahli dan angket respons peserta didik, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi, angket validasi, dan angket respons peserta didik yang menggunakan skala Likert 1–5. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi melalui expert judgment.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus:

$$P = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimum}) \times 100\%$$

Persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan dengan kriteria: 81–100% (sangat layak), 61–80% (layak), 41–60% (cukup layak), 21–40% (kurang layak), dan 0–20% (tidak layak) (Widoyoko, 2016).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### Statistik Deskriptif

Penelitian ini melibatkan pengembangan media pembelajaran berbasis Bandicam untuk mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X di MA Darul Ma'arif Lamongan. Data penelitian dikumpulkan melalui tiga tahap utama: (1) validasi ahli media, (2) validasi ahli materi, dan (3) pengumpulan respon peserta didik. Subjek uji coba terdiri atas 1 ahli media, 1 ahli materi, dan 14 peserta didik kelas X. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert 5 poin untuk validasi ahli dan skala Likert 4 poin untuk respon peserta didik. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan perhitungan persentase kelayakan berdasarkan rumus yang diadaptasi dari Widoyoko (2016).

#### Hasil Validasi Ahli Media

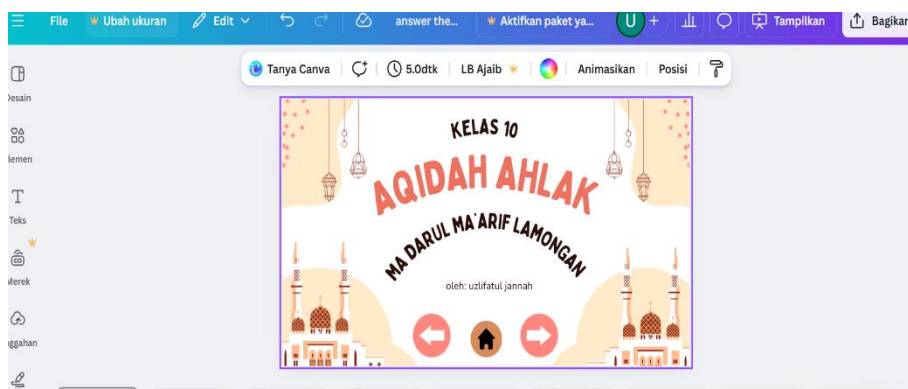
Validasi ahli media dilakukan oleh Validator Ahli Media 1 untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis Bandicam yang telah dikembangkan. Penilaian meliputi aspek kelayakan tampilan, kelayakan media, kemudahan penggunaan, dan kualitas media secara keseluruhan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 67 dari skor maksimal 75 dengan persentase kelayakan sebesar 89,33%. Berdasarkan kriteria yang digunakan, media pembelajaran berbasis Bandicam termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Kelayakan Tampilan	90,00	Sangat Layak
Kelayakan Media	86,67	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan	93,33	Sangat Layak
Kualitas Media Keseluruhan	86,67	Sangat Layak
Rata-rata	89,33	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, aspek kemudahan penggunaan memperoleh nilai tertinggi yaitu 93,33%, menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan dan dipahami oleh pengguna. Aspek kelayakan tampilan juga memperoleh nilai yang tinggi karena penggunaan teks, gambar, dan tata letak dinilai menarik serta mampu mendukung penyampaian materi. Selain memberikan penilaian kuantitatif,

validator juga memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan media, yaitu peningkatan kualitas audio narasi agar lebih jelas, penyesuaian ukuran teks pada beberapa slide, dan penyempurnaan transisi video. Seluruh masukan tersebut telah digunakan sebagai dasar revisi sebelum media diimplementasikan kepada peserta didik.



**Gambar 1. Tampilan Profil Media Pembelajaran Bandicam Berbasis PowerPoint**

### Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Validator Ahli Materi 1 untuk menilai kesesuaian materi dengan kompetensi pembelajaran, penggunaan bahasa, penyajian materi, dan evaluasi pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 62 dari skor maksimal 75 dengan persentase kelayakan sebesar 82,66%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Kelayakan Materi	88,00	Sangat Layak
Kebahasaan	75,00	Layak
Penggunaan	85,00	Sangat Layak
Evaluasi	80,00	Layak
Rata-rata	82,66	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek kelayakan materi memperoleh nilai tertinggi, yaitu 88,00%, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran Aqidah Akhlak dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan terkait aspek kebahasaan dan penggunaan media, seperti penyederhanaan beberapa kalimat agar lebih mudah dipahami, penambahan contoh yang lebih kontekstual, serta penjelasan yang lebih rinci mengenai perbedaan perilaku *riya'* dan *sum'ah*. Masukan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar revisi sebelum media di uji cobakan kepada peserta didik.



**Gambar 2. Menu Utama Media Bandicam**

### Hasil Respon Peserta Didik

Setelah melalui tahap revisi, media pembelajaran berbasis Bandicam diimplementasikan kepada 14 peserta didik kelas X MA Darul Ma'arif Lamongan. Respons peserta didik diukur menggunakan angket yang mencakup lima dimensi, yaitu kemudahan penggunaan, tampilan video, kualitas audio dan visual, pemahaman materi, dan manfaat media.

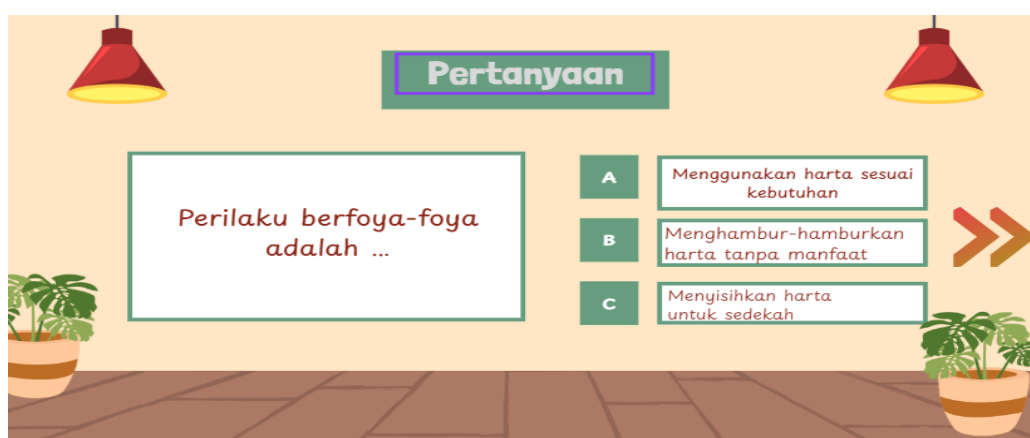
**Tabel 3. Rekapitulasi Respons Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Bandicam**

Dimensi Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Kemudahan Penggunaan	80,80	Layak
Tampilan Video	83,21	Sangat Layak
Kualitas Audio dan Visual	81,25	Sangat Layak
Pemahaman Materi	77,23	Layak
Manfaat Media	78,57	Layak
Rata-rata	80,44	Layak

Berdasarkan Tabel 3, respons peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Bandicam berada pada kategori layak dengan persentase rata-rata sebesar 80,44%. Dimensi tampilan video memperoleh nilai tertinggi sebesar 83,21%, menunjukkan bahwa peserta didik menilai media memiliki desain visual yang menarik dan nyaman digunakan selama proses pembelajaran. Dimensi kualitas audio dan visual juga memperoleh nilai yang tinggi karena video dapat diputar dengan baik serta membantu peserta didik mengikuti penjelasan materi. Sementara itu, dimensi manfaat media memperoleh nilai paling rendah dibandingkan dimensi lainnya, namun tetap berada dalam kategori layak. Secara keseluruhan, peserta didik memberikan respons positif terhadap media yang dikembangkan karena membantu memahami materi, dapat digunakan secara mandiri, dan memungkinkan materi dipelajari kembali di luar jam pembelajaran.



**Gambar 3. Tampilan Video Materi dalam Media Bandicam**



**Gambar 4. Contoh Kuis Interaktif**

Sebagai ringkasan, hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, dan respons peserta didik disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Ringkasan Kelayakan Media Pembelajaran Bandicam**

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Validasi Ahli Media	89,33	Sangat Layak
Validasi Ahli Materi	82,66	Sangat Layak
Respons Peserta Didik	80,44	Layak
Rata-rata Keseluruhan	84,14	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba lapangan, media pembelajaran berbasis Bandicam memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 84,14% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan media dan materi serta mendapatkan respons positif dari peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Bandicam layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Aqidah Akhlak di tingkat Madrasah Aliyah.

## PEMBAHASAN

### Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Bandicam

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berbasis Bandicam pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X di MA Darul Ma'arif Lamongan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 89,33% dari validator ahli media dan 82,66% dari validator ahli materi. Berdasarkan kriteria yang digunakan, kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, isi materi, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Tingginya penilaian pada aspek tampilan dan kemudahan penggunaan menunjukkan bahwa media mampu menyajikan materi Aqidah Akhlak secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik aplikasi Bandicam yang memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, animasi, presentasi PowerPoint, dan narasi audio dalam satu media pembelajaran. Kombinasi unsur-unsur tersebut membantu mengubah materi Aqidah Akhlak yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui contoh visual yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Materi mengenai perilaku *israf*, *riya'*, dan *sum'ah* misalnya, tidak hanya dijelaskan secara verbal tetapi juga divisualisasikan melalui ilustrasi dan contoh kasus sehingga lebih mudah dipahami.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2009). Teori tersebut menjelaskan bahwa peserta didik memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu saluran visual dan saluran auditori. Ketika informasi disajikan dalam bentuk gambar, teks, dan narasi secara bersamaan, proses pengolahan informasi menjadi lebih optimal dibandingkan jika hanya disampaikan melalui ceramah. Dengan demikian, penggunaan media video berbasis Bandicam memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses pembelajaran.

Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan Cognitive Load Theory yang dikemukakan oleh Sweller (2011), yang menjelaskan bahwa penyajian informasi secara terstruktur dapat membantu mengurangi beban kognitif peserta didik. Melalui video pembelajaran, materi disajikan secara bertahap dan sistematis sehingga peserta didik dapat memusatkan perhatian pada konsep yang dipelajari tanpa harus memproses informasi yang terlalu kompleks dalam waktu bersamaan. Kondisi ini menjadi penting dalam pembelajaran Aqidah Akhlak yang memuat konsep-konsep moral dan keagamaan yang memerlukan pemahaman mendalam.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hilmi et al. (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Bandicam memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan penilaian validator. Temuan ini juga didukung oleh Andari et al. (2023) dan Atmoko et al. (2023) yang menyatakan

bahwa media audiovisual dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan penyampaian materi. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penggunaan media audiovisual menjadi penting karena dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui representasi visual yang lebih konkret.

### **Respons Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Berbasis Bandicam**

Tujuan kedua penelitian ini adalah mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Bandicam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase respons sebesar 80,44% dengan kategori layak. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.

Dimensi tampilan video memperoleh skor tertinggi dibandingkan dimensi lainnya. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik menilai media memiliki desain visual yang menarik, mudah diikuti, dan mampu meningkatkan perhatian selama proses pembelajaran. Tampilan visual yang baik berperan penting dalam membantu peserta didik memusatkan perhatian pada materi yang disampaikan, terutama pada materi Aqidah Akhlak yang selama ini lebih banyak diajarkan melalui metode ceramah.

Dimensi kualitas audio dan visual juga memperoleh nilai yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa video dapat membantu mereka mengikuti penjelasan materi dengan lebih baik. Kemampuan video untuk diputar ulang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari kembali materi sesuai kebutuhan masing-masing. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2010) yang menyatakan bahwa media audiovisual mampu merangsang indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan sehingga mendukung proses belajar yang lebih efektif.

Meskipun demikian, dimensi manfaat media memperoleh skor terendah dibandingkan dimensi lainnya, yaitu sebesar 78,57%. Selain itu, indikator “penjelasan guru jelas dan runtut” juga memperoleh persentase terendah sebesar 75%. Temuan ini menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang perlu disempurnakan pada media yang dikembangkan. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah kualitas audio narasi yang belum optimal, sebagaimana juga menjadi masukan dari validator ahli media. Narasi yang kurang jelas dapat memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap isi materi meskipun tampilan visual media sudah dinilai baik.

Faktor lain yang mungkin memengaruhi adalah karakteristik pembelajaran Aqidah Akhlak yang tidak hanya menuntut penyampaian informasi, tetapi juga memerlukan interaksi, diskusi, dan refleksi nilai-nilai moral secara langsung.

Media video mampu membantu penyampaian materi, tetapi belum sepenuhnya dapat menggantikan peran guru dalam memberikan penguatan, klarifikasi, dan bimbingan terhadap pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media Bandicam lebih tepat diposisikan sebagai pendukung pembelajaran yang melengkapi proses pembelajaran tatap muka, bukan sebagai satu-satunya sumber belajar.

Temuan penelitian ini didukung oleh Mu'minin dan Humaisi (2021), Afnita et al. (2022), serta Sodikin et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media audiovisual memperoleh respons positif dari peserta didik karena mampu meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini tidak mengukur peningkatan hasil belajar atau pemahaman peserta didik melalui desain pretest-posttest. Oleh karena itu, temuan penelitian hanya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh respons positif dan memiliki potensi untuk mendukung proses pemahaman materi Aqidah Akhlak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Bandicam memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 84,14% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan media dan materi serta memperoleh respons positif dari peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Bandicam dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Aqidah Akhlak di tingkat Madrasah Aliyah. Meskipun demikian, pengembangan selanjutnya perlu memperhatikan kualitas audio, kejelasan narasi, dan integrasi aktivitas yang lebih interaktif agar manfaat media dapat dirasakan secara lebih optimal oleh peserta didik.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis Bandicam untuk mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X di MA Darul Ma'arif Lamongan melalui model pengembangan ADDIE. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media maupun materi, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Karakteristik media yang mengintegrasikan presentasi visual dan narasi audio membantu menyajikan materi yang bersifat abstrak secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Respons peserta didik terhadap penggunaan media juga menunjukkan hasil yang positif. Peserta didik menilai media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mendukung proses pembelajaran secara lebih fleksibel. Temuan ini menunjukkan bahwa media berbasis Bandicam berpotensi menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran Aqidah Akhlak di tingkat Madrasah Aliyah.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan peserta didik dari satu kelas pada satu sekolah dan berfokus pada satu topik materi Aqidah Akhlak. Selain itu, penelitian ini belum mengukur dampak penggunaan media terhadap hasil belajar maupun perubahan sikap peserta didik dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih luas dan menguji efektivitas media melalui desain eksperimen. Pengembangan berikutnya juga dapat mengintegrasikan media Bandicam dengan Learning Management System (LMS) untuk memantau aktivitas belajar peserta didik, menambahkan fitur subtitle guna meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, serta mengembangkan unsur interaktif yang memungkinkan peserta didik memperoleh umpan balik secara langsung selama proses belajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, N., Sari, D. P., Arafat, A., Putra, F. W., & Wandu, J. I. (2022). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran audio visual. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 7(2), 126–130. <https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p126-130>
- Aminah, U. N., Jennah, R., & Rizal, S. U. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI kelas X. *Publikasi Pendidikan*, 15(1), 135–144. <https://doi.org/10.70713/publikan.v15i1.69781>
- Andari, T. A., Ritonga, M., Rahmi, A., Hasibuan, L. A., & Pane, M. S. (2023). Penerapan media audio visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 100–107. <https://doi.org/10.52166/mida.v6i1.3807>
- Arsyad, A. (2010). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Atmoko, N. W., Mujiburrohmah, & Mukhlisah, I. (2023). Implementasi media pembelajaran audiovisual berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 01 Karanganyar tahun ajaran 2022/2023. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1). <https://doi.org/10.51468/jpi.v5i1.332>
- Cahyono, H. (2021). Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi Bandicam untuk meningkatkan kemampuan abstraksi mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 114–119. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.205>
- Doni, A. W., Thaariq, N. A. A., Ponda, A., Suhaimi, & Bahar, I. (2024). Efektivitas pelatihan pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 30–39. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v14i1.3320](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i1.3320)
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Gerasela, G., Noveliani, E., Aryando, D., & Safitri, S. (2025). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi: menyongsong era baru dalam perspektif ilmu sosial. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(4), 5983–

5989. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i4.9257>
- Hasibuan, R. (2022). Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Hibrul Ulama*, 4(1), 60–65. <https://doi.org/10.47662/hibrululama.v4i1.369>
- Hilmi, U., Rusydiani, I., & Fadlullah, F. (2021). Pengembangan model video pembelajaran berbasis aplikasi Bandicam pada pelajaran PPKn materi pelanggaran HAM kelas XI di SMKN 1 Cileles. *Untirta Civic Education Journal (UCEJ)*, 6(2), 165–187. <https://doi.org/10.30870/ucej.v6i2.13719>
- Khofifah, N., Ngatmini, & Purnamasari, I. (2023). Pengembangan media rekam layar Bandicam tema diriku untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas I sekolah dasar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17(1), 161–169. <https://doi.org/10.26877/mpp.v17i1.14055>
- Khotimah, K., & Hasanah, F. (2021). Penerapan media Bandicam dengan pendekatan realistik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI kelas XI IPS di SMA Negeri Plandaan Jombang. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 4(4), 29–36. <https://doi.org/10.32764/joems.v4i4.533>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mu'minin, M. I., & Humaisi, M. S. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual dalam mengembangkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 1–12.
- Nata, A. (2013). *Akhlaq tasawuf*. Rajawali Pers.
- Ritonga, S., Asroni, M., Juliana, V., Sari, Z., & Suhaila, P. (2025). Strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam: telaah dalam perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(1), 143–151. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i1.768>
- Sodikin, A., Listiana, L., & Ichsan, A. T. (2023). Inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media audio visual di SMP. *JUPIN (Jurnal Pendidikan Islam Nusantara)*, 2(2), 120–138. <https://doi.org/10.30599/jupin.v2i02.741>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D)*. Alfabeta.
- Sujono, H. A. R. (2022). Mengembangkan penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Sweller, J. (2011). Cognitive load theory. *Psychology of Learning and Motivation*, 55, 37–76. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00002-8>
- Widoyoko, E. P. (2016). *Evaluasi program pembelajaran*. Pustaka Pelajar.