BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan merupakan objek yang senantiasa menarik untuk dibincangkan. Pendidikan juga merupakan problem yang kompleks dan tidak akan pernah terselesaikan sepenuhnya. Banyak perspektif yang kompleks untuk mengurai problematika dalam dunia pendidikan agar dapat memberikan jawaban yang memuaskan bagi berbagai pihak (Achmad & dkk, 2021). Pendidikan bukan hanya terkait dengan bertambahnya ilmu pengetahuan, namun harus mencakup aspek sikap dan perilaku sehingga dapat menjadikan anak sebagai manusia yang bertakwa, berilmu dan berakhlak mulia (Sani & Kadri, 2019).

Meningkatkan ketertarikan dalam pembelajaran PAI bukan semata-mata dilakukan tanpa sebab dan tujuan yang jelas, karena sekecil apapun perubahan yang dilakukan tentu sangat berpengaruh bagi kehidupan seseorang. Dalam upaya untuk meningkatkan ketertarikan dalam pembelajaran PAI salah satunya dengan membuat video animasi yang menarik untuk peserta didik. Apabila disangkut pautkan dengan zaman anak millenials dan zamannya generasi strawberi tatangan yang dihadapi akan menjadi semakin kompleks. Akhlak dikalangan ini semakin terkikis terbawa arus teknologi yang cenderung bergaya modern. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Aeni bahwa masyarakat modern (masyarakat zaman ini) cenderung menginginkan segala sesuatu yang serba instan dan mengakibatkan banyak aturan yang dilanggar(Aeni, 2022).

Selain itu dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik, guru juga perlu didasari langkah-langkah sesuai dengan ajaran agama Islam, yaitu firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 44: (Kementrian Agama RI, 2018).

بِالْبَيِّنٰتِ وَالزُّبُرِۗ وَاَنْزَلْنَآ اِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ اِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُوْنَ

Artinya:

Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan aż-Żikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.

Maksud ayat di atas dan tujuan pendidik menurut Tafsir Jalalayn iala lafal ini menjelaskan mengenai hujah-hujah yang jelas (dan kitab-kitab) yakni dimana kitab suci ini menerangkan kepada umat manusia apa yang diturunkan kepada mereka yang dibedakan antara halal dan haram supaya manusia dapat memikirkan atau mengambil pelajaran daripada hal tersebut, hal itupun sama dengan pendidik untuk memperhatikan langkah-langkah apa saja yang sekiranya mampu terimpelemntasikan dengan baik kepada siswa sesuai dengan sumber ajaran agama Islam dan dalam hal pembelajaran atau yang sekiranya tidak mampu terimplementasikan dengan baik untuk diambil pembelajaran (*Tafsir Jalalayn, Tafsirq.Com*, 2023).

Proses belajar mengajar tidak terlepas dari strategi, metode dan media yang digunakan guru (Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, 2020). Pembelajaran positif merupakan realisasi dari aksi guru untuk unjuk profesionalisme dengan berbasis kepada pengalaman dan praktek yang

mereka lakukan dan miliki, jika ini terkendala maka akan sulit diperoleh peningkatan mutu pembelajaran apalagi jika unsur-unsur interaksi pedagogic dalam pembelajaran ikut mundur (Achmad & dkk, 2021). Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, terutama media computer akan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa tanpa meninggalkan subtansi pembelajaran yang harus disampaikan. Dengan demikian, guru PAI khususnya dituntut untuk mengembangkan kecakapannya dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran sebagai perwujudan kompetensi profesionalnya. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang tertuang dalam Undang-Undang No.14 tahun 2005 tentang guru dan dosen bagian ketua mengenai hak dan kewajiban guru dalam pasal 20 b yang berbunyi, "Dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban: … b. meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni" (*Undang-Undang Guru Dan Dosen No. 14 Tahun 2005*, n.d.).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses yang mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada pada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar yaitu usaha

untuk terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik. Jadi dapat disimpulkan proses pembelajaran adalah suatu proses belajar untuk terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik dan menberi pengetahuan dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran memiliki peranan untuk menyediakan informasi dalam pengembangan proses berpikir yang pada akhirnya diharapkan memberikan perubahan positif dalam perilaku siswa baik dari segi kognitif, efektif dan psikomotoriknya. Akan tetapi hasil akhir dari proses tersebut masih sering terkendala dan banyak terdapat kekurangan dan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Kekurangan-kekurangan yang ditemukan tentu saja tidak terlepas dari faktor-faktor penunjang kegiatan pembelajaran, diantaranya kurikulum, suasana akademik, media pembelajaran, motivasi belajar, dan lain-lain. Motivasi peserta didik merupakan salah satu parameter yang menentukan keberhasilan dan prestasi yang tinggi. Motivasi memiliki kedudukan yang utama dalam diri seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu (Okra & Novera, 2019).

Mata pelajaran pendidikan agama Islam merupakan mata pelajaran yang penting untuk membentuk dan menumbuhkan perilaku keagamaan dan karakter siswa, hal ini mendorong pentingnya profesionalisme guru PAI dalam melaksanakan pembelajaran PAI dengan cara yang menyenangkan, misalnya dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di masa ini. Teknologi dapat berpengaruh terhadap berbagai hal, salah satunya terhadap pembelajaran dan cara menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan berkembangnya teknologi di era revolusi indrustri sekarang ini, seharusnya dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dari segi bahan ajar maupun media yang mendukung pembelajaran, agar menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Asih et al., 2023). Kemajuan teknologi dan globalisasi memberikan dampak positif dan negative terhadap perkembangan moralitas remaja. Maka dari itu kemajuan teknologi tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa, siswa SD juga bisa menikmati hasil perkembangan teknologi saat ini. Teknologi banyak digunakan di seluruh dunia pendidikan sebagai sarana dan prasarana interaksi antara pendidik dan perserta didik. Seorang pendidik harus mahir dalam menggunakan teknologi agar saat melakukan pembelajaran bisa mendapatkan hasil yang optimal (Oktaviani & dkk, 2022). Di dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi memiliki dampak yang positif, salah satunya dapat membuat pembelajaran lebih interatif dan menarik. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan memang banyak manfaatnya baik untuk kepentingan didalam kelas bisa juga untuk kepentingan adminitrasi sekolah. Lembaga pendidikan yang sudah memanfaatkann perkembangan teknologi dan komunikasi adalah sekolah menengah pertama. Dengan

adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) kita harus mampu beradaptasi pada perubahan yang terjadi saat ini, harus siap menerima perubahan-perubahan dari pengaruh globalisasi (Hapsari & Zulherman, 2021). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat membantu para pengajar untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik (N. M. L. C. Dewi & Negara, 2021).

Secara umum kemampuan guru dalam menggunakan alat-alat multimedia sangat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang interaktif. Kenyataannya saat ini menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan media untuk pembelajaran (Sukarini & Manuaba, 2021). Selain itu, penggunaan metode yang tepat juga menentukan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan kondusif. Walaupun tidak dapat dipungkiri bahwa metode pembelajaran klasik, yaitu metode ceramah belum sepenuhnya dapat diganti oleh guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Daryanto mengatakan di dalam penelitian Rumainur bahwa metode ceramah adalah cara penyajian yang dilakukan dengan penjelasan lisan secara langsung (bersifat satu arah) terhadap peserta didik. Lebih tepatnya tugas guru sebagai penyampai materi dan tanggung jawab siswa adalah menghafal semua materi itu (Rumainur, 2016).

Beberapa fenomena tersebut, tentu sudah semestinya kualitas pendidikan juga secara dinamis akan terus diperbaiki, dievaluasi dan

disesuaikan dengan kebutuhan zamannya. Upaya pemerintah dalam menanggulangi efek negative dari implementasi teknologi pada dunia pendidikan salah satunya adalah dengan dikembangkannya kurikulum merdeka yang diterapkan di seluruh jenjang pendidikan formal.

Bertambahnya orang yang sadar akan pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan. Bahkan pertumbuhan ini bersifat gradual. Metamorphosis dari perpustakaan yang menekankan pada penyediaan media cetak, menjadi permintaan dan pemberian layanan secara multi sensori dari beragamnya kemampuan individu untuk menyerap informasi, menjadikan pelayanan yang diberikan mutlak wajib bervariatif dan secara luas. Selain itu, dengan semakin meluasnsya kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi, serta diketemukannya dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan yang bervariasi secara meningkat. Oleh sebab itu belajar dapat dikatatkan salah satu proses internal dalam diri manusia maka guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, akan tetapi merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut manusia (Awwalia, 2023).

Media pembelajaran merupakan apapun yang memiliki kegunaan sebagai sarana penyampaian pesan yang disampaikan pendidik kepada peserta didiknya, sehingga dapat menstimulasi daya pikir, emosi dan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Media pembelajaran adalah alternatif dalam kegiatan belajar mengajar yang bermanfaat untuk mempermudah pihak pendidik pada proses penyampaian

inti pembelajaran kepada siswa agar tercapainya tujuan dari proses pembelajaran tersebut (Adam, S., & Syastra, 2015).

Pemakaian media dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan keingintahuan dan minat baru bagi siswa, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Arsyad, 2005).

Penggunaan media pembelajaran pada tahap kegiatan akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Rosdayanti, 2021).

Kegunaan media pembelajaran sebagai suatu media yang bisa menopang kegiatan belajar mengajar, yakni : (1) Suasana belajar mengajar menjadi lebih hidup dan inovatif bagi pendidik yang outputnya bisa menjadikan peserta didik lebih antusias dalam belajar, (2) Materi yang disampaikan menjadi jelas serta mudah dipahami bagi peserta didik, sehingga diharapkan hasil belajar akan meningkat, (3) Beragamnya strategi pembelajaran yang digunakan, guru tidak hanya dengan metode klasik (ceramah), sehingga siswa tidak merasa bosan selain itu juga pendidik tidak terlalu banyak menghabiskan tenaganya, (4) Dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik tidak sekadar

mendengarkan penjelasan dari pendidik, namun siswa juga akan melakukan pengamatan, mempresentasikan, dan kegiatan lainnya, sehingga peserta didik semakin antusias dalam kegiatan belajar mengajar (Nasution, 2013). Pemanfaatan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat membantu menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga siswa bisa meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Diantara media yang bisa diterapkan oleh pendidik adalah video animasi (F. F. Dewi & Handayani, 2021).

Video animasi adalah media yang berisi tayangkan terdiri dari gabungan media berupa tulisan, tabulasi, serta suara pada suatu aktivitas pergerakan (Ayuningsih, 2017). Video animasi merupakan sebuah program komputer yang digunakan dalam penyampaian materi dengan kombinasi berupa teks, gambar, warna, animasi, dan audio dengan memiliki kesatuan yang utuh (Izzaturahma et al., 2021). Melalui video berbasis animasi, informasi yang tersedia dapat disampaikan dengan gamblang serta bisa membantu peserta didik dalam memvisualisasikan informasi yang diterima, sehingga media video animasi dapat dijadikan pilihan dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan video animasi pada proses pembelajaran memiliki keuntungan diantaranya dapat meningkatkan kreatifitas dan kemahiran, keaktifan, keluwesan dan keamanan, meningkatkan motivasi belajar, membebaskan dari frustrasi, sangat praktis, konsisten, menarik dan dapat memfokuskan atensi, mengemukakan mode asli desain untuk membuat suatu hal yang tidak

ditemui pada dunia nyata, dan dapat memperlihatkan tahapan atau sebab akibat yang abstrak (Astuti & Mustadi, 2014).

Pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti, pada materi menghindari gibah serta melaksanakan tabayun. Permasalahan ini memang tidak bisa ditumpuhkan satu orang atau satu instansi terkait saja, namun sekolah bisa dijadikan sebagai acuan karena disinilah ilmu pengetahuan diajarkan. Dari sini peneliti mencoba melakukan observasi pada SMPN 1 Banuhampu untuk melihat bagaimana proses pembelajaran pendidikan agama Islam berlangsung serta melakukan wawancara kepada guru terkait.

Berdasarkan hasil riset awal yang dilakukan analis di SMPN 1 Banuhampu terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII analis mendapatkan bahwa pendidik hanya memanfaatkan teknik pembelajaran biasa (metode ceramah) dalam pengajaran dan belum berupaya untuk mencuri perhatian peserta didik, bersamaan dengan teknik pembelajaran yang biasa pendidik gunakan cenderung tidak mengikutsertakan siswa untuk cakap dalam belajar, media pendamping yang digunakan pendidik dalam pembelajaran hanya sebatas materi dan powerpoint dan media ini belum mampu mencuri perhatian peserta didik. Kedua media ini juga mempunyai kekurangan, misalnya saja buku pelajaran yang diberikan memiliki ukuran yang tebal, tidak menarik untuk dibaca karena membuat peserta didik jenuh dan bosan, sebaliknya agar siswa dapat mengamati proses pengajaran dengan baik, maka media

penyampaian materi yang tepat dan memadai harus memuat unsur gerak agar pembelajaran menjadi produktif.

Mengingat hasil interview analis bersama bapak Ali sebagai salah satu guru mata pelajaran PAI di SMPN 1 Banuhampu. Berikut hasil interview bersama bapak Ali.

"Materi pembelajaran biasanya disampaikan melalui strategi talk and talk dan secara berkala menggunakan media powerpoint, namun pada umumnya siswa akan merasa lelah dalam belajar dan tidak terpusat, pusat siswa hanya sebentar saja, setelah itu siswa akan merasa capek dan mengantuk lagi ketika bapak menjelaskan, karena media yang bapak gunakan masih terbatas dan belum layak untuk digunakan bagi siswa, sehingga terkadang bapak merasa ragu untuk menggunakan media pembelajaran dalam memahami pelajaran karena bapak sangat tidak sangat berbakat dalam membuat media kreatif, maka dari itu bapak sangat mengapresiasi Ananda yang ingin membuat media video aktif ini, "Saya percaya dengan menggunakan media video animasi ini, siswa akan benar-benar fokus pada pembelajaran dan meningkatkan pergerakan siswa." (Ali, 2023).

Selain itu, jika dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan pada 2 kelas yang masing-masing beranggotakan 32 orang, terlihat bahwa hampir 85% siswa, khususnya kelas VII 5 dan VII 6 SMPN 1 Banuhampu, berpendapat bahwa mereka sangat lelah dengan media yang menyampaikan materi yang mereka peroleh. Dari penjelasan siswa di atas, analis dapat beranggapan bahwa media yang digunakan tidak imajimatif dan kreatif sehingga siswa kurang berminat dalam konsentrasi pada mata pelajaran PAI sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun. Informasi tersebut diperoleh dari hasil pertemuan pada saat pengamatan pada tahap analisa peserta didik. Tidak adanya respon siswa dalam memperhatikan penjelasan pendidik dan rendahnya prestasi belajar

menunjukkan adanya hambatan dalam pengajaran yang mengganggu pelajaran yang seharusnya diperoleh siswa.

Dengan permasalahan di atas peneliti bermaksud untuk menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran yang sifatnya video animasi yang akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi dari pelajaran. Banyak penelitian yang memperlihatkan bahwa menggunakan media bersifat video animasi telah berhasil menunjukkan keunggulannya dalam membantu para guru dan staf pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para siswa. Namun ada juga yang memiliki kelemahan dalam mengembangankan media. Dari sinilah peneliti melakukan pengembangan media berbasis video animasi karena untuk melengkapi kelemahan yang telah peneliti kembangkan terdahulu yaitu tentang adaptasi disekolah yang kurang, Masyarakat di sekolah terkhusus pada guru dan siswa yang akan dituju. Adapun video yang dibuat kurang menarik karena video yang dibuat hanya sekedar tulisan bergerak dan gambar yang diambil dari buku cetak lalu dimasukan ke dalam video animasi tanpa adanya inovasi atau kreasi dari peneliti.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media berbasis video animasi untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di SMPN 1 Banuhampu. Dari sisi inilah peneliti ingin mengembangkan media video animasi, pada video animasi pembelajaran disajikan dengan cerita menarik, serta warna-warna yang

disukai peseta didik. Tujuan dari pengembangan media video animasi ini yaitu agar peserta didik lebih memahami materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Pada Kelas VII di SMPN 1 Banuhampu"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasar latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya variasi metode pembelajaran oleh guru pendidikan agama Islam pada saat pembelajaran.
3. Adanya kebosanan dalam belajar dengan menggunakan metode ceramah serta media gambar.
4. Media pembelajaran yang digunakan tidak menarik

C. Pembatasan Masalah

Agar penulisan lebih terarah secara sistematis dan mencapai sasaran, maka perlu adanya batas-batasan masalah. Penulis membatasinya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media berbasis video animasi.
2. Materi yang dikembangkan adalah pendidikan agama Islam pada kelas VII SMPN 1 Banuhampu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk desain media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi?
2. Bagaimana pengembangkan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi?
3. Bagaimana validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran yang digunakan?

E. Tujuan Penetian

Seperti yang tertuang dalam rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan motivasi anak dalam memahami pelajaran dengan memanfaatkan media berupa video animasi
2. Mengeksplor keefektifan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi dalam meningkatkan kemampuan siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, pengembangan ini dapat digunakan untuk informasi dan juga referensi guru maupun murid dalam mengeanl media video pembelajaran maupun materi PAI yang dipelajari di SMPN 1 Banuhampu.
2. Secara praktis, pengembangan ini dapat digunakan untuk guru menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan di kelas serta

bisa juga digunakan murid untuk belajar di rumah karena ini adalah sebuaha video.

3. Pengembangan, melalui penelitian pengembangan ini penulis dapat menambah pengalaman dalam sebuah pengembanagn terutama dalam hal penelitian.

G. Kebaruan Penelitian (*Novelty)*

Beberapa penelitian terdahulu tentang media pembelajaran berbasis video animasi masih terlihat kurang menarik karena video yang dibuat hanya sekedar tulisan bergerak dan gambar yang diambil dari buku cetak dan di masukan kedalam video animasi tanpa adanya inovasi atau kreasi dari peneliti.

Dari aspek *Technological Pedagogical Content Knowledge* (PCAK), penerapan media pembelajaran berbasis video animasi merupakan bentuk integrasi antara teknologi pembelajaran, ilmu mendidik dan kesesuain materi adalah sebuah model pembelajaran yang memenuhi karakteristik pembelajaran di era digital abad 21. Pengenalan media pembelajaran dalam bentuk video animasi pada jenjang SMP membantu peserta didik memperluas dan mempercepat pemahaman konseptual dan kontektual.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Konsep Dasar Pembelajaran

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut terdapat tiga komponen penting yang memainkan perannya yaitu: pesan yang disampaikan dalam hal ini adalah kurikulum, komunikator dalam hal ini adalah guru dan komunikasi dalam hal ini adalah siswa. Agar proses komunikasi berjalan dengan lancar atau berlangsung secara efektif dan efesien, diperlukan alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran (Rumainur, 2016).

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Nasional Education Associatio*n (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai *"the term refer to anything that carries information between asource and a receiver"* (Nurfadhilah, 2021). Sadiman (2012) menjelaskan bahwa media bisa disebut sebagai perantara yang mengantarkan pesan dari pengirim hingga sampai ke penerima (Efendi et al., 2020).

Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan Helnich dan kawan-kawan mengatakan bahwa medium sebagai perantara yang mengantar informasi antar sumber dan penerima. Jadi telivisi, flim, foto, video, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instrukaional atau mengandung maksud-maksud pengajaan maka media itu disebut media pembelajaran (Puspita, 2017).

Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Media terlebih dahulu telah dikenal sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang seharusnya bisa dimanfaatkan oleh guru, namun seringkali terabaikan. Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran, pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan, seperti sulit mencari media yang tepat, waktu persiapan mengajar terbatas, biaya yang tidak ada, atau alasan lain. Hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul apabila perngetahuan akan ragam media, karakteristik, secara kemampuan masing-masing diketahui oleh para pengajar. Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan

jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu mendapat perhatian dari para pengajar sehingga mereka dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi. Pembelajaran diupayakan mencakup semua variable pembelajaran yang dirasa turut mempengaruhi hasil belajar.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai *fasilitator.* Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar *(leaning process*). Sebab sesuatu dikatakan hasil belajar jika memenuhi beberapa ciri berikut: a. belajar sifat disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sdang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen *(retensi)* betul-betul disadari sepenuhnya. b. hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instant, namun bertahap *(sequensial).* Seorang anak bisa membaca tentu tidak diperoleh hanya dalam waktu sesaat namun berproses cukup lama, kemampuan membaca diawali dengan

kemapuan mengeja, mengenal huruf, kata dan kalimat. Seseorang yang tiba-tiba memiliki kecapakan seperti lari dengan kecepatan tinggi karena akibat doping, bukanlah hasil dari kegiatan belajar, namun efek dari obat atau zat kimia yang dikonsumsinya. c. Belajar membutuhkan interaksi, khususnya interaksi yang sifatnya manusiawi. Seorang siswa akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan dari guru, pelatih atau instruktur. Dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru (Susilana & Riyana, 2018).

Pembelajaran menurut Oemar Hamalik mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengertian Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai upaya membuat peserta didik dapat belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus menerus mempelajari Agama Islam secara menyeluruh yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif tetap dalam tingkah laku seseorang baik dalam kognitif, efektif dan psikomotorik (Ririta et al., 2022).

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula dikatakan proses membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif (Kustandi & Darmawan, 2020).

Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian Gerlach dan Ely misalnya, memberikan pengertian media secara luas dan secara sempit. Adapun secara luas yang dimaksd dengan media pembelajaran adalah setiap orang, materi atau perisiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Bertolak dari pengertian tersebut, media tidak hanya berupa benda, tetapi dapat berupa menusia dan peristiwa pembelajaran. Guru, buku teks, lingkungan sekolah dapat menajdi media. Adapun pengertian secara sempit yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Dengan demikian pengertian terssebut cenderung menganggap wujud media adalah alat-

alat grafis atau elektronik untuk menangkap, menyusun kembali informasi visual atau verbal (Rosyidi, 2009).

Adapun menurut para ahli tentang media pembelajaran diantaranya menurut Wibawanto mengemukakan bahwa, media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figure sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikanyang juga harus diperhitungkan (Wibawanto, 2017).

Pengertian dari pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tangkah laku baik intelektual, moral, maupun social anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk social. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran (Nurfadhilah, 2021).

Menurut Hamka 2018 bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan

peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Nurfadhilah, 2021).

Tafonao berpendapat bahwa, perana media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, membangkitkan semangat, perhatian, dan minat serta kemauan penerima infomasi. Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting yaitu perangkat keras (*Hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*Software*) (Suryana & Hijriani, 2021).

Dengan demikian media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan.

2. Alasan Menggunakan Media Pembelajaran

Alasan menggunakan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan anak psikologis

anak dalam belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dalam membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata). Merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien. Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran guru seharusnya memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan, dan media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut. Selain itu guru juga dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu sendiri, beberapa cara yang efektif untuk merancang media pembelajaran yang baik. Antara lain:

a. Media harus dirancang sesederhana mungkin sehingga jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
b. Media hendaknya dirancang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan.
c. Media hendaknya dirancang tidak terlalu rumit dan tidak membuat anak-anak menjadi bingung.
d. Media hendaknya dirancang dengan bahan-bahan yang sederhana dan mudah didapat, tetapi tidak mengurangi makna dan fungsi media itu sendiri.
e. Media dapat dirancang dalam bentuk model, gambar, bagian berstuktur dan lain-lain, tetapi dengan bahan yang murah dan

mudah didapatkan ssehingga tidak menyulitkn guru dalam merancang media yang dimaksud (Nurfadhilah, 2021).

Implikasi penggunaan media terhadap pencapaian hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Proses pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Artinya, tujuan pendidikan tidak akan pernah tercapai apabila interaksi belajar mengajar tidak pernah berlangsung dalam pendidikan. Dalam perspektif yang berbeda dapat dikatakan bahwa berhasil tidaknya proses pembelajaran di ruang kelas juga ditentukanleh berbagai faktor, antara lain:

a. Faktor kemampuan guru.
b. Faktor sarana dan prasarana, penunjang proses pembelajaran.
c. Faktor lingkungan sekolah.
d. Faktor penggunaan alat bantu mengajar (media pembelajaran). Faktor kemampuan guru disini paling tidak menyangkut dua kemampuan dasar, yakni kemampuan mendesain program dan keterampilan mengkomunikasikannya kepada siswa (Supriyono, 2018).

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dapat memenuhi 3 fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya. Yaitu:

Memotivasi minat atau tidakan, menyajikan informasi dan memberikan intruksi (Fauziah, 20202).

b. Menurut Yudhi Munadi dalam buku Media Pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah : (Munadi, 2013).

1) Sumber belajar

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Maksud dari sumber belajar yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping fungsi-fungsi lain.

Menurut Mudhoffir dalam bukunya mengatakan bahwa sumber belajar pada hakikatnya merpakan komponen system istruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber ynag ada di luar diri seseorang (peseta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.

2) Fungsi Semantik

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata *(symbol verbal)* yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik. Dimuka telah disinggung bahwa bahasa meliputi lambang *(simbol)* dan isi *(contetnt)* yakni pikiran dan atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan *(message),* yang tidak dapat dipisahkan. Unsur dasar itu adalah

kata. Kata atau kata-kata sudah jelas merupakan *symbol verbal. Symbol* adalah sesuatu yang digunakan untuk atau dipandang sebagai wakil sesuatu lainnya.

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasari pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

Kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-bats ruang dan waktu yaitu: media mampu menghadrikan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, media mampu menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat, serta media mampu menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi.

Sedangkan kamampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia yaitu: membantu siswa dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, seperti sel, molekil, atom dan lain-lain. Selanjutnya media membantu siswa dalam memahami objek bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, membantu siswa dalam memahhami objek yang membutuhkan kejelasan suara dan yang terakhir, media dapat membantu siswa dalam memahami objek yang terlalu kompleks.

4) Fungsi psikologis

Fungsi psikologis terbagi kedalam 3 macam yaitu:

a) Fungsi atensi yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan perhatia siswa terhadap materi ajar. Dengan demikian media pembelajaran mampu menarik dan memfokuskan perhatian siwa.

b) Fungsi afektif yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolkan siswa terhadap sesuatu. Dengan adanya media pembelajaran, terlihat pada diri siswa kesediaan untuk menerima bahan pelajaran, dan untuk itu perhatiannya akan tertuju kepada pelajaran yang diikutinya.

c) Fungsi kognitif yaitu siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapu, baik objek itu berupa orang, benda atau kejadian/peritiwa, media pembelajaran ikut andil dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa.

5) Fungsi imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan iajinasi siswa. Dengan media pembelajaran, siswa mamppu memnumbuhkan kreasi objek-objek baru sebagai

rencana bagi masa mendatang, atau mengambil bentuk fantsi (khayalan) yang didominasi kuat oleh pikiran-pikiran autistic.

6) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat membantu para guru untuk mendorong, mengaftikan dan menggerakkan siswanta secara sadar untuk terlihat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

7) Fungsi sosto kultural

Media pembelajaran mampu mengatasi hambatan sosto kultural antar peserta kounikasi pembelajaran. Media memudahkan guru untuk memahami jarakteristik siswa yang tidak sedikit jumlahnya apalgi bila latar belakang guru dengan siswanya berbeda, seperti adat, budaya, lingkungan dll. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

c. Menurut Muhammad Noor manfaat media pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran terbagi menjadi 8 bagian yaitu: (Noor, 2021).

1) Menerangkan materi pembelajaran dapat disamaratakan.

   Dengan dukungan media pembelajaran, interprestasi yang berbeda antar pendidik dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik dimana pun berada.

2) Prosedur pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

   Media dapat memperlihatkan informasi melalui suara, gambar, gerakkan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak menoton dan tidak membosankan.

3) Prosedur pembelajaran menjadi lebih interaktif.

   Melalui media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

   Melalui media tujuan belajar menjadi lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Pendidik tidak harus menjelaskan pelajaran secara berkelanjutan, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

   Media pembelajaran bisa membantu peserta didik memahami pembelajran secara mendalam dan utuh. Jika

dengan mendengar informasi verbal dari pendidik saja. Peserta didik kurang memahami pelajaran, tapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, dan mengalami sendiri melalui media pemahaman peserta didik akan lebih baik.

6) Media menjadikan proses belajar dapat digunakan di mana dan kapan saja.

   Media pembelajaram dapat mendorong sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih bebas dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung pendidik. Yang garus kita sadari waktu belajar di sekolah sangat sedikit dan wktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

7) Media dapat memberikan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

   Proses belajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

8) Mengubah peran pendidik kearah yang lebih positif dan produktif

   Pendidik dapat berbagi tugas dengan media sehingga banyak memilki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar

peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lainnya.

4. Peranan Media dalam Pembelajaran

Ada beberapa pola pemanfaatan media pembelajaran (Sardiman, 1993). Berikut ini pola-pola pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dilalakukan, antara lain:

a) Pemanfaatan media dalam situasi kelas (*classroom setting*)

Dalam tatanan ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Pemanfaatannya pun dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media itu guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan itu, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan itu. Media pembelajaran yang harus dipilih haruslah sesuai dnegan tiga hal itu, yang meliputi tujuan, materi dan strategi pembelajaran.

b) Pemanfaatan media di luar kelas

Pemanfaatan media untuk pembelajaran di luar kelas dapat dibedakan menjadi dua kelompok utama:

1) Pemanfaatan secara bebas

Pemanfaatan secara bebas maksudnya disini media dapat digunakan tanpa dikontrol atau diawasi.

2) Pemakaian media secara terkontrol

Pemanfaatan media secara terkontrol maksudnya disini media digunakan dalam suatu kegiatan yang diatur secara sistematis agar dapat mencapai tujuan yang akan dicapai. Apabila media itu berupa media pembelajaran bearti sasaran peserta didik (*audience*) diorganinasasikan dengan baik. Biasanya sasaran peserta didik diatur dalam kelompok-kelompok belajar. Setiap kelompok diketuai oleh pemimpin kelompok dan disupervisi oleh seorang tutor atau guru.

5. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & ely mengemukakan tiga ciri media yang dikutip oleh Arsyad (2005:12) antara lain: (Hasan & Dkk, 2021)

a) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu wakti tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Contohnya adalah peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir, dan sebagainya diabadikan dengan rekaman video. Ciri fiksatif ini amat sangat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yanh tealah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

b) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik salam waktu yang lebih singkat lima sampai seuluh menit. Misalnya, bagaimana proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan diperpendek prosesnya menjadi lima sampai sepuluh menit. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian pula dapat diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses terjadinya gempa bumi yang hanya kurang dari satu menit dapat diperlambat sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik bagaimana proses terjadinya gempa tersebut.

c) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributive dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditansportasikan melalui ruang, dab secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu. Contohnya, rekaman video, audio yang disebarkan melalui flashdisk atau link yang bisa diakses menggunakan internet. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat diproduksi seberapa kalipun dan siap digunkan secara bersamaa di berbagai tempat atau digunkan

secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

6. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan penggunaan atau pemakai media pembelajaran memiliki banyak bentuk dan setiap bentuk media pembelajaran memiliki karakteristik yang khas.

a. Kemp dan Dayton (1985) mengelompokan media pembelajaran menjadi delapan jenis, yaitu : (Cahyani, 2019)

1) Media Cetak

Media cetak adalah media pembelajaran berupa bahan-bahan yang disiapkan diatas kertas untuk pengajaran dan memberikan informasi. Media cetak dapat berupa buku teks dan buku ajar. Selain itu, media cetak juga meliputi poster dan media lain yang dibuat dengan dicetak di atas kertas.

2) Media Pajang

Media Pajang adalah media yang digunakan dengan cara dipajang. Pada umumnya, media ini digunakan untuk menyampaikan pesan di depan kelompok kecil. Pembuatan media ini dapat berasal dari bahan apa saja yang memungkinkan. Media ini meliputi papan tulis, flip chart, papan magnet, papan kain, papan buletin dan pameran.

3) Proyektor Transparansi

Proyektor tranparansi berupa transparansi yang diproyeksikan. Transparansi tersebut dapat berupa huruf, lambang, gambar atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastic yang sudah dipersiapkan.

4) Rekaman

Media rekaman audio tape merupakan pesan isi pelajaran yang direkam pada *tape magnetic*. Hasil rekaman pada umumnya berupa kaset yang dapat diputar kembali pada saat diinginkan.

5) Slide

Slide adalah suatu film transparansi yang berukuran 35 meter dengan bingkai 2x2 inci. Bingkai tersebut terbuat dari karton atau plastic. Prinsip kerja dari slide hampir sama dengan OHP, hanya saja tranparansi yang digunakan berukuran lebih kecil dan berjumlah banyak sehingga lebih mudah dioperasikan.

6) Flim dan video

Flim dan video adalah gambar-gambar dalam frame yang ditayangkan baik melalui proses digital maupun mekanik sehingga gambar terlihat hidup.

7) Televisi

Televisi adalah sistrm elektronik yang mengirimkan gambar disertai suara. Salah satu program televisi yang dirancag untuk proses pendidikan adalah tv-edukasi.

8) Computer

Computer adalah mesin elektronik yang dirancang untuk manipulasi informasi melalui kode-kode. Computer secara otomatis akan melakukan pekerjaan dan peritungan yang diinput oleh pengguna. Pemanfaatn media computer dapat dikolaborasikan dengan media lainnya baik media audio maupun visual.

b. Menurut Yudhi Munadi, jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu : (Munadi, 2013)

1) Media audio, adalah media yang hanya melibatkan Indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Contohnya radio.
2) Media visual, adalah media yang hanya melibatkan Indera penglihatan. Contohnya media cetak-verbal, media cetak-grafik, media visual non-cetak.
3) Media audio visual, adalah media yang melibatkan Indera pengdengaran dan penglihatan seklaigus dakah satu proses. Contohnya dalam flim documenter, flim drama, flim animasi dan lain sebagainya.

c. Menurut Syaiful Bahri Djmarah dan Aswan zain macam-macam media dilihat dari jenisnya yaitu: (Djamarah & Zain, 2010).

1) Media Auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Seperti radio, kaset rekorder, piringan hitam. Media ini

tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

2) *Media Visual*, adalah media yang hanya engandalkan Indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti filmstrip (flim rangkat), slides (flim bingkai) foto, gambar atau lukisan dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau *symbol* yang bergerak seperti flim bisu dan flim kartun.
3) *Media Audiovisual*, adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

   Media ini di bagi lagi menjadi dua bagian yaitu:

   a) *Audiovisual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gembar seperti flim bingkai suara, flim rangkat suara, dan cetak suara.
   b) *Audiovisual* gerak, yaitu media yang dpaat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti flim suara dan video kaset.

d. Sedangkan menurut Sardiman Arief S, Muhammad Safei, di dalam buku teknologi dan media pembelajaran jilid 2 Ahmad Suryadi jenis media pembelajaran terbagi menjadi 10 bagian yaitu : (A. Suryadi, 2020).

1) Gambar/Foto

Psikologi menunjukkan bahwa umumnya orang lebih cepat mempelajari dan lebih lama mengingat sesuatu, bila bahannya disajikan secara visual, singkat dan jelas. *Piktogral* (gambar lambang) termasuk alat komunikasi visual yang memenuhi syarat didaktis, oleh karena *piktogral* secara langsung berbicara kepada peserta didik secara visual, singkat dan jelas. Bahan yang sama tetapi disajikan dalam bentuk penjelasan tertulis ataupun dalam deretan angka tidak selalu menarik perhatian.

Sekolah-sekolah dengan berkembangangnya teknologi alat peraga, piktograf mendapat kedudukan yang cukup penting. Dengan demikian penggunanya semakin meluas. Juga dalam dunia flim dan televisi banyak sekali dipergunakan piktograf. Semua ini terjadi tidak tanpa alasan. Sejak manusia masih hidup di dalam gua, cara berkomunikkasi telah dilakukan melalui gambar-gambar yang sering kali disebut ideograf. Kemudia setlah manusia menciptakan symbol-simbol abjad, ternyata kebih cepat dan lebih bnyak yang dapat dicapai melalui ideograf tersebut

2) Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Karena setiap orang yang normal dapat belajar menggambar, setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk

sketsa. Sketsa selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tidak perlu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru.

Seseorang guru bisa saja menerangkan proses perkembangan kupu-kupu secara lisan dan verbal. Tapi jika ingin jelas sebaiknya bisa langsung menunjukkan benda yang sebenarnya, kupu-kupu, telur, ulat, kepompong, serta proses itu sendiri.

3) Diagram

Sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan symbol-symbol, diagram atau skema menggambar stuktur dari objek secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan yang ada antara komponennya atau sifat-sifat proses yang ada. Diagram pada umumnya berisi petunjuk-petunjuk. Diagram menyederhanakan hal yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian.

4) Bagan (Chart)

Bagan merupakan representasi visual dari hubungan suatu benda yang abstrak seperti kronologi kejadian, kuantitas dan hierarki. Dengan kata lain media visual yang berfungsi untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit untuk disampaikan secara tetulis atau lisan secara visual.

5) Grafik

Grafik adalah gambar yang sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Berbeda dengan bagan, grafik disusun berdasarkan prinsip-prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif. Grafik, merupakan media yang dapat menyajikan data dalam bentuk angka atau kuantitatif. Beberapa manfaat atau kelebihan media grafik, adalah sebagai berikut:

Grafik-grafik bergambar pada umumnya mempergunakan bentuk-bentuk satu ukuran dan masing-masing bentuk menggambarkan besaran tertentu, berapa jumlah pecahan yang digambarkan oleh bagian bentuk. Memperlihatkan beberapa lambing dari ukuran yang sama akan memudahkan dibandingkan dengan jumlah yang dipertunjukkan oleh wilayah yang sama tetapi dapat mempergunakan lambang-lambang beserta ukurannya. Hal itu dikarenakan oleh timbabngan yang akirat pada wilayah dari bentuk objek yang tak berurutan adalah sukar dibaca.

6) Karton

Karton sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretif yang menggunakan symbol-simbol untuk

menyampaikan suatu pesan secara tepat dan ringkasatau suatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Karton dapat juga digunakan untuk membuat ringkasan belajar. Dengan ringkasan itu, peserta didikk dapat memahaminya dengan cepat dan mudah.

7) Poster

Poster dapat dibuat di atas kertas, kain, batang katu, seng dan semacamnya. Peasangannya bisa di kelas, di luar seklas, di pohom, di tepi jalan dan di majalah. Ukurannya bermacam-macam tergantung kebutuhan.

8) Peta/globe

Pada dasarnya peta berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi.

9) Papan Flanel

Papan flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan kain berlapis flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar yang akan disajikan sapat dipasang sehingga dapat dipakai berkali-kali.

10) Papan bulletin

Berbeda dengan papan flanel, papan bulletin ini tidak dilapisi kain flanel tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan.

B. Video Animasi

1. Pengertian Video

Video sebenarnya berasal dari bahasa latin, video-vidi-visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan), dapat melihat (Noor, 2021). Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:1119) mengartikan video dengan bagian yang memancarkan garbar pada pesawat telivisi, dan rekaman gambar hiduo untuk ditayangkan pada pesawat telivisi.

Video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memilki kemampuan dalam melukis gambar hidup dan suaranya memberi daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat, atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap (Puspita, 2017).

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video yang informasihnya disimpan menggunakan sinyal dari video televisi, flim, video tape atau media non computer lainnya (Purnama, 2013).

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar

hidup (bergerak) proses perekamanannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

2. Manfaat Video

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penggunakaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Sangat membantu tenaga pengajar dalam mecapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang meyoritas praktek.
b) Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
c) Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.
d) Peserta didik dapat berdiskusi atau minta pelajaran kepada teman sekelasnya.
e) Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi.
f) Daya nalar peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.
g) Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan.
h) Hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan.

3. Pengertian Animasi

Animasi secara harfiah berarti membawa hidup/gerak. Menganimasi memiliki makna menggerakkan objek agar menjadi

hidup. Membuat animasi dapat berupa menggerakkan gambar kartun, lukisan, boneka atau objek tiga dimensi lainnya. Animasi mulai dikenal akrab sejak populernya media televisi yang dapat meyajikan gambar bergerak hasil rekaman kegiatan makhluk hidup, manusia atau hewan. Dibandingkan gambar poto yang diam atau tidak bergerak, televisi jelas lebih disukai karena dapat lebih menbangkitkan antusisme dan emosi penonton. Seiring perkembangan televisi, flim-flim animasi kartun pun mulai banyak dibuat dan telah menciptakan corak baru untuk flim khusus anak-anak. Animasi kartun juga baik untuk presentasi, modeling, documenter dan lain-lain (Winastwan, 2004). Animasi adalah urutan frame yang Ketika diputar dalam frame dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah flim atau video (Purnama, 2013).

Animasi merupakan sebuah media yang digemari oleh masyarakat baik dalam penyapaian pesan, informasi, media pembelajaran maupun hiburan. Pengertian dari animasi yang bersal dari bahasa latin Anima yaitu yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti kehidupan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati (Wujanarko, 2020).

4. Pengertian Video Animasi

Penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, an memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-hubungan. Dapat disimpulkan video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media vidual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang bersifat sulit (Apriansyah & Dkk, 2020).

5. Jenis-Jenis Video Animasi

Adapun jenis-jenis video animasi yang telah mengalami perkembangan adalah sebagai berikut: (H & Dkk, 2017)

a) Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi biasa juga disebut dengan flim kartun. Kartun sendiri berasal ari kata cartoon, yang artinya gambar lucu. Kebanyakan flim kartun itu adalah flim yang lucu. Contohnya banyak sekali, baik yang di Tv maupun di bioskop. Misalnya Tom dan Jerry, Spongeboob, Scooby doo, Oscar, Doraemon dan lain-lain.

b) Animasi 3D (3 Dimensi)

Perkembangan teknologi dan computer membuat teknik pembuatan animasi 3D adalah pengembangan dari animasi

2D. dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, medakti wujud manusia aslinya.

c) Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Jenis animasi ini yang paling jaranf di dnegar dan ditemukan diantara jenis lainnya. Padahal teknik animasi ini bukan termasuk teknik baru seperti pada saat Toy Story membuat era baru animasi 3D.

d) Animasi Jepang (*Anime*)

Semua flim yang dibahas di atas adalah kebanyakan buatan Amerika dan Eropa. Namun jepang pun takkalah dalam Animasi. Jepang sudah banyak memproduksi *anime.*

6. Kelebihan dan Kelemahan Video Animasi

Video mempunyai kelebihan maupun kekurangan, diantaranya adalah : (Apriansyah & Dkk, 2020)

a) Kelebihan video animasi

1) Video dapat dipakai dalam jangka waktu yang panjang dan kapanpun jika materi yang terdapat dalam video ini masih relevan dengan materi yang ada.
2) Video merupakan media pembelajaran yang menyenangkan.
3) Video mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
4) Membantu guru dala proses pembelajaran, video pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas dan mudah diakses.

b) Kelemahan video animasi

1) Memerlukan waktu yang oanjang dalam proses pembuatannya
2) Video hanya dapat dipergunakan dengan bantuan proyektor dan speaker saat dig unkan pada proses pembelajaran
3) Dalam pembuatan video memerlukan biaya yang cukup besar.

Adapun menurut Bambang Eka Purnama di dalam bukunya yang berjudul Konsep Dasar Multimedia, kelebihan dalam menggunkaan video animasi adalah: (Purnama, 2013).

a) Kelebihan video animasi

1) Menarik perhatian.
2) Menampilkan aksi-alsi yang tidak terlihat atau proses fisik yang berbeda.
3) Meningkatan retensi.
4) Memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya.
5) Menggunakan animasi dengan flash untuk membuat situs web menjadikan situs tersebut lebih intreaktif dan dinamis.

b) Kelemahan video animasi

1) Memerlukan tempat penyimpanan dan memori yang cukup besar
2) Membutuhkan peralatan yang khusus untuk presentasi yang brekualitas.

3) Animasi 2D tidak mampu menggambkan akutualisasi seperti video ataupun fotografi.
4) Sulitnya pencarian dilakukan, karena flash dan animasi teks sering tidak dalam format yang dapat dengan mudah dibaca oleh search engine.
5) Situs dengan animasi flash intro yang lengkap dengan audio, kadang membuat kesal pengunjung situs yang tidak ingin dipaksa mendengar audio. Ditambah dengan adanya file audio, beban loading computer semakin besar, yang menyembabkan loading situs semakin lambat dan tidak efesien.

7. Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan Media

Dalam mengembangkan video animasi pembelajaran ini ada beberapa perangkat lunak (*Software*) yang menunjang proses produksi sebagai berikut:

a. *Microsoft Powerpoint*

1) Pengertian *Microsoft Powerpoint*

Microsoft Powerpoint merupakan salah satu program aplikassi *Microsoft Office* yang berguna untuk membuat presentasi, mengajar dan untuk membuat animasi sederhana. Pendapat ini didukung oleh Maryatun bahwa program *Microsoft Powerpoint* di dalam komputer dirancang khusus untuk menyampaikan presentasu, baik yang diselenggarakan oleh Perusahaan, pemerintah,

pendidikan maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu dijadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat persentasi, yaitu sebagai pengelolaan teks, warna, gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai dengan kreatifitas penggunaannya (Saripatuniah, 2022).

Microsoft menggantikan nama sebelumnya *Microsoft Powerpoin*t saja menjadi *Microsoft Office Powerpoint*. Lalu pada *Office* 2013, Namanya cukup disingkat *Powerpoint*. Versi terbaru Powerpoint yang dapat melakukan export video adalah versi 15 (*Microsoft Powerpoint* 2013) yang bergabung kedalam paket *Microsoft Office* 2013 (Prasetyo, R, 2020).

Powerpoint memiliki fitur-fitur terbaru, salah satunya adalah *Add-Ins Storyboard. Storyboard* adalah aplikasi tambahan (*add-in*) yang berukuran 139MB dan dapat diinstall melalui *Microsoft Powerpoint* dan Visual studio berhasil atau tidaknya proses install *Storyboard* ini dapat dilihat daro munculnya tabs baru yang bernama '*Storyboard*'.

2) Fungsi *Microsoft Powepoint*

Microsoft powerpoint ialah software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif,

profesional dan juga mudah. Media *powerpoint* bisa membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipersentsikan karena media powerpoint akan membantu dalam pembuatan *slide, outline*, presentasi, presentasi elektronika, menampilkan *slide* yang dinamis, termasuk *clipart* yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan dilayar monitor computer (Prasetyo, R, 2020). Adapun fungsi *Microsoft Office Powerpoint* adalah sebagai berikut:

a) Membuat presentasi dalam bentuk *slide-slide*.
b) Menambahkan audio, video, gambar dan animasi dalam presentasi sehingga menjadi lebih menarik dan hidup,
c) Mempermudahkan dalam mengatur dan mencetak *slide*
d) Membuat presentasi dalam bentuk *softcopy* sehingga dapat diakses melalui perangkat computer.
e) Melakukan publish *slide powerpoint* dengan beragam format seperti video, gambar dan yang lainnya.

3) Kelebihan *Microsoft Powerpoint*

a) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi baik animasi test maupun animasi gambar atau poto.

b) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.

c) Pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa.

d) Tenaga pendidik tidak perlu banyak meneran gkan bahan ajar ajar yang sedang disajikan.

e) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.

f) Dapat disimpan dalam bentuk data opic atau magnetic (*CD/Disket/Flashdick*) sehingga praktis dibawa kemana-mana (Saripatuniah, 2022).

4) Kekurangan *Microsoft Powerpoint*

a) Menyita waktu dan tenaga sebagai bahan persiapan

b) Terlalu direpotkan oleh perangkat-perangkat computer

c) Jika layar yang digunakan terlalu kecil maka kemungkinan besar siswa yang duduk jauh dari monitor kesulitan melihat sajian bahan ajar yang ditayangkan diperangkat tersebut.

d) Para peserta didik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan (Saripatuniah, 2022).

b. Canva

Dikutip dari Wikipedia, Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media social, presentasi,

poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar.

Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreatifitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (Pelangi, 2020).

1) Manfaat Canva

   Canva memiliki dua versi, yakni berbayar dan gratis. Namun tenang, kita sudah dapat menikmati berbagai fitur tanpa membeli versi premiumnya. Ada berbagai macam desain yang bisa kita ciptakan dengan canda, diantaranya sebagai berikut : (Pratiwi, 2021).

   a) Logo
   b) Poster
   c) Featured
   d) Intografik
   e) Newsletter
   f) Konten
   g) Thumbnail Youtube

h) Desain Kemasan

i) Invoice

j) Bennar

2) Kelebihan aplikasi Canva

a) Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti pembuatan poster, sertifikat, intografis, template video, presentasi dan lain sebagainya yang disediakna dalam aplikasi Canva.

b) Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.

c) Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Androit ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya unuk mendapatkan aoliaksi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka crome atau web

Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload (Monoarfa & Haling, 2021).

3) Kekurangan aplikasi Canva

a) Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai mamoun laptop yang akan menjangkau apliksi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.

b) Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.

c) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatenya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda (Monoarfa & Haling, 2021).

c. Adobe Photoshop

Adobe photoshop merupakan aplikasi yang memang digunakan untuk memanipulasi foto, mengedit gambar, menciptakan sebuah karya original, dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan seni gambar dan poto. Adapun pendapat lain bahwa *adobe photoshop* adalah perangkat lunak editor citra buatam adobe system yang dikhususkan untuk mengedit foto, gambar dan pembuatan efek, perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan Perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar *(market leader)* untuk perangkat lunak spengolah gambar, dan bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai poduk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe System* (Musmuliadi, 2018:23).

C. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII

1. Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun

a. Islam melarang gibah

Gibah berarti menggunjing, membicarakan kejelekan dan kekurangan orang lain. Pada gibah, terdapat pembicaraan mengenai kejelekan atau aib orang lain. Apabila dia tahu, dia tidak menyukainya. Islam melarang umatnya untuk gibah. Gibah diibaratkan memakan daging saudaranya sendiri yang telah mati. Hal ini ditegaskan dalam QS. Al-Hujurat ayat 12 (Kementrian Agama RI, 2018).

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوا اجْتَنِبُوْا كَثِيْرًا مِّنَ الظَّنِّۖ اِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ اِثْمٌ وَّلَا تَجَسَّسُوْا وَلَا يَغْتَبْ بَّعْضُكُمْ بَعْضًاۗ اَيُحِبُّ اَحَدُكُمْ اَنْ يَّأْكُلَ لَحْمَ اَخِيْهِ مَيْتًا فَكَرِهْتُمُوْهُۗ وَاتَّقُوا اللّٰهَۗ اِنَّ اللّٰهَ تَوَّابٌ رَّحِيْمٌ

Artinya:
"Wahai orang-orang yang beriman, jauhilah banyak prasangka! Sesungguhnya sebagian prasangka itu dosa. Janganlah mencari-cari kesalahan orang lain dan janganlah ada di antara kamu yang menggunjing sebagian yang lain. Apakah ada di antara kamu yang suka memakan daging saudaranya yang sudah mati? Tentu kamu merasa jijik. Bertakwalah kepada Allah! Sesungguhnya Allah Maha Penerima Tobat lagi Maha Penyayang."

Berdasarkan ayat di atas orang yang beriman didorong untuk menjauhi prasangka buruk, apalagi tidak disertai bukti. Sebagian prasangka yang tidak disertai bukti adalah perbuatan dosa. Umat Islam jangan pula mencari-cari kesalahan untuk mencemoohnya.

Ayat tersebut menjelaskan pula bahwa gibah merupakan perbuatan keji. Orang yang gibah disamakan dengan orang yang makan daging bangkai saudaranya sesama muslim. Setiap orang pasti merasa jijik dan tidak senang memakan daging tersebut apalagi yang sudah mejadi mayat. Dengan akal sehatnya, orang pasti tidak akan mau memakan daging saudaraya, walaupun dagingnya segar dan sudah dimasak. Gibah merupakan perbuatan yang dilarang dan menjijikkan. Perbuatan ini harus dihindari.

Kalian pernah mendengar ungkapan "**lidah tak bertulang**". Ungkapan ini mengisyaratkan bahwa lidah yang lunak ternyata dapat menyakiti hati. Bahkan, ia akan memberikan bekas yang mendalam. Pembicaraan yang menyakiti hati terkadang tidak

disadari. Kita harus memahami pula, bahwa lidah dapat menyebabkan seseorang masuk surga ataupun neraka. Karena, setiap kata yang diucapkan akan dicatat oleh malaikat.

Kita dapat mengingkarinya di dunia ini. Akan tetapi, mulut akan dikunci dan anggota badan lain yang berbicara, ketika di akhirat. Gibah adalah salah satu bahaya lidah. Gibah termasuk perilaku tercela, juga banyak menyebar di masyarakat. Oleh karena itu, kita harus menjaga lisan dari perilaku gibah.

b. Inspirasi Islam untuk menghindari Gibah

Perbuatan gibah dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Agar kalian terhindar dari perilaku jelek ini, perlu diketahui penyebab terjadinya gibah, antara lain:

1) Membicarakan keburukan orang lain dengan keinginan mengangkat derajat dirinya sendiri.
2) Sikap iri terhadap keberhasilan dan kesuksesan orang lain.
3) Sikap egois yang cenderung merendahkan orang lain
4) Balas dendam terhadap orang lain atas perilaku terhadap dirinya
5) Amarah yang tidak terkendali.
6) Bercanda tanpa disadari dengan merendahkan orang lain.

Kalian sudah tahu faktor-faktor yang mengakibatkan gibah tersebut. Supaya bisa menghindarinya, di bawah ini terdapat beberapa cara:

1) Berkumpul dengan orang-orang yang saleh

   Setiap muslim didorong untuk memilih dan dengan siapa ia bergaul atau berkumpul. Dalam hadis, Rasulullah saw. bersabda: "Pemisalan teman yang baik dan teman yang buruk ibarat seorang penjual minyak wangi dan seorang pandai besi. Penjual minyak wangi mungkin akan memberimu minyak wangi, atau engkau bisa membeli minyak wangi darinya, dan kalaupun tidak, engkau tetap mendapatkan bau harum darinya. Sedangkan pandai besi, bisa jadi (percikan apinya) mengenai pakaianmu, dan kalaupun tidak engkau tetap mendapatkan bau asapnya yang tak sedap." (H.R. al-Bukhari dan Muslim)

2) Menyadari diri bahwa Allah Swt. membenci seseorang yang menggunjing saudaranya. Kebaikan dan keburukan akan kembali pada orang yang membicarakannya. Seorang muslim hendaknya memperbanyak zikir kepada Allah Swt. juga memohon ampunan atas segala dosa, baik yang disengaja maupun tidak disengaja.

3) Berintrospeksi diri dengan melihat aib diri sendiri dan selalu berusaha memperbaikinya. Setiap orang lebih baik melakukan introspeksi terlebih dahulu sebelum berbicara dengan orang lain. Intropeksi ini menyebabkan rasa malu untuk membicarakan keburukan orang lain.

4) Menjaga lisan

Gibah bisa disebabkan karena lidah dan mulutnya tidak dijaga dengan baik. Agar terhindar dari gibah, lebih baik tidak membicarakan keburukan orang lain.

5) Berpikir positif

Pikiran buruk hendaknya diubah menjadi pikiran baik. Kita dapat menolak dengan baik ketika ada seseorang yang memancing untuk membicarakan keburukan orang lain. Kita dituntut untuk berprasangka baik dari awal.

6) Memohon perlindungan kepada Allah Swt dengan berdoa. Supaya terhindar dari buruk. Gibah harus disadari sebagai adalah perbuatan yang dilarang oleh Allah Swt. Keburukan gibah akan diterima oleh orang melakukan gibah.

c. Islam menganjurkan tabayyun

Kemajuan teknologi informasi mendorong setiap manusia untuk menggunakannya sebagai media dalam memcari dan memperoleh berbagai infromasi. Setiap orang harus mampu memilih dan memilah serta kritis terhadap setiap informasi. Dalam hal ini, sikap tabayun menjadi hal penting untuk dijadikan pegangan.

Secara bahasa, tabayun berarti mencari kejelasan tentang sesuatu hingga jelas dan benar keadaannya. Adapun menurut istilah, tabayun adalah proses yang dilakukan untuk meneliti

dan menyeleksi berita, dengan sikap tidak tergesa-gesa dalam memutuskan, sehingga permasalahan menjadi jelas dan benar. Tabayun sangat penting untuk memeriksa kebenaran informasi atau berita dengan teliti.

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِنْ جَآءَكُمْ فَاسِقٌۢ بِنَبَاٍ فَتَبَيَّنُوْٓا اَنْ تُصِيْبُوْا قَوْمًاۢ بِجَهَالَةٍ فَتُصْبِحُوْا عَلٰى مَا فَعَلْتُمْ نٰدِمِيْنَ

Artinya:
"Wahai orang-orang yang beriman, jika seorang fasik datang kepadamu membawa berita penting, maka telitilah kebenarannya agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena ketidaktahuan(-mu) yang berakibat kamu menyesali perbuatanmu itu."

Agama memberikan perintah agar mansia dapat meneliti berita yang dibawa oleh orang-orang fasik. Hal ini dilakukan dalam rangka mewaspadainya. Ketelitian ini untuk mendorong agar tidak ada seorangpun membenarkan dan memberi keputusan yang didasarkan pada informasi orang fasik tersebut.

Informasi yang dibawa oleh orang fasik jangan langsung diterima. Akan tetapi, harus diteliti terlebih dahulu. Penelitian terhadap informasi tersebut meliputi kualitas, pembawa, dan kepentingan berita. Keputusan terhadap berita tersebut jangan langsung diambil, sebelum berita itu jelas kebenarannya. Berita yang tidak benar dengan tanpa dicari kejelasannya, dapat merusak diri dan masyarakat sekitar (berita *hoax*).

d. Tabayyun pada informasi media social

Setelah kalian memahami tentang Tabayun, bagaimana cara agar informasi yang diterima itu jelas? Berikut ini adalah beberapa teknik yang bisa digunakan.

1) Sumber informasi dipastikan dengan benar. Hal ini dapat dilakukan dengan melihat kompetensi sumber yang dirujuk. Apakah ia memiliki kompetensi untuk menyampaikan informasi yang benar.
2) Pastikan isi informasi berisi kebenaran.
3) Pastikan tempat dan waktu informasi yang diperoleh adalah benar.

Bagaimana kalian bertabayun dalam bermedia sosial? Media sosial yang online memudahkan saling komunikasi, partisipasi, berbagi informasi dan menciptakan isi. Kita telah mengenal beberapa flatform media sosial. Media sosial ini telah menjadi sarana umum kehidupan individu untuk berkomunikasi dengan sesama, juga pada proses pembelajaran. Tentu kalian sudah memiliki pengalaman mengenai hal ini.

Informasi yang menyebar di kalangan remaja dipandang cepat akibat media sosial. Seperti halnya virus, informasi dalam media sosial berkembang dan cepat menyebar luas. Adaptasi remaja di Indonesia sangat cepat terhadap

perkembangan teknologi komunikasi yang ada saat ini. Mari kita lihat, banyak remaja yang menggunakan gawai di pusat keramaian.

Penggunaan media sosial juga memiliki dampak negatif. Dampak negatif itu diantaranya adalah:

1) Kebebasan informasi

   Keterbukaan informasi yang ada dalam media sosial tersebut dapat menimbulkan dampak negatif. Contohnya dalam internet dapat ditemukan informasi yang seharusnya belum layak di konsumsi.

2) Sikap social yang melemah

   Perhatian, aktivitas dan waktu sebagian orang seolah disita oleh penggunaan media sosial. ragam Kesibukan mengakses berbagai media sosial menyebabkan interaksi dalam lingkungannya mulai berkurang

3) Kelalaian dalam kewajiban agama. Penggunaan media sosial yang berlebihan menyebabkan orang lalai dalam kewajiban agama. Kesibukan dalam media sosial mengabaikan waktu yang sangat berharga untuk beribadah.

Tabayun sangat berarti untuk menangani berita hoax. Pengguna yang mudah menerima berita hoax, akan merugikan dirinya dan pihak lain. Bagaimana cara agar

kalian tidak tertipu berita hoax? Berikut ini adalah beberapa teknisnya.

1) Hati-hati dengan judul *provokatif*

   Judul sensasional dalam berita hoax biasanya bersifat provokatif. Cari referensi berupa berita serupa dari situs online resmi apabila dijumpai berita dengan judul provokatif. Isinya dibandingkan, apakah sama atau berbeda. Sebagai pembaca, kita dapat memperoleh kesimpulan yang lebih berimbang.

2) Cermati Alamat situs

   Cermatilah alamat URL situs untuk informasi yang diperoleh dari website atau mencantumkan link.

3) Periksa fakta

   Sumber berita berasal darimana dan siapa hendaknya diperhatikan. Cari informasi yang berimbang mengenai sumber berita. Pembaca tidak dapat memperoleh gambaran utuh apabila hanya ada satu sumber. Kita dapat pula mengamati perbedaan antara berita yang dibuat berdasarkan fakta dan opini.

4) Cek keaslian foto

Konten berupa teks juga foto dapat dimanipulasi. Kita dapat mengecek keasliannya.

5) Ikut serta grup diskusi anti *hoax*

Sejumlah fanpage dan grup diskusi anti hoax sudah banyak menyebar di media sosial. Pada grup seperti ini, kita dapat bertanya apakah informasi tersebut hoax atau bukan. Begitu pula, kita dapat melihat hasil klarifikasi terkait berita tersebut.

e. Memetik hikmah dari tabayyun

Tabayun memiliki manfaat penting dalam pencermatan informasi yang diperoleh. Sikap sombong, egois, fanatik, merasa sudah paham, dan malas mencari kebenaran akan menghambat proses tabayun. Hal ini akan berdampak pada menunjukkan kualitas sikap masyarakat yang masih rendah. Pada media sosial, sering ditemui tulisan atau pernyataan yang secara jelas bernada saling cela, ejek, berprasangka buruk, dan menggunjing. Akar permasalahannya berawal dari kurangnya sikap tabayun.

Tanpa tabayun, kesalahpahaman akan sering terjadi. Untuk menghindari kesalahpahaman pada informasi yang diterima, lebih baik di cari informasi yang benar terlebih dahulu, sebelum menyampaikan berita kepada orang lain.

Tabayun berkaitan erat dengan moral. Tabayun berlaku bagi penerima dan penyampai berita. Proses selektif dan kritis (tabayun) diharuskan sebelum berita disampaikan. Beberapa manfaat tadyun antara lain:

1) Berhati-hati dalam menerima berita
2) Menghargai orang lain sehingga tidak terjadi kesalahpahaman
3) Berbaik sangka terhadap sesama sehingga dapat menimbulkan kerukunan dan kedamainan.
4) Persatuan dan kesatuan dapat terjaga baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat sekitarnya.
5) Menciptakan kerukunan dan kedamaian di masyarakat (R. A. Suryadi, 2021).

D. Prosedur Pengembangan Media

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga Langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan produksi dan penilaian. Sementara itu dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembnagn program media. Menurut Arif Sadirman, dkk, yang penulis kutip langkah-langkah yang diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 langkah, yaitu : (Danim, 1994).

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

   Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Contoh jika kita mengharapkan siswa mampu membandingkan proses perpindahkan kalor dengan kondusksi, kovensi dan radiasi.

   Setelah kita mengalisis kebutuhan siswa, maka kita juga perlu menganalisis karakter siswanya, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Cara mengetahuinya bisa dengan tes atau dengan yang lainnya. Langkah ini dapat disederhanakan dengan cara menganalisa topik-topik materi ajar yang di pandang sulit dan karenanya memelurkan bantuan media. Pada Langkah ini sekaligus pula dapat ditentukan ranah tujuan pembelajarannyang hendak dicapai, termasuk rangsangan Indera mana yang diperlukan audio, visual, gerak, atau diam.

   Contoh melakukan identifiasi kebutuhan dan karakteristik siswa: siswa SMP diharapkan sudah miliki kemampuan membandingkan proses perpindahan kalor dengan cara konduksi, konveksi dan radiasi dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Merumuskan tujuan pembelajaran instruksional objective dengan operasional dan khas.

   Untuk dapat merumuskan tujuan intruksional dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diingat, yaitu tujuan pembelajaran

harus berorientasi kepada siswa, artinya tujuan itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan.

Sebagai tujuan pembelajaran hendaknya memiliki empat unsur pokok yang dapat kita akromomkan dalam *audience, behavior, condition* dan *digree*. Penjelasan dari masing-masing komponen tersebut sebagai berikut:

a. *Audience* adalah penyebutan sasaran/audien yang dijadikan sasaran pembelajaran
b. *Behavior* adalah perilaku spesifik yang diharapkan atau yang dapat dilakukan setelah pembelajaran berlangsung.
c. *Condition* adalah kondisi yang bagaimana atau dimana sasaran dapat mendemostrasikan kemampuannya atau keterampilannya.
d. *Degree* adalah Batasan tingkatan minimal yang diharapkan dapat dicapai.

3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah butir-butir materi dirinci maka Langkah selanjutnya

adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan ari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

a. Mengembangkan Instrument Pengukuran.

Alat pengukur keberhasilan sebaiknya dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah tertulis. Dan instrument pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk instrument pengkurannya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan.

Instrument tersebut akan digunakan oleh pengembangan media, Ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya. Misalkan instrument pengukurnya tes, maka siswa nanti akan diminta mengerjakan materi tes tersebut. Kemudian dilihat bagaimana hasilnya. Apakah siswa menunjukkan penguasaan materi yang baik atau tidak dari efek media yang digunakannya atau dari materi yang dipelajarinya melalui sajian media. Jika tidak dimanakah letak kekurangannya. Dengan demikian, maka siswa diminta tanggapan tentang media tersebut, baik dari segi kemenarikan maupun efektifitas peyajiannya.

Sebagai salah satu contoh tentang instrument pengukur keberhasilan dari media yang dikembangkan oleh guru adalah sebagai berikut:

1) Rumusan tujuan
2) Rumusan materi
3) Instrument pengukur tes

b. Menulis naskah media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulis atau gambar yang kita sebut naskah program media.

Naskah program media maksudnya adalah sebagai penuntun kita dalam memproduksi media. Artinya menjadi penuntut kita dalam mengambil gambar dan merekam suara. Karena gambar ini berisi urutan gambar dan grafis yang perlu diambil oleh kamera atau bunyi dan suara yang harus direkam.

Namun demikian, sebelum naskah ditulis, maka terlebih dahulu disusun garis-garis besar program media GHPM dan rancangan isi mediannya.

c. Mengadakan tes atau uji coba revisi

Tes adalah kegiatan untuk mrnguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Suatu program media yang oleh pembuatnya dianggap telah baik, tapi bila program itu tidak menarik, atau sukar dipahami atau tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang ditujunya, maka program semacam ini tentu saja tidak dikatakan baik.

Tes atau uji coba tersebut dapat dilakukan baik melalui perseorang atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan sedangkan revisi adalah kegaiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.

Jika semua langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media tersebut siap untuk diproduksi. Akan tetapi bisa saja terjadi setelah dilakukan produksi ternyata setelah disebarakan atau disajikan ada beberapa kekurangan dari aspek materi atau kualitas sajian medianya gambar atau suara maka dalam kasus seperti ini

dapat pula dilakukan perbaikan revisi terhadap aspek yang dianggap kurang. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kesempurnaan dari media yang dibuat, sehingga para penggunanya akan mudah menerima pesan-pesan yang disampaikan melalui media tersebut.

Sedangkan menurut Gerlach dan Ely, bahwa pengembangan media pembelajaran tersebut harus relevan dengan tujuan, relevan dengan bahan pelajaran, relevan dengan metode, relevan dengan kondisi siswa, relevan dengan evaluasi, dengan kemampuan guru dan pengembangnnya dapat mebangkitkan minat dan kemampuan siswa.

E. Hasil Penelitian Yang Relevan

Dalam rangka agar melakukan analisa yang lebih komprehensif, untuk menghindari duplikasi, memastikan bahwa topik yang diambil peneliti berbeda. Maka peneliti berusaha menelusuri berbagai karya ilmiah yang berkaitan dengan topik yang peneliti angkat. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Jurnal Edutech Undiksha yang disusun oleh Komang Sukarini dan Ida Bagus Surya Manuaba tahun 2021. Yang berjudul "Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar" Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa Video animasi yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. Direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran agar

memudahkan siswa dalam belajar khususnya pada pelajaran IPA sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Jenis penelitian ini menggunakan model ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penulis yaitu pada materi, mata pelajaran, tempat dan model penelitian. Persamaan penelitian yang peneliti tulis dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel penelitian. Adapun perbedaannya yaitu pada lokasi, objek, mata Pelajaran, dan metode penelitian.

2. Jurnal Al-Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum dan Pendidikan yang disusun oleh Ani Nur Aeni, Shabira Khairunnisa Pratidina, Ananda Awaliyah Rahmah dan Irma Nurhalimah pada tahun 2022. Yang berjudul Pengembangan Video Animasi Kayla Berbicara Sebagai Media Dakwah Untuk Meningkatkan Perilaku terpuji Siswa Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwan Video Animasi Kayla Berbicara, mendapat respon yang sangat positif, baik dari sisi pengguna yang terdiri dari pengajar dan siswa serta validator sebagai ahli/pakar. Desain yang dikembangkan dinilai menarik dan berkualitas, baik dari kualitas tampilan maupun kualitas suara. Metode yang digunakan menggunakan Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D). Persamaan penelitian yang peneliti tulis dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel penelitian. Adapun perbedaannya yaitu pada lokasi, objek, mata Pelajaran, dan metode penelitian.
3. Penelitian yang disusun oleh Miska Arista Awwalia yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (*Flash*

Card) untuk Meningkatkan Hafalan surah-surah Pendek siswa ada Pembelajaran PAI Kelas IV SD IT Al-Qur'aniyyah Pondok Aren" tahun 2017. Penelitian ini menggunakan model 4-D, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancang (*design*), pengembangan (*develop*), penndesiminasian (*disseminate*). Penelitian ini baru sampai pada tahap pengembangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis video animasi yang dilakukan di SD IT Al-Qur'aniyyah telah memenuhi kriteria valid dari segi isi dan konstruksi. Persamaan penelitian yang peneliti tulis dengan penelitian terdahulu terletak pada metode penelitian. Adapun perbedaannya yaitu pada lokasi, objek, mata Pelajaran dan variabel penelitian.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Syifa Fauziah yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi berbasis Powtoon dalam Meningkatkan Antusiasme belajar siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI. Irsyadul Athfal" tahun 2022. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan dan baik untuk meningkatkan antusiasme belajar anak. Karena melihat antusiasme belajar siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak memperoleh persentase bahasa 80%, persentase tampilan 81%. Maka dari persentase diatas dapat disimpulkan hasil penelitian yang dilakukan Syifa Fauziah layak digunakan. Persamaan penelitian yang peneliti tulis dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel penelitian. Adapun perbedaannya yaitu pada lokasi, objek, mata Pelajaran, dan metode penelitian.

5. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini yang disusun oleh Dadan Suryana dan Aini Hijriani tahun 2022. Yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa menggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya lokal sehingga menanamkan konsep cinta budaya pada anak. Oleh karena itu, pengembangan ini menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan (4D) pendefenisian *(define*), perancangan (*Design)*, pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Persamaan penelitian yang peneliti tulis dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel penelitian dan metode penelitian. Adapun perbedaannya yaitu pada lokasi, objek, dan mata Pelajaran.
6. Jurnal Basicedu yang disusun oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman tahun 2021. Yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dan model yang digunakan adalah model Pengembangan ADDIE. Persamaan penelitian yang peneliti tulis dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel penelitian. Adapun

perbedaannya yaitu pada lokasi, objek, mata Pelajaran, dan metode penelitian.

7. Jurnal Edutech Undiksha yang disusun oleh Ni Made Liana Candra Dewi dan Gusti Agung Oka Negara pada tahun 2021. Yang berjudul "Meningkatkan semngat Belajar Siswa melalui Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapadan Kelas V". Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa media video animasi pada pokok bahasan sistem pernapasan mendapatkan kualifikasi sangat baik. Media video animasi ini layak diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga segala permasalahan pembelajaran dapat teratasi dengan baik. Direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan media video animasi untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.. Penelitian ini menggunakan model *Hannafin and Peck* (*Analysist, Design, Implementation & Development).* Persamaan penelitian yang peneliti tulis dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel penelitian. Adapun perbedaannya yaitu pada lokasi, objek, mata Pelajaran, dan metode penelitian.
8. Jurnal Basicedu yang disusun oleh Fifit Fitria Dewa dan Sri Lestari Handayani yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi E*n-Alter Sources* Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar" tahun 2021. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi powtoon. Media pembelajaran ini menggunakan materi IPA tentang sumber energi alternatif untuk kelas IV. Penelitian ini menggunakan model

pengembangan addie yang meliputi 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation,* namun pada penelitian ini peneliti membatasi sampai dengan *implementation*. Pada tahap *analysis* peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa, analisis materi, dan analisis perangkat yang digunakan. Pada tahap design peniliti menyiapkan konsep produk yang akan dikembangkan salah satunya yaitu *storyboard.* Selanjutnya tahap *development,* pada tahap ini peneliti merealisasikan tahapan desain yaitu *storyboard* ke dalam bentuk produk yang siap pakai, pada tahap ini juga dilakukan uji validasi ahli materi dan ahli media. Pada tahap berikutnya yaitu *implementation*, peneliti mengimplementasikan pada siswa kelas IV sekolah dasar di SDN Sukamakmur dengan jumlah 18 siswa. Hasil validasi dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Validasi oleh kedua ahli materi memperoleh nilai 82,85% dengan aspek penyajian, lalu pada aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 93,33%, sedangkan pada aspek manfaat 85%. Secara keseluruhan validasi ahli materi memperoleh skor total nilai rata-rata 85,83% dengan kategori sangat baik sehingga layak digunakan. Validasi ahli media dilakukan dua ahli media, pada aspek penyajian memperoleh nilai skor 88,75%, pada aspek tulisan memperoleh nilai rata-rata 80%, sedangkan pada aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 95%. Secara keseluruhan validasi ahli media memperoleh skor total nilai rata-rata 88,33% kategori baik. Hasil respon siswa memperoleh skor 82,85% pada aspek penyajian, 93,33% aspek bahasa, dan 85% aspek manfaat. Nilai skor secara keseluruhan pada

hasil respon siswa 86,94% dengan kategori sangat baik, sehingga media pembelajaran video animasi berbasis powtoon pembelajaran IPA materi sumber energi alternatif layak digunakan. Persamaan penelitian yang peneliti tulis dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel penelitian. Adapun perbedaannya yaitu pada lokasi, objek, mata Pelajaran, dan metode penelitian.

9. Jurnal Edutech Undiksha yang disusun oleh Elza Izzaturahma, Luh Putu Putri Mahadewi dan Alexander Hamonangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar" tahun 2021. Hasilnya menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual layak digunakan dalam pembelajaran. Media video animasi sesuai berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan model yang dikembangkan yaitu model ADDIE dengan sistematis dan berpijak pada teori. Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran mampu mempermudah pemahaman serta memperkuat ingatan siswa dengan memahami materi dalam video animasi mengaitkan kegiatan yang ada dalam kehidupan siswa sehari-hari. Persamaan penelitian yang peneliti tulis dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel penelitian. Adapun perbedaannya yaitu pada lokasi, objek, mata Pelajaran, dan metode penelitian.
10. Jurnal Jinotep yang disusun oleh Yudha Aldila Efendi, Eka Pramono Adi dan Sulthoni yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi *Mation*

Graphics Pada Mata Pelajaran IPA di SDN PandanRejo 1 Kabupaten Malang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang sudah dikembangkan berdasarkan tujuan penelitian pengembangan, media yang sudah dikembangkan memenuhi kriteria valid dan efektif. Artinya, media video pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan mengikuti tahapan model Borg & Gall. Persamaan penelitian yang peneliti tulis dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel penelitian. Adapun perbedaannya yaitu pada lokasi, objek, mata Pelajaran, dan metode penelitian.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Pada Kelas VII" yang dilaksanakan di SMPN 1 Banuhampu. Waktu 5 September 2023/Selesai.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (*R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini, produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran PAI berbasis video Animasi, yang diharapkan dapat meningkatkan antusiasme belajar peserta didik pada materi perilaku terpuji (Sugiyono, 2015).

Seals dan Richey mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematik terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan efektifitas. Sedangkan Plomp menambahkan kriteria "dapat menunjukkan nilai tambah" selain ketiga kriteria tersebut (Awwalia, 2023).

Richey dan Nelson membedakan penelitian pengembangan atas dua tipe sebagai berikut: (samsu, 2017)

1. Tipe pertama difokuskan pada pendesainan dan evaluasi atas produk atau program tertentuk dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengemabangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut.
2. Tipe kedua dipusatkan pada pengkajian terhadap program pengembangan yang dilakukan sebelumnya. Tujuan tipe kedua ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang prosedur pendesainan dan evaluasi yang efektif.

Nana Syaodih mendefinisikan bahwa *Research and Development* (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinasta, 2009).

Sedangkan menurut Van den Akker dan Plomp mendeskripsikan penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan yakni: (Awwalia, 2023)

1. Pengembangan prototipe produk
2. Perumusan saran-saran metodologis untuk mendesainan dan evaluasi prototipe produk tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk menyempurnakan produk yang telah ada maupun mengembangkan suatu produk baru melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Studi ini merupakan

kegiatan pengembangan yang dilakukan secara kolaborasi antara guru, peneliti, dan dosen. Guru dan mahasiswa merupakan tim peneliti yang akan duduk bersama untuk merancang desain pembelajaran berdasarkan pengalaman, potensi dan kondisi yang ada sesuai dengan PBL. Tim guru berfungsi juga sebagai validator desain produk. Dari kegiatan perancangan akan menghasilkan draf desain, selanjutnya draf desain ini akan diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran PAI di sekolah. Kegiatan uji coba ini akan selalu dibarangi proses evaluasi dan refleksi dalam upaya penyempurnaan desain.

Prosedur pengembangan pada penelitian R&D ini menggunakan model pengembangan four D model (4-D). Model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan dkk, ini terdiri dari empat tahap, yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran) (Fitriyenni, 2023). Akan tetapi pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) saja karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti.

Pengembangan pembelajaran PAI berbasis Video Animasi ini dilakukan melalui 4 tahapan model pengembangan 4-D dari Triagarajan. Berikut ini adalah prosedur tahapan model pengembangan 4-D yang dilakukan:

1. *Define* (Pendefinisian)

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Dalam menentukan dan menetapkan syarat-syarat

pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batassan materi yang akan dikembangankan. Langkah yang dilakukan dalam analisis tujuan adalah:

a. Analisis ujung depan (kebutuhan)

   Analisis ini dilakukan dengan mengadakan wawancara terhadap guru pendidikan agama Islam dan 32 peserta didik kelas VII SMPN 1 Banuhampu untuk mengetahui pengalaman selama kegiatan pembelajaran dan kendala yang terjadi khususnya terhadap media pembelajaran.

b. Analisis peserta didik

   Analisis perserta didik bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dan antusisme belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

c. Analisis konsep

   Tahap ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum merdeka. Capaian pembelajaran mata Pelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti. Pada Fase D, Pada elemen akhlak, Peserta didik mendalami peran aktivitas shalat sebagai bentuk penjagaan atas diri sendiri dari keburukan. Peserta didik juga memahami pentingnya verifikasi (*tabayyun*) informasi sehingga dia terhindar dari kebohongan dan berita palsu. Peserta didik juga memahami

definisi toleransi dalam tradisi Islam berdasarkan ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadis-Hadis Nabi. Peserta didik juga mulai mengenal dimensi keindahan dan seni dalam Islam termasuk ekspresi-ekspresinya.

Pada tahapan ini dilakukan dengan cara menganalisis kompetensi, konten/topik, tujuan pembelajaran dan profila yang akan dijadikan acuan lainnya dalam mendesain media pembelajaran menggunakan video animasi berdasarkan elemen Akhlak Kurikulum Merdeka.

d. Analisis tugas

Analisis tugas dilakukan dengan mengindentifikasi tugas-tugas yang dilakukan oleh peserta didik agar dapat sesuai dengan kompetensi. Analisis tugas terdiri dari analisis pada kompetensi, konten/topik, tujuan pembelajaran dan profila dalam kurikulum Merdeka. Tugas-tugas dimuat pada soal *pretest* dan *posttest* yang akan diberikan guru.

e. Penentuan tujuan pembelajaran

Tahap ini dilakukan setelah mengidentifikasi hasil analisis tugas dan analisis konsep. Penyusunan tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan kompetensi, konten/topik yang tercantum pada elemen kurikulum Merdeka dan dikembangkan sesuai dengan media berbasis video animasi. Tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan digunakan dalam menentukan konsep yang

dimuat pada video animasi, soal-soal yang diujikan, dan acuan dalam mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Tahapan design merupakan tahan mendesain atau merancang media yang akan digunakan dengan baik. Pada tahap ini, peneliti membuat merancang format video animasi yang memenuhi kriteria baik. Tahap perancangan dalam penelitian ini difokuskan pada perancangan desain awal produk berupa pengembangan pembelajara PAI berbasis video animasi.

3. *Develop* (Pengembangan)

Dalam tahap ini akan dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang telah melalui berbagai perbaikan yang berdasarkan pakar. Tahapan ini memiliki tahap yang meliputi:

a. Validasi perangkat yang akan dilakukan oleh ahli atau valiator yaitu validator materi, validator kontruk dan validator bahasa, untuk dapat memberikan masukan maupun saran yang diharapkan untuk memperbaiki produk supaya lebih baik.
b. Uji coba produk akan dilakukan peserta didik kelas VII5 dalam kelompok kecil sebagai sampel yang semuanya diminta untuk memberikan tanggapan dan mengomentari produk yang dihasilkan.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran bertujuan untuk mempromosikan produk kepada pengguna, baik individu, kelompok atau system. *Diseminasi* bisa dilakukan dikelas atau di kelompok lain untuk mengetahui efektifitas penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran, atau bisa juga dilakukan melalui proses penularan kepada para praktisi pembelajaran terkait dalam sautu forum tertentu (Kadir, 2019). Pada penelitian ini, diseminasi yang dilakukan adalah diseminasi terbatas, yakni hanya dilakukan pada satu kelas pada sekolah lain.

C. Uji Produk

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji produk yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kesahihan instrument yang digunakan. Uji validitas dilakukan dengan expert validity yaitu menvalidasi produk kepada para baik konten, desain maupun logika (Zakir & Wandi, 2011). Pada uji validitas penulis menggunakan rumus formula Aiken's V.

Formula yang diajukan oleh Aiken adalah sebagai berikut (Muhammad & Antoni, 2020):

$$V = \sum s / \lfloor n(C-1) \rfloor$$

Keterangan :

S = r – lo
Lo = angka penilaian terendah (misalnya 1)
C = angka penilaian tertinggi (misalnya 4)
R = angka yang diberikan oleh penilai

2. Uji Praktikalitas

Tujuan dari uji praktikalitas adalah untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran PAI berbasis video animasi yang dikembangkan meliputi manfaat, kemudahan penggunaan dan efesien waktu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Kepraktisan media berbasis video animasi dilakukan dengan menggunakan angket praktikalitas. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus monen kappa yaitu (Hendryadi, 2017):

$$\text{Moment kappa (k)} = \frac{po-pe}{1-pe}$$

Keterangan :
K = Moment kappa yang menunjukkan validitas produk
Po = Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberi oleh validator dibagi jumlah nilai maksimal.
Pe = Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi validator dibagi jumlah nilai maksimal.

Kategori keputusan berdasarkan moment kappa (k) dibawah ini (Dewara & Minda, 2019).

Tabel 1
Interprestasi momen kappa

Interval	Kategori
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,01-0,20	Sangat Rendah
0,00	Tidak Valid

Sumber: N. Dewara and M. Azhar, "Validitas dan Praktikalitas Modul Larutan Penyangga Berbasis Guided Discovery dengan Mengunakan Tiga Level Representasi Kimia untuk Kelas XI SMA," vol. 1, no. 1, pp. 16– 22, 2019

3. Uji Efektivitas

Tujuan dari uji efektivitas adalah untuk mengetahui efektif atau tidaknya media pembelajaran PAI berbasis video animasi. Pada uji efektifitas dilakukan dengan uji coba lapangan, dimana produk berupa video animasi akan diterapkan dalam pembelajaran.

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah *PreExperimental Designs* (Desain Pra-Eksperimen) disebut pra eksperimen karena jenis ini belum dikatakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Hal tersebut terjadi karena tidak adanya variable control dan sampel tidak dipilih secara acak

b. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Polulasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengmbilan sampel, yang terdiri dari subjek/objek yang memilki kualitas atau karakteristik tertentu yang dite tapkan oleh peneliti untuk dipe lajari dan ditarik (Tarjo, 2019). Wedra Aprison (Aprison, 2018) mendefinisikan populasi adalah keseluruhan sekelompok elemen atau kasus, baik individual, objek atau peristiwa yang berhubungan dengan kriteria spesifik dan merupakan sesuatu yang menjadi target generalisasi dari hasil penelitian.

Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas VII di SMPN 1 Banuhampu yang terdiri dari 9 kelas dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2. Populasi Siswa

No	Kelas	Jumlah
1	VII-1	32 Siswa
2	VII-2	32 Siswa
3	VII-3	32 Siswa
4	VII-4	32 Siswa
5	VII-5	32 Siswa
6	VII-6	32 Siswa
7	VII-7	32 Siswa
8	VII-8	32 Siswa
9	VII-9	32 Siswa
	Jumlah	**288 Siswa**

Sumber: Tata Usaha SMPN 1 Banuhampu

2) Sampel

Sampel adalah sebagaian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti yang dianggap mewakili terhadap seluruh populasi dan diambil dengan menggunakan teknik tetentu (Ali, 2021). Dalam penelitian ini teknik *sampling* yang digunakan adalah *Random Sampling* tetapi sebelumnya sudah dipilih populasi yang memiliki karakteristik yang sama. Menurut Margono, menyatakan bahwa *random sampling* adalah teknik untuk mendapatkan sampel yang langsung dilakukan pada setiap *unit sampling*. Dengan demikian, setiap unit sebagai unsur populasi yang terpencil memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel atau yang mewakili populasi. Cara

demikian dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen. Setelah melakukan acak nomor dengan system kocok arisan. Sebelum sampel dipilih maka populasi harus memenuhi syarat pengambilan sampel yaitu populasi harus homogen dan normal.

a) Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar PAI	pretest-eksperimen	.146	32	.083	.958	32	.236
	pretest-kontrol	.100	32	.200*	.969	32	.472

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normalitas terhadap nilai siswa kelas eksperimen dan kelas control diperoleh bahwa nilai *Sig* yaitu kelas eksperimen 0.146 sedangkan kelas kontrol 0,200. Jadi dapat disimpulkan bahwa data populasi berdistribusi normal karena *Sig* 0,146 > 0,05 dan 0,200 > 0,05.

b) Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar PAI	Based on Mean	.607	1	62	.439
	Based on Median	.609	1	62	.438
	Based on Median and with adjusted df	.609	1	61.913	.438
	Based on trimmed mean	.608	1	62	.438

Dari hasil uji homogenitas terhadap hasil belajar PAI kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansinya yaitu 0,439. Jadi dapat disimpulkan bahwa data populasi bersifat homogen karena *Sig* 0,439 > 0,05.

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas di atas maka ditetapkan sampel penelitian yaitu kelas VII 5 sebagai kelas Eksperimen dan kelas VII 6 sebagai kelas Kontrol.

c. Variable Penelitian

Variable penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga mudah diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variable penelitian adalah sebuah karakteriktik yang terdapat pada individu atau benda yang menunjukkan adanya perbedaan (variasi) nilai atau kondisi yang dimiliki (Tarjo, 2019). Pada penelitian ini terdapat dua variable, yaitu:

1) Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan variable terikat (Adkhar, 2016). Dalam penelitian ini variable bebas ini yaitu penggunaan media pembelajaran PAI berbasis video animasi.

2) Variabel Terikat

Variable terikat merupakan variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variable bebas (Adkhar, 2016). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar PAI.

d. Desain Penelitian

Bentuk desain eksperimen yang akan digunakan adalah *Quasi Experimental* Design dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design.* Dalam desain ini terdapat kelompok eksperimen dan control, tetapi pengambilan kelompok eksperimen dan kelompok control tersebut tidak dilakukan secara random. Dalam desain *Nonequivalent Control Group Design,* kedua kelompok diberi pre-test untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok control. Hasil *pre-test* yang baik bila nilai kelompok eksperimen dan kelompok control tidak berbeda jauh secara signifikan. Berikut ini merupan desain *Nonequivalent Control Group.*

Tabel 5
Nonequivalent Control Group Design

O_1	X	O_2
.....		
O_3		O_4

Keterangan :
O_1 & O_3 : Kedua kelompok diberi *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal kelompok eksperimen dan control.
O_1 : Nilai *pre-test* kelompok eksperimen untuk mengetahui pengetahuan awal kelompok eksperimen
O_2 : Nilai *post-test* kelompok eksperimen setelah mendapat perlakuan menggunakan metode eksperimen.

O_3 : Nilai *pre-test* kelompok control untuk mengetahui pengetahuan awal kelompok control.
O_4 : Nilai *post-test* kelompok control setelah diajar dengan menggunakan metode konvensional.
X : *Treatment* (perlakuan). Kelompok atas sebagai kelompok eksperimen diberi *treatment* yaitu dalam pembelajaran menggunakan metode eksperimen, sedangkan kelompok control tidak diberi *treatment.*

e. Desain Perlakuan

No	Kelas Eksperimen VII 5	No	Kelas Kontrol VII 6
1	**Pendahuluan** • Mengucapkan salam kepada peserta didik • Berdoa • Guru menyapa peserta didik • Mengabsen peserta didik • Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan menggali pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya. • Mengaitkan kembali materi yang telah lewat dengan bertanya. • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	1	**Pendahuluan** • Mengucapkan salam kepada peserta didik • Berdoa • Guru menyapa peserta didik • Mengabsen peserta didik • Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan menggali pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya. • Mengaitkan kembali materi yang telah lewat dengan bertanya. • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
2	**Kegiatan Inti** • Menyimak dan mendengarkan materi pembelajaran melalui	2	**Kegiatan Inti** • Menyimak dan mendengarkan penjelasan materi

	video. • Setelah melihat tayangan video guru menjelaskan pembelajaran kembali dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan.		pembelajaran melalui metode ceramah. • Mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan.
3	**Penutup** • Guru Bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: - Apa saja yang telah dipahami siswa? - Apa saja yang belum dipahami siswa? - Bagaimana perasaan selama pembelajaran? • Siswa dan guru Bersama menyimpulkan hasil pembelajaran. • Kelas ditutup dengan doa Bersama dipimpin salah seorang siswa.	**3**	**Penutup** • Guru Bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: - Apa saja yang telah dipahami siswa? - Apa saja yang belum dipahami siswa? - Bagaimana perasaan selama pembelajaran? • Siswa dan guru Bersama menyimpulkan hasil pembelajaran. • Kelas ditutup dengan doa Bersama dipimpin salah seorang siswa.

f. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam sebuah penelitian, karena mendapatkan data merupakan tujuan utama penelitian. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar

data yang ditetapkan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

a) Wawancara, merupakan suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dan sumberdaya (responden). Wawancara dilakukan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara mendalam. Arus informasi dalam wawancara yaitu, pewawancara, responden, pedoman wawancara dan situasi wawancara.
b) Kuensioner (angket), merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2010). Angket ini nantinya mengharuskan responden memlilih alternatif jawaban yang telah disediakan dalam bentuk checklist (✔). Angket ini sebelumnya telah memlalui tahap konsultasi dan validasi dengan dosen pembimbing. Adapun responden yang dimaksud adalah ahli media, ahli materi, guru mata Pelajaran PAI, dan peserta didik yang telah ditunjuk sebagai sampel.

Peneliti menggunakan skala linkert untuk melihat persepsi dari validator dan sampel. Skala linkert adalam skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini metode angket digunakan untuk

memperoleh data mengenai kevalidan daan kelayakan media pembelajaran menggunakan video animasi.

c) Tes, merupakan salah saatu teknik pengumpulan data untuk membantu mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Tes ini dilakukan sebelum pembelajaran (*pretest*) dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi (*posttest*).

2) Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Menyusun instrumen pada dasarnya merupakan alat evaluasi, karena mengevaluasi adalah memperoleh data tentang sesuatu yang diteliti dan hasilnya diukur dengan standar yang telah di tentukan peneliti. Adapun kisi-kisi instrument yang digunakan antara lain:

a) Lembar Wawancara Guru dan Peserta Didik

Instrument ini bertujuan untuk melihat gambaran permasalahan yang terajdi selama proses pembelajaran PAI dan mempermudah proses identifikasi kebutuhan bahan ajar. Wawancara ditujukan kepada guru mata Pelajaran PAI dan 32 peserta didik kelas VII SMPN 1 Banuhampu. Kisi-kisi lembar wawancara dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Table 7 Kisi-kisi Lembar Wawancara Guru dan Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Butir petanyaan	
			Guru	Peserta didik
1	Pembelajaran Kurikulum Merdeka	Materi Pembelajaran	1,2,3,4	1,2,3,4
		Penerapan media pembelajaran	5,6,7,8,9	5,6,7
		Hasil belajar	10,11,12,13	8,9
2	Bahan Ajar	Penggunaan bahan ajar	14,15,16,17,18	10

b) Lembar Validasi

Data uji kevalidan pada penelitian ini didapat dari lembar validasi. Lembar validasi ini merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas perangkat pembelajaran berdasarkan penilaian dari validator. Pada penelitian ini terdapat 3 validator, yaitu validator ahli bahasa, validator ahli media dan validator ahli materi. Aspek yang dinilai pada lembar validator ahli bahasa terdiri dari penggunaan bahasa, ukuran font, dan EYD, validator ahli media tersendiri dari aspek desain tampilan, keamanan digital, audio dan efek suara, dan aspek

implementasu. Aspek yang dinilai pada lembar validator ahli materi terdiri dari isi materi, penyajian, kebahasaan, dan daya tarik.

Informasi yang diperoleh dari instrument ini akan digunakan sebagai masukan dan saran dalam merevisi perangkat pembelajaran yang akan dikembangan, sehingga dapat mengahasilkan prduk akhir yang valid dan berkualitas. Kisi-kisi lembar validasi oleh ahli sebagai berikut ini:

(1) Validator Ahli Media

Aspek Penilian	**Butir Pertanyaan**	**Komentar**
Desain Tampilan	1,2,3,4	
Penggunaan Bahasa	5,6,7,8,9,10	
Keamanan Digital	11,12,13,14,15,16	
Audio dan efek suara	17,18,19	
Implementasi	20,21,22,23	

(2) Validator Ahli Materi

Aspek Penilian	Butir Pertanyaan	Komentar
Isi Materi	1,2,3,4,5	
Penyajian	6,7,8,9,10,11	
Kebahasaan	12,13,14,	
Daya Tarik	15,16	

c) Angket Respon Peserta didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kualitas pernagkat pembelajaran yang tealah dikembangkan. Aspek yang dinilai pada angket respon peserta didik ini yaitu aspek kebahasaan, tampilan, kemudahan penggunaan, dan kesermatan isi. Setelah video animasi yang dikembangakn telah melalui tahapan validasi dan perbaikan atas saran dari validator, kemudian video animasi ini diuji cobakan kepada peserta didik melalui uji coba terbatas dan uji coba lebih lanjut.

Angket respon peserta didik diberikan kepada 32 orang peserta didik kelas VII SMPN 1 Banuhampu. Informasi yang diperoleh dari data ini akan dijadikan tolak ukur kualitas dari video animasi yang telah dikembangkan, apakah sudah layak untuk digunakan atau belum. Kisi-kisi angket respon peserta didik dapat dilihat pada table 11 berikut:

Table 11 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Butir Pertanyaan
1	Kebahasaan	1,2
2	Tampilan	3,4,5,6,7
3	Kemudahan Penggunaan	8,9
4	Kecermatan isi	10,11,12

d) Lembar Tes

Soal *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi serta setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Soal *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini berbentuk (*Multiple Choice*) pilihan ganda berjumlah 20 butir petanyaan yang telah dilakukan uji validasi dan reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS.

g. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1) Validitas Instrumen

Alat ukur yang akan dilakukan dalam penitian untuk bisa menjadi alat ukur yang diterima, maka harus melalui uji validitas dan rehabilitas dari uji data. Uji validitas ini dapat menggunakan rumus *Pearson Produk Moment.*

Rumus *Pearson Produk Moment*

$$r\text{hitung} = \frac{n\sum xy-(\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(n\sum x^2)-(\sum x)^2\}-\{(n\sum y^2)-(\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :
Rhitung : Koefisien korelasi
∑Xi ; jumlah skor item
∑Yi : jumlah skor total (item)
n : jumlah responden

Suatu item dinyatakan valid apabila mempunyai indeks diskriminasi tinggi, yakni hitung lebih besar dari r table. Sebaliknya, jika r hitung yang diperoleh lebih kecil dari r table, maka item tersebut tidak valid (Hidayat, 2007).

2) Reliabilitas Instrumen

Setelah mendapatkan hasil validitas instrumen yang valid, selanjutnya peneliti harus menguji cobakan instrumen tersebut pada subjek selain subjek penelitian. Data hasil uji coba instrumen digunakan untuk menentukan derajat reliabilitas, dengan kata lain instrumen yang disusun realiabel atau tidak. Peneliti menggunakan rumus *Cronbach Alpha*, karena rumus ini sangat fleksibel dengan hasil akurat.

Pada prinsipnya, pengujian reliabilitas digunakan hanya untuk instrumen yang menghasilkan angka. Instrumen disebut reliabel jika ada subjek yang sama, diukur dengan instrumen yang sama, hasilnya sama. Maka instrumen penelitian dapat dipercaya. Para ahli sepakat mensimbolkan derajat reliabilitas dengan $r_{11.}$

$$r11= \left(\frac{n}{n-1}\right) \times \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^{n} S_t^2}{S_t^2}\right)$$

Keterangan :
r11 : derajad reliabelitas

N : banyaknya subjek atau sampel penelitian

n : banyaknya butir pertanyaan maupun pernyataan dalam instrument

S_t^2 : variansi butir pertanyaan maupun pernyataan yang ke-*i,* dengan *i*= 1, 2, 3 …… N (Kristanto, 2018).

Mengenai keperluan mencari reliabilitas instrument keseluruhan perlu juga dilakukan analisis butir soal. Kriteria yang digunakan untuk melihat reliabilitas angket adalah table dibawah ini:

Reliabilitas	Kriteria
0,90-1,00	Sangat Tinggi
0,70-0,90	Tinggi
0,40-0,70	Sedang
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

h. Teknik Analisis Data

1) Uji Pesyaratan Analisis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi variable berkurva normal atau tidak. Data dikatakan normal jika distribusi data sama dengan kurva normal (tidak ada perbedaan)

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov* dengan berbantuan program SPSS (*Statistical Package Social Science)* versi 25 dengan ketentuan jika α sig > 0,05 maka data tersebut beristribusi

normal dan sebaliknya jika α sig < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilkukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari varian yang sama atau tidak. Data dikatakan homogen jika berasal dari varian yang sama. Untuk menguji varian kedua sampel homogen atau tidak, maka pengujian homogenitas data dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25 dengan analisis uji *Levene* dengan kententuan α sig > 0,05, maka kedua sampel tersebut dikatakan homogen. Dan jika α sig < 0,05, maka kedua sampel tersebut dikatakan tidak homogen.

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Uji t digunakan untuk menentukan t_{tabel} yang signifikan, uji hipotesis dengan uji t dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25, dengan merata-ratakan nilai kelas control dan nilai kelas eksperimen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berbasis video animasi. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun. Peneliti telah melakukan uji praktikalitas dan efektivitas pada guru dan siswa di SMPN 1 Banuhampu yaitu pada kelas VII. Hasil yang peneliti dapatkan yaitu media yang penulis buat valid, praktis dan efektiv untuk digunakan di SMPN 1 Banuhampu.

Berdasarkan penelitian mengenai media video pembelajaran di SMPN 1 Banuhampu, diperoleh hasil penelitian serta pembahasan masing-masing tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Diseminate*).

1. Pendefinisian (*Define*)

Hasil yang diperoleh dari tahap pendefinisian (*define*) pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Banuhampu diperoleh data berupa analisa kurikulum, analisa karakteristik peserta didik, analisa materi, analisa tugas dan merumuskan tujuan. Tahapan-tahapan pada proses ini dideskripsikan sebagai berikut:

a. Analisa Kurikulum

Pada tahap awal, perlu mengkaji kurikulum yang digunakan di SMPN 1 Banuhampu. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar

pembelajaran yang diharapkan tidak menyimpang dari capaian pembelajaran (CP). Alur capaian pembelajaran (ATP) yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mendeskripsikan dampak negatif dari gibah dan menumbuhkan sikap tabayun, dapat menganalisis perbedaan antara konten gibah dengan kritik dan *review* produk di media sosial sehingga tertanam keyakinan bahwa Allah Swt Maha Mengetahui dan Melihat serta terbiasa menciptakan harmoni sosial dengan menjauhi gibah dan menumbuhkan sikap tabayun. Adapun Alur tujuan pembelajaran yaitu Peserta didik dapat mendeskripsikan pesan Islam untuk harmonisasi sosial dengan menghindari *gibah* dan menumbuhkan sikap tabayun dengan benar, Peserta didik dapat menelaah perbedaan antara konten gibah dengan kritik dan *review* produk di media sosial dengan benar dan Peserta didik dapat menyusun *review* konten di media sosial dengan benar.

b. Analisa Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik, mereka mengatakan bahwa proses belajar PAI belum kondusif dan belum berjalan dengan baik serta bahan ajar yang hanya dari buku yang berjudul Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, buku ini kurang praktis untuk dibawa kemana-mana dikarenkan besar dan tebal dan kurang menarik untuk dipelajari. Sehingga siswa hanya membawa buku pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti ketika mereka belajar PAI di sekolah. Kebanyakan siswa merasa malas dalam membaca buku

dikarenakan sulit untuk dipahami siswa. Hal ini dibuktikan pada saat observasi yang dilakukan peneliti di dalam proses pembelajaran. Banyak dari peserta didik kurang memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran. Ini terjadi karena materi yang diajakan dan penjalasan semuanya berasal dari guru, artinya oembelajaran yang dilakukan belum berpusat dan berorientasi pada peserta didik. Pada saat guru menjelaskan pelajaran peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru dan bersifat pasif. Peserta didik banyak melakukan kegiatan lain seperti tidur di kelas, melamun dan izin keluar dengan waktu yang lebih lama untuk kembali lagi ke kelas.

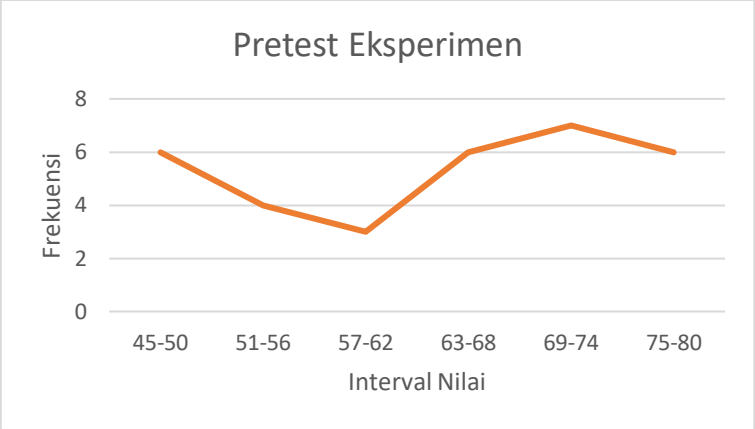
Kondisi pembelajaran yang masih berpusat pada guru tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik seperti yang dicantumkan pada tabel distribusi frekuensi dibawah ini:

Tabel 4.1 hasil pretest kelas eksperimen

No	Interval Nilai	Frekuensi
1	45-50	6
2	51-56	4
3	57-62	3
4	63-68	6
5	69-74	7
6	75-80	6

Secara visual hasil dari pretest kelas eksperimen sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dapat dilihat pada bagan berikut:

Tabel 4.2 bagan pretest kelas eksperimen

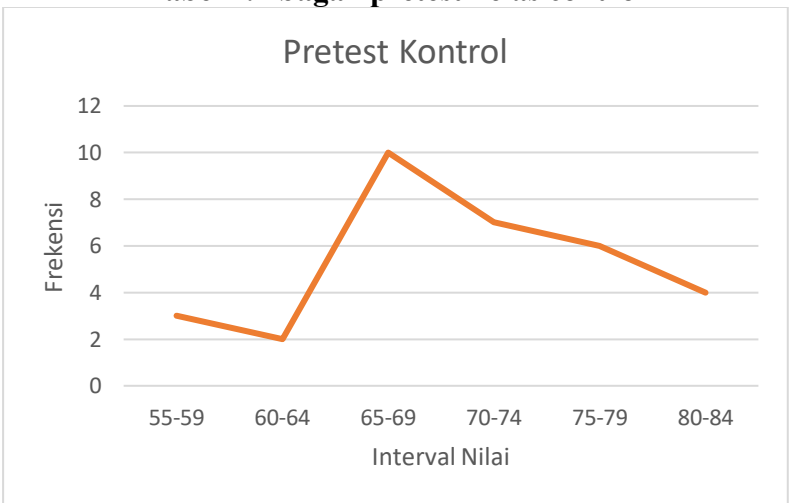


Tabel 4.3 hasil pretes kelas kontrol

No	Interval Nilai	Frekuensi
1	55-59	3
2	60-64	2
3	65-69	10
4	70-74	7
5	75-79	6
6	80-84	4

Secara visual hasil dari pretest kelas control dapat dilihat pada bagan berikut:

Tabel 4.4 bagan pretest kelas control



Tabel di atas merupakan penilaian harian kelas eksperimen dan kelas control. Dimana dari data ditribusi frekuensi di atas untuk kelas eksperimen interval nilai dari nilai 45 sampai 50 ada 6 orang peserta didik, 51 sampai 56 ada 4 orang peserta didik, 57 sampai 62 ada 3 orang peserta didik, 63 sampai 68 ada 6 orang, 69 sampai 74 ada 7 orang peserta didik, dan 75 sampai80 ada 6 orang peserta didik dengan total siswa ada 32 orang. Selanjutnya untuk interval nilai kelas control didapatkan nilai dari 55 sampai 59 ada 3 orang peserta didik, 60 sampai 64 ada 2 orang peserta didik, 65 sampai 69 ada 10 peserta didik, 70 sampai 74 ada 7 orang peserta didik, 75 sampai 79 ada 6 orang peserta didik, dan nilai 80 sampai 84 ada 4 orang peserta didik dengan total siswa ada 32 orang.

c. Analisa Materi

Berdasarkan kurikulum yang digunakan di SMPN 1 Banuhampu yaitu kurikulum Merdeka, pembuatan video untuk peserta didik kelas VII 5 dan VII 6 dititik beratkan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan materi ghibah dan tabayyun. Alur capaian pembelajaran (ATP) yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mendeskripsikan dampak negatif dari gibah dan menumbuhkan sikap tabayun, dapat menganalisis perbedaan antara konten gibah dengan kritik dan *review* produk di media sosial sehingga tertanam keyakinan bahwa Allah Swt Maha Mengetahui dan Melihat serta terbiasa menciptakan harmoni sosial dengan menjauhi

gibah dan menumbuhkan sikap tabayun. Adapun Alur tujuan pembelajaran yaitu Peserta didik dapat mendeskripsikan pesan Islam untuk harmonisasi sosial dengan menghindari *gibah* dan menumbuhkan sikap tabayun dengan benar, Peserta didik dapat menelaah perbedaan antara konten gibah dengan kritik dan review produk di media sosial dengan benar dan Peserta didik dapat menyusun review konten di media sosial dengan benar. Bahan referensi yang digunakan oleh peneliti dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah:

1) Silabus SMPN 1 Banuhampu
2) Modul Ajar sekolah SMPN 1 Banuhampu
3) Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Banuhampu
4) Sumber Internet

d. Analisa Tugas

Kegiatan yang dilakukan Analisa tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang harus dicapai peserta didik dari materi yang akan dipelajari secara sistematis. Adapun keterampilan yang akan dicapai yaitu mencakup 3 aspek, kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari segi kognitif tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik mendukung perkembangan kemampuan dan pemahaman materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun. Dari segi afektif dilihat dari segi sikap dan minat peserta didik dalam

belajar. Dari segi psikomotorik dilihat dari kemampuan bertindak peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Namun di dalam bahan ajar yang digunakan belum menyajikan betuk tugas yang dapat dikerjakan peserta didik.

Adapun Analisa tugas dari pelajaran menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun terdapat pada table berikut ini:

No	Judul Materi	Analisa Tugas
1	Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun	Peserta didik dapat mendeskripsikan pesan Islam untuk harmonisasi dengan menghindari ghibah dan menumbuhkan sikap tabayyun dengan benar.
2	Perbedaan Ghibah dan Kritik	❖ Peserta didik dapat menelaah perbedaan konten ghibah dengan kritik dan mereview prosuk di media social dengan benar. ❖ Peserta didik dapat Menyusun review konten di media social dengan benar.

Tabel di atas merupakan analisa tugas yang mengindentifikasi keterampilan yang harus dicapai peserta didik selama peneliti melakukan penelitian dengan mata pelajaran PAI pada elemen akhlak.

e. Merumuskan Tujuan

Tujuan pembuatan Video Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun adalah untuk membantu peserta didik untuk

lebih termotivasi dalam belajar secara mandiri dalam memahami materi mengenai ghibah dan tabayyun pada mata Pelajaran pendidikan agama Islam.

2. Perancangan (*Design)*

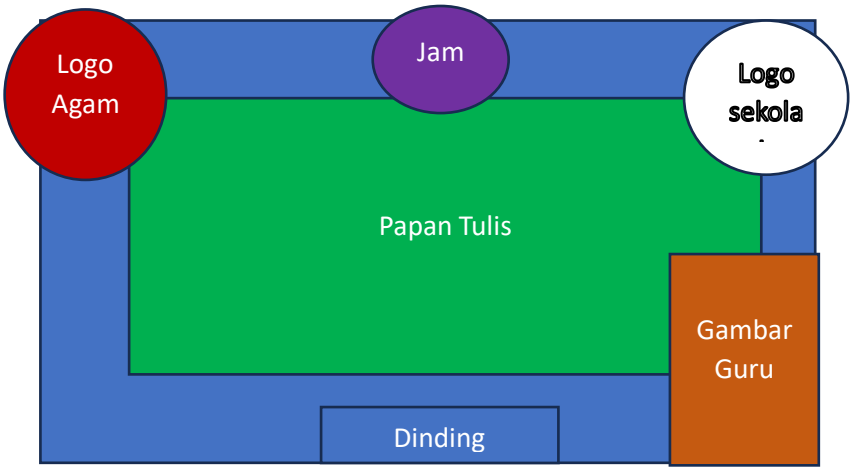
Tahap ini bertujuan untuk penyusunan materi dan tata letak gambar. Materi yang dimasukkan ke dalam produk berdasarkan modul ajar di SMPN 1 Banuhampu yang diberikan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sebelum dilakukannya tahap penyusunan video, terlebih dahulu dilaksaankan rancangan desain pada pembelajaran tersebut. Adapun penyusunan *storyboard* sebagai acuan dalam pembuatan media

a. Bagian awal

Pada bagian awal ada 3 tahap dalam perancangan, tahap pertama membuat kerangka tampilan, tahap kedua masukan judul pembahasan, dan tahap ketiga masukan tujuan dari pembelajaran.

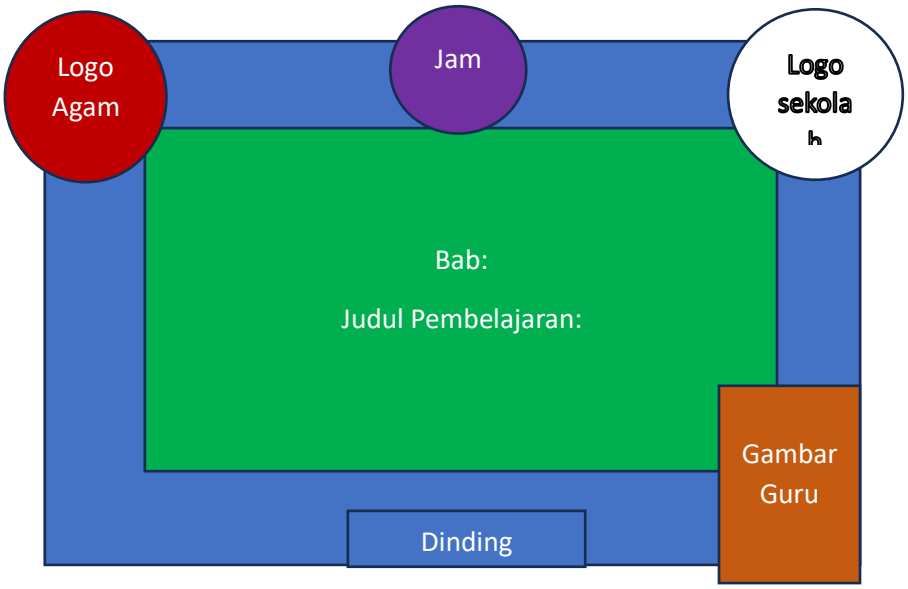
1) Tahap pertama

Pada tahap ini peneliti meletakan gambar-gambar yang cocok dan bisa menarik. Dimana gambar logo kab. Agam di letakan di sebelah kanan, logo pendidikan di sebelah kiri, ada gambar jam di tengah-tengah, kemudian papan tulis, serta gambar seorang pendidik yang berdiri di samping papan tulis. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



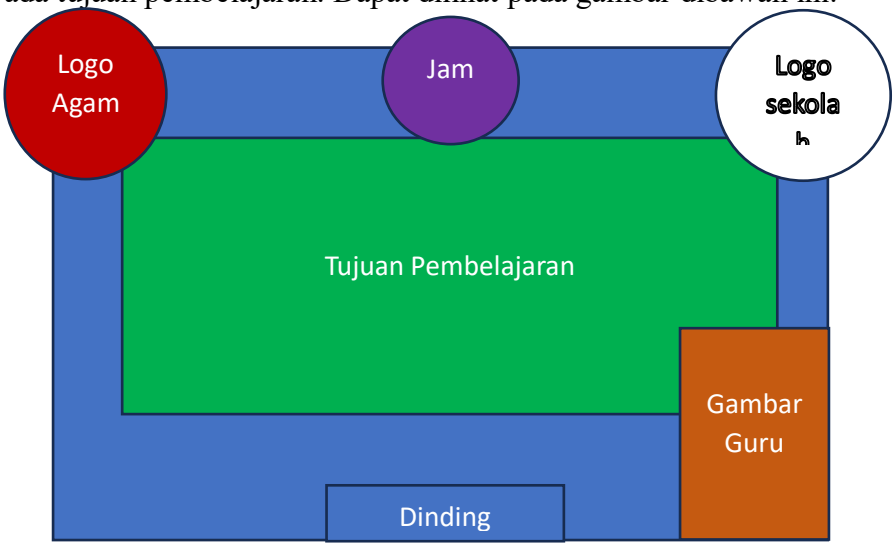
2) Tahap kedua

Tahap kedua ini sama saja dengan tahap pertama untuk tata letak gambarnya, yang membedakannya hanya di bagian papan tulis, di dalam papan tulis ada bab dan judul materi yang akan dibahas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



3) Tahap ketiga

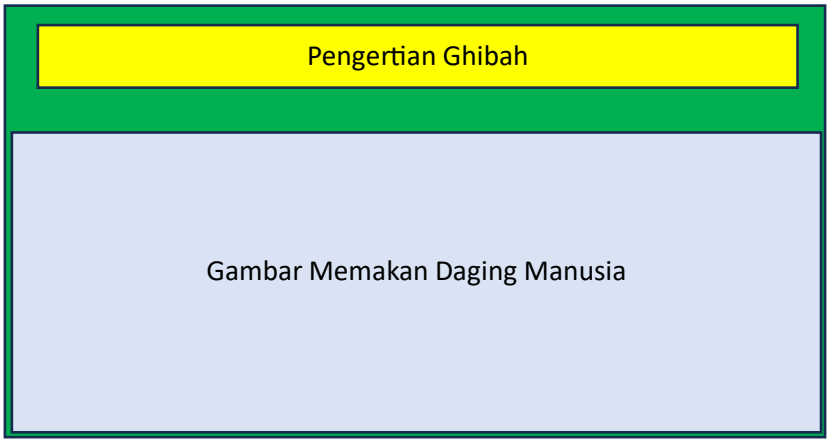
Tahap ketiga sama dengan tahap kedua, hanya berbeda di bagian papan tulis. Untuk tahap ketiga ini, di dalam papan tulis ada tujuan pembelajaran. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



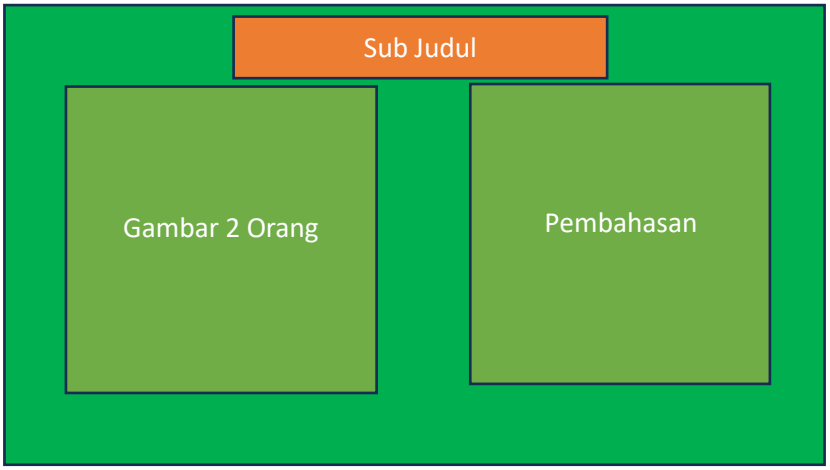
b. Bagian Isi

Pada bagian isi ada 3 tahap juga, hampir sama dengan bagian awal. Dimana tahap pertama ada tulisan pengertian ghibah dan dibawahnya ada gambar manusia yang sedang memakan daging manusia. Tahap kedua berisi sub judul dan di bagian sebelah kanan ada gambar 2 orang, di sebelah kiri ada pembahasan ghibah. Tahap ketiga ada gambar bergerak yang membahas tentang ghibah. Dapat dilihata pada gambar dibawah ini:

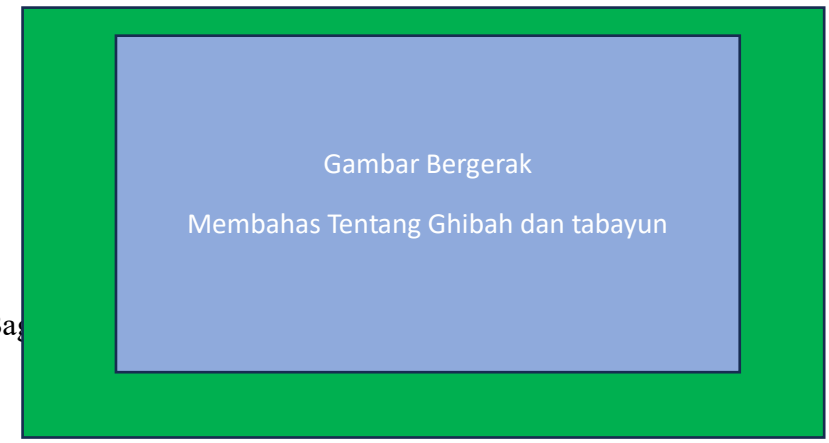
1) Tahap pertama



2) Tahap kedua

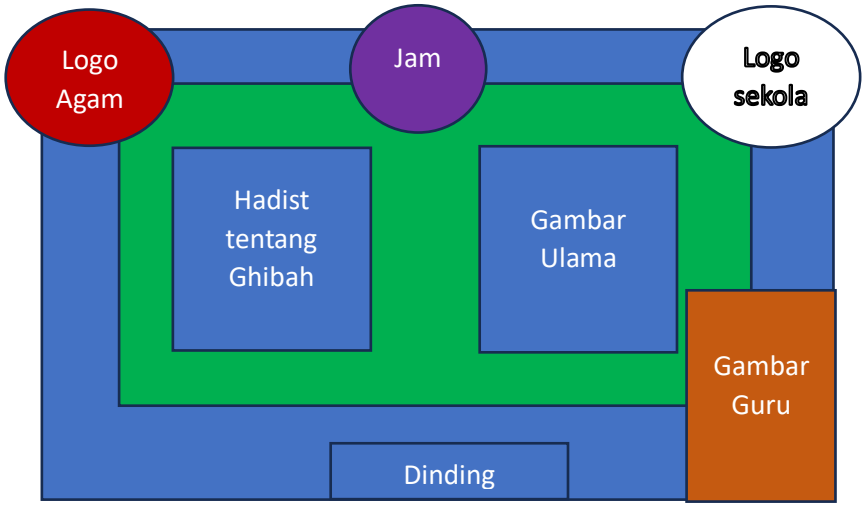


3) Tahap ketiga



c. Ba

Pada bagian penutup sama dengan bagian awal, yang membedakan hanya pada bagian papan tulis. Di dalam papan tulis disebelag kaka nada tulisan hadist dan diseblah kiri ada gambar ulama. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



3. Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan, ada tida hal yang akan dilakukan pertama, melakukan validasi yaitu validasi konten, kontruk dan bahasa. Kedua, melakukan revisi video pasca validasi. Ketiga, melakukan uji coba produk. Pada tahap ini, penilaian ahli dilakukan oleh dosen pakar di bidangnya dengan mengisi angket yang telah disediakan peneliti.

a. Uji Validitas Konten

Video ini sebelum diuji coba kepada peserta didik, maka diujikan terlebih dahulu kepada dosen Pendidik Agama Islam, yaitu Bapak Dr. Muhidir Kamal, M.Pd dan bapak Dr. Charles, S. Ag., M.Pd.I sebagai dosen Pendidikan Agama Islam di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Validasi dari dosen ahli konten

memberikan penilaian mengenai video yang berjumlah 7 pertanyaan, disertai pula komentar dan saran. Kriteria penilaian dengan 5 kategori, yaitu 1 (sangat tidak sesuai), 2 (tidak sesuai), 3 (cukup sesuai), 4 (sesuai), dan 5 (sangat sesuai).

Berdasarkan angket validasi ahli konten, dapat diketahui bahwa video menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun sudah sesuai dan menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang terkandung sudah sesuai. Video dapat digunakan untuk uji coba kepada peserta didik.

b. Uji Validitas Kontruk

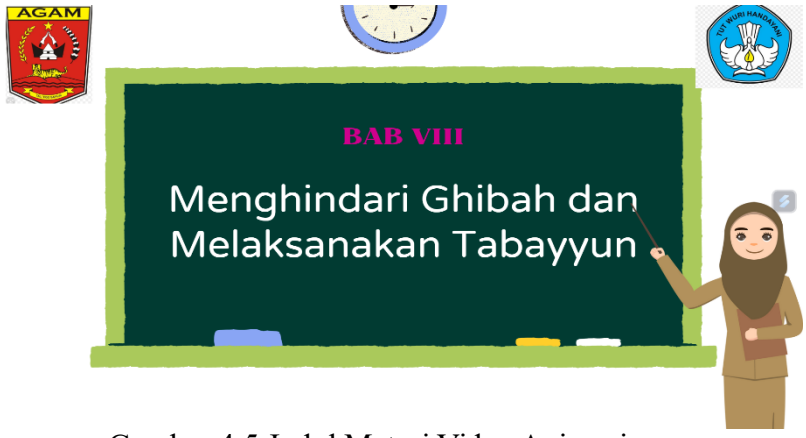
Video animasi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun juga telah diujikan terlebih dahulu kepada dosen yang ahli dalam multimedia yaitu bapak Riri Okra, M.Kom dan Ibu Dr. Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom sebagai dosen di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Validasi kontruk oleh ahli media ini memberikan penilaian mengenai video animasi melalui lembar validasi kontruk yang berisi buti-butir pertanaan video yang berjumlah 6 pertanyaan yang disertai komentar dan saran. Kriteria penilaian dengan 5 kategori, yaitu 1 (sangat tidak sesuai), 2 (tidak sesuai), 3 (cukup sesuai), 4 (sesuai), dan 5 (sangat sesuai).

Berdasarkan angket validasi ahli kontruk, dapat diketahui bahwa video menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun sudah sesuai dan menunjukkan bahwa tampilan yang terkandung sudah

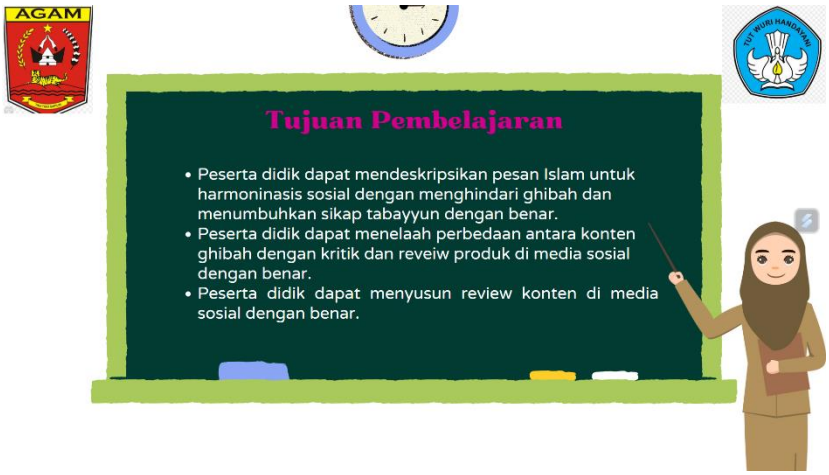
cocok dengan materi yang akan disampaikan. Video dapat digunakan untuk uji coba kepada peserta didik.

Adapun tampilan slide video dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

1) Bagian awal: judul video, alur tujuan pembelajaran, pembukaan



Gambar 4.5 Judul Materi Video Animasi

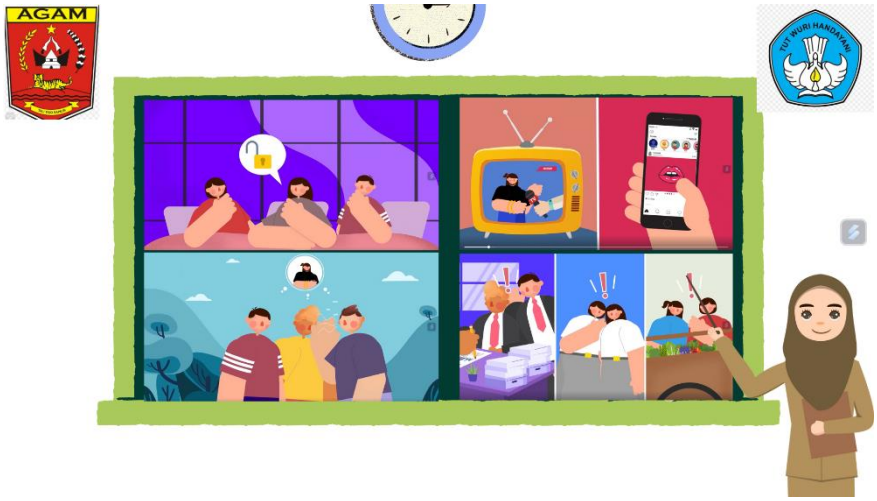


Gambar 4.6 Tujuan Pembelajaran

2) Bagian isi membahas mengenai materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun

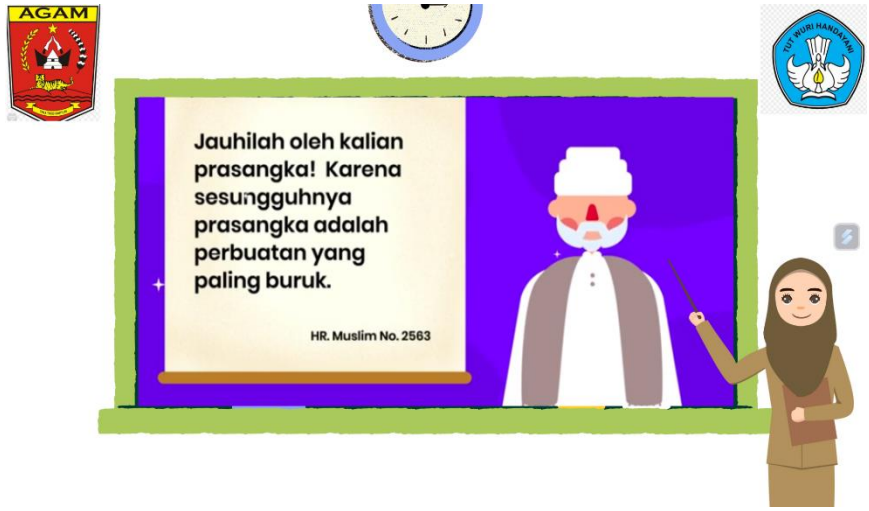


Gambar 4.7 Materi Pembelajaran



Gambar 4.8 Materi Pembelajaran

3) Bagian penutup: kata penutup



Gambar 4.9 Penutup

c. Uji Validitas Bahasa

Video animasi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun telah diujikan terlebih dahulu kepada dosen yang ahli bahasa yaitu ibu Dr. Veni Roza, SS., M.Pd sebagai salah satu dosen di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Validasi bahasa oleh dosen ahli bahasa ini juga memberikan penilaian mengenai video animassi melalui lembar validasi bahasa yang berisi butir-butir pertanyaan video yang berjumlah 5 pertanyaan, yang disertai pula komentar dan saran. Kriteria penilaian dengan 5 kategori, yaitu 1 (sangat tidak sesuai), 2 (tidak sesuai), 3 (cukup sesuai), 4 (sesuai), dan 5 (sangat sesuai).

Berdasarkan angket validasi ahli bahasa, dapat diketahui bahwa video menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun sudah sesuai dan menunjukkan bahwa bahasa yang dipakai sudah sesuai panduan ejaan umum bahasa Indonesia. Video dapat digunakan untuk uji coba kepada peserta didik.

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Dalam tahap awal penyebaran media pembelajaran ini hanya terbatas pada guru pendidikan agama Islam dan siswa kelas VII 6 dan VII 5 SMPN 1 Banuhampu. Terbatasnya penyebaran ini karena dalam prosesnya media ini nanti akan mengalami banyak perbaikan berdasarkan saran dari berbagai pihak terkait, seperti validator dan responden.

B. Uji Produk

Ada tiga uji produk yang dilakukan pada tahap ini, yaitu pertama adalam melakukan uji validitas kepada dosen validasi untuk menguji apakah media video animasi ini sudah valid dan bisa digunakan, kedua yaitu uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk mengetahui apakah media ini sudah praktis untuk digunakan dan yang terakhir yaitu uji efektifitas yang diujikan terhadap siswa kelas VII di SMPN 1 Banuhampu, untuk mengetahui apakah media video animasi ini sudah efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Sebelum melakukan uji produk. Instrument uji produk sudah di validasi terlebih dahulu oleh dosen yang ahli, guna melihat apakah instrumen dapat dipakai dalam penelitian. Uji validitas instrumen dilakukan oleh bapak Dr. Arifmiboy S.Ag., M.Pd dan bapak Dr. Wedra Aprison, M.Pd.

No	Nama Validator	Rata-rata Nilai V/item	Jumlah Item
1	Bapak Dr. Arifmiboy S.Ag., M.Pd	**0,75**	4
2	Bapak Dr. Wedra Aprison, M.Pd	**0,93**	4
Jumlah		**1,68**	**8**
Rata-rata Nilai V		**0,84**	**Valid**

Tabel 4.10 Hasil Validitas Instrumen

Dari data hasil uji lembar validasi yang dilakukan oleh 2 validator, dapat disimpulkan bahwa lembar validasi yang peneliti buat

sudah bisa digunakan dalam penelitian dan bisa diberikan kepada validator guna untuk menvalidasi produk.

1. Uji Validitas Produk

Uji validitas ini dilakukan bertujuan untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap untuk digunakan. Uji validitas ini bertujuan untuk melihat ketetapan dari isi produk yang dibuat. Uji validitas dilakukan dengan cara konsultasi dan meminta penilaian dari para ahli multimedia, pendidikan agama Islam dan kebahasaan. Tahapan pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada dosen, yaitu:

Formula yang diajukan oleh Aiken's V adalah sebagai berikut:

$$V = \sum s / [n(C-1)]$$

Keterangan:

S = r – lo

Lo = angka penilaian terendah (misalnya 1)

C = angka penilaian tertinggi (misalnya 4)

R = angka yang diberikan oleh penilai

No	Macam Validitas	Nama Validator	Rat-rata Nilai V/item	Jumlah Item
1	Konten	Bapak Dr. Muhidir Kamal, M.Pd	0,71	7
		Bapak Dr. Charles, S.Ag., M.Pd.I	1	7
2	Kontruk	Bapak Riri Okra, M.Kom	0,91	6
		Ibu Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom	0,91	6
3	Bahasa	Mis. Veni Roza, SS., M.Pd	1	5
Jumlah			**4,53**	**31**

Rata-rata Nilai V	**0,90**	**Valid**

Tabel 4.11 Hasil Validitas Produk

Berdasarkan hasil validitas di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan adalah 0,90 dengan kategori sangat tinggi, dengan demikian media pembelajaran PAI berbasis video animasi dinyatakan valid dan layak digunakan.

2. Uji Praktikalitas Produk

Video animasi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun ini setelah diujikan kepada ahli konten, kontruk dan bahasa, sebelum diujikan kepada siswa juga diujikan dulu kepada guru mata pelajaran pendidikan agama Islam yang mengajar di kelas VII SMPN 1 Banuhampu, yaitu bapak Ali Akbar, M.Pd. uji praktikalitas ini juga memberikan penilaian mengenai video animasi melalui lembar praktikalitas yang berisi butir-butir pertanyaan yang berjumlah 6 pertanyaan, yang disertai komentar dan saran.

Nilai uji praktikalitas dilakukan menggunakan rumusan statistic moment kappa:

$$\text{Moment kappa (k)} = \frac{po-pe}{1-pe}$$

Keterangan :

K = Moment kappa yang menunjukkan validitas produk

Po = Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberi oleh validator dibagi jumlah nilai maksimal.

Pe = Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi validator dibagi jumlah nilai maksimal.

Pernyataan	Penguji	
	Ali Akbar, M.Pd	
	Bobot	Nilai
1	4	80
2	5	100
3	5	100
4	4	80
5	5	100
6	5	100
K	**0,92**	
Rata-rata	**0,92**	
Kategori	**Sangat Praktis**	

Tabel 4.12 Hasil Validitas Praktikalitas

Analisis kepraktisan dengan memberikan angket respon kepada guru PAI berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan adalah 0,92 dengan kategori sangat praktis, dengan demikian media pembelajaran PAI berbasis video animasi dinyatakan praktis dan dapat digunakan.

3. Uji Efektifitas Produk

Uji efektifitas dari media pembelajaran berbasis video animasi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun diperoleh berdasarkan lembar efektifitas yang di ujikan kepada kelas eksperimen yaitu kelas VII 5 dan kelas VII 6 sebagai kelas control.

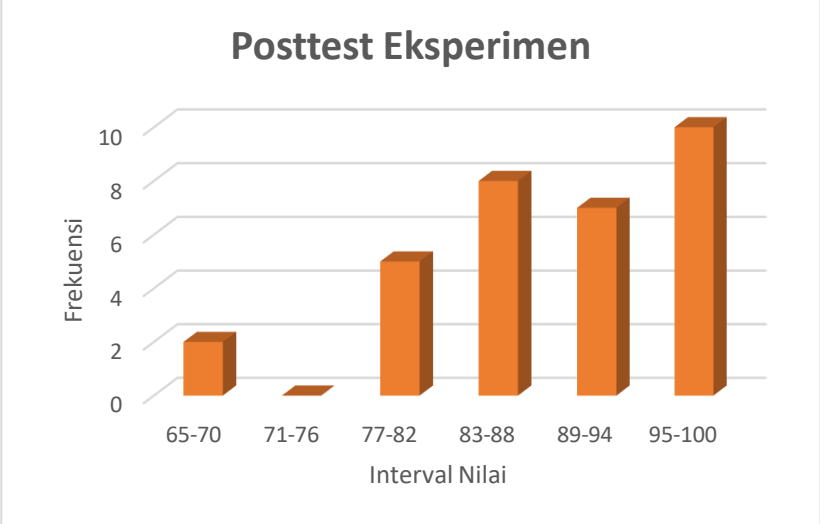
a. Data Hasil Penelitian

1) Kelas Eksperimen

Tabel 4.13 hasil post-test kelas eksperimen

No	Interval Nilai	Frekuensi
1	65-70	2
2	71-76	0
3	77-82	5
4	83-88	8
5	89-94	7
6	95-100	10

Pada tabel di atas diketahui bahwa nilai posttest dari 32 peserta didik kelas eksperimen di SMPN 1 Banuhampu yang memperoleh nilai antara 65 sampai 70 terdapat 2 peserta didik, antara 71 sampai 76 tidak ada peserta didik, antara 77 sampai 82 terdapat 5 peserta didik, antara 83 sampai 88 terdapat 8 peserta didik, antara 89-94 terdapat 7 peserta didik, dan antara 95-100 terdapat 10 peserta didik. Secara visual hasil dari posttest yang menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dapat dilihat pada bagan berikut:

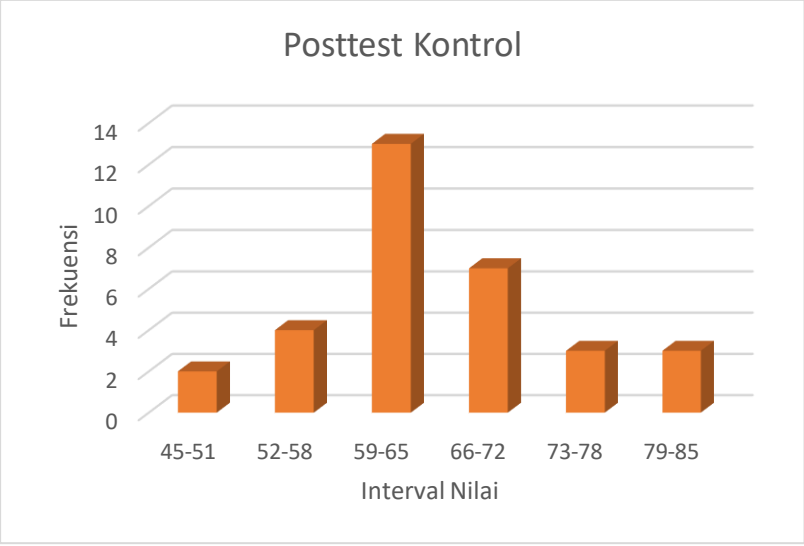


2) Kelas Kontrol

Tabel 4.14 hasil post-test kelas kontrol

No	Interval Nilai	Frekuensi
1	45-51	2
2	52-58	4
3	59-65	13
4	66-72	7
5	73-78	3
6	79-85	3

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai posttest dari 32 peserta didik kelas control SMPN 1 Banuhampu yang memperoleh nilai 45 sampai 51 terdapat 2 peserta didik, antara 52 sampai 58 terdapat 4 peserta didik, antara 59 sampai 65 terdapat 13 peserta didik, antara 66 smapai 72 terdapat 7 peserta didik, antara 73 sampai 78 terdapat 3 peserta didik dan antara 79 sampai 85 tedapat 3 peserta didik. Secara visual hasil dari posttes kelas control yang hanya menggunakan metode konvensional dapat dilihat pada bagan berikut



b. Analisis Data

1) Uji Persyaratan Analisis

Setelah uji instrument terpenuhi, selanjutnya adalah uji persayratan yaitu terdiri daru uji normalitas dan homogenitas

a) Uji Normalitas

Uji normalitass digunakan untuk menguji apakah media pembelajaran berbasis video animasi berdistribusi normal atau tidak. Media pembelajaran berbasis video animasi yang baik memiliki distribusi normal atau mendekati normal. Pada penelitian ini, metode statisttik yang digunakan untuk uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan perhitungan SPSS versi 25 *for windows.* Dalam penelitian ini data yang terkumpul berupa data pretest dan posttest dari kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dan kelas yang hanya menggunakan metode konvensional yang akan di analisis oleh peneliti. Adapun data yang akan digunakan dalam menghitung uji normalitas sebagaimana terlampir dibawah ini:

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar PAI	Pretest Eksperimen	.154	32	.053	.944	32	.100
	Posttest Eksperimen	.150	32	.065	.916	32	.016
	Pretest Kontrol	.100	32	.200*	.969	32	.472
	Posttest Kontrol	.118	32	.200*	.966	32	.397

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

s

arkan tabel di atas, kita dapat mengetahui nilai signifikansinya. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai posttes *sig* 0,065 > 0,05 dan kelas control untuk nilai posttes *sig* 0,200 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berditribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari sampel penelitian pada kelas eksperimen dan kelas control mempunti varians yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t test.* Dalam penelitian ini data yang terkumpul berupa data posttest yang kemudian dianalisis oleh peneliti. Adapun hasil dari uji homogenitas data posttest dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar PAI	Based on Mean	.375	1	62	.543
	Based on Median	.430	1	62	.515
	Based on Median and with adjusted df	.430	1	61.635	.515
	Based on trimmed mean	.422	1	62	.519

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,543. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yakni 0,543 > 0,05 sehingga data hasil posttest tersebut dapat dikatakan homogen.

2) Hasil Uji T

Untuk mengetahui efektifitas dari media pembelajaran berbasis video animasi dilakukan uji T berdasarkan hasil posttest kelas eksperimen dan kelas control. Berikut tabel menjelaskan hasil uji T.

Tabel 4.15 Hasil Uji T Skor Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar PAI	Equal variances assumed	.375	.543	-10.422	62	.000	-22.500	2.159	-26.816	-18.184
	Equal variances not assumed			-10.422	60.512	.000	-22.500	2.159	-26.818	-18.182

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai T tabel 10.422 dengan nila α 0,000. Jika diuji dengan taraf kepercayaan dari sig 0,05 maka diperoleh hasil α lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian efektifitas belajar menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi lebih tinggi daripada kelas yang hanya menggunakan konvensional.

3) Hipotesis

Berdasarkan uji T di atas maka hipotesis penelitian ini H_1 diterima yang artinya kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi lebih tinggi dari kelas control yang hanya menggunakan konvensional. Selain itu uji T dapat disimpulkan H_1 diterima karena $\mu 1 \geq \mu 2$ yang artinya efektifitas belajar menggunakan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi lebih tinggi dari pada hanya menggunakan metode konvensional. Jadi dapat ditarik kesimpulan berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05, sehingga H_1 diterima dan media pembelajaran berbasis video animasi dikatakan berhasil.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi, mengetahui seberapa tinggi tingkat validitas produk media pembelajaran yang peneliti buat dan mengetahui apakah kelas eksperiman yang menggunakan media pembelajaran

pendidikan agama Islam berbasis video animasi lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan melati, ia menyatakan bahwa dengan menggunakan animasi, materi pembelajaran dapat motivasi belajar siswa (Melati et al., 2023)

Pada tahap awal yaitu pendefinisian, pada tahap ini peneliti menganalisa kurikulum, karakteristik peserta didik, materi, tugas dan merusmuskan tujuan. Yang pertama Analisa kurikulum, pada tahap awal, peneliti perlu mengkaji kurikulum yang digunakan di SMPN 1 Banuhampu. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran yang diharapkan tidak menyimpang dari capaian pembelajaran (CP). Menurut Fiska di dalam artikelnya, analisis dan evaluasi kurikulum itu penting dilakukan karena adanya perkembangan dan perubahan di berbagai bidang kehidupan (Wibowo & Andaryani, 2023). Alur capaian pembelajaran (ATP) yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mendeskripsikan dampak negatif dari gibah dan menumbuhkan sikap tabayun, dapat menganalisis perbedaan antara konten gibah dengan kritik dan *review* produk di media sosial sehingga tertanam keyakinan bahwa Allah Swt Maha Mengetahui dan Melihat serta terbiasa menciptakan harmoni sosial dengan menjauhi gibah dan menumbuhkan sikap tabayun.

Adapun Alur tujuan pembelajaran yaitu Peserta didik dapat mendeskripsikan pesan Islam untuk harmonisasi sosial dengan menghindari *gibah* dan menumbuhkan sikap tabayun dengan benar,

Peserta didik dapat menelaah perbedaan antara konten gibah dengan kritik dan *review* produk di media sosial dengan benar dan Peserta didik dapat menyusun *review* konten di media sosial dengan benar.

Pada tahap analisa karakteristik didapat hasil wawancara dengan peserta didik, melalui wawancara, observasi serta tes peneliti dapat mengetahui bahwa anak-anak cenderung bosan dengan pembelajaran PAI. Dalam penelitian ahmad taufik ia menyatakan seorang guru dalam proses perencanaan pembelajaran perlu memamhami tentang karakteristik dan kemampuan awal peserta didik (Ahmad, 2019).

Analisa materi, pada tahap ini peneliti mentitik beratkan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun. Karena sebelum mentransformasikan materi pembelajaran kepada peserta didik, pendidik terlebih dahulu melakukan analisis materi pembelajaran (Dwinovika, 2014).

Analisa tugas, kegiatan yang dilakukan analisa tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang harus dicapai peserta didik dari materi yang akan dipelajari secara sistematis. Singgih Ariyanto (2014) berasumsi bahwa analisis tugas yaitu kegiatan menganalisis atau menguraikan tugas-tugas yang dianggap sulit menjadi tugas tugas yang sangat sederhana sesuai dengan kemampuan anak (Aini & Iswari, 2019).

Adapun keterampilan yang akan dicapai yaitu mencakup 3 aspek, kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini selaras dengan aksonomi

Bloom**,** yang dicetuskan oleh Benjamin Bloom (Plenden et al., 2022). Dari segi kognitif tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik mendukung perkembangan kemampuan dan pemahaman materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun. Dari segi afektif dilihat dari segi sikap dan minat peserta didik dalam belajar. Dari segi psikomotorik dilihat dari kemampuan bertindak peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.

Selanjutnya merumuskan tujuan, tahap ini ialah tujuan dari pembuatan video pembelajaran untuk lebih membuat anak termotivasi dalam belajar secara mandiri.

Tahap kedua yaitu perancangan, tahap ini bertujuan untuk penyusunan materi dan tata letak gambar. Materi yang dimasukkan ke dalam produk berdasarkan modul ajar di SMPN 1 Banuhampu yang diberikan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sebelum dilakukannya tahap penyusunan video, terlebih dahulu dilaksanakan rancangan desain pada pembelajaran tersebut. Pada bagian awal slide pertama ada logo dari kab. Agam, logo tuthuri handa yani, gambar jam, gambar guru berdiri, papan tulis dan dinding, pada slide kedua sama saja dengan slide pertama tapi di dalam papan tulis ada tulisan bab dan judul pembelajaran. Slide ketiga sama dengan slide pertama hanya saja di dalam papan tulis ada tulisan tujuan pembelajaran. Bagian isi slide pertama ada papan tulis kemudian di dalamnya ada tulisan pengertian ghibah dan gambar orang memakan daging manusia. Slide kedua hamper

sama dengan slide pertama hanya berbeda tulisan, pada slide kedua ini di dalam papan tulis ada sub judul, ada gambar 2 orang dan disebelahnya ada pembahasan ghibah. Slide ketiga ada papan tulis dan gambar yang bergerak membahas tentang ghibah dan tabayyun. Terakhir bagian penutup, pada bagian ini, untuk tampilan sama dengan slide pertama pada bagian awal hanya saja pada papan tulis disebelah kiri tulisan hadist dan di sebelah kanan ada gambar ulama.

Tahap pengembangan, pada tahap ini semua tahap pendefinisian dan tahap design sudah di validasi oleh dosen ahli dan siap di tampilkan di depan kelas untuk bahan ajar guru kepada peserta didik.

Tujuan mengembangkan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi untuk mengetahui seberapa tinggi validasi produk oleh ahli. Sebelum melakukan validasi produk, instrument yang akan diberikan kepada validator terlebih dahulu di validasi oleh validator yang ahli dalam metodologi, validasi instrument mendapatkan nilai sebesar 0,84, dengan kategori tinggi, validasi konten sebesar 0,85 dengan kategori tinggi, validasi kontruk atau tampilan sebesar 0,91 degan kategori sangat tinggi dan validasi bahasa sebesar 1 dengan kategori sangat tinggi. Selain mengetahui seberapa tinggi validasi ahli juga untuk melihat apakah efektifitas dari belajar yang menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi lebih tinggi daripada konvensional. Diperoleh hasil uji T pada uji coba terbatas menunjukkan nilai T tabel 10.422 dengan nila α 0,000. Jika diuji dengan taraf kepercayaan dari sig

0,05 maka diperoleh hasil α lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian efektifitas belajar menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi lebih tinggi daripada kelas yang hanya menggunakan konvensional sehingga H_1 diterima. Selain itu media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi layak digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama. Hal ini sudah sesuai dengan teori Arsyad, 2005 beliau menyatakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keingintahuan dan minat baru bagi siswa, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pada penelitan terdahulu juga banyak yang mengembangkan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi. Walaupun sudah banyak peneliti yang mengembangkan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi. Peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Meskipun terdapat keterkaitan pembahasan, penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terrdahulu. Adapun penelitian terdahulu tersebut yaitu:

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Syifa Fauziah yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi berbasis Powtoon dalam Meningkatkan Antusiasme belajar siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI. Irsyadul Athfal" tahun 2022. Hasil penelitian

menunjukkan kelayakan dan baik untuk meningkatkan antusiasme belajar anak. Karena melihat antusiasme belajar siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak memperoleh persentase bahasa 80%, persentase tampilan 81%. Maka dari persentase diatas dapat disimpulkan hasil penelitian yang dilakukan Syifa Fauziah layak digunakan. Persamaan penelitian yang peneliti tulis dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel penelitian. Adapun perbedaannya yaitu pada lokasi, objek, mata Pelajaran, dan metode penelitian. Jurnal Basicedu yang disusun oleh Fifit Fitria Dewa dan Sri Lestari Handayani yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi E*n-Alter Sources* Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar" tahun 2021. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi powtoon. Media pembelajaran ini menggunakan materi IPA tentang sumber energi alternatif untuk kelas IV. Penelitian ini menggunakan model pengembangan addie yang meliputi 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation,* namun pada penelitian ini peneliti membatasi sampai dengan *implementation*. Pada tahap *analysis* peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa, analisis materi, dan analisis perangkat yang digunakan. Pada tahap design peniliti menyiapkan konsep produk yang akan dikembangkan salah satunya yaitu *storyboard.* Selanjutnya tahap *development,* pada tahap ini peneliti merealisasikan tahapan desain yaitu *storyboard* ke dalam bentuk produk yang siap pakai, pada tahap ini juga dilakukan uji validasi ahli materi dan

ahli media. Pada tahap berikutnya yaitu *implementation*, peneliti mengimplementasikan pada siswa kelas IV sekolah dasar di SDN Sukamakmur dengan jumlah 18 siswa. Hasil validasi dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Validasi oleh kedua ahli materi memperoleh nilai 82,85% dengan aspek penyajian, lalu pada aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 93,33%, sedangkan pada aspek manfaat 85%. Secara keseluruhan validasi ahli materi memperoleh skor total nilai rata-rata 85,83% dengan kategori sangat baik sehingga layak digunakan. Validasi ahli media dilakukan dua ahli media, pada aspek penyajian memperoleh nilai skor 88,75%, pada aspek tulisan memperoleh nilai rata-rata 80%, sedangkan pada aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 95%. Secara keseluruhan validasi ahli media memperoleh skor total nilai rata-rata 88,33% kategori baik. Hasil respon siswa memperoleh skor 82,85% pada aspek penyajian, 93,33% aspek bahasa, dan 85% aspek manfaat. Nilai skor secara keseluruhan pada hasil respon siswa 86,94% dengan kategori sangat baik, sehingga media pembelajaran video animasi berbasis powtoon pembelajaran IPA materi sumber energi alternatif layak digunakan. Persamaan penelitian yang peneliti tulis dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel penelitian. Adapun perbedaannya yaitu pada lokasi, objek, mata Pelajaran, dan metode penelitian. Jurnal Al-Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum dan Pendidikan yang disusun oleh Ani Nur Aeni, Shabira Khairunnisa Pratidina, Ananda Awaliyah Rahmah dan Irma Nurhalimah pada tahun 2022. Yang berjudul

Pengembangan Video Animasi Kayla Berbicara Sebagai Media Dakwah Untuk Meningkatkan Perilaku terpuji Siswa Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwan Video Animasi Kayla Berbicara, mendapat respon yang sangat positif, baik dari sisi pengguna yang terdiri dari pengajar dan siswa serta validator sebagai ahli/pakar. Desain yang dikembangkan dinilai menarik dan berkualitas, baik dari kualitas tampilan maupun kualitas suara. Metode yang digunakan menggunakan Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D). Persamaan penelitian yang peneliti tulis dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel penelitian. Adapun perbedaannya yaitu pada lokasi, objek, mata pelajaran, dan metode penelitian.

Berdasarkan dari ketiga penelitian terdahulu juga mendukung penelitian ini terbujti bahwa dari ketiga penelitian yang dikembangkan semuanyya cocok dan layak digunakan dalam pebelajaran di kelas rendah maupun kelas tinggi. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi memang tepat dan memenuhi kriteria serta layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dan jelaskan dapat diperoleh kesimpulan bahwa adanya pengembangan media video animasi pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam mengenai materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun di SMPN 1 Banuhampu, maka peneliti telah berhasil membuat media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi Canva pro dan Capcut. Dengan adanya media ini diharapkan mampu membantu guru mata Pelajaran pendidikan agama Islam dalam menyampaikan materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun sehingga bisa dipahami siswa dan membuat siswa aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Apabila rancangan media video animasi sudah selesai dibuat maka peneliti akan melakukan pengujian uji validasi instrument untuk mengecek instrument sebelum diberikan kepada validator produk yang dilakukan oleh dosen metodologi penelitian didapatkan hasil rata-rata 0,84. Kemudian uji validitas dilakukan oleh dosen yang ahli pada bidangnya yaitu bidang bahasa, bidang media, bidang materi, maka didapatkan hasil rata-rata 0,90. Uji praktikalitas dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan didapatkan nilai rata-rata 0,92. Uji validitas diujikan kepada 7 orang dosen yang telah diolah hasilnya yaitu valid. Setelah di uji kevaliditasan suatu produk, maka dilakukan Kembali uji

praktikalitas dimana untuk mengecek kepraktisan produk yang peneliti buat, dilakukan oleh 1 guru mata Pelajaran dengan hasil produk memiliki kepraktikalitas yang sangat praktis. Terakhir untuk uji efektifitas diujikan kepada seluruh siswa kelas eksperimen. Dimana hasil dari uji efektifitas produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi memiliki efektifitas ang sangat efektif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dan setelah melihat hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat peneliti kemukakan saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan lebih lanjut mengenai adanya media pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran di SMPN 1 Banuhampu. Adapun saran-sarannya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Banuhampu memerlukan waktu untuk pendidik dalam menyesuaikan penggunaan media video ini secara berkala dalam pembelajaran.
2. Dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi ini dibutuhkan tenaga yang memikili kemampuan dan ahli sehingga media pembelajaran berbasis video animasi ini bisa berjalan dengan baik.
3. Media pembelajaran berbasis video animasi tentang menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun masih memiliki kekurangan untuk masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad, Z. A., & dkk. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *Journal Of Media and Communication Science*, *4*(no.2), 54–55.

Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, *3*(2), 78–90.

Adkhar, B. I. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes*. Universitas Negeri Semarang.

Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Video Animasi Kayla Berbicara Sebagai Media Dakwah Untuk Meningkatkan Perilaku Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *AL YASINI: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, *7*(1), 58–59.

Ahmad, T. (2019). Teacher interaction, emotional, teaching and learning process. *El-Ghiroh*, *XVI*(01), 1–13.

Aini, Y. M. Q., & Iswari, M. (2019). Efektivitas Analisis Tugas dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Kerupuk Ikan bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, *7*(2), 160–165.

Ali, M. (2021). *Penelitian Kependidikan*. Angkasa.

Apriansyah, M. R., & Dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, *9*(1), hlm. 12.

Aprison, W. (2018). *Studi Tentang Produktivitas Dosen*. Pustaka Media.

Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo, Persada.

Asih, L. K., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *10*(2), 1–15.

Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, *2*(2), 250–262.

Awwalia, M. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Hafalan Surah-Surah Pendek Siswa Pada Pembelajaran Pai Kelas IV SD IT AL-QUR'ANIYYAH*

PONDOK AREN. UIN Syarif Hidayatullah.

Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan Di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. *JICTE (Journal Of Information And Computer Technology Education)*, *1*(1), 43.

Cahyani, R. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Penggunaan Total Station Untuk Pengukuran Poligon Tertutup*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Danim, S. (1994). *Media Komunikasi Pendidikan*. Bumi Aksara.

Dewara, N., & Minda, A. (2019). Validitas dan Praktikalitas Modul Larutan Penyangga Berbasis Guided Discovery dengan Mengunakan Tiga Level Representasi Kimia untuk Kelas XI SMA. *Edukimia*, *1*(1).

Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. In *Jurnal Basicedu* (Vol. 5, Issue 4, pp. 2530–2540). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229

Dewi, N. M. L. C., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. In *Jurnal Edutech Undiksha* (Vol. 9, Issue 1). Universitas Pendidikan Ganesha. https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.

Dwinovika, Y. (2014). Analisis Materi Pembelajaran. *Artikel*.

Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *6*(2), 97–102. https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097

Fauziah, S. (20202). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI Irstadul Athfal.* UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Fitriyenni, S. (2023). *Pengembangan Modul Kimia Materi Struktur Atom Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Berbantuan Quick Response (Qr)-Code Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Kimia Siswa*. UIN Syarif Hidayatullah.

H, M. R., & Dkk. (2017). Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang "GlobalWarning" Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Insoiraton*, *7*(1), hlm. 80-81.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. In *Jurnal Basicedu* (Vol. 5, Issue 4, pp. 2384–2394). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237

Hasan, M., & Dkk. (2021). *media pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)). Tahta Media Group.

Hendryadi. (2017). Validitas isi: tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis*, *2*(2).

Hidayat, A. A. A. (2007). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisi Data*. Salemba Medika.

Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, *9*(2), 216. https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646

Kadir. (2019). *"Penelitian Pengembangan (Research & Development) Model Four D*. *8*(5).

Kementrian Agama RI. (2018). *Al-Qur'an Asy-Syifaa*.

Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian*. Budi Utama.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *pengembangan media pembelajaran* (I. Fahmi (ed.); 1st ed.). kencana.

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, *6*(1), 732–741. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional*, 1088.

Muhammad, Z., & Antoni, M. H. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Berbasis Android di SMK Elektronika Indonesia Bukittinggi. *Jurnal Edukasi Elektro*, *4*(2).

Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada.

Musmuliadi, A. P. (2018). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *3*(1), 23.

Nasution, S. (2013). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. Bumi Aksara.

Noor, M. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. PT. Multi Kreasi Satudelapan.

Nurfadhilah, S. (2021). *media pembelajaran* (R. Awahita (ed.); 1st ed.). Jejak.

Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies*, *4*(2).

Oktaviani, A. M., & dkk. (2022). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak di Sekolah Dasar Melalui Zepenter. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, *2*(6), 290.

Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2).

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, *8*(2), 79–96.

Plenden, D. O. R. C., Heni, A. M., Nama, J., Laksmi, A., & Satyawati, S. T. (2022). Manajemen Evaluasi Hasil Belajar Psikomotorik : Tatap Muka dan Daring. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, *4*(2), 2–7.

Prasetyo, R, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasi Video Animasi Berbantuan Microsoft Powerpoint Pada Materi Hidrokarbon dan Minyak Bumi.* UIN Sayrif Hidayatullah Jakarta.

Pratiwi, U. (2021). *Mudah Belajar Desain Grafis dengan Aplikasi Canva*. Diva Press.

Purnama, B. E. (2013). *Konsep Dasar Multimedia*. Graha Ilmu.

Puspita, I. (2017). *Efektivitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam kelas VIII-I di SMP Negeri 9 Tanggerang Selatan*. UIN Syarif Hidayatullah.

Ririta, Kamal, M., Aprison, W., & Salmiwati. (2022). Strategi Pembelajaran dalam Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 32 Sijunjung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(1).

Rosdayanti, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Motion Graphic Pada Materi Alat Indra Manusia. *Universitas Pendidikan Indonesia*, *2*(4).

Rosyidi, A. wahab. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN Malang Press.

Rumainur. (2016). *pengembangan media ajar berbasis multimedia autoplay*

studio 8 dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas XI MA Malang. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

samsu. (2017). *Metode Penelitian (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Pustaka Jambi.

Sani, R. A., & Kadri, M. (2019). *Pendidikan Karakter*. PT. Bumi Aksara.

Sardiman, A. S. dkk. (1993). *Media Pendidikan*. Raja Wali Pers.

Saripatuniah, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Levidio Storyboard Pada Materi Kimia Unsur*. UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. In *Jurnal Edutech Undiksha* (Vol. 9, Issue 1). Universitas Pendidikan Ganesha. https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347

Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

Supriyono. (2018). pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(1), 43–48.

Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran jilid 2*. Jejak.

Suryadi, R. A. (2021). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*.

Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. In *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 6, Issue 2, pp. 1077–1094). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413

Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian.* Wacana Prima.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103–114.

Tafsir Jalalayn, Tafsirq.com. (2023).

Tarjo. (2019). *Metode Penelitian*. Budi Utama.

Undang-Undang Guru dan Dosen No. 14 tahun 2005. (n.d.).

Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st ed.). Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Wibowo, F. A., & Andaryani, E. T. (2023). Analisis dan Evaluasi Kurikulum Pendidikan pada saat ini: Tinjauan terhadap Implimentasi dan Dampaknya. *Artikel*.

Winastwan. (2004). *Step By Step Animasi 3D Instant*. Andi Offset.

Wujanarko, A. (2020). Implementasi Prinsip Animasi Straight Ahead Action Pada Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D. *Jurnal Ahli Muda Indonesia*, *1*(1), hlm. 74.

Zakir, S., & Wandi, H. (2011). Aplikasi Sistem Pakar Penghitungan Zakat Maal Menggunakan PHP/MySQL. *Jurnal Pendidikan Dan Informatika*.