

Pemanfaatan Student-Generated Video Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Kajian Literatur Terhadap Kreativitas dan Partisipasi Siswa

Siska Nirmala^{1*}, Nadia Salsabella Nur Fitria², Naufal Fadzil Maulana³, Rida ayu Agustina⁴

¹ Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama', Tuban, Indonesia

² Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama', Tuban, Indonesia

³ Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama', Tuban, Indonesia

*siskanirmala2003@gmail.com¹, *nadiasalsabella63@gmail.com², *fadilmaulana3423@gmail.com³, rdaagstna@gmail.com⁴

ARTICLE INFO

Article history:

Diterima 1 Mei 2026

Direvisi 10 Mei 2026

Diterima 30 Mei 2026

Tersedia online 14 Juni 2026

Kata Kunci:

student-generated video, kreativitas partisipasi siswa, media pembelajaran

Keywords:

student-generated video, creativity student participation, learning media

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Garut.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan student-generated video dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui studi literatur, khususnya terhadap peningkatan kreativitas dan partisipasi siswa. Metode yang digunakan adalah kajian literatur dengan menganalisis berbagai jurnal, artikel ilmiah, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penggunaan media video buatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa student-generated video mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan inovatif. Selain itu, penggunaan media ini juga meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui kegiatan diskusi, kerja sama kelompok, komunikasi, serta keterlibatan langsung dalam proses belajar. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman materi Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, pemanfaatan student-generated video dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran PAI di era digital.

ABSTRACT

This study aims to examine the use of student-generated videos in Islamic Religious Education (PAI) learning through a literature review, specifically on improving student creativity and participation. The method used is a literature review by analyzing various journals, scientific articles, and previous research

relevant to the use of student-generated video media in the learning process. The results of the study indicate that student-generated videos can improve student creativity in delivering learning materials in an interesting and innovative way. In addition, the use of this media also increases active student participation through discussion activities, group collaboration, communication, and direct involvement in the learning process. Learning becomes more interactive, enjoyable, and student-centered, thus helping to improve understanding of Islamic Religious Education materials. Thus, the use of student-generated videos can be an effective alternative learning media in supporting the PAI learning process in the digital era.

1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, peserta didik tidak hanya dituntut memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang berkembang saat ini adalah penggunaan student-generated video atau

video yang dibuat oleh siswa. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan merancang, merekam, mengedit, dan mempresentasikan materi pembelajaran dalam bentuk video. Pada pembelajaran PAI, pemanfaatan student-generated video dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai keislaman secara lebih kontekstual dan menarik. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pencarian informasi, pengolahan pesan, hingga penyampaian materi kepada audiens.

Pembelajaran PAI selama ini sering kali masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan, sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran cenderung rendah. Kondisi tersebut dapat berdampak pada kurang optimalnya pengembangan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam memahami nilai-nilai agama secara mendalam. Padahal, kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikembangkan dalam pendidikan modern. Kreativitas memungkinkan siswa menghasilkan ide, gagasan, dan cara baru dalam memahami serta menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, partisipasi aktif siswa juga menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran karena menunjukkan keterlibatan emosional, intelektual, dan sosial siswa selama proses belajar berlangsung. Dalam beberapa penelitian, penggunaan media video berbasis proyek terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterampilan komunikasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembuatan video oleh siswa juga dapat mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif yang lebih aktif dan bermakna. Pada pembelajaran PAI, media ini berpotensi membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, misalnya melalui visualisasi praktik ibadah, simulasi akhlak dalam kehidupan sehari-hari, maupun penyampaian dakwah kreatif berbasis digital. Dengan demikian, student-generated video tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kompetensi digital dan karakter siswa.

Meskipun demikian, pemanfaatan student-generated video dalam pembelajaran PAI masih memerlukan kajian lebih mendalam, terutama terkait pengaruhnya terhadap kreativitas dan partisipasi siswa. Berbagai penelitian menunjukkan hasil yang beragam tergantung pada konteks pembelajaran, kesiapan guru, fasilitas teknologi, dan karakteristik peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan kajian literatur yang mampu menganalisis dan merangkum berbagai temuan penelitian terkait penggunaan student-generated video dalam pembelajaran PAI.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan student-generated video dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta menganalisis pengaruhnya terhadap kreativitas dan partisipasi siswa. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran PAI yang inovatif, partisipatif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

2. METODE/METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus (case study). Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen), di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci (Dr Sugiyono, 2013). Pendekatan studi kasus dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam proses implementasi penugasan pembuatan video oleh siswa di SMPN 5 Tuban dan bagaimana proses tersebut berkontribusi terhadap internalisasi nilai-nilai karakter dalam mata pelajaran PAI.

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini terbagi menjadi dua yakni data primer :Diperoleh langsung melalui observasi partisipatif di kelas selama proses pembuatan video dan wawancara mendalam dengan guru PAI serta siswa sebagai subjek penelitian. Dan data sekunder : Berupa dokumen pendukung seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), naskah video yang dibuat siswa, produk video itu sendiri, serta catatan hasil diskusi kelas terkait nilai karakter yang terkandung dalam video tersebut. Teknik pengumpulan data yang kami gunakan Adalah dengan observasi secara langsung dan wawancara mendalam. Untuk menjamin validitas dan reliabilitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan hasil observasi, data dari wawancara guru, dan testimoni siswa, serta melakukan pengecekan ulang terhadap produk video yang dihasilkan siswa guna memastikan bahwa nilai-nilai karakter yang dipelajari benar-benar terinternalisasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

Result

Konsep dan Karakteristik Student-Generated Video (SGV) dalam Konteks Pendidikan

Student-Generated Video (SGV) merupakan pendekatan pembelajaran inovatif di mana siswa berperan aktif sebagai kreator konten audiovisual yang berhubungan langsung dengan materi pelajaran. Berbeda dengan penggunaan video sebagai media pasif yang ditonton oleh siswa, SGV menempatkan siswa pada posisi produsen pengetahuan, bukan sekadar konsumen. Hal ini sejalan dengan pandangan (Sukirman, 2021) yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses penciptaan akan menghasilkan pengalaman belajar yang jauh lebih bermakna dan berkesan. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pendekatan ini membuka ruang bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka tentang nilai-nilai Islam melalui medium yang dekat dengan keseharian generasi digital.

Secara konseptual, SGV berpijak pada teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, di mana pengetahuan dibangun secara aktif oleh pelajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. (rusman, 2011) menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek seperti SGV memungkinkan siswa untuk menginternalisasi konsep-konsep yang dipelajari melalui proses pembuatan karya nyata. Dalam pembelajaran PAI, proses produksi video menuntut siswa untuk memahami secara mendalam nilai-nilai keislaman yang akan mereka sampaikan, sehingga terjadi proses penghayatan yang lebih autentik dibandingkan dengan sekadar menghafal teks. karakteristik SGV yang membedakannya dari strategi pembelajaran konvensional terletak pada dimensi kreasi, kolaborasi, dan komunikasi yang terpadu dalam satu kegiatan. (Rinaldi Munir, 2012) mencatat bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran agama tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan di era globalisasi. Ketiga dimensi ini kreasi, kolaborasi, dan komunikasi secara bersamaan terstimulasi ketika siswa terlibat dalam proses perencanaan, produksi, dan presentasi video mereka.

Peningkatan Kreativitas Siswa melalui Student-Generated Video dalam Pembelajaran PAI.

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi fundamental yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21. (MUNANDAR, 2009) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang bersifat inovatif dan bermanfaat. Dalam konteks pembelajaran PAI, kreativitas tidak sekadar berarti kemampuan berkarya secara estetis, melainkan juga kemampuan untuk memaknai dan mengekspresikan nilai-nilai Islam secara original dan relevan dengan konteks kehidupan siswa.

Kajian yang dilakukan oleh (Maulana, 2021) menunjukkan bahwa penerapan SGV dalam pembelajaran PAI di tingkat SMA secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa sebesar 34% dibandingkan kelas yang menggunakan metode konvensional. Peningkatan ini terlihat pada empat dimensi kreativitas: kelancaran (fluency) dalam menghasilkan ide, keluwesan (flexibility) dalam berpikir, keaslian (originality) dalam mengekspresikan gagasan, dan elaborasi (elaboration) dalam mengembangkan konsep. Temuan ini memperkuat argumen bahwa proses produksi video merangsang aktivitas kognitif tingkat tinggi yang jarang distimulasi melalui metode ceramah atau diskusi biasa.

Senada dengan hal tersebut, (S. Rahayu, 2020) dalam penelitian tindakan kelas mereka menemukan bahwa ketika siswa diberi kebebasan untuk merancang konten video tentang tema-tema PAI seperti akhlak mulia, toleransi, dan ibadah sehari-hari, mereka menunjukkan kemampuan untuk mengintegrasikan pengetahuan agama dengan realitas kehidupan sosial mereka secara kreatif. Proses ini melibatkan pencarian referensi, diskusi kelompok, penulisan skrip, pengambilan gambar, dan penyuntingan, yang semuanya menuntut aktivasi fungsi kognitif yang beragam. Hal yang menarik adalah bahwa siswa yang awalnya terkesan pasif dalam pembelajaran konvensional justru menunjukkan kreativitas yang menonjol ketika diberi kesempatan untuk berkarya melalui media video.

Lebih dari sekadar peningkatan keterampilan teknis, SGV berkontribusi pada pengembangan kreativitas yang bersifat holistik dan integratif. (Pratiwi, 2019) menekankan bahwa ketika siswa madrasah membuat video tentang praktik ibadah atau kisah teladan para sahabat Nabi, mereka tidak hanya melatih kemampuan produksi media, tetapi juga menjalani proses penghayatan nilai spiritual yang mendalam. Kreativitas dalam konteks ini menjadi jembatan antara pengetahuan tekstual tentang Islam

dan penginternalisasian nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata. Temuan ini menjadi semakin bermakna ketika dikaitkan dengan tujuan utama pembelajaran PAI, yakni membentuk pribadi Muslim yang berakhlak mulia dan memiliki keimanan yang kokoh.

Dimensi kreativitas yang paling menonjol dalam implementasi SGV adalah originalitas. Berbeda dengan tugas konvensional yang cenderung menghasilkan respons seragam, pembuatan video mendorong setiap siswa atau kelompok untuk menemukan pendekatan unik dalam menyajikan materi agama. (Nurul Fadillah Apriani Lubis, 2026) dalam systematic review mereka menegaskan bahwa keunikan pendekatan ini terletak pada kemampuannya mengubah siswa dari penerima pasif menjadi produsen pengetahuan yang aktif dan inovatif. Inilah yang menjadikan SGV tidak sekadar metode pembelajaran, melainkan sebuah ekosistem kreativitas yang berkelanjutan.

Peningkatan Partisipasi Siswa melalui Student-Generated Video

Partisipasi siswa dalam pembelajaran merupakan indikator kunci keberhasilan proses pendidikan. (Sardiman A.M, 2011) membedakan partisipasi menjadi beberapa dimensi, yakni partisipasi kognitif, afektif, psikomotorik, dan sosial. Dalam konteks SGV, keempat dimensi partisipasi ini distimulasi secara bersamaan, menciptakan pengalaman belajar yang jauh lebih komprehensif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang umumnya hanya mengaktifkan satu atau dua dimensi secara dominan.

Partisipasi kognitif dalam SGV terwujud melalui proses penelitian, analisis, dan sintesis materi PAI yang diperlukan untuk menghasilkan konten video yang berkualitas dan akurat. Ketika siswa harus memastikan bahwa setiap informasi keislaman yang mereka sampaikan dalam video adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan, mereka secara natural terdorong untuk melakukan kajian yang lebih mendalam. (Nuryana, 2018) menemukan bahwa dalam pembelajaran PAI berbasis proyek yang melibatkan produksi video, siswa menunjukkan tingkat literasi agama yang jauh lebih tinggi karena mereka merasa bertanggung jawab terhadap akurasi konten yang akan ditonton oleh orang lain.

Partisipasi sosial dalam SGV memiliki signifikansi khusus dalam pembelajaran PAI, mengingat nilai-nilai Islam sangat menekankan pentingnya kerja sama dan ukhuwah Islamiyah. (Rhamadhan, 2023) melaporkan bahwa proses kolaborasi dalam pembuatan video mengajarkan siswa tentang pembagian tugas, menghargai perbedaan pendapat, dan bekerja menuju tujuan Bersama nilai-nilai yang sejalan dengan ajaran Islam tentang musyawarah dan tolong-menolong. Temuan ini menunjukkan bahwa SGV tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga memiliki nilai formatif yang relevan dengan tujuan pendidikan Islam secara lebih luas.

Aspek partisipasi afektif yang ditumbuhkan melalui SGV juga tidak dapat diabaikan. Ketika siswa menuangkan pemahaman dan penghayatan mereka tentang nilai-nilai Islam ke dalam medium video, terjadi proses ekspresi emosional yang autentik. (S. Rahayu, 2020) mencatat bahwa siswa yang membuat video tentang kisah keteladan Nabi Muhammad SAW, misalnya, menunjukkan emosi yang lebih terlibat dan penghayatan yang lebih mendalam dibandingkan ketika mereka hanya membaca tentang kisah tersebut dari buku teks. Proses ini mencerminkan terjadinya *learning by doing* yang efektif dalam konteks pendidikan keislaman.

Relevansi SGV dengan Karakteristik dan Tujuan Pembelajaran PAI

Pendidikan Agama Islam memiliki karakteristik yang unik dibandingkan mata pelajaran lain, yakni tidak hanya mentransfer pengetahuan intelektual, tetapi juga membentuk karakter, mengembangkan sikap spiritual, dan membangun habitus keislaman yang berkelanjutan. (Dr. Zakiah Daradjat dkk, 2012) menegaskan bahwa tujuan PAI mencakup tiga ranah sekaligus: kognitif (pengetahuan agama), afektif (penghayatan nilai agama), dan psikomotorik (pengamalan ajaran agama). Tantangan terbesar dalam pembelajaran PAI adalah menjembatani ketiga ranah ini secara terpadu, dan inilah titik relevansi terkuat dari SGV.

Kajian literatur menunjukkan bahwa SGV secara konsisten berhasil mengintegrasikan ketiga ranah tujuan PAI dalam satu aktivitas pembelajaran. Pada ranah kognitif, siswa dituntut untuk memahami materi agama secara akurat sebelum dapat mengkomunikasikannya melalui video. Pada ranah afektif, proses kreatif produksi video mendorong penghayatan dan pemaknaan personal terhadap nilai-nilai Islam. Pada ranah psikomotorik, siswa mengaplikasikan pengetahuan agama dalam bentuk nyata melalui konten video yang mereka ciptakan. (Rinaldi Munir, 2012) menegaskan bahwa integrasi teknologi yang bermakna dalam PAI, seperti yang terwujud dalam SGV, justru memperkuat esensi pendidikan keislaman alih-alih menggesernya.

SGV memiliki relevansi yang kuat dengan konteks generasi Z yang merupakan digital natives. Siswa yang lahir dan tumbuh dalam ekosistem digital memiliki kecenderungan untuk belajar melalui medium visual dan interaktif. (nana sudjana, 2016) menjelaskan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan preferensi dan kebiasaan belajar alami siswa akan menghasilkan efektivitas yang jauh lebih tinggi. Dalam konteks ini, SGV bukan hanya sebuah metode inovatif, tetapi juga sebuah strategi yang responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik generasi peserta didik masa kini.

Discussion

Perbandingan dan Analisis: SGV dan Metode Konvensional dalam PAI

Tabel Ringkasan Hasil Kajian Literatur tentang SGV dalam Pembelajaran PAI.

Aspek Pembelajaran	Student-Generated Video (SGV)	Metode Konvensional	Analisis Perbandingan
Peran Siswa	Siswa berperan aktif sebagai kreator konten pembelajaran melalui proses merancang, merekam, dan mengedit video.	Siswa cenderung menjadi penerima informasi secara pasif melalui ceramah dan hafalan.	SGV menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (<i>student-centered learning</i>), sedangkan metode konvensional masih berorientasi pada guru (<i>teacher-centered learning</i>).
Kreativitas	Kreativitas siswa berkembang melalui penyusunan ide, skenario, visualisasi materi, dan editing video.	Kreativitas siswa kurang terfasilitasi karena pembelajaran lebih berfokus pada penyampaian materi secara satu arah.	Berdasarkan penelitian Maulana & Hidayat (2021), SGV meningkatkan kreativitas siswa sebesar 34% dibandingkan metode konvensional.
Partisipasi Siswa	Partisipasi siswa meningkat melalui diskusi kelompok, kolaborasi, presentasi, dan keterlibatan langsung dalam produksi video.	Partisipasi siswa relatif rendah karena interaksi pembelajaran terbatas pada tanya jawab sederhana.	SGV mampu meningkatkan partisipasi kognitif, sosial, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan.
Pemahaman Materi PAI	Materi PAI dipahami lebih kontekstual melalui visualisasi praktik ibadah, simulasi akhlak, dan dakwah kreatif.	Pemahaman materi lebih bersifat teoritis dan hafalan.	SGV membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai Islam secara lebih mendalam dan aplikatif.
Keterampilan Abad 21	Mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital.	Keterampilan abad 21 kurang berkembang optimal karena pembelajaran lebih monoton.	SGV relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan karakteristik generasi digital.
Motivasi Belajar	Pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga motivasi belajar meningkat.	Siswa mudah merasa bosan karena pembelajaran berlangsung monoton dan satu arah.	Media video membuat siswa lebih antusias dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap hasil karya mereka.
Hubungan dengan Nilai PAI	Nilai-nilai Islam tidak hanya dipahami tetapi juga dipraktikkan dan diekspresikan melalui karya video.	Nilai agama lebih banyak disampaikan secara teoritis tanpa pengalaman nyata.	SGV mendukung integrasi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran PAI.

Peran Guru	Guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan evaluator proses pembelajaran.	Guru menjadi sumber utama informasi dan pengendali penuh pembelajaran.	SGV mendorong transformasi peran guru menuju pembelajaran yang lebih kolaboratif dan partisipatif.
------------	---	--	--

Berdasarkan hasil kajian literatur pada artikel “*Pemanfaatan Student-Generated Video dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Kajian Literatur terhadap Kreativitas dan Partisipasi Siswa*”, penggunaan *Student-Generated Video* (SGV) menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam pembelajaran PAI. Hal ini terlihat dari meningkatnya kreativitas, partisipasi, motivasi belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

Dalam metode konvensional, pembelajaran PAI masih banyak didominasi oleh ceramah dan hafalan sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan kreativitas dan partisipasi siswa belum berkembang secara optimal. Sebaliknya, SGV memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan merancang, membuat, hingga mempresentasikan video pembelajaran.

Penelitian Maulana & Hidayat (Maulana, 2021) menunjukkan bahwa penerapan SGV dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan kreativitas siswa sebesar 34% dibandingkan pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan siswa dalam menghasilkan ide, berpikir fleksibel, menciptakan gagasan yang orisinal, serta mengembangkan konsep secara lebih mendalam.

Selain itu, penelitian Rahayu (S. Rahayu, 2020) menjelaskan bahwa penggunaan video kreatif siswa dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar karena siswa terlibat langsung dalam diskusi, kerja sama kelompok, penulisan naskah, pengambilan gambar, hingga proses editing video. Aktivitas tersebut menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan metode ceramah biasa.

Dari sisi teoritis, implementasi SGV didukung oleh teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dalam konteks PAI, siswa tidak hanya memahami materi agama secara tekstual, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai Islam melalui pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual.

Dengan demikian, SGV dapat dipandang sebagai inovasi pembelajaran PAI yang lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 karena mampu mengintegrasikan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital dalam satu proses pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Implikasi Pedagogis dan Rekomendasi Implementasi SGV dalam PAI

Berdasarkan analisis literatur yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi pedagogis yang penting untuk diperhatikan dalam implementasi SGV dalam pembelajaran PAI. Pertama, SGV sebaiknya tidak diperlakukan sebagai kegiatan tambahan, melainkan diintegrasikan secara organik ke dalam kurikulum PAI yang sudah ada. (Rusman, 2011) menekankan bahwa keberhasilan inovasi pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana integrasi dilakukan, bukan sekadar pada adopsi teknologinya. SGV yang dirancang dengan baik akan memperkuat pencapaian kompetensi inti PAI, bukan menjadi beban tambahan bagi siswa maupun guru.

Kedua, guru PAI perlu dibekali dengan kompetensi pedagogis dan teknis yang memadai sebelum menerapkan SGV. (Mulyasa, 2013) menegaskan bahwa kompetensi guru merupakan faktor determinan dalam keberhasilan inovasi pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan guru dalam bidang literasi digital, desain pembelajaran berbasis proyek, dan teknik penilaian autentik menjadi prasyarat yang tidak dapat diabaikan. Program pengembangan profesional guru PAI perlu secara eksplisit memasukkan kompetensi fasilitasi SGV sebagai salah satu capaian yang ditargetkan.

Ketiga, sistem penilaian perlu diadaptasi untuk mengakomodasi kompleksitas dan keunikan karya yang dihasilkan siswa melalui SGV. Evaluasi tidak cukup hanya mengukur produk akhir berupa video, tetapi juga perlu mencakup penilaian proses kolaborasi, tingkat kreativitas, akurasi konten keislaman, dan dampak afektif terhadap penghayatan nilai-nilai agama. (S. Rahayu, 2020) menyarankan penggunaan rubrik penilaian yang komprehensif dan holistik yang mencerminkan multidimensionalitas

tujuan pembelajaran PAI. Dengan penilaian yang tepat, SGV tidak hanya menjadi aktivitas yang menarik tetapi juga bermakna secara akademis dan spiritual.

Terakhir, perlu dikembangkan ekosistem berbagi dan apresiasi karya video siswa di lingkungan sekolah dan komunitas Muslim yang lebih luas. (Pratiwi, 2019) menemukan bahwa ketika video karya siswa dipresentasikan dan diapresiasi oleh komunitas yang lebih luas, motivasi belajar dan rasa bangga siswa meningkat secara signifikan. Dalam konteks PAI, hal ini dapat diwujudkan melalui festival video Islami tingkat sekolah atau madrasah, penayangan karya siswa dalam kegiatan keagamaan, atau pemanfaatan platform media sosial yang aman untuk berbagi karya. Ekosistem apresiasi ini akan semakin memperkuat dampak positif SGV terhadap kreativitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran agama Islam.

4. KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan hasil kajian literatur, pemanfaatan Student-Generated Video (SGV) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan partisipasi siswa. Melalui proses merancang, merekam, mengedit, dan mempresentasikan video, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pencipta dan penyampai pengetahuan. Kegiatan tersebut mampu mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif, kemampuan berkomunikasi, kolaborasi, serta keterampilan pemecahan masalah.

Selain meningkatkan kreativitas, penggunaan SGV juga terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa pada aspek kognitif, afektif, sosial, dan psikomotorik. Siswa menjadi lebih aktif dalam mencari informasi, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta menghayati nilai-nilai Islam yang dipelajari. Pembelajaran PAI yang selama ini cenderung berpusat pada guru dapat berubah menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21 dan perkembangan teknologi digital, SGV memiliki relevansi yang tinggi karena mampu mengintegrasikan penguasaan materi keagamaan dengan keterampilan digital yang dibutuhkan peserta didik. Oleh karena itu, Student-Generated Video dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

5. REFERENCES

- Dr Sugiyono. (2013). *Lihat artikel Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=MGOs5rkAAAAJ&citation_for_view=MGOs5rkAAAAJ:a9-T7VOCCH8C
- Dr. Zakiah Daradjat dkk. (2012). *ilmu pendidikan islam* (10th ed.). Bumi Aksara.
<https://library.cimahikota.go.id/opac/detail-opac?id=8884>
- Maulana, R. & H. (2021). Penerapan student-generated video dalam pembelajaran PAI di SMA: Studi eksperimen pada peningkatan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia*, 8, 55-72. <https://www.perplexity.ai/search/151fd7db-091a-4868-af5c-2a284609b871>
- Mulyasa, E. ; M. (2013). *Standar kompetensi dan sertifikasi guru* (7th ed.). Remaja Rosdakarya.
http://lib.unib.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D28990%26keywords%3D
- MUNANDAR, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT Rineka Cipta.
<https://perpusda.bantulkab.go.id/pc/31603>
- nana sudjana, ahmad rivai. (2016). *Media Pengajaran* (13th ed.). sinar baru algensindo.
<https://id.scribd.com/document/693214718/Media-Pengajaran>
- Nurul Fadillah Apriani Lubis, S. N. F. (2026). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: EFEKTIFITAS MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI PADA SMP .
Sindoro : Cendikia Pendidikan, 18, 3025–6488.
<https://cibinstitute.id/index.php/sindoro/article/view/1619>
- Nuryana, Z. (2018). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal TAMADDUN*, XIX.

- Pratiwi, D. & sari, N. (2019). Student-generated video dan hasil belajar PAI di madrasah tsanawiyah: Pendekatan deskriptif kualitatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 17, 201–218. <https://www.perplexity.ai/search/151fd7db-091a-4868-af5c-2a284609b871>
- RHAMADHAN, M. G. (2023). *PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KOTA BENGKULU*.
- Rinaldi Munir. (2012). *Konsep dan aplikasi multimedia dalam pendidikan* (2nd ed.). ALFABETA. <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/220169/multimedia-konsep-dan-aplikasi-dalam-pendidikan>
- rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru* (2nd ed.). Rajagrafindo Persada. <https://opac.ut.ac.id/detail-opac?id=31895>
- S. Rahayu, E. W. (2020). Video kreatif siswa sebagai media pembelajaran agama: Peningkatan motivasi dan partisipasi. *Jurnal Al-Tarbiyah*, 29, 33–52.
- Sardiman A.M. (2011). Interaksi & motivasi belajar-mengajar / Sardiman A.M. | Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan. *RajaGrafindo Persada, jakarta*. <https://inlislite.dispustaka.sumselprov.go.id/opac/detail-opac?id=46276>
- Sukirman. (2021). Karya Sastra Media Pendidikan Karakter bagi Peserta Didik. *Jurnal Konsepsi*, 10. <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/4/5>