

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
MATERI DAHSYATNYA PERSATUAN DALAM IBADAH HAJI
DAN UMROH KELAS IX DI SMPN 2 BUA PONRANG**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

**LISNAWATI
1902010038**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
MATERI DAHSYATNYA PERSATUAN DALAM IBADAH HAJI
DAN UMROH KELAS IX DI SMPN 2 BUA PONRANG**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

**LISNAWATI
1902010038**

Pembimbing:

- 1. Dr. Hj. A. Riawarda, M.Ag.**
- 2. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2024**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Lisnawati
NIM : 1902010038
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh dari bagian skripsi ini adalah karya saya sendiri kecuali kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo

Yang membuat pernyataan,







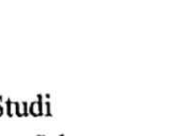
Lisnawati
NIM. 1902010038

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah Kelas IX di SMPN 2 Bua Ponrang yang ditulis oleh Lisnawati Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010038, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 27 Agustus 2024 M. bertepatan dengan 22 Safar 1446 H. telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 01 Juli 2024

TIM PENGUJI

- | | | |
|---|---------------|---|
| 1. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang |  |
| 2. Dr. Hj Kartini, M.Pd. | Penguji I |  |
| 3. Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji II |  |
| 4. Dr. Hj. A. Riawarda, M.Ag. | Pembimbing I |  |
| 5. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II |  |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam


Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ نَبِيَاءِ
الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt., yang senantiasa menganugerahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh Kelas IX di SMPN 2 Bua Ponrang”. Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw. Kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Terkhusus kepada kedua orang tua saya tercinta ayahanda Supriadi dan ibunda Basariah yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga dewasa, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta saudara saya Selviani, Muhammad Arya, Hadiransyah, dan Muhammad Keisyam Purnama yang selama ini membantu dan mendoakan saya. Mudah-mudahan Allah Swt mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak, bimbingan serta motivasi walaupun penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga

dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, M. Hum. selaku Wakil Rektor II dan Bapak Dr. Mustaming, S.Ag, M. H.I selaku Wakil Rektor III IAIN Palopo.
2. Prof Dr Sukirman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S. Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Alia Lestari, S. Si, M. Si., selaku Wakil Dekan II dan Dr. Taqwa, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan III.
3. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam di IAIN Palopo dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam.
4. Dr. Hj. A. Riawarda, M.Ag. selaku pembimbing I dan M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Abu Bakar, S. Pd., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruangan lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

7. Guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Bua Ponrang yang telah bersedia menjadi informan dalam penelitian ini saya ucapkan terika kasih.
8. Para siswa kelas IX.2 SMPN 2 Bua Ponrang yang telah bersedia yang telah bersedia menjadi informan dalam penelitian ini saya ucapkan terima kasih.
9. Kepada teman-teman Anugrah, Khusnul Atizah, Khusnul Atifah, Amalia Yunus, Muhammad Arief Saleh, dan Mulfi yang selama ini mendukung dan mendoakan yang terbaik untuk penulis.
10. Kepada semua pihak yang telah membantu demi kelancaran dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih sebesar-besarnya.

Akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, meskipun banyak hambatan namun dapat dilewati dengan baik, Semoga Allah Swt senantiasa menjaga dan meridhoi setiap langkah kita di dunia maupun akhirat. Aamiin.

Palopo, 2024

Lisnawati
NIM. 1902010038

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	K	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Z ^o al	z ^o	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	D	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ya
ص	šad	š	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em

ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau vokal diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اِيْ	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
اُوْ	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

مَوْلا : *haula*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
إِ	<i>kasrah</i> dan <i>yā</i>	Ī	i dan garis di atas
وُ	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	Ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *mā ta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qī la*

يَمُوتُ : *yamū tu*

4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada akata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau tasydīd yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi nama syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا	: najjainā
الْحَقُّ	: al-ḥaqq
نُعَمَّ	: nu'ima
عُدُّوْ	: 'adduwwun

Jika huruf ع ber-tasydidd di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (عِ), maka ia seperti huruf maddah menjadi ī.

Contoh:

عَلِيّ	: 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيّ	: 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata dalam yulisan bahasa Arab dilambangkan dengan huruf ا (alif lam ma'rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: al-syamsu (bukan asy-syamsu)
الزَّلْزَلَة	: al-zalzalah (az-zalzalah)
الْفَلَسَفَة	: al-falsafah
الْبِلَادُ	: al-biladu

7. Hamzah

Aturan tranasliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku pada hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: ta'muruna
النَّوْعُ	: al-nau'
شَيْءٌ	: syai'un
أَمِرتُ	: umirtu

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan Dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarḥ al-Arba'in al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-maṣlaḥah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِالله *dinullāh* دِينِ اللهِ *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berlandaskan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul

referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fihi al-Qur'ān

Naṣr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlaḥah fi al-Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>subḥānahū wa ta'ālā</i>
Saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli 'Imrān/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
HALAMAN PERTANYAAN KEASLIAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pengembangan	4
D. Manfaat Pengembangan	5
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	8
B. Landasan Teori	10
C. Kerangka Pikir.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	44
C. Subjek dan Objek Penelitian	44
D. Prosedur Pengembangan	44
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisi Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP.....	70
A. Simpulan	70
C. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA	72
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS Al- Mujadalah/58:11	2
Kutipan Ayat 2 Q.S Al Ahzab.....	31

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi	51
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Kepraktisan	53
Tabel 4.1 Storyboard.....	56
Tabel 4.2 Tabel Validasi Ahli Materi	61
Tabel 4.3 Tabel Hasil Validasi Ahli Media	63
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Validator.....	64
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Praktikalitas Oleh Guru.....	65
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Produk	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	42
Gambar 3.1 Langkah Pengembangan	43
Gambar 4.1 Penambahan Materi.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Izin Meneliti
Lampiran II Angket
Lampiran III Lembar Validasi Ahli Materi
Lampiran IV Lembar Validasi Ahli media
Lampiran V Dokumentasi
Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Lisnawati, 2024.“ *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh Kelas IX di SMPN 2 Bua Ponrang*”. Skripsi Program Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing Oleh A. Riawarda dan M. Zuljalal Al Hamdany

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran video animasi materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh kelas IX di SMPN 2 Bua Ponrang. Adapun tujuan dari penelitian ini 1). Untuk mengetahui bagaimana tahap pengembangan media pembelajaran video animasi materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh kelas IX di SMPN 2 Bua Ponrang. 2). Untuk mengembangkan tingkat kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh kelas IX di SMPN 2 Bua Ponrang

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan lima tahapan, *Anlyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*

Berdasarkan penelitian dan pengembangan video animasi materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa 1. Analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan dalam video animasi pembelajaran tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah pada siswa kelas IX.2 SMPN 2 Bua Ponrang yakni analisis masalah dan analisis kebutuhan. Kemudian rancangan video animasi pembelajaran di SMPN 2 Bua Ponrang terdiri dari rancangan awal yaitu pembuatan peta materi dan pembuatan storyboard selanjutnya tahap pengembangan yaitu pemilihan karakter, penambahan materi serta penambahan animasi. 2. Validitas pengembangan video animasi pembelajaran terdiri dari ahli materi dengan skor 82,5% dengan kategori “sangat valid” dan ahli media mendapat skor 77,5% dengan kategori “valid”. Sedangkan praktikalitas video animasi pembelajaran dari guru mendapat skor 93,75%, masuk dalam kategori “sangat praktis” dan untuk siswa mendapat skor 81,57% masuk dalam kriteria “praktis”.

Kata Kunci: Pengembangan media, Video animasi, materi ibadah haji dan umro

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan agama Islam sebuah proses pembentukan kepribadian individu sesuai dengan nilai-nilai ilahiyah, sehingga individu yang bersangkutan dapat mencerminkan kepribadian muslim, yang berakhlak al karimah. Pendidikan juga merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia.¹ Proses pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Sehingga keberhasilan tujuan pendidikan bergantung pada kualitas penerapan proses belajar mengajar. Proses tersebut ialah transfer ilmu dari seorang guru kepada siswa. Namun proses pembelajaran yang diharapkan di masa kini adalah pembelajaran yang dapat membuat aktif peserta didik. Sehingga peserta didik berperan baik, inovatif dalam proses pembelajaran.

Pendidikan atau bisa dikatakan sebagai aktivitas menuntut ilmu juga merupakan sebuah kewajiban yang harus ditunaikan bagi setiap muslim. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam (QS Al- Mujadalah/58:11):

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

¹ Nurkholis, “Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi”, Jurnal Kependidikan, Vol.1, No.1 2015, 25.

Terjemahan: " Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu ".²

Hal ini semakin jelas mengisyaratkan akan pentingnya sebuah pendidikan dan pembelajaran apapun bidangnya dan bagaimanapun caranya". Pembelajaran yang diperlukan saat ini adalah pembelajaran yang inovatif dan kreatif, salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran dalam kelas. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran harus dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Selain itu, dapat merangsang siswa terhadap pembelajaran yang sudah dipelajari. Media pembelajaran yang baik, menarik, dan tepat dapat membantu peserta didik dalam memberikan tanggapan, *feedback*, serta mendapatkan pemahaman yang berpengaruh dengan hasil yang didapat oleh peserta didik. Karena manfaat dari media pembelajaran bagi siswa adalah dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran. Pesan pembelajaran yang disampaikan guru tanpa menggunakan media tidak akan membekas. Begitupun semangat siswa untuk belajar sangat rendah bahkan bisa dikatakan tidak ada. Serta pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran yang relevan merupakan pembelajaran satu arah, dimana guru sebagai pusat perhatian atau yang dikenal dengan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*), sementara peserta didik hanya menyimak penjelasan dari pendidik. Hal tersebut tidak sejalan dengan

² Kementerian Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah, 2016)

sistem pendidikan yang menuntut peran aktif siswa atau pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Akibatnya banyak peserta didik yang mengeluh, merasa bosan, dan akhirnya merasa mengantuk. Oleh sebab itu dalam proses belajar mengajar berlangsung sangat diperlukan media atau alat yang dapat merangsang semangat siswa dalam belajar.

Media dapat dengan menggunakan media manual, atau bantuan teknologi, tergantung dengan isi materi yang akan disampaikan. Dengan menggunakan teknologi dapat memanfaatkan teknologi audio, visual, dan audiovisual atau video. Dengan harapan suasana dalam pembelajaran serta hasil pembelajaran yang didapat juga meningkat. Sehingga harapan serta kenyataan dapat berjalan selaras. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengembangan media berbasis video animasi dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Penggunaan media berbasis video animasi dapat mempertinggi perhatian anak dengan tampilan yang menarik. Karena media video animasi mampu menayangkan pesan dan informasi melalui unsur gambar dan suara yang disampaikan secara simultan. Sehingga media video animasi banyak digunakan dalam aktivitas belajar dan pembelajaran.³

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik kelas IX SMPN 2 Bua Ponrang. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru menyatakan bahwa banyak dari siswa malas belajar karena adanya media yang digunakan guru hanya memberikan tugas kepada siswa, hanya sesekali guru memberikan media kepada peserta didik.

³ Nurkhira, *Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Flow chart dan Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pernapasan Kelas VIII SMP Negeri 4 Bontoramba Kab. Jenepoto*, Universitas Alauddin Makassar, 2017, 3.

Tugas yang diberikan biasanya mengerjakan secara langsung dalam Lembar Kerja Siswa. Selain itu, dengan memberikan media pembelajaran yang menarik tentunya akan merangsang siswa untuk belajar. Jika siswa hanya menggunakan bahan ajar berupa Lembar Kerja Siswa semakin lama siswa akan semakin bosan. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor baik dari tenaga pendidik yaitu guru atau media pembelajaran yang digunakan. Dengan adanya alat atau media yang digunakan dalam pembelajaran diharapkan peserta didik dapat belajar dengan baik.⁴

Metode pembelajaran PAI sangat diperlukan agar dalam proses pembelajaran memudahkan siswa dalam menyimak dan memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Melalui metode pembelajaran siswa dapat terangsang serta antusias untuk belajar, sehingga metode PAI bertujuan untuk mendorong keberhasilan dalam belajar, memberikan keringanan kepada siswa dalam menuntut ilmu berlandaskan keinginan keinginan dan merangsang upaya partisipasi didalam proses pembelajaran antara guru dan siswa.⁵

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh pada siswa kelas IX SMPN 2 Bua Ponrang”*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tahap pengembangan media pembelajaran video animasi

⁴ Benny A. Pribadi, *Media Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 137.

⁵ Arifuddin, Dkk “Konsep Pendidikan Islam, Ragam Metode PAI dalam Meraih Prestasi”. Jurnal DIDAKTIKA, Vol. 0, No. 1, Februari 2021

materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh pada siswa kelas IX SMPN 2 Bua Ponrang ?

2. Bagaimana tingkat kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh pada siswa kelas IX SMPN Bua Ponrang ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana tahap pengembangan media pembelajaran video animasi materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh pada siswa kelas IX SMPN2 Bua Ponrang.
2. Untuk mengembangkan tingkat kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh pada siswa kelas IX SMPN Bua Ponrang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini mencakup dua hal, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis yang diperoleh dalam penelitian ini ialah diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan, khususnya bagi peneliti dalam hal strategi atau metode di dalam kelas melalui media pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi peneliti, yaitu untuk menambah wawasan pengetahuan khususnya media pembelajaran yang efektif, menarik, bagi peserta didik. Disamping itu untuk menambah kemampuan kreatifitas melalui

pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi.

- b. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran serta strategi dalam memberikan solusi jika terdapat masalah yang dihadapi oleh pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
- c. Bagi Siswa, diharapkan dapat dijadikan solusi untuk membantu dalam menghadapi permasalahan dalam belajarnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.
- d. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan nantinya dapat digunakan sebagai alternatif atau dasar pengembangan dalam meningkatkan kualitas profesionalisme dan pendidikan guru di sekolah.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk video animasi untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas IX SMPN 2 Bua Ponrang meliputi sebagai berikut:

1. Berupa video animasi pada materi pada materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh yang terdiri dari sebuah video animasi.
2. Isi video animasi dikembangkan sesuai dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator-indikator pada materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh
3. Produk video animasi materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh terdiri dari beberapa unsur media meliputi teks, gambar, video, serta suara yang dikombinasikan untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan.

4. Produk video animasi materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh ini memuat komposisi berupa judul, materi, dan diakhiri dengan penutup.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pembelajaran media video animasi

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video animasi mengacu beberapa asumsi yaitu:

- a. Siswa tidak lagi merasa kesulitan dalam memahami materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh
- b. Pembelajaran dapat berjalan lebih efektif sehingga siswa merasa senang dalam mempelajari materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh
- c. Siswa dapat belajar dengan mandiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Video animasi materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh dapat dijadikan sebagai pendamping dalam memahami sumber bahan ajar.
- b. Pembelajaran tidak hanya menggunakan metode penugasan dan diskusi kelompok.
- c. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini, penulis melihat referensi pada penelitian- penelitian terdahulu sebagai rujukan dan pedoman implementasi langkah-langkah yang telah penulis susun sebelumnya. Referensi yang penulis gunakan berasal dari penelitian yang telah dipublikasikan melalui beberapa jurnal. Dalam proses pemilihan referensi, penulis mempertimbangkan kesamaan jenis media yang dibuat dan mata pelajaran yang menjadi objek dari media tersebut.¹

Aisyah Amaliah (2022) dengan judul penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Daur Hewan Terintegrasi Ayat Al-Qur'an Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 09 Matekko*” Hasil dari penelitian tersebut adalah berdasarkan uji coba atau hasil validasi oleh ahli media mendapatkan persentase skor rata-rata 80,55%, ahli materi mendapatkan persentase skor rata-rata 85%. Bahwa kelas dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi daur ulang hewan terintegrasi ayat Al-Qur'an dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Aditya Ramadhan (2022) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Pengurusan Jenazah di SMK Negeri 1 Tangerang*”. Hasil yang di dapat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi pada materi pengurusan jenezah sangat menarik untuk digunakan

¹Dyah Listiani, Tesis: *Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Profesional 8 Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas X Semester Genap di MAN 1 Yogyakarta*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018), 147.

dalam proses pembelajaran. Daya tarik pendidik dalam media video animasi diperoleh nilai presentase sebesar 90% dan termasuk kategori sangat menarik, daya tarik peserta didik terhadap media video ini adalah masuk dalam kategori menarik dengan presentase 87% untuk uji ncoba kelompok kecil. Dan mendapatkan presentase 89% yang masuk dalam kategori sangat menarik untuk daya tarik peserta didik dalam uji coba kelompok besar.²

Berlian Sunandar (2020) dengan judul penelitian “*Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Qur'an Nurul Huda Pesawaran*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media video berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keterkaitan dan prasarana serta kegunaan media video berbasis animasi dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar dapat memberikan motivasi yang lebih kepada peserta didik untuk semangat dalam belajar dengan ditampilkannya video dalam pembelajaran.

Perbedaan penelitian ini yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah dalam penelitian ini menggunakan pengembangan media pembelajaran yang berupa video animasi dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Developmet, Implementation, Evaluation). Penelitian tentang Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran di dalam kelas dapat berjalan lebih efektif.

² Sri Andri Astuti, “*Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Program Prezi Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Aliyah*” Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol.4 No. 1 (2019), 109-110.

B. Landasan Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.³

Pengembangan adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dalam bidang keahlian tertentu.⁴ Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.⁵

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Uji validitas digunakan dengan cara memberikan angket kepada pakar yang ahli

³Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 24

⁴Saputro Budiyo. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo 2017), 8

⁵Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia, 2013), 125.

di bidang produk yang dikembangkan agar valid.⁶

Menggunakan penelitian pengembangan, suatu produk dapat dibuat atau ditingkatkan. Produk tersebut dapat berupa benda fisik, perangkat lunak (*software*) seperti perangkat lunak komputer dan model pembelajaran. Ada berbagai pendekatan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan, antara lain metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental.⁷ Penelitian pengembangan memiliki beberapa jenis model dalam pelaksanaannya, yakni sebagai berikut:

1) Model pengembangan Borg dan Gall

Tahap awal pengembangan model ini memanfaatkan aliran air terjun. Tahapannya agak panjang karena model pengembangan Borg dan Gall terdiri dari 10 proses implementasi, diantaranya yaitu pengumpulan data, perencanaan, pengembangan rancangan produk, uji lapangan, perbaikan awal produk (revisi produk primer), uji coba lapangan, dan peningkatan hasil uji lapangan (uji operasional), Uji lapangan, modifikasi produk akhir, adopsi dan penjangkauan. Keuntungan dan kerugian mungkin terkait dengan pendekatan pengembangan Borg dan Gall. Kelebihan model ini adalah mendorong inovasi produk secara berkelanjutan sekaligus mampu menghasilkan produk dengan nilai validitas tinggi. Kekurangan model ini adalah memerlukan waktu yang cukup lama karena prosedurnya memakan waktu dan mahal.

⁶ Alfianika, 2012: 162

⁷Salim. Haidir. "*Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis*". (Jakarta: Kencana, 2019), 235

2) Model pengembangan 4D

Langkah pertama model pengembangan ini, *Define* kadang-kadang disebut sebagai tahap analisis kebutuhan. Penciptaan kerangka konseptual untuk model dan alat pembelajaran merupakan bagian dari tahap kedua (Desain). Tahap ketiga, Mengembangkan, mencakup pembuatan media dan pelaksanaan uji validasi. Tahap keempat, Disseminate, meliputi penggunaan subjek penelitian. Karena tahapannya tidak terlalu rumit, model 4D memiliki kelebihan yaitu tidak memakan banyak waktu. Kelemahan model 4D adalah hanya berfungsi untuk aplikasi. Oleh karena itu, tidak ada tahap penilaian yang memungkinkan mengukur kualitas produk. Pengujian kualitas suatu produk dilakukan untuk melihat kinerjanya baik sebelum maupun sesudah digunakan.⁸

b. Karakteristik Pengembangan

- 1) Masalah yang dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggung jawaban profesional dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran.
- 2) Pengembangan model, pendekatan, metode dan media pembelajaran yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa.
- 3) Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli, sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

⁸ Albert Maydiantoro, A. "Research Model Development: Brief Literature Review". *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1, No. 2 (2021): 29-33

- 4) Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian.

Penelitian pengembangan ini kita dapat mengetahui cara membuat produk dan juga mengetahui kekurangan, kelebihan dari produk yang ingin dibuat, tentunya dibuat bertujuan demi keberhasilan dalam pembelajaran saat menggunakan produk tersebut.

c. Hal Yang Dapat di Perhatikan Sebelum Pengembangan Media

- 1) Tujuan pembelajaran. media hendaknya di pilih yang menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah di terapkan sebelumnya, mungkin ada sejumlah alternatif yang di anggap cocok untuk tujuan-tujuan itu. Kecocokan banyak di tentukan oleh kesesuaian karakteristik tujuan yang akan di capai dengan karakteristik media yang akan di gunakan.
- 2) Keefektifan. dari beberapa alternatif media yang sudah di pilih, mana yang di anggap paling efektif untuk mencapai tujuan yang di terapkan.
- 3) Peserta didik. ada beberapa pertanyaan yang bisa di ajukan ketika kit memilih media pembelajaran berkait dengan peserta didik, seperti : apakah media yang di pilih sesuai dengan karakteristik peserta didik, baik itu kemampuan berpikirnya, pengalamannya, menarik tidaknya pembelajaran bagi peserta didik? Di gunakan untuk peserta didik kelas dan jenjang pendidikan yang mana? Apakah untuk belajar secara individu, kelompok kecil, atau kelompok besar/kelas? Berapa jumlah peserta didiknya, dimana lokasinya? Bagaimana gaya belajarnya? Untuk kegiatan tatap muka atau

jarak jauh? Pertanyaan- pertanyaan tersebut perlu di pertimbangkan ketika memilih dan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

- 4) Ketersediaan. apakah media yang di perlukan itu sudah tersedia? Kkalo belum apakah, apakah media itu dapat di peroleh dengan mudah? Untuk tersedianya media ada beberapa alternatif yang dapat di ambil yitu membuatsendiri, membuat bersama-sama dengan peserta didik, meminjam, menyewa, membeli dan mungki bantuan.
- 5) Kualitas teknis. Apakah mdia yang di pilih khualitas baik? Apakah memenuhi syarat sebagai media pendidikan bagaimana keadaan daya tahan media yang di pilih itu?
- 6) Biaya pengadaan. Biaya pengadaan bila memerlukan biaya untuk pengadaan media. Apakah tersedia biaya untuk itu? Apakah yang di keluarkan itu seimbang dengan manfaat dan hasil penggunaanya? Adakah media yang lain yang mungkin murah, tetapi memiliki keefektifan setara?
- 7) Fleksibilitas (lentur), dan kenyamanan media. Dalam memilih media harus dipertimbangkan kelenturan dalam arti dapat di gunakan dalam berbagai situasi dan pada saat di gunakan tidak bahaya.
- 8) Kemampuan orang yang menggunakannya. Betapapun tingginya nilaikegunaan media, tidak akan memberi manfaat yang banyak bagi orang yang tidak mampu menggunakannya.
- 9) Alokasi waktu. Waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran akan beropengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran. Untuk itu kita memelih media pembelajaran kita dapat mengajukan beberapa pertanyaan

seperti, apakah dengan waktu yang cukup untuk pengadaan media, apakah waktu yang tersedia cukup untuk penggunaannya.⁹

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media adalah alat komunikasi seperti surat kabar, majalah, radio, film, poster, televisi, dan spanduk. Media juga dapat menjadi perantara yang menghubungkan dua pihak atau sebagai alat koneksi antara individu, kelompok, atau entitas lainnya. Asosiasi Pendidikan dan Komunikasi Teknologi (*AECT*) di Amerika Serikat mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media dalam konteks pendidikan harus dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjadi dengan efektif. Dengan kata lain, media memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran dan komunikasi.¹⁰

Media dalam pengertian umum melibatkan unsur-unsur seperti orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian, media tidak hanya merujuk pada perantara fisik seperti TV, radio, slide, atau bahan cetakan, tetapi juga mencakup peran orang atau manusia sebagai sumber belajar. Dalam konsep ini, media dapat mencakup berbagai jenis kegiatan

⁹ Sungkono, "pemilihan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran" majalah ilmu pembelajaran 1, no. 4 (2008)

¹⁰ Arif S. Sadirman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007).

atau interaksi, seperti diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya. Semua elemen ini dapat dirancang dan dikondisikan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa, mengubah sikap mereka, atau meningkatkan keterampilan mereka dalam suatu konteks pembelajaran. Dengan demikian, media tidak terbatas pada alat atau materi tertentu, melainkan mencakup semua elemen yang mendukung proses pembelajaran dan perkembangan siswa.¹¹

Demikian dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang mana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Jadi secara Bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam proses belajar mengajar media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sementara itu, media pembelajaran merupakan media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.¹²

Media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan sumber pesan kepada penerima pesan yang

¹¹Gerlach, Ely, “Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)” : *Jurnal Pemikiran Isla'm*; Vol. 37, No. 1, 2012

¹² Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), h.. 62

berlangsung dalam proses pendidikan.¹³ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.¹⁴

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pembelajar kepada orang yang menerima media pembelajaran.

c. Kegunaan Media Pembelajaran

Berbagai kegiatan atau manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Secara umum kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya Indra, seperti:
- 3) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, Radio, atau model. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh Indra dapat disajikan dengan bantuan Mikroskop, film, Slide, atau gambar.
- 4) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan

¹³ Mirnawati, "Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa". *Jurnal DIDAKTIKA*, Vol. 9. No. 1, Februari 2020

¹⁴ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 7

tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, ,foto slide di samping secara verbal.

- 5) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau komputer.
- 6) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat distimulasikan dengan media seperti computer atau video.
- 7) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau stimulasi komputer.
- 8) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dapat bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan Interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 9) Memberikan rangsangan yang sama dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- 10) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan

ke museum atau kebun binatang.¹⁵

Metode pembelajaran yang baik sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, khususnya pada saat berlangsungnya proses pembelajaran dalam kelas. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya memiliki tujuan untuk dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, sehingga peserta didik dapat belajar dengan aktif dan terkesan menyenangkan dan dapat berdampak positif bagi hasil belajar dan prestasi yang baik bagi peserta didik.¹⁶

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dikelompokkan dalam empat kelompok:

1) Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografi grafis. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.¹⁷

¹⁵ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h.17-18

¹⁶ Arifuddin, Dkk “ Pengarusutamaan Moedel Pembelajaran Religious dalam Membangun Kesadaran Peserta Didik”. *Junal Konsepsi*, Vol. 10, No.4 Februari 2022

¹⁷ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), h.. 72

2) Media hasil teknologi audio visual

Teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. pengajaran melalui audiovisual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar seperti mesin proyektor film, tape, recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.¹⁸

3) Media hasil teknologi berbasis computer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.¹⁹

4) Media hasil teknologi gabungan

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan

¹⁸ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. h.73

¹⁹ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, h.73

oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *Random Access memory* yang besar harddisk yang besar dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan peripheral (alat-alat tambahan seperti videodisk player perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan dan sistem audio).²⁰

Elektronik Modul pembelajaran ini dapat diakses sendiri oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri. Sedangkan saat ini yang dibutuhkan peserta didik adalah pendidikan yang maksimal mulai dari materi, wawasan, pengalaman, pengetahuan serta praktik. Mengembangkan sebuah bahan ajar elektronik modul dengan berbantu sebuah aplikasi software yang dapat menjadikan pembelajaran peserta didik jauh lebih menyenangkan dapat digunakan terlaksananya pembelajaran mandiri pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.²¹

e. Ciri-ciri atau Karakteristik Media

Ciri-ciri umum Media Pendidikan antara lain sebagai berikut :

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam

²⁰ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, h.75

²¹ Zuljalal Alhamdany M. dkk. "Pengembangan Elektornik Modul Dengan Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Pada KelasXI SMA Negeri 9 Luwu Utara. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora Vol.1, No.4 November 2023e-ISSN: 2964-982X; p-ISSN: 2962-1232, Hal 162-171*

perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

- 3) Penekanan media pendidikan terdapat visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya, radio dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu²².

Ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu:

a) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Dengan cirri fiksatif ini media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau obyek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransformasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau obyek yang

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004), h. 6-9

telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat, peristiwa yang terjadiannya hanya sekali (dalam satu decade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan mengajar.

b) Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Transformasi merupakan suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit. Disamping dapat dipercepat suatu kejadian dapat diperlambat pada saat penayangan kembali hasil suatu rekaman video.

c) Ciri Distributif (*Distributif Property*)

Ciri distributif dari suatu media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali transformasi direkam dalam format media apa saja ia dapat diproduksi beberapa kali dan siap digunakan berulang-ulang.²³

f. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran.

Media Pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaanya yang antara lain:

²³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, edisi 1*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), h.12

- 1) Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.
- 2) Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar
- 3) Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan
- 4) Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran
- 5) Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
- 6) Jika sekiranya suatu pokok bahasa memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan multi media yang digunakan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang peserta didik dalam belajar.²⁴

g. Fungsi Media Pembelajaran

Keevektifan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk

²⁴ Asnawir & Bsyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Prees, 2002),

mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti konteks pembelajaran, karakteristik belajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari murid.²⁵

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap siswa. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi pesan dan isi pembelajaran pada saau itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Metode pembelajaran yang baik sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, khususnya pada saat berlangsungnya proses pembelajaran dalam kelas. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya memiliki tujuan untuk dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, drhingga peserta didik dapat belajar dengan aktif dan terkesan menyenangkan dan dapat berdampak positif bagi hasil belajar dan prestasi yang baik bagi peserta didik.²⁶

²⁵ A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Grafindo Persada, 2002),41

²⁶ Arifuddin, Dkk “ Pengarusutamaan Moedel Pembelajaran Religious dalam Membangun Kesadaran Peserta Didik”. *Junal Konsepsi*, Vol. 10, No.4 Februari 2022

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Bentuk perwujudan dari pengamalan sila pertama dalam Pancasila yaitu “Ketuhanan yang maha Esa”, Departemen Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa tujuan Pendidikan nasional adalah menjadikan peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berakhlak mulia dan sebagainya.²⁷ Maka Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti wajib masuk ke dalam kurikulum wajib baik di Pendidikan dasar maupun menengah.

Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada orang yang lain agar orang tersebut berkembang secara maksimal sesuai ajaran Islam.²⁸ Selanjutnya, adapun pengertian Pendidikan Agama Islam adalah pembentukan kepribadian muslim atau perubahan sikap dan tingkah laku sesuai dengan petunjuk ajaran Islam.²⁹ Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran.³⁰

Makna dari Pendidikan Agama Islam merupakan kualitas penghayatan individu terhadap seberapa besar ia dapat mengembangkan dan mengaktualisasikan ajaran islam yang berupa bimbingan dan asuhan agar senantiasa memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama islam yang

²⁷ Depdiknas, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Depdiknas.

²⁸ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, (Bandung: Rosda Karya, 1992), 32.

²⁹ Zakiah Drajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), 28.

³⁰ Chatib Thoha dan Abdul Mu'thi, *Proses Belajar Mengajar PBM-PAI di Sekolah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), 180.

telah diyakininya secara menyeluruh.³¹

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha atau bimbingan yang diberikan oleh guru terhadap peserta didik agar ia berkembang secara maksimal serta memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Secara umum, Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman dan pengalaman peserta didik tentang ajaran Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, dan bernegara.

Tujuan Pendidikan Agama Islam harus berorientasi pada hakekat pendidikan yang meliputi beberapa aspek, diantaranya :³²

- 1) Memperhatikan sifat-sifat dasar manusia, yaitu konsep manusia sebagai makhluk yang mempunyai potensi bawaan seperti fitrah, bakat serta minat, dan karakterter yang cenderung pada Al-Hanif (rindu akan kebenaran).
- 2) Dimensi-dimensi kehidupan ideal Islam. Dimensi ini mengandung nilai yang dapat meningkatkan kesejahteraan hidup manusia di dunia untuk mengelola dan memanfaatkan dunia sebagai bekal kehidupan di akhirat.

Mengingat betapa pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional, maka Pendidikan Agama Islam harus

³¹ Thaha Hisban Dan Edhy Rustan, “ Orientasi Religiusitas dan Efikasi Diri dalam Hubungannya dengan Kebermaknaan Pendidikan Agama Islam Pada Mahasiswa IAIN Palopo” *Jurnal Studi Agama dan Masyarakat*, Volume 13, Nomor 2, Desember 2017

³² Abdul Mujib, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Kencana, 2017),70

diberikan dan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

c. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Sebelumnya telah disebutkan bahwa tujuan dari adanya Pendidikan Agama Islam yaitu membimbing peserta didik dengan tujuan akhir membentuk nilai-nilai keislaman sebagai nilai-nilai dasar kehidupan dengan mengetahui, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai keislaman.

Muhaimin dalam bukunya menjelaskan terkait fungsi Pendidikan Agama Islam pada masa modern di sekolah atau madrasah adalah sebagai berikut:³³

- 1) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT. yang telah ditanamkan di lingkungan keluarga.
- 2) Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan dunia dan akhirat.
- 3) Penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial.
- 4) Perbaikan kesalahan dan kelemahan peserta didik dalam keyakinan pengalaman ajaran Islam.
- 5) Pencegahan peserta didik dari hal negatif yang akan dilewatinya.
- 6) Pengajaran tentang ilmu pengetahuan secara umum.
- 7) Penyaluran, untuk memahami Pendidikan Agama terhadap lembaga yang lebih tinggi.

Dari uraian diatas, penulis menyimpulkan fungsi Pendidikan Agama Islam sebagai pengembangan keimanan, penanaman nilai-nilai, pengetahuan dan pemahaman ajaran Islam kepada peserta didik sehingga dapat diamalkan pada

³³ Muhaimin, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Citra Media, 1996), 75.

kehidupan sehari-hari.

d. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Secara umum ruang lingkup pendidikan agama islam mencakup materi keislaman yang mengajarkan seputar tauhid, ibadah, dan akhlakul karimah. Lebih jauh, PAI mempunyai ruang lingkup yang sangat luas antara lain menyangkut tentang materi yang bersifat normatif seperti (al-Quran), keyakinan atau kepercayaan terhadap eksistensi Tuhan (aqidah), tatacara norma kehidupan manusia (Syariah/Fiqh), sikap dan perilaku inter dan antar manusia (akhlak), realitas masa lalu (sejarah/*tarikh*)”.³⁴

Struktur kurikulum Pendidikan Agama Islam untuk sekolah umum seperti (SD/SMP/SMA/K) berbeda dengan madrasah (MI/MTs/MA), yang mana pada sekolah umum memuat rumpun pelajaran mengenai AlQuran dan Hadits, Fiqh, Akidah-Akhlak, dan Sejarah Kebudayaan Islam dalam satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Sedangkan di madrasah, rumpun tersebut terpisah menjadi mata pelajaran tersendiri.³⁵

Penulis berkesimpulan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup Al-Quran dan Hadits sebagai pengenalan dan pemahaman sumber formil Islam, keimanan dan perilaku dalam materi akidah akhlak, tata cara ibadah dalam materi fikih, dan realitas masa lalu dalam materi sejarah atau Tarikh.

³⁴ M. Saekan Muchit, Guru PAI yang Profesional, *Jurnal Quality*, Vol. 4, No. 2, 2016, 217-235.

³⁵ Hasrudin Dute, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Lingkungan Pluralistik*, (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2021), 69.

4. Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam

Dalam kegiatan pembelajaran guru mempunyai tugas utama untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Penyampaian materi pelajaran tersebut berkaitan erat dengan komunikasi yang dilakukan oleh guru kepada peserta didiknya. Komunikasi yang efektif tentunya memerlukan media yang tepat, karena salah satu komponen dari komunikasi adalah media selain komunikator, komunikan, pesan dan balikan.

Media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. *Assosiation for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.³⁶ Selanjutnya *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dilihat, didengar dan dibaca.³⁷

Apabila dikaitkan dengan pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai berikut:

- a. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, film bingkai.
- b. Media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran.³⁸

³⁶ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 11

³⁷ Arief Sadiman dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h.7

³⁸ Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.112

- c. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.
- d. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa media merupakan semua jenis peralatan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Ditinjau dari Pendidikan Agama Islam media pendidikan agama adalah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama, baik yang berupa alat yang dapat diragakan maupun teknik/ metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.³⁹

Pada masa Nabi Muhammad Saw, Agama Islam dikembangkan oleh nabi dengan media utama berupa perilaku dan perbuatan nabi sendiri. Nabi mengajarkan uswatun hasanah dengan selalu menunjukkan sifat terpuji dalam kehidupannya. Q.S Al Ahzab ayat 21 menjelaskan sebagai berikut:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ
 اللَّهُ كَثِيرًا

Terjemahnya: *Sesungguhnya telah ada pada (diri) rasulullah itu suri tauladan yang baik bagi kamu (yaitu) orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak mengingat Allah (QS 33 : 21).*⁴⁰

Melihat pengertian dari media dan sejarah nabi di atas, jika dikaitkan

³⁹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, h.. 117

⁴⁰ Kementrian Agama RI, *Al-Hikmah Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jawa Barat: CV Penerbit Dipenogoro, 2007), h. 420

dengan proses pembelajaran guru dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya selalu menggunakan media agar siswa lebih giat dan termotivasi untuk belajar serta tujuan pembelajaran lebih dapat dicapai secara maksimal. Penggunaan media juga dapat menghindari verbalisme dalam diri siswa.

4. Kajian Teoritis Tentang Pembelajaran PAI

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kandungan ajaran islam secara menyeluruh, menghayati makna tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.⁴¹

Pendidikan Aagam Islam sebagai usaha ssadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecukupan dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia muslim, bertakwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti luhur, dan berkepribadian yangmemahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupannya.⁴²

b. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran dalam pendidikan berasal dari kata “*instruction*” yang berarti pengajaran. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.⁴³ Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa belajar, bagaimana belajar memperoleh dan

⁴¹ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), h. 12

⁴² Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. h. 12

⁴³ E. Mulyasa, *Kurikuulum Berbasis Kompetensi Konsep Karakteristik, Implementasi, dan Inovasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), h. 100

memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap.⁴⁴

Sedangkan Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Agama Islam dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat beragama hingga terwujud kesatuan persatuan bangsa. Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pedoman hidup.⁴⁵

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama islam merupakan turunan dari tujuan pendidikan nasional, suatu rumusan UUSPN (UU No. 20 tahun 2003), berbunyi: “ Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁴⁶

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki tujuan utama untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman peserta didik terhadap agama Islam sehingga mereka menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt. serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, sosial, sebagai warga negara. Tujuan tersebut mencakup pengembangan dimensi

⁴⁴ Dimiyati dan Mudjino, *Belajar dan Pembelajaran, Cet 1*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), h.157

⁴⁵ Abdul Majiddan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi dan Implementasi Kurikulum 2004, Cet. 1*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), h. 130

⁴⁶ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, h. 16

spiritual, intelektual, sosial, dan moral siswa agar mereka dapat menjalani kehidupan sehari-hari sesuai dengan ajaran Islam. Pendidikan agama Islam juga memiliki tujuan untuk menjadi pedoman atau petunjuk bagi umat manusia dalam menjalani kehidupan demi mencapai kesejahteraan di dunia dan kebahagiaan hidup di akhirat nanti. Dengan demikian, PAI bertujuan untuk membentuk individu yang beriman, bertaqwa, dan dapat mengaplikasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan mereka sehari-hari serta menjadikan pedoman dalam mencapai kesejahteraan dunia dan akhirat.⁴⁷

Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan penumpukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman serta pengamalan peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta dapat melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.⁴⁸

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan agama Islam bertujuan untuk menciptakan manusia yang berkepribadian muslim dalam segala tindakan dan senantiasa berdasarkan pada ajaran-ajaran Islam dengan keyakinan penuh, keikhlasan sebagai wujud dan penyerahan dirinya yang tulus kepada Allah Swt.

d. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup pembelajaran pendidikan agama islam pada dasarnya meliputi:

⁴⁷ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, cet-7 (Jakarta: Kalam Mulia, 2012), hal 21.

⁴⁸ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, h. 16

- 1) Hubungan manusia dengan Allah. Program pengajarannya meliputi segi iman, islam, dan ihsan.
- 2) Hubungan manusia dengan sesamanya. Program pengajarannya berkisar pada pengaturan dan kewajiban antara manusia yang satu dengan manusia yang lain dalam kehidupan bermasyarakat, dan mencakup segi kewajiban dan larangan dalam hubungan dengan sesama manusia.
- 3) Hubungan manusia dengan alam. Sebagai khalifah di bumi manusia bertugas mengolah dan memanfaatkan alam yang telah di anugerahkan Allah menurut kepentingannya sesuai dengan garis-garis yang telah ditentukan agama.⁴⁹

5. Video Animasi

Video merupakan teknologi yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video yang informasinya di simpan menggunakan signal dari video televisi, film, video tape atau media non komputer lainnya. Video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya 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, meningkatkan atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap. Media video yang dipilih dalam kegiatan pembelajaran perlu pertimbangan dalam kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktivitas pembelajaran

⁴⁹ Zakiyah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam, Cet. 1*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 176-177

yang memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan.⁵⁰

Penggunaan media video pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual seperti halnya video dan multimedia dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari informasi dan pengetahuan tentang suatu proses atau prosedur. Media video pembelajaran yang dipilih juga harus mampu melibatkan mental siswa dalam proses belajar. Siswa yang terlibat secara intensif dengan media video dan materi pelajaran yang ada didalamnya akan belajar lebih mudah dan mampu mencapai kompetensi yang diinginkan.

Manfaat video dalam meningkatkan efektivitas dan esensi proses pembelajaran, antara lain: ⁵¹

1. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
2. Dapat di ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
3. Pesan yang di sampaikan cepat dan mudah di ingat
4. Mengembangkan pikiran dan pendapat peserta didik
5. Mengembangkan imajinasi
6. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis
7. Sangat kuat mempengaruhi emosional

⁵⁰Isti, Lailia Arditya. dkk. 2020. “*Pengembangan Media Video Animasi Materi SifatSifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.*” IV(1).

⁵¹ fitria Hidayat and Muhamad Nizar, “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI) 1, no. 1 (December 25, 2021): hal 35*

8. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari peserta didik
9. Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai
10. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar
11. Lebih mudah untuk di evaluasi

Animasi berasal dari kata *Animation* yang dalam bahasa Inggris *to animate* yang berarti menggerakkan. Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu”. Animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran dan berubah putaran-putaran lainnya.⁵²

Perkembangan animasi saat ini berjalan cepat dalam berbagai bidang. Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman, terutama dunia anak-anak. Akan tetapi, sekarang animasi tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan seperti pembuatan film dan permainan, tetapi juga dalam pembuatan desain video animasi dan dunia pendidikan.

Animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat

⁵²Adhkar, Bastiar Ismail. 2016. “*Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas V Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD Labschool UNNES.*” Universitas Negeri Malang

dimanfaatkan untuk menjelaskan materi yang sulit disampaikan secara konvensional. Animasi dapat diintegrasikan ke media lain seperti video atau presentasi sehingga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku. Animasi dalam pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi pendidik dan peserta didik. Bagi peserta didik, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pihak pendidik, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada peserta didik.⁵³

Tujuan penggunaan animasi adalah untuk merangsang panca indera yang dimiliki manusia itulah sebabnya dalam pemilihan gambar maupun suara dalam animasi harus sangat dipentingkan. Ada dua proses pembuatan film animasi, di antaranya adalah secara konvensional dan digital. Proses secara konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal, sedangkan proses pembuat digital cukup ringan. Sedangkan untuk hal perbaikan, proses digital lebih cepat di bandingkan dengan proses konvensional.⁵⁴

Tom Cardon seorang animator yang pernah menangani animasi Hercules mengakui komputer cukup berperan. “perbaikan secara konvensional untuk 1 kali revisi memakan waktu berkisar antara 30-45 menit”. Dalam pengisian suara sebuah film dapat di lakukan sebelum atau sesudah film selesai. Kebanyakan *dubbing* di lakukan saat film masih dalam proses, tetapi kadang-kadang seperti

⁵³Alannasir, Wahyullah. 2016. “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv SD Negeri Mannuruki.” *Journal of Educational Science and Technology (EST)* 2(2):81. doi: 10.26858/est.v2i2.2561.

⁵⁴Andriani, Eneng Yuli. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 509:31– 36.

dalam animasi jepang, sulih suara justru di lakukan setelah setelah filmnya selesai di buat.

6. Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh

a. Haji

1) Pengertian Haji

Haji adalah rukun islam yang kelima kewajiban ibadah yang harus dilakukan oleh orang Islam yang mampu dengan mengunjungi ka'bah di Masjidil Haram pada bulan haji dan mengamalkan amalan-amalan haji seperti ihram, tawaf, sai, dan wukuf. Haji menurut bahasa, ialah menuju kesuatu tempat berulang kali atau menuju kepada sesuatu yang dibebaskan. Sedangkan menurut istilah, berarti beribadah kepada Allah dengan melaksanakan manasik haji, yaitu perbuatan tertentu yang dilakukan pada waktu dan tempat tertentu dengan cara yang tertentu pula.⁵⁵

2) Syarat, Rukun dan Wajib Haji

Seperti ibadah-ibadah yang lain, dalam ibadah haji juga terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh seseorang agar wajib atau bisa untuk menunaikan ibadah haji, di antara syarat-syarat tersebut adalah:

- a) Orang yang mengerjakan haji itu seseorang yang beragama Islam.
- b) Orang yang mengerjakan haji itu harus mukallaf.
- c) Orang yang mengerjakan haji itu merdeka (bukan budak belian).
- d) Orang yang mengerjakan haji itu mempunyai kesanggupan untuk melakukannya.

⁵⁵ Ahmad Zayyiddin dan Indra R. Dani, *Do'a-Zikir Haji dan Umrah*, (Jakarta: Qultum Media, 2012), hlm. 10-11

Ringkasnya, syarat-syarat wajib haji ialah Islam, baligh, berakal, merdeka dan sanggup. Berbeda dengan syarat-syarat haji yang lain, keislaman seseorang merupakan syarat mutlak untuk menunaikan ibadah haji, karena tidaklah sah ibadah haji bagi orang yang tidak beragama Islam.⁵⁶

2. Umroh

Umroh adalah berkunjung, yang dapat juga diartikan bahwa umroh adalah suatu bentuk perbuatan yang dengan sengaja menuju ke tempat yang selalu didatangi. Hal ini karena ibadah umroh boleh dilakukan setiap saat (tanpa dibatasi oleh waktu seperti pada ibadah haji yang hanya boleh dilakukan di bulan Dzulhijjah atau setiap satu tahun sekali).⁵⁷

Sedangkan secara syar'î dan terminologi fiqih, pengertian umroh adalah mengunjungi kota Makkah untuk melakukan ibadah (seperti niat umroh, thawaf dan sa'i) dengan tata cara tertentu. Atau dengan kata lain berkunjung ke Baitullah untuk melakukan ibadah umroh dengan syarat-syarat yang telah disyariatkan. Ibadah „umroh dapat langsung ditunaikan dengan ibadah haji yaitu dengan cara melakukan haji secara tamattu' atau qiran. Karena dalam haji tamattu' dan haji qiran sudah ada „umroh di dalamnya. Sehingga keutamaan ibadah umroh dapat disejajarkan dengan ibadah haji yang menjadi rukun Islam dan diwajibkan bagi yang mampu. Begitu banyak pahala dan keutamaan yang tergantung dalam ibadah umroh sehingga para jamaah pun berlomba-lomba melakukan ibadah umroh, bahkan banyak yang tanpa sadar melakukan hal-hal yang di luar ketentuan yang

⁵⁶ Hasan Muhammad Ayyub, *Panduan Beribadah Haji Khusus Pria* (Jakarta Timur: Almahira, 2007), hlm. 668.

⁵⁷ Rosidin, *Inti Fiqih Haji & Umrah*, (Malang: Genius Media, 2013), 3.

telah dicontohkan oleh Rasulullah.⁵⁸

7. Model Pengembangan *ADDIE*

a. Pengertian Model Pengembangan *ADDIE*

ADDIE merupakan akronim yang menggambarkan lima tahapan dalam desain instruksional: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Konsep model *ADDIE* ini digunakan untuk membangun dasar kinerja dalam pembelajaran dengan fokus pada pengembangan desain produk pembelajaran. Model *ADDIE* ini berpusat pada pembelajaran individu, berlangsung dalam fase-fase yang sistematis dan memiliki pendekatan sistem terhadap pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional *ADDIE* yang efektif mencakup pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan yang kompleks, dan pemecahan masalah nyata. Model ini mempromosikan keterkaitan yang tinggi antara lingkungan belajar dan situasi kerja sehari-hari. Pendekatan sistem dalam model *ADDIE* memungkinkan interaksi yang efektif antara siswa, guru, dan lingkungan pembelajaran. Hasil evaluasi di setiap tahap pembelajaran digunakan untuk mengarahkan pengembangan ke tahap atau fase berikutnya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Dengan demikian, *ADDIE* adalah model desain instruksional yang berlandaskan pada pendekatan sistem dan pengembangan berkelanjutan dalam konteks pembelajaran.⁵⁹

⁵⁸ Joko Dwi Santoso, *Buku Saku Ibadah Manasik Haji dan Umrah Berbasis Android*, Jurnal Pseudocode Vol. VI No. 2 (2019).

⁵⁹ Junaedi, D. (2019). *Desain Pembelajaran Model ADDIE (hal. 1–14)*.

1) Analisis

Tahap pertama dalam model *ADDIE* adalah Analisis, yang melibatkan sejumlah langkah penting. Analisis dimulai dengan merencanakan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai oleh peserta didik. Selanjutnya, guru melakukan analisis performa pembelajaran untuk memahami bagaimana proses pembelajaran akan berjalan. Analisis juga mencakup penilaian terhadap kemampuan awal siswa, pemilihan model pembelajaran yang sesuai (seperti tatap muka atau *e-learning*), dan estimasi waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran. Dalam fase ini, perlu diperhatikan rancangan yang baik dan mempertimbangkan kendala yang mungkin muncul selama pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

2) Desain

Tahap kedua dalam model *ADDIE* adalah Desain. Di dalamnya, guru mengembangkan tujuan pembelajaran yang spesifik, merancang tes sebagai pedoman untuk pelaksanaan pembelajaran, dan mengembangkan karakteristik atau perilaku yang diharapkan siswa capai berdasarkan materi yang akan disampaikan. Fase Desain juga melibatkan perincian lebih lanjut tentang proses pembelajaran yang akan dijalankan, dengan tujuan mencapai KI, KD, indikator, langkah-langkah pembelajaran, serta materi yang terintegrasi. Pada tahap ini, perlu diperhatikan sintaks pembelajaran PAI terintegrasi sesuai dengan peraturan yang berlaku, termasuk komponen pendahuluan, kegiatan

inti, dan penutup pembelajaran.⁶⁰

3) Pengembangan

Tahap ketiga dalam model *ADDIE* adalah Pengembangan (*Develop*). Pada tahap ini, kita fokus pada pengembangan dan perencanaan aktifitas yang akan terjadi selama proses pembelajaran. Rencana pengolahan pembelajaran akhlak harus diputuskan, termasuk bagaimana materi akan disajikan, seperti menggunakan presentasi (PPT), video, dan media lainnya, serta sistem pengirimannya. Bahan-bahan pembelajaran yang diperlukan juga harus direview dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Poin penting dalam tahap ini adalah pengembangan sistem pembelajaran yang mencakup strategi pembelajaran, media pembelajaran, alat dan bahan, serta alat evaluasi yang sesuai.

4) Pelaksanaan

Tahap keempat adalah Pelaksanaan (Implementasi), di mana proses pembelajaran sesungguhnya berlangsung. Ini mencakup persiapan lingkungan belajar, keterlibatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang terintegrasi. Implementasi melibatkan penggunaan model buku ajar, buku guru, dan buku siswa yang telah dirancang. Salah satu fokus utama dalam tahap ini adalah penyampaian materi dengan tema akhlak melalui instruksi yang sesuai. Dalam pelaksanaan ini, melibatkan aktifitas peserta didik dan peran guru yang telah dipersiapkan sebelumnya dalam tahap analisis dan

⁶⁰ Basyar, M. K., *Pengembangan Pembelajaran Pai Model Addie Di Smp Insan Cendekia* (2020) hal 144

perencanaan.⁶¹

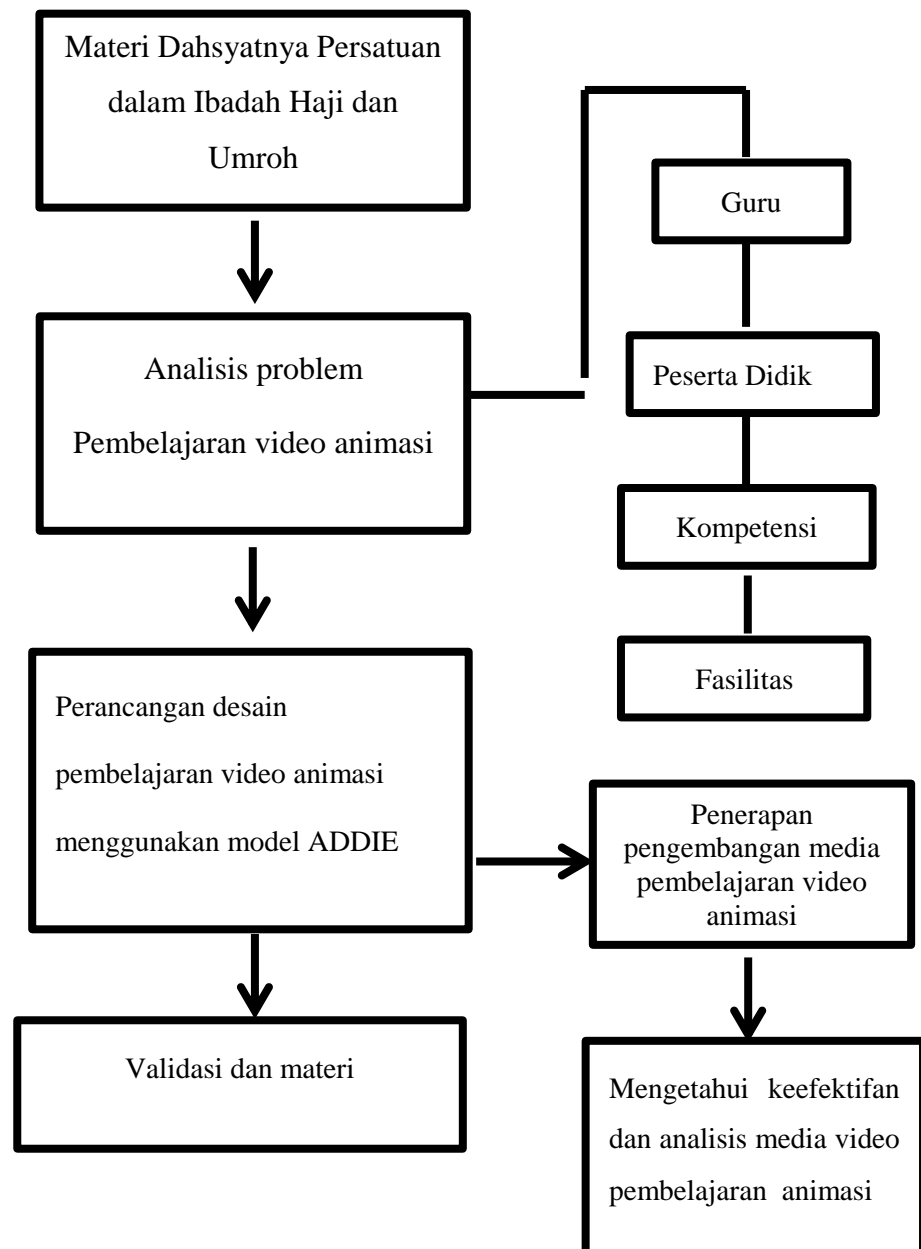
5) Evaluasi

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi yaitu penentuan kriteria evaluasi, pemilihan alat evaluasi yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi menjadi prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi.

C. Kerangka Berfikir

Fenomena yang terjadi yaitu guru dihadapkan pada keterbatasan mengembangkan dan mengolah media pembelajaran berbasis video animasi. Setelah itu diterapkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan harapan dapat digunakan sebagai media yang dapat membantu proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Bua Ponrang, dengan simulasi gambar 2. 1:

⁶¹ fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021): hal 35,



BAB III

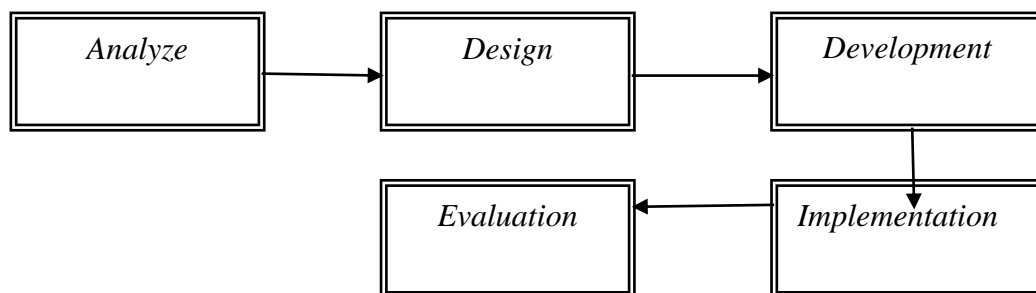
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Adapun model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan lima tahapan, *Anlyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Kelebihan dari penelitian pengembangan ini adalah dapat membantu dalam pemecahan masalah serta merancang desain pembelajaran. Pendekatan yang di gunakan yaitu model Addie dengan lima tahapan pengembangan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.²

Penelitian ini terdiri dari 5 tahap dalam penelitiannya, langkah ini digunakan karena menyesuaikan kebutuhan peneliti.

Adapun 5 tahapan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Langkah Pengembangan

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta VC, 2017), h. 407.

² Mohammad Ali & Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 105.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini akan dilakukan di SMPN 2 Bua Ponrang, Jl Kec. Bupon, Kab. Luwu, Sulawesi Selatan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX, yang terdiri dari 8 kelas dengan jumlah 224 siswa dimana peneliti melakukan penelitian yaitu kelas XI.2 yang berjumlah 31 orang dengan siswa beragama Islam sebanyak 29 siswa. Objek penelitian adalah bahan ajar berupa media pembelajaran video animasi yang dirancang yang dapat membantu proses belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Bua Ponrang.

D. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini, akan digunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluating*). Model ADDIE memiliki 5 tahapan, diantaranya :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis, penulis melakukan pengamatan lapangan, untuk melihat bagaimana kondisi pembelajaran di lokasi penelitian. Penulis melakukan wawancara dengan guru tentang hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar, sarana dan prasarana hingga kesulitan – kesulitan yang dihadapi. Dari hasil pengamatan inilah penulis akan membuat perencanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang baik, menarik dan sesuai dengan kebutuhan.

Memastikan media pembelajaran ini sejalan dengan apa yang diajarkan guru kelas, maka akan dilakukan pengkajian terlebih dahulu. Materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran akan disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis, tahapan berikutnya adalah membuat desain atau perancangan produk sebagai berikut:

a) Penetapan Materi

Pembelajaran Penetapan materi pembelajaran dilakukan agar penelitian ini dapat fokus membahas topik tertentu. Topik ini akan ditetapkan bersama guru kelas dengan mengacu pada daftar materi yang akan dipelajari siswa pada semester berjalan.

b) Pemilihan Platform

Media Pembelajaran dalam hal keperluan media berbasis video animasi, penulis akan menggunakan animasi yang berkualitas. Sedangkan platform utama yang akan digunakan adalah platform yang bersifat aplikasi yang mampu mengedit sehingga menghasilkan hasil yang memuaskan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap Pengembangan produk yaitu tahap dimana mulai dibuat produk Media Pembelajaran, sebagai berikut :

a) Membuat Media Pembelajaran

Pengembangan produk media pembelajaran yang telah direncanakan akan diimplementasikan melalui penelitian yang berjudul “*Pengembangan*

Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX.2 SMPN 2 Bua Ponrang”. Hasil dari penelitian tersebut adalah terciptanya sebuah media pembelajaran agama Islam yang dapat diakses oleh guru maupun siswa kapan saja dan dari mana saja

b) Validasi Ahli Materi

Materi yang disajikan dalam Media Pembelajaran ini terlebih dahulu akan dilakukan validasi oleh Ahli Materi. Hasil validasi berupa penilaian terhadap produk, komentar dan saran

c) Validasi Guru Mata Pelajaran

Tahapan berikutnya, Media Pembelajaran akan divalidasi juga oleh guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah. Hasil validasi berupa penilaian, komentar dan saran.

d) Perhitungan Hasil Validasi

Setelah dilakukan validasi oleh Ahli Materi, dan Guru Mata Pelajaran, selanjutnya data jawaban validasi para ahli akan ditabulasi dan dihitung secara kuantitatif untuk menilai validitas media yang dikembangkan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini produk media pembelajaran telah selesai dikembangkan dan direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Selanjutnya peneliti akan bekerjasama dengan guru mata pelajaran pendidikan agama islam untuk menerapkan media pembelajaran ini pada 1 kelas yaitu kelas XI.2. Semua siswa diminta mengakses media pembelajaran secara online.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini produk media pembelajaran telah digunakan siswa. Sehingga peneliti akan melakukan evaluasi terhadap penggunaan produk dan melakukan beberapa pengujian. Uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan data-data yang akurat dalam rangka memastikan kualitas produk dan menjamin kelayakan materi ajar.

Dalam proses uji coba produk terdapat beberapa hal:

a) Desain Pengujian

Pengujian produk, subjek penelitian akan diminta untuk mengakses produk media pembelajaran kemudian siswa diminta untuk memberikan penilaian kelayakan. Proses penilaian dilakukan secara offline dengan mengisi kuesioner.

b) Subjek Pengujian

Melakukan pengujian, dipilih subjek pengujian dengan teknik rumpun.

Subjek pengujian adalah siswa kelas IX.2

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik instrument yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran intraksi sebagai berikut:

1. Observasi

Obsevasi merupakan informasi terkait hal yang di butuhkan pada penelitian ini dengan cara berkunjung langsung ke objek yang diteliti. Perolehan informasi terhadap peristiwa yang ada dengan melihat, mendengar, merasakan yang kemudian dicatat secara subjektif mungkin.

2. Dokumentasi

Berdasarkan kepentingan penelitian, peneliti membutuhkan dokumen sebagai bukti otentik dan juga menjadi pendukung suatu kebenaran. Sebagai pelengkap dalam pengumpulan data maka penulis menggunakan data dari sumber – sumber yang memberikan informasi terkait dengan permasalahan yang dikaji.

3. Wawancara

Wawancara adalah metode yang digunakan atau teknik yang diperlukan dalam sebuah penelitian untuk menhghasikan suatu data yang dapat kita lakukan secara lagsung terhadap reponden yang berkaitan dengan penelitian.

4. Angket

Angket adalah suatu cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberi sebuah pertanyaan tulisan terhadap narasumber. Anket ini diajikan kepada siswa kelas IX.2 SMPN 2 Bua Ponrang untuk membantu peneliti untuk menyelesaikan penelitiannya.

5. Lembar Validasi

Lembar Validasi ini berisikan item-item yang akan dinilai oleh validator. Item-item tersebut yaitu: a) item kajian petunjuk, b) item kesesuaian pernyataan dan indicator, c) item menggukan bahasa Indonesia yang baik dan benar, d) item menggukan pernyataan yang komudatif.

Lembar Validasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjudnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi.

Adapun lembar validasi yang dibutuhkan adalah:

- a. Lembar validasi penelitian ahli materi
- b. Lembar validasi penelitian ahli media
- c. Lembar validasi guru mata pendidikan agama islam
- d. Lembaran respon peserta didik (efektif)

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah.³ Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan melalui instrumen yang dikerjakan sesuai standar prosedur penelitian dan pengembangan. Sedangkan data yang akan dianalisis dalam media pembelajaran ini adalah data evaluasi: penilaian kelayakan produk yang dilakukan oleh siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Uji kelayakan meliputi aspek tampilan dan penyajian media, pengoperasian atau penggunaan serta efek bagi pembelajaran.

1. Analisis data kevalidan

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lain berhasil dikumpulkan. Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu uji validitas.

Uji validitas sendiri mengarah kepada sejauh mana pengukuran tepat dalam mengukur apa yang hendak diukur.⁴ Artinya kevalidan data yang dimaksud disini ialah apa yang peneliti laporkan dalam penelitian tidak berbeda dengan apa

³ Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), h.. 96

⁴ Febrianawati Yusup, *Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*, Jurnal Ilmiah Kependidikan, V. 7 No. 1 Juni 2018, 22.

yang terjadi pada objek penelitian.

Data yang digunakan dikelompokkan menjadi dua macam: yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data yang berbentuk kata atau symbol akan dianalisis secara logis dan bermakna. Sedangkan data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan deskriptif presentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum X$: Total jawaban responden dalam 1 item

$\sum Xi$:Jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100= bilangan konstan⁵

Hasil analisis data tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat validasi produk. Tingkat validasi produk tergolong dari lima kategori seperti tidak valid, kurang valid, cukup valid, valid, dan sangat valid. Jika produk yang telah di validasi masuk kedalam kategori 0%-20% dan 21%-40% maka harus direvisi secara besar-besaran atau bahkan produk tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya. Namun jika produk masuk dalam kategori 41%-60% dan 61-80% maka produk perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka produk yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat valid. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

⁵Saifuddin Azwar, *Realibilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003) 133

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi⁶

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% – 80%	Valid
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang valid
0%- 20%	Tidak valid

Tahap efektifitas terdapat lima kategori seperti tidak efektif, kurang efektif, cukup efektif, efektif, dan sangat efektif. Kategori 0%-20% dan 21%-40% maka model pembelajaran yang dikembangkan gagal. Kategori 41%-60% dan 61-80% maka model pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup efektif, perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka model yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat efektif. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

2. Analisis Data Kepraktisan

Adapun pada tahap praktikalitas terdapat lima kategori seperti tidak praktis, kurang praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis. Kategori 0%-20% dan 21%-40% maka model pembelajaran yang dikembangkan gagal. Kategori 41%-60% dan 61-80% maka model pembelajaran yang dikembangkan

⁶Ega Ayu Lestari, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi*, (Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018)

sudah cukup praktis, perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka model yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat praktis. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Kepraktisan⁷

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% – 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Praktis
0%- 20%	Tidak Praktis

⁷Ega Ayu Lestari, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi*, (Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh pada Siswa Kelas IX SMPN 2 Bua Ponrang

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dari hasil analisis pra peneliti di SMPN 2 Bua Ponrang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan buku tanpa media pembelajaran lainnya sehingga peserta didik cenderung bosan dan sering melamun ketika pembelajaran dilakukan. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka dengan itu, peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran. Video animasi merupakan bentuk media yang menggunakan gambar bergerak atau animasi, animasi ini bisa dibuat dengan berbagai teknik, mulai dari animasi tradisional yang digambar secara tangan, animasi komputer 2D, hingga animasi 3D yang lebih realistis, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dan cepat diserap oleh siswa dibandingkan dengan penggunaan buku paket saja. Selain itu, siswa dapat lebih antusias dan tertarik dalam proses pembelajaran.

Rancangan video animasi dilakukan untuk merancang atau membuat desain suatu produk yang ingin dikembangkan. Pada tahap ini merupakan proses pembuatan pengembangan video animasi pembelajaran pada pelajaran pendidikan agama Islam pada siswa kelas IX.2 SMPN 2 Bua Ponrang. Dalam

membuat video animasi, desain media dan pemilihan bahan dan peralatan merupakan hal yang penting sebagai awal pembuatatan pengembangan produk.

a. *Analysis* (Analisis)

Hasil analisis dari pra penelitian di siswa kelas IX.2 SMPN 2 Bua Ponrang dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi,. Analisis yang dilakukan meliputi analisis masalah dan analisis kebutuhan.

Analisis masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan sekolah selama ini. Setelah analisis masalah dilakukan, dinyatakan bahwa media pembelajaran yang banyak digunakan saat pembelajaran ialah masih menggunakan buku tanpa media pembelajaran lainnya.

Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik terutama peserta didik siswa kelas IX.2 SMPN 2 Bua Ponrang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan obesrvasi awal penelitian belum pernah menggunakan media pembelajaran video animasi Maka dengan itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi. merupakan video animasi pembelajaran sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dan cepat diserap oleh peserta didik dibandingkan dengan penggunaan buku paket saja dan metode ceramah.

b. *Desain* (*Design*)

Pada tahap ini merupakan proses pembuatan pengembangan media pembelajaran video animasi tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan

umrah. Adapun langkah-langkah pembuatan pengembangan media media animasi, pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada skenario media video pembelajaran yang dibuat. Pembuatan dimulai dengan memilih karakter animasi kartun sesuai dengan karakter tokoh pada cerita yang ada pada bagian kiri template.. Properti dan *setting background* di sesuaikan dengan materi pembelajaran. Setelah tokoh, properti, dan *background* selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah menganimasikan gambar sesuai dengan skenario dan materi pembelajaran

Desain pengembangan Produk dilakukan untuk membuat kerangka sebelum memasuki tahap produksi. Produk sengaja didesain dahulu untuk memasukan point-point yang akan digunakan dalam media. Adapun desain dari video animasi pembelajaran tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah adalah sebagai berikut:

1) Peta Materi

Peta materi yaitu bagan atau alur materi yang ada pada video animasi pembelajaran. Peta materi bertujuan agar materi yang akan dimasukan di dalam media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun materi yang akan digunakan yaitu tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah.pada siswa kelas IX.2 SMPN 2 Bua Ponrang.

2) Penyusunan Skenario





Penyusunan skenario adalah tahap awal sebelum memasuki tahap produksi. Naskah dalam pengembangan video animasi pembelajaran sama

dengan naskah media video pada umumnya yang terdiri dari keterangan *scene*, keterangan tampilan visual adegan, serta keterangan narasi dan audio. Isi darinaskah tersebut merupakan rancangan awal dari desain produk yang akan dibuat nantinya.

Berikut adalah konsep desain awal dari video animasi pembelajaran yang telah dibuat dan didesain oleh peneliti sendiri. Berikut *storyboard* video animasi pembelajaran:

Tabel 4.1 Storyboard

No	Deskripsi	Board (Isi Slide)
1	Slide yang menampilkan salam pembuka	
2	Slide yang menampilkan Pelajaran dan judul materi	
3	Slide yang menampilkan SK dan KD	

4	Slide yang menampilkan seputar materi	
5	Slide yang menampilkan animasi penjelasan tentang materi rukun haji	
6	Slide penjelasan tentang hikmah haji dan umrah yang berkaitan dengan materi pembelajaran	
7	Slide penutup	

c. Pengembangan (*Development*)

Setelah membuat konsep desain produk, selanjutnya yaitu memproduksi media pembelajaran. Tapan ini yaitu pembuatan media pengembangan video animasi pembelajaran pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Adapun

langkah-langkah pembuatan pengembangan video animasi yaitu dimulai dengan produksi yang berpedoman pada skenario video animasi pembelajaran yang sudah jadi. Pembuatan dimulai dengan memilih karakter animasi kartun sesuai dengan karakter tokoh pada cerita. Properti dan *setting background* di sesuaikan dengan materi pembelajaran. Setelah tokoh, properti, dan *background* selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah menganimasikan gambar sesuai dengan skenario dan materi pembelajaran. Potongan-potongan video animasi yang telah jadi lalu digabungkan dan dikombinasikan dengan materi dan *backsound* yang menarik. Pada tahap ini pula dilakukan *editing* dan koreksi terhadap video animasi agar menjadi video animasi pembelajaran yang utuh dan sesuai dengan materi pembelajaran.

1) Pemilihan Karakter

Pemilihan karakter bertujuan untuk menambahkan suasana yang akan diangkat dalam video tersebut. Karakter sangat berpengaruh untuk memberikan penegasan terhadap subjudul yang digunakan, pemilihan karakter yang tepat dapat mempertegas dan memberikan gambaran siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Pemilihan karakter dan subjudul sebagai penghantar memasuki materi yang akan disampaikan.

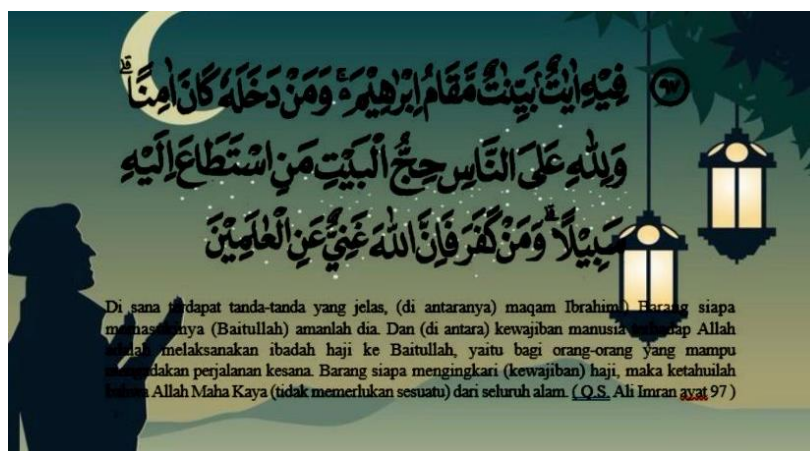
2) Penambahan Materi

Penambahan materi disesuaikan dengan sumber belajar yang digunakan oleh pengajar. Materi yang ditambahkan harus sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan dan tetap sejalan dengan tujuan pembelajaran. Materi pada video animasi yang dibuat yaitu Pelajaran

pendidikan agama Islam tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah didalamnya. Berikut adalah penambahan materi pada video animasi pembelajaran yang telah dibuat.



Gambar 4.1 Penambahan Materi



Gambar 4.2 Penambahan Ayat yang Berkaitan dengan Materi

3) Penambahan Animasi

Penambahan animasi disesuaikan dengan isi materi yang sedang disampaikan. Animasi harus membantu pembelajar untuk mengimajinasikan isi dari materi tersebut. Animasi yang tepat mampu mempengaruhi pembelajar untuk lebih kreatif dan lebih teliti dalam menyimak video

animasi pembelajaran yang disampaikan.

d. Implementasi

Hasil temuan pengembangan yang dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mengevaluasi dampak terhadap kualitas produk dan minat belajar peserta didik disebut sebagai tahap implementasi. Uji coba praktikalitas dilakukan pada tahap implementasi. Guru melakukan uji coba kepraktisan produk dan dilakukan juga oleh peserta didik kelas IX.2 SMPN 2 Bua Ponrang. Sebelum dan sesudah memanfaatkan video pembelajaran berbasis video animasi peserta didik mengisi angket tentang minat belajarnya.

2. Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh pada Siswa Kelas IX SMPN Bua Ponrang

a. Uji Validasi

Setelah mengembangkan produk video pembelajaran animasi selanjutnya peneliti melakukan penilaian kelayakan media pembelajaran yaitu validasi kepada ahli media dan ahli materi dengan mengisi angket dan memberikan saran terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi. Hasil pengembangan pembelajaran video animasi yang dikembangkan dapat diketahui layak atau tidak. Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala *likert* sedangkan data kualitatif berupa penilaian atau saran dari validator ahli media dan validator ahli materi. Media video animasi yang di serahkan kepada validator ahli media dan ahli materi adalah

pengembangan video pembelajaran berbasis video animasi yang dibuat oleh peneliti sendiri.

1) Validasi Materi

Validasi materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang telah dikembangkan pada media pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukannya lembar validasi materi pembelajaran pendidikan agama Islam pada tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah. Penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi indikator kesesuaian, penjelasan dan kejelasan pada materi. Penilaian validasi materi pada produk video animasi ini dilakukan oleh dosen bapak Andi Arif Pamessangi, S. Pd.i., M.Pd. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan materi pembelajaran pada tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Tabel Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian	14
2	Penjelasan	10
3	Kejelasan	9
Total Skor		33
Persentase		82,5%
Kategori		Sangat Valid

Sumber: Validasi ahli materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan video animasi pembelajaran tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media *Powtoon* sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlah skor} = 33$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 40$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{ bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{33}{10 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{33}{40} \times 100 \%$$

$$P = 82,5 \%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan pengembangan video animasi pembelajaran pada tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah adalah 82,5%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “sangat valid”. Data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli materi menunjukkan bahwa produk pengembangan video animasi pembelajaran dapat digunakan dengan revisi kecil dan secara umum sudah sangat layak dari segi ahli materi serta tidak ada komentar pada angket penilaian.

2) Validasi Media

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan video animasi pembelajaran yang dilihat dari sisi desain media. Ahli media memberi penilaian pada instrumen yang telah divalidasi meliputi indikator tampilan awal, tampilan desain isi, teknik penyajian dan penyajian pembelajaran. Penilaian validasi media dilakukan oleh dosen IAIN Palopo yaitu Ibu Dr. Hj Salmilah, S.Kom., M.T sebagai dosen validator. Berdasarkan hasil validasi pengembangan video animasi pembelajaran oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Tampilan awal	9
2	Tampilan desain isi	10
3	Teknik penyajian	6
4	Penyajian pembelajaran	6
Total Skor		31
Persentase		77,5
Kategori		Valid

Sumber: Hasil validasi ahli media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlah skor} = 31$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 40$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{31}{10 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{31}{40} \times 100 \%$$

$$P = 77,5 \%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan pengembangan video animasi pembelajaran pada tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah adalah 77,5%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “valid”. Data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli media pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa produk pengembangan video animasi dapat digunakan dengan revisi kecil dan secara umum sudah sangat layak dari segi ahli

media. Adapun komentar penyajian video animasi terhadap validator ahli media sebelum di revisi yaitu dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.4 Komentar dan Saran oleh Validator Media

Nama	Komentar dan Saran
Dr. Hj Salmilah, S.Kom., M.T	<ul style="list-style-type: none"> - Tambahkan metri/contoh sesuai dengan materi yang diajarkan - Tambahkan sumber refrensi

Sumber: Hasil komentar dan saran oleh validator media

b. Uji Praktikalitas Pembelajaran Video Animasi pada Siswa kelas IX.2 SMPN 2 Bua Ponrang

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah penilaian produk oleh beberapa validator yaitu praktikalitas penggunaan video animasi pembelajaran tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah. Praktikalitas memiliki beberapa tahap yakni:

1) Tahap Implemtasi (*Implementation*)

Hasil temuan pengembangan yang dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mengevaluasi dampak terhadap kualitas produk siswa disebut sebagai tahap implementasi. Uji coba praktikalitas dilakukan pada tahap implementasi agar suatu produk dapat dimanfaatkan. Adapun uji coba kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa kelas IX.2 SMPN 2 Bua Ponrang.

a) Anilisis Praktikalitas Guru

Berikut hasilaktual dari materi pengembangan yang diberikan kepada guru atas nama Bapak Ali Syahbana, S.Pd.I dengan tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Praktikalitas oleh Guru

No	Indikator	Skor
1	Kelayakan Isi	16
2	Penyajian	8
3	Kemudahan Penggunaan	8
4	Kegrafikan	13
Total Skor		45
Persentase		93,75 %
Kategori		Sangat Praktis

Sumber: Hasil praktikalitas guru

Hasil penilaian dari guru terhadap pengembangan video animasi pembelajaran dapat dihitung persentase praktikalitas sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlah skor} = 45$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 48$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{45}{12 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{45}{48} \times 100 \%$$

$$P = 93,75 \%$$

Berdasarkan hasil penilaian dari semua indikator yang dicantumkan dalam angket praktikalitas guru memperoleh jumlah skor persentase mencapai 93,75% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan hasil penilaian guru yang sangat bagus, maka tidak adanya revisi lanjutan terhadap pengembangan video animasi pembelajaran.

b) Analisis Data Praktikalitas oleh Siswa

Hasil uji coba produk terhadap siswa kelas IX.2 SMPN 2 Bua Ponrang menggunakan media pembelajaran video animasi pada tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah. Uji coba dilakukan untuk mengetahui reaksi siswa terhadap video animasi pembelajar yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Produk

No	Pernyataan	Skor
1	Saya merasa antusias mengikuti pembelajaran PAI khususnya materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah dengan bantuan media pembelajaran video animasi	86
2	Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah yang disajikan jelas dan mudah dimengerti	83
3	Penggunaan video animasi menarik perhatian saya terhadap pembelajaran materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah	83
4	video animasi yang dipelajari mampu menarik rasa ingin tahu tentang materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah	83
5	Isi dari video animasi materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah tidak membosankan	81
6	Isi dari video animasi materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah mempermudah saya memahami materi tersebut dengan cepat	73
7	Isi dari video animasi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah memiliki tingkat kreatifitas yang baik	80
8	Kemudahan memahami gambar dan video dalam kegiatan pembelajaran	81
9	Kejelasan konsep dan definisi materi pada video animasi	86
10	Penyajian grafik pada video animasi menggunakan warna tidak terlalu cerah atau terang sehingga mempermudah saya dalam menyimak isi video materi	76
11	Tampilan animasi dalam video pembelajaran Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah sangat kreatif	87

12	Bahasa yang digunakan dalam video animasi materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh mudah dipahami siswa	79
13	Menggunakan struktur kalimat yang jelas sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku	84
14	Tidak menggunakan bahasa yang kasar dan tidak layak untuk pembelajaran	80
Total Skor		1142
Skor Rata-rata		81,57
Kategori		Praktis

Sumber: Uji Coba Produk

Hasil uji coba yang dilakukan dengan menggunakan produk pengembangan video animasi pembelajaran pada siswa kelas Siswa kelas IX.2 SMPN 2 Bua Ponrang memperoleh persentase yaitu 81,57 % yang diuji cobakan kepada siswa kelas IX.2 berjumlah 29 orang serta dikonversikan dengan acuan kriteria masuk kedalam kriteria “praktis” untuk uji coba produk.

b. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dua jenis evaluasi ada pada tahap pengembangan paradigma ADDIE yaitu formatif dan sumatif. Berbeda dengan evaluasi sumatif yang dilakukan setelah tahap uji praxis dan uji validitas selesai, evaluasi formatif dilakukan pada akhir setiap langkah pertumbuhan. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah video animasi pembelajaran tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah yang dianggap sah oleh tim validator dan sesuai dengan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru dan siswa. Oleh karena itu, video animasi pembelajaran tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah dapat digunakan dengan beberapa penyesuaian.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh pada Siswa Kelas IX SMPN 2 Bua Ponrang

Pengembangan yang telah dilakukan peneliti ini menghasilkan produk berupa video animasi pembelajaran pada tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah. Peneliti menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu analisis mencakup analisis masalah dan analisis kebutuhan. Pembuatan peta materi dan pembuatan *storyboard* termasuk dalam tahap desain. Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan di mana rancangan video pembelajaran yang telah dirancang kemudian masuk ke tahap pengeditan seperti pemilihan karakter, penambahan materi serta penambahan animasi disatukan dan dikembangkan. Setelah itu, tahap selanjutnya lembar validasi diberikan kepada para ahli yang akan mengevaluasi produk. Pada tahap implementasi produk dinilai dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pragmatis kepada guru dan siswa pada tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah. Tahap evaluasi, di mana video animasi pembelajaran dapat digunakan setelah melewati uji validasi. Setelah proses tersebut selesai, peneliti berpendapat bahwa produk ini akan membantu guru dalam mengajar serta membuat siswa lebih berpartisipasi dalam pembelajaran pada tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah.

Melalui pemanfaatan teknologi dan perolehan ilmu pengetahuan, terdapat harapan optimis bahwa peserta didik akan diberdayakan untuk mewujudkan sepenuhnya kemampuannya, sehingga terhindar dari segala hambatan bagi

kemajuan peradaban manusia.¹ Berbagai strategi yang dijalankan oleh guru mata pelajaran terhadap peserta didik tentu menghadapi banyak kendala dalam pelaksanaan strategi tersebut. kendala itu menjadi tantangan bagi sekolah, terkhusus pada guru mata pelajaran.²

Konteks pengembangan kurikulum yang berbasis karakter. Integrasi nilai-nilai karakter dalam modul pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama Islam, tetapi juga membentuk karakter mereka yang kuat dan bertanggung jawab secara moral. Sebagai hasilnya, sekolah dapat menggunakan pendekatan serupa dalam merancang kurikulum yang lebih holistik, yang tidak hanya fokus pada pencapaian akademik siswa, tetapi juga pada pembentukan karakter yang baik dan moral yang menjadi landasan bagi kehidupan mereka di masyarakat.³

2. Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh pada Siswa Kelas IX SMPN Bua Ponrang

Berdasarkan hasil kelayakan video animasi dari ahli materi mendapatkan skor 82,5%. dari 10 pernyataan masuk ke dalam kriteria “sangat valid”. Hasil kelayakan video animasi dari ahli media mendapat skor 77,5%. dari 10 pernyataan yang diberikan serta dikonversikan dengan acuan kriteria masuk dalam kriteria “valid”. Sedangkan hasil praktikalitas guru mendapat skor 93,75%

¹ Yusuf Munir, dkk “ Pengembangan E-LKPD Pendidikan Agama Islam Integratif E-Book pada Materi Wudhu Kelas IV UPT SDN 144 Salulemo”. *Jurnal Refleksi*, Vol, 12, No. 03, November 2023.

² K Nurdin, dkk ‘ Strategi Pengembangan Program Literasi Peserta Didik SMP di Kota Palopo”. *Jurnal Kependidikan* , Vol. 12, No. 3, Agustus 2023.

³Riawarda A, dkk. “Pengembangan Modul Ajar PAIBerbasis Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas VII SMPN 7 Satap Malangke”. *Jurnal Refleksi* Vol.12, No.4, Februari 2024

dari 12 pernyataan yang diberikan masuk dalam kriteria “sangat praktis” dan praktikalitas siswa mendapatkan skor 70 % dari 14 pernyataan serta masuk dalam kriteria “praktis”. Media pembelajaran dapat dikatakan layak serta dapat diterapkan jika mendapatkan persentase $\geq 61\%$. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi pembelajaran ini sangat layak dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran

Pengembangan video animasi pembelajaran secara keseluruhan layak dari segi ahli materi dan ahli media, praktikalitas guru dan siswa dapat dikatakan layak untuk dikembangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Berlian Sunandar dengan judul penelitian “*Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Qur'an Nurul Huda Pesawaran*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media video berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keterkaitan dan prasarana serta kegunaan media video berbasis animasi dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar dapat memberikan motivasi yang lebih kepada peserta didik untuk semangat dalam belajar dengan ditampilkannya video dalam pembelajaran.⁴ Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi pembelajaran pada siswa kelas IX.2 SMPN 2 Bua Ponrang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswa serta penggunaan video animasi pembelajaran dapat dikembangkan dan digunakan saat proses belajar mengajar.

Hal yang dinilai adalah kegiatan siswa pada saat kegiatan siswa yang

⁴ Berlian Sunandar. *Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2020.

meliputi : hal yang dilakukan, kesulitan yang dihadapi, cara siswa mengatasi kesulitannya, dan hal yang dilakukan untuk mengefektifkan pembelajaran siswa.⁵ Usaha pendidikan berupaya mengarahkan seluruh potensi peserta didik secara maksimal agar terwujud suatu kepribadian yang paripurna pada dirinya.⁶

Pembelajaran dilakukan dengan memberi stimulus kepada siswa agar menimbulkan respons yang tepat seperti yang diinginkan, hunungan stimulus ini dan respons ini, jika diulang akan menimbulkan kebiasaan.⁷ Perlu adanya pengembangan media dalam pembelajaran sehingga siswa lebih banyak berinteraksi sehingga mempengaruhi gaya belajar dalam proses pembelajaran. Penciptaan kondisi pembelajaran yang praktis dan memberi kemudahan pada pesert didik dalam menguasai materi.⁸

⁵ Mirnawati dan Firman “ *Penerapan Teknik Clustering dalam Mengembangkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV MI Pesantren Datuk Sulaiman*”. Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, Vol. 2, No 2, May-Agust 2019

⁶ Yusuf, Munir “ *Manusia Sebagai Mahluk Pedagogik*”. Jurnal Kependidikan, Vol. 8, No. 1, Februari 2019

⁷ Rustan Edhy, dkk “ *Penguatan Self Confidence dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode Suggestopedia*”. Jurnal pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan alam Maret 2018, Vol. 6, No. hal, 1-14

⁸ Kartini, dkk “ *Pengembangan Media Game Arabic Word Kuis Dalam Pembelajaran Kosakata (Mufdarat) Siswa Kelas VII MTs Darul Istiqamah*”. Journal of Arabic Language Education Juli 2022, Vol. 5, No 1, Hal 1-10

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh pada Siswa Kelas IX SMPN 2 Bua Ponrang

Berdasarkan penelitian dan pengembangan video animasi materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan dalam video animasi pembelajaran materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh pada siswa kelas IX.2 SMPN 2 Bua Ponrang yakni analisis masalah dan analisis kebutuhan. Kemudian rancangan video animasi pembelajaran di SMPN 2 Bua Ponrang terdiri dari rancangan awal yaitu pembuatan peta materi dan pembuatan storyboard selanjutnya tahap pengembangan yaitu pemilihan karakter, penambahan materi serta penambahan animasi.

2. Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh pada Siswa Kelas IX SMPN Bua Ponrang

Validitas pengembangan video animasi pembelajaran terdiri dari ahli materi dengan skor 82,5% dengan kategori “sangat valid” dan ahli media mendapat skor 77,5% dengan kategori “valid”. Sedangkan praktikalitas video animasi pembelajaran dari guru mendapat skor 93,75%, masuk dalam kategori

“sangat praktis” dan untuk siswa mendapat skor 81,57% masuk dalam kriteria “praktis”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian tersebut maka saran bagi peneliti selanjutnya yaitu untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan video animasi dalam pembelajaran tema dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah di berbagai tingkat pendidikan, bukan hanya di kelas IX SMPN 2 Bua Ponrang. Hal ini dapat membantu dalam mengetahui apakah metode pembelajaran tersebut dapat diadopsi secara luas dan efektif di berbagai konteks.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mohammad & Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 105.
- Andri Sri Astuti, “*Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Program Prezi Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist di Madrasah Aliyah*” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol.4 No. 1 (2019), 109-110.
- Arifuddin, “*Konsep Pendidikan Islam, Ragam Metode PAI dalam Meraih Prestasi*”. *Jurnal DIDAKTIKA*, Vol. 0, No. 1, Februari 2021
- Arifuddin, “*Pengarusutamaan Moedel Pembelajaran Religious dalam Membangun Kesadaran Peserta Didik*”. *Junal Konsepsi*, Vol. 10, No.4 Februari 2022
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran, edisi 1*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), 12
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 11
- Dimiyati dan Mudjino, *Belajar dan Pembelajaran, Cet 1*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999),157
- Dyah Listiani, Tesis: *Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Profesional 8 Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist kelas X Semester Genap di MAN 1 Yogyakarta*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga,2018), 147.
- Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 112
- K Nurdin dkk ‘*Strategi Pengembangan Program Literasi Peseta Didik SMP di Kota Palopo*’. *Jurnal Kependidikan* , Vol. 12, No. 3, Agustus 2023.
- Kartini, “*Pengembangan Media Game Arabic Word Kuis Dalam Pembelajaran Kosakata (Mufdarat) Siswa Kelas VII MTs Darul Istiqamah*”. *Journal of Arabic Languange Edev=catiaon* Juli 2022, Vol. 5, No 1, Hal 1-10
- Kementrian Agama RI, *Al-Hikmah Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jawa Barat: CV Penerbit Dipenogoro, 2007), 420
- Lestari Ayu Ega, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi*, (Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018)
- Majid Abdul dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*

- dan Implementasi Kurikulum 2004, Cet. 1*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), 130
- Majid Abdul, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 12
- Mirnawati dan Firman “ *Penerapan Teknik Clustering dalam Mengembangkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV MI Pesan Datuk Sulaiman*”. Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, Vol. 2, N May-Agust 2019
- Mirnawati, “*Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa*”. Jurnal DIDAKTIKA, Vol. 9. No. 1, Februari 2020
- Mulyasa, *Kurikuulum Berbasis Kompetensi Konsep Karakteristik, Implemen dan Inovasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), 100
- Nurkhira, *Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Flow chart dan Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pernapasan Kelas VIII SMP Negeri 4 Bontoramba Kab. Jenepoto*, Universitas Alauddin Makassar, 2017, 3.
- Nurkholis, “*Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*”, Jurnal Kependidikan, Vol.1, No.1 2015, 25.
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 78
- Pribadi Benny A. Pribadi, *Media Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 137.
- Riawarda A., dkk. “*Pengembangan Modul Ajar PAI Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas VII SMPN 7 Satap Malangke*”. Jurnal Refleksi Vol.12, No.4, Februari 2024
- Rustan Edhy, dkk “*Penguatan Self Confidence dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode Suggestopedia*”. Jurnal pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan alam Maret 2018, Vol. 6, No. hal, 1-14
- Sadiman Arief S. dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 7
- Saifuddin Azwar, *Realibilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003) 133
- Salamah Husniyatus Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), 62

- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta CV, 2017), 407
- Tafonao Talizaro, “*Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2. No. 2, Juli 2018, 105.
- Tanzeh Ahmad, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), 96
- Thaha Hisban Dan Edhy Rustan, “*Orientasi Religiusitas dan Efikasi Diri dalam Hubungannya dengan Kebermaknaan Pendidikan Agama Islam Pada Mahasiswa IAIN Palopo*” *Jurnal Studi Agama dan Masyarakat*, Volume 13, Nomor 2, Desember 2017
- Yusuf Munir dkk “*Pengembangan E-LKPD Pendidikan Agama Islam Integratif E-Book pada Materi Wudhu Kelas IV UPT SDN 144 Salulemo*”. *Jurnal Refleksi*, Vol, 12, No. 03, November 2023.
- Yusuf Munir, “*Manusia Sebagai Mahluk Pedagogik*”. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 8, No. 1, Februari 2019
- Yusup Febrianawati, *Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, V. 7 No. 1 Juni 2018, 22.
- Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam, Cet. 1*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 176-177
- Zuljalal Alhamdany M. dkk. “*Pengembangan Elektornik Modul Dengan Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Pada Kelas XI SMA Negeri 9 Luwu Utara. Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora Vol.1, No.4 November 2023e-ISSN: 2964-982X; p-ISSN: 2962-1232, Hal 162-171*

L

A

M

P


I

R

A

N

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

		PEMERINTAH KABUPATEN LUWU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP <small>Alamat : Jln. Sulolipu, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa Telpn : (0471) 3314115</small>	
Nomor : 0037/PENELITIAN/11.09/DPMPTSP/II/2024	Lamp : -	Sifat : Biasa	Perihal : <u>Izin Penelitian</u>
		Kepada Yth. Ka. SMPN 2 Bupon	di - Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo : 241/In.19/FTIK/HM.01/01/2024 tanggal 26 Januari 2024 tentang permohonan Izin Penelitian.
Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama	: Lisnawati
Tempat/Tgl Lahir	: Lare-Lare / 14 Maret 2001
Nim	: 1902010038
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Dsn. Lapadia Desa Lare-Lare Kecamatan Bua


Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :


PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IX DI SMPN 2 BUA BUPON

Yang akan dilaksanakan di **SMPN 2 BUPON**, pada tanggal **05 Februari 2029 s/d 05 April 2029**


Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.


1 2 0 2 4 1 9 3 1 5 0 0 0 3 9



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 05 Februari 2024
Kepala Dinas


Drs. ANDI BASO TENRIESA, MPA, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c
NIP : 19661231 199203 1 091

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo;
4. Mahasiswa (i) Lisnawati;
5. Arsip.

Lampiran 2 Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI

Mata Pelajaran : Pendidikan agama Islam

Kelas/Semster : IX/Ganjil

Pokok Bahasan : Dahsyatnya Persatuan Dalam Ibadah Haji dan Umrah

Petunjuk ;

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul ; ***“Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX Di Smpn 2 Bua Ponrang***’penelitian menggunakan instrument media pembelajaran Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut ;

- 1 Dimohon agar bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
- 2 Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda Cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
- 3 Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
- 4 Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu di revisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian;

- 1 ; berarti "kurang"
- 2 ; berarti "cukup baik"
- 3 ; berarti "baik"
- 4 ; berarti "sangat baik"

NO	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Tampilan awal produk			✓	
2.	Ketetapan pemilihan background dan backsound			✓	
3.	Kualitas tampilan dalam media pembelajaran ini sudah tepat			✓	
4.	Ketetapan pemilihan jenis huruf dan ukuran				✓
5.	Tata letak gambar tidak mengganggu teks yang ditampilkan			✓	
6.	Media pembelajaran dapat diakses dengan mudah				✓
7.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami			✓	
8.	Penggunaan media pembelajaran pendidikan agama islam dapat digunakan kapan saja dan dimana saja			✓	
9.	Tampilan media pembelajaran sangat jelas			✓	
10.	Ketetapan transisi animasi			✓	

Penilaian Umum;

- 1. Belum dapat digunakan
- 2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
- ✓ 4. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 5. Dapat digunakan tanpa revisi

Lampiran 3 Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

MENGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI

Mata Pelajaran : Pendidikan agama Islam

Kelas/Semster : IX/Ganjil

Pokok Bahasan : Dahsyatnya Persatuan Dalam Ibadah Haji dan Umrah

Petunjuk ;

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul ; *“Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX Di Smpn 2 Bua Ponrang”* peneliti menggunakan instrument media pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut;

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda Cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu di revisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disediakan

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI

Mata Pelajaran : Pendidikan agama Islam
Kelas/Semster : IX/Ganjil
Pokok Bahasan : Dahsyatnya Persatuan Dalam Ibadah Haji dan Umrah

Petunujuk ;

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul ; *“Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX Di Smpn 2 Bua Ponrang”* peneliti menggunakan instrument media pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut;

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda Cek (✓) pada kolom penilain sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan peniaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu di revisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan

Kesedian Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesedian dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian;

- 1 ; berarti "kurang"
2 ; berarti "cukup baik"
3 ; berarti "baik"
4 ; berarti "sangat baik"

No	Aspek yang di nilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan KI, KD kurikulum 2013			✓	
2.	Materi dalam media pembelajaran pendidikan agama islam sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
3.	Pemilih materi dalam media menarik dan sesuai dengan tarap perkembangan peserta didik				✓
4.	Kemenarikan isi materi dalam motifasi pengguna				✓
5.	Materi dalam media pembelajaran pendidikan agama islam mudah dipahami				✓
6.	Kualitas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan			✓	
7.	Penggunaan bahasa mudah dipahami sesuai dengan perkembangan kognitif siswa			✓	
8 .	Penggunaan media pembelajaran pendidikan agama islam mempermudah guru dalam menyampaikan materi			✓	
9.	Penggunaan media pembelajaran pendidikan agama islam dapat meningkatkan minat belajar siswa			✓	
10.	Media pembelajaran agama islam dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar			✓	

Penilaian Umum;

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
4. Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

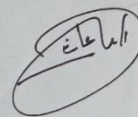
Saran-Saran

1. Sebaiknya menampilkan KI dan KD dalam video.
2. perlu juga menampilkan tujuan pembelajaran
3. tambahkan evaluasi
- 4.

Palopo

Desember 2023

Validator



.....

Lampiran 4 Hasil Angket Guru

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IX DI SMPN
2 BUA PONRANG**

Untuk Pendidik

Identitas Responden

Nama : ALI SYAHBANA, S.Pd.I

Jabatan : GURU MAPEL

Judul produk : Pengembangan Media Berbasis Video Animasi dalam
Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX di
Smpn 2 Bua Ponrang

Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Materi pokok : Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah

Petunjuk umum

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan video animasi pada materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah
2. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang disediakan.
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum anda memilih jawaban.

Petunjuk penilaian

1. Isilah dengan tanda \checkmark pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda
2. Kriteria penilaian
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Kelayakan Isi Media Video Animasi					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator dan Kompetensi	✓			
2	Penggunaan media video animasi menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran PAI	✓			
3	Media video animasi yang dipelajari mampu menarik rasa ingin tahu	✓			
4	Kelengkapan dan keurutan komponen media video animasi	✓			
Penyajian					
5	Kejelasan penyajian dan uraian materi	✓			
6	Kemudahan memahami gambar dan video dalam kegiatan pembelajaran	✓			
Kemudahan Penggunaan					
7	Pembelajaran disajikan secara runtut sesuai dengan urutan bagian-bagian media video animasi	✓			
8	Media video animasi mudah dioperasikan menggunakan PC/ Laptop dan android.	✓			
Kegrafikan					
9	Tata letak dan tampilan pada media video animasi menarik minat siswa		✓		
10	Kombinasi warna pada media video animasi memiliki daya tarik		✓		
11	Ilustrasi pada media video animasi sesuai dengan keadaan sebenarnya		✓		
12	Gambar yang disajikan mampu menarik daya tarik siswa	✓			

Komentar dan Saran

Ini merupakan Video animasi yang baik, dapat mempermudah siswa memahami materi yang disajikan.

Walaupun demikian ada hal yang perlu dibenahi misalnya harus ada penekanan bagian istilah yang muncul.

Lampiran 5 Hasil Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI

Identitas Responden

Nama : Rehan
 Kelas : 1.5.2
 Sekolah : Smp negeri 2 Jember

Petunjuk umum

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan video animasi pada materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah
2. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang disediakan
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memilih jawaban
4. Jika ada yang tidak di mengerti bertanyalah kepada guru atau peneliti.

Petunjuk penilaian

1. Isilah dengan tanda √ pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda
2. Kriteria penilaian
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Kelayakan Isi					
1	Saya merasa antusias mengikuti pembelajaran PAI khususnya materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah dengan bantuan media pembejaran video animasi	✓			
2	Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah disajikan dengan jelas dan mudah di mengerti		✓		
3	Penggunaan video animasi menarik perhatian saya terhadap pembelajaran materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah		✓		
4	video animasi yang dipelajari mampu menarik rasa ingin tahu tentang materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah	✓			

5	Isi dari video animasi materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah tidak membosankan		✓		
6	Isi dari video animasi materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah mempermudah saya memahami materi tersebut dengan cepat	✓			
7	Isi dari video animasi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah memiliki tingkat kreatifitas yang baik		✓		
Penyajian					
8	Kemudahan memahami gambar dan video dalam kegiatan pembelajaran		✓		
9	Kejelasan konsep dan definisi materi pada video animasi	✓			
10	Penyajian grafik pada video animasi menggunakan warna tidak terlalu cerah atau terang sehingga mempermudah saya dalam menyimak isi video materi	✓			
11	Tampilan animasi dalam video pembelajaran Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah sangat kreatif		✓		
Aspek Bahasa					
12	Bahasa yang digunakan dalam video animasi materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh mudah dipahami siswa		✓		
13	Menggunakan struktur kalimat yang jelas sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku	✓			
14	Tidak menggunakan bahasa yang kasar dan tidak layak untuk pembelajaran	✓			

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI

Identitas Responden

Nama : Sakina
 Kelas : IX, 2
 Sekolah : SMPN. Buo 2 Pontang

Petunjuk umum

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan video animasi pada materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah
2. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang disediakan
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memilih jawaban
4. Jika ada yang tidak di mengerti bertanyalah kepada guru atau peneliti.

Petunjuk penilaian

1. Isilah dengan tanda √ pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda
2. Kriteria penilaian
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Kelayakan Isi					
1	Saya merasa antusias mengikuti pembelajaran PAI khususnya materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah dengan bantuan media pembejaran video animasi		✓		
2	Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah disajikan dengan jelas dan mudah di mengerti		✓		
3	Penggunaan video animasi menarik perhatian saya terhadap pembelajaran materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah		✓		
4	video animasi yang dipelajari mampu menarik rasa ingin tahu tentang materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah	✓			

5	Isi dari video animasi materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah tidak membosankan	✓			
6	Isi dari video animasi materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah mempermudah saya memahami materi tersebut dengan cepat	✓			
7	Isi dari video animasi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah memiliki tingkat kreatifitas yang baik		✓		
Penyajian					
8	Kemudahan memahami gambar dan video dalam kegiatan pembelajaran		✓		
9	Kejelasan konsep dan definisi materi pada video animasi		✓		
10	Penyajian grafik pada video animasi menggunakan warna tidak terlalu cerah atau terang sehingga mempermudah saya dalam menyimak isi video materi		✓		
11	Tampilan animasi dalam video pembelajaran Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah sangat kreatif	✓			
Aspek Bahasa					
12	Bahasa yang digunakan dalam video animasi materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh mudah dipahami siswa	✓			
13	Menggunakan struktur kalimat yang jelas sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku		✓		
14	Tidak menggunakan bahasa yang kasar dan tidak layak untuk pembelajaran		✓		

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI**

Identitas Responden

Nama : Liana Batrizia P.
Kelas : IX - 2
Sekolah : SMP Negeri 2 Bua Ponrang

Petunjuk umum

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan video animasi pada materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umrah
2. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang disediakan
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memilih jawaban
4. Jika ada yang tidak di mengerti bertanyalah kepada guru atau peneliti.

Petunjuk penilaian

1. Isilah dengan tanda √ pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda
2. Kriteria penilaian
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Kelayakan Isi					
1	Saya merasa antusias mengikuti pembelajaran PAI khususnya materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah dengan bantuan media pembejaran video animasi		✓		
2	Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah disajikan dengan jelas dan mudah di mengerti	✓			
3	Penggunaan video animasi menarik perhatian saya terhadap pembelajaran materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah		✓		
4	video animasi yang dipelajari mampu menarik rasa ingin tahu tentang materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah	✓			

5	Isi dari video animasi materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah tidak membosankan	✓			
6	Isi dari video animasi materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah mempermudah saya memahami materi tersebut dengan cepat		✓		
7	Isi dari video animasi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah memiliki tingkat kreatifitas yang baik	✓			
Penyajian					
8	Kemudahan memahami gambar dan video dalam kegiatan pembelajaran	✓			
9	Kejelasan konsep dan definisi materi pada video animasi		✓		
10	Penyajian grafik pada video animasi menggunakan warna tidak terlalu cerah atau terang sehingga mempermudah saya dalam menyimak isi video materi	✓			
11	Tampilan animasi dalam video pembelajaran Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah sangat kreatif	✓			
Aspek Bahasa					
12	Bahasa yang digunakan dalam video animasi materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh mudah dipahami siswa		✓		
13	Menggunakan struktur kalimat yang jelas sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku	✓			
14	Tidak menggunakan bahasa yang kasar dan tidak layak untuk pembelajaran	✓			

Lampiran 6 Pedoman Wawancara

PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI MATERI DAHSYATNYA PERSATUAN DALAM IBADAH HAJI DAN UMROH

1. Apakah materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh?
2. Apakah itu menggunakan media atau bahan ajar tambahan selain buku cetak dalam mengajarkan materi ini?
3. Media seperti apa yang bapak gunakan dalam mengajarkan materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh?
4. Apakah Bapak pernah menggunakan video animasi Dalam proses pembelajaran?
5. Bagaimana respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran?
6. Bagaimana hasil belajar/pemahaman siswa terkait materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh?
7. Kira-kira media seperti apa yang disukai peserta didik pada materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh?
8. Kalau misalnya saya menawarkan untuk membuat media tambahan untuk materi dahsyatnya persatuan ibadah haji dan umroh, bagaimana menurut bapak?
9. Kira-kira media tersebut disukai peserta didik ketika media video animasi tersebut digunakan?
10. Apakah media tersebut bisa digunakan dalam pembelajaran?
11. Apakah media video animasi tersebut cocok digunakan pada materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh?

Lampiran 7 Dokumentasi



Pengisian Angket Guru



Penerapan Video Pembelajaran Berbasis Animasi pada Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji Dan Umroh di Kelas IX SMPN 2 BUA PONRANG



Pengisian Angket Respon Siswa



Foto Bersama Setelah Pembelajaran

Lampiran 8 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN LUWU DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 2 BUA PONRANG <small>Alamat : Desa Mario Kecamatan Ponrang Kab. Luwu</small>	
 <u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor: 046/Disdik/SMP.02/TU/II/2024		
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Bua Ponrang menerangkan bahwa:</p>		
Nama	: MUHAMMAD SALEH, S. Pd.	
NIP	: 196910292006041008	
Pangkat/Golongan	: Pembina, IV/a	
Jabatan	: Kepala Sekolah	
<p>Menerangkan bahwa</p>		
Nama	: LISNAWATI	
Tempat/Tgl Lahir	: Lare-lare, 14 Maret 2001	
NIM	: 1902010038	
Fakultas	: Tarbiyah	
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam	
<p>Bahwa yang bersangkutan telah melakukan Penelitian untuk penyusunan karya ilmiah (Skripsi) dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IX DI SMP NEGERI 2 BUA PONRANG” mulai tanggal 5 Februari sampai dengan 5 April 2024.</p>		
<p>Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"><div style="margin-left: 10px;"><p>Mario, 22 Februari 2024 Kepala Sekolah</p><p>MUHAMMAD SALEH, S. Pd. NIP. 196910292006041008</p></div></div>		

Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Lisnawati, lahir pada tanggal 14 Maret 2001 di Dusun Kampung Baru, Desa Lare lare, Kecamatan Bua, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan, merupakan anak kedua dari empat bersaudara, dari pasangan ayahanda Supriadi dan ibunda

Basariah. Penulis pertama kali menempuh pendidikan pada usia 6 tahun di SD MI Datok Pattimang Mario, melanjutkan sekolah menengah pertama di SMPN 2 Bua Ponrang, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas tepatnya di SMAN 15 luwu dengan mengambil jurusan IPS, setelah itu penulis kendaftarkan diri pada salah satu kampus yaitu Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo jalur SBM-PTKIN dan di terima pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK). Berkat petunjuk dan pertolongan dari Allah swt, usaha dan disertai doa orang tua dalam menjelajahi aktivitas akademik di Institut Agama Islam Negeri Palopo, Alhamdulillah pada tahun 2024, penulis dapat menyelesaikan tugas alhir dengan skripsi judul "Pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah haji dan umroh kelas IX di SMPN 2 Bua Ponrang”