



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
SMA ISLAM NUSANTARA MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

MUCHAMMAD WILDAN FARIZKI

NPM. 22001011197



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2024**

ABSTRAK

Farizki, Muchammad Wildan, 2024. *Pengembangan Video Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Islam Nusantara*. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Dwi Fitri Wiyono, M.Pd.I. Pembimbing 2: Dr. Fita Mustafida, M.Pd.

Kata Kunci: *Video Animasi Interaktif, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam*

Video animasi interaktif ini dikembangkan sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Salah satu tantangan utama dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah kurangnya daya tarik mata pelajaran ini bagi sebagian siswa. Penggunaan metode konvensional yang bersifat teoritis sering kali dianggap kurang menggugah minat siswa, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran PAI di SMA Islam Nusantara, dengan harapan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari ajaran Islam serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Harapan penelitian ini dapat menjadikan solusi dari kurangnya minat siswa terhadap materi PAI di sekolah.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang melibatkan langkah-langkah analisis kebutuhan (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Video animasi interaktif dipilih sebagai inovasi karena mampu menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktivitas yang dapat menyederhanakan konsep-konsep abstrak dan menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi PAI.

Hasil penelitian ditemukan bahwa video animasi interaktif sebagai media pembelajaran PAI dinilai sangat efektif dengan persentase sebesar 89% disaat uji coba produk pada kelompok kecil dan mendapatkan persentase 96% saat uji coba produk pada kelompok yang lebih besar. Serta respon guru mendapatkan nilai sebesar 90 % maka dari seluruh hasil tersebut dinyatakan bahwa video animasi interaktif sebagai media pembelajaran PAI sangat efektif untuk menarik minat siswa terhadap materi PAI.

ABSTRACT

Farizki, Muchammad Wildan, 2024. *Development of Interactive Animation Videos as a Learning Media for Islamic Religious Education at SMA Islam Nusantara*. Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, University of Islam Malang. Supervisor 1: Dr. Dwi Fitri Wiyono, M.Pd.I. Supervisor 2: Dr. Fita Mustafida, M.Pd.

Keywords: *Interactive Animation Video, Learning Media, Islamic Religious Education*

This interactive animated video was developed as a learning medium for Islamic religious education to improve students' understanding of the material. One of the main challenges in Islamic Religious Education Learning (PAI) is the lack of attractiveness of this subject for some students. The use of conventional methods that are theoretical in nature is often considered less stimulating to students, so a more creative and interactive approach is needed. This research aims to develop interactive animation videos as a PAI learning medium at SMA Islam Nusantara, with the hope of increasing students' interest and motivation in learning Islamic teachings and helping them understand the material better.

This research aims to develop interactive animation videos as a learning medium for Islamic Religious Education. It is hoped that this research can be a solution to the lack of interest of students in PAI materials in schools.

This study uses the Research and Development (R&D) method which involves the steps of *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Interactive animated videos were chosen as innovations because they are able to combine visual, audio, and interactive elements that can simplify abstract concepts and present material in a more engaging and easy-to-understand way. Thus, this media is expected to increase student involvement in learning and facilitate their understanding of PAI material.

The results of the study found that interactive animation videos as a PAI learning medium were considered very effective with a percentage of 89% when testing the product in a small group and getting a percentage of 96% when testing the product in a larger group. And the teacher's response got a score of 90%, so from all the results, it was stated that interactive animation videos as a PAI learning medium were very effective in attracting interest students on PAI materials.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu tantangan utama Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah kurangnya daya tarik mata pelajaran ini bagi sebagian siswa. Penggunaan metode konvensional yang bersifat teoritis belaka dianggap kurang menggugah minat siswa, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif. Inilah yang dihadapi oleh pembelajaran pendidikan agama islam sebagai tantangan di era ini.

Dalam penelitian Fulan Puspita (2023) yang berjudul “*Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*”. Bahwa Banyak sekali metode pendidikan yang dapat dilakukan atau diterapkan dalam menyampaikan pembelajaran pendidikan agama. Tetapi sangat disayangkan bahwa masih banyak guru agama yang tidak menguasai berbagai metode pembelajaran aktif yang sebenarnya bisa diterapkan dalam menyajikan pelajaran pendidikan agama. Agar pembelajaran pendidikan agama islam dapat mencapai hasil sesuai yang diharapkan, maka setiap guru agama harus mengetahui dan menguasai berbagai metode pembelajaran dan pendekatan. Namun pada kenyataannya, pelajaran pendidikan agama islam di sekolah masih dominan menggunakan metode ceramah.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagaimana Razak Ahmad dalam Munohsamy menjelaskan bahwa teknologi telah menguasai global dengan leluasa. Hampir setiap saat orang menggunakan teknologi dan dengan teknologi jugalah menyebabkan kita boleh menguasai dan

mengawal hampir setiap perkara di ujung jari saja. (Munohsamy, 2015). Hal ini tentu saja juga mengubah paradigma pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan, termasuk Pendidikan Agama Islam .

Kebutuhan akan inovasi sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari ajaran Islam, serta untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru dalam menyampaikan materi PAI yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan menarik perhatian mereka. Inovasi juga perlu dilakukan guna mengembangkan kurikulum yang ada, serta manajemen pembelajaran pendidikan agama Islam (Fulan Puspita, 2023)

Salah satu inovasi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI adalah penggunaan video animasi interaktif. Media ini memiliki potensi besar untuk menarik minat siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan memfasilitasi pemahaman materi PAI. Guru harus mampu memilih media mana yang paling tepat digunakan. Karena tidak mungkin semua media diberikan pada waktu yang bersamaan, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan. (Mustafida, 2013). Video animasi interaktif menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktivitas, yang dapat menyederhanakan konsep-konsep abstrak dan menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Siswa - siswi saat ini tumbuh dalam lingkungan yang dikelilingi oleh teknologi, sehingga pemanfaatan media, seperti video animasi, dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PAI. Menurut Rahayu dan Kristiyantoro (2013) bahwa

Pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, karena film animasi bersifat menarik. Jika media video animasi ini sudah menarik perhatian peserta didik, maka diharapkan informasi akan mudah dimengerti, karena sebanyak mungkin indera terlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang menarik sangat diperlukan untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam terhadap mata pelajaran pendidikan agama islam serta sekaligus menjadi motivasi belajar.

Siswa memiliki beragam gaya pembelajaran yang mempengaruhi cara mereka memahami dan menyampaikan informasi. Beberapa siswa lebih responsif terhadap metode visual, sedangkan yang lain lebih suka belajar melalui pendekatan auditori atau kinestetik. Dalam konteks ini, pengembangan video animasi pembelajaran PAI dapat membantu mengakomodasi berbagai gaya pembelajaran, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih inklusif, dan meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa secara keseluruhan

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan untuk menjembatani kesenjangan tersebut dan memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama Islam. Dalam konteks ini, video animasi dapat menjadi solusi inovatif yang mampu mengubah paradigma pembelajaran, menjadikannya lebih menarik, dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep agama Islam dengan cara yang lebih efektif . Dalam penelitian Chintiya Oktafiyana dan Yolanda Amalia Septiana (2021) yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Edu candy Dan Video Animasi Kinemaster Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata*

Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya”.

Bahwa media pembelajaran dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif game edu candy dan video animasi. Dalam video animasi ini berisi penjelasan materi pembelajaran. Data hasil validasi dari kelayakan media oleh ahli media ditinjau dari empat aspek yaitu aspek kebahasaan, aspek penyajian, efek media terhadap strategi pembelajaran dan kelayakan tampilan menyeluruh. Dengan penilaian yang telah diberikan oleh ahli materi dan media, maka dapat diinterpretasikan media ini dapat dikatakan sebagai media yang layak digunakan apabila digunakan sebagai media pembelajaran oleh para pendidik .

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan (R&D), sebuah pendekatan sistematis yang bertujuan menciptakan produk, program, atau metode baru yang bermanfaat, termasuk dalam bidang pendidikan . Penelitian dan pengembangan merupakan studi sistematis dalam proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar yang empiris menciptakan produk dan alat non intruksional atau model dan non model yang telah ada maupun baru yang dikembangkan guna mendorong kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran (Richey & Klein, 2007). Metode R&D melibatkan langkah-langkah analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi untuk menghasilkan solusi inovatif yang efektif.

Dalam konteks pendidikan, Penelitian Pengembangan digunakan untuk mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran yang baru dan efektif. Diungkapkan oleh Purnama (2016). Menurutnya, penelitian dan pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk untuk pembelajaran. Metode Penelitian Pengembangan memastikan kualitas dan

efektivitas produk dengan menggunakan data dan analisis untuk mengembangkan solusi yang relevan. Penelitian Pengembangan sangat cocok untuk pengembangan video animasi pembelajaran karena menawarkan pendekatan terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil. Proses ini memungkinkan inovasi dengan menemukan kesenjangan dalam metode pembelajaran saat ini dan mengembangkan solusi baru. Umpan balik dari pengujian dalam konteks nyata digunakan untuk menyempurnakan produk, memastikan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran.

Kerangka konseptual ini mendukung pengembangan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menjelaskan dasar-dasar teoritis di balik pendekatan ini. Dengan mengintegrasikan teori pembelajaran konstruktivis, multimodal, dan berbasis media, serta konsep interaktivitas, video animasi interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif dan bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari pendidikan agama Islam. Menurut Surjono (2017), multimedia pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran yang mengkombinasikan beberapa unsur yaitu teks, gambar, video, animasi, dll., secara sistematis dengan bantuan komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran dan interaksi antara pengguna dan sistem secara aktif

Penelitian ini berbeda dengan penelitian lainnya karena tidak hanya mengembangkan video animasi interaktif untuk pendidikan agama Islam, tetapi juga menciptakan sistem manajemen pembelajaran berbasis website yang memudahkan akses bagi siswa dan guru. Basic website menggunakan Google Sites ini memungkinkan penggunaan video animasi interaktif secara efisien dan

terstruktur, menawarkan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Google Sites memungkinkan akses yang mudah dan fleksibel bagi para pembelajar. Mereka dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja selama terhubung ke internet. Google Sites menawarkan beragam fitur interaktif, seperti video, gambar, audio, dan animasi. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran (Auliani, dkk, 2023). Website ini memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara langsung melalui platform yang terorganisir, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri dan sesuai dengan waktu yang mereka inginkan.

Selain itu, sistem ini juga mendukung komunikasi antara guru dan siswa, memungkinkan umpan balik dan diskusi yang lebih baik. Selain menyediakan akses mudah ke video animasi interaktif, website ini juga dilengkapi dengan fitur kuis yang dapat digunakan untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari. Kuis ini membantu guru dalam memantau kemajuan belajar siswa, mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. ★★★★★

Dengan integrasi video animasi interaktif dan kuis di dalam website, penelitian ini menciptakan pendekatan pembelajaran yang komprehensif, efisien, dan dinamis. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih mendalam dan memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pendidikan agama Islam dengan menyediakan alat bantu pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta mendorong peningkatan kualitas pendidikan.

Kemudian penelitian ini dilakukan di SMA Islam Nusantara Malang. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Islam Nusantara, ditemukan beberapa permasalahan yang menghambat efektivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI di sekolah ini, diketahui bahwa metode pembelajaran yang disampaikan secara konvensional kurang mampu menarik perhatian siswa. Banyak siswa yang merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran PAI. Guru sering kali menggunakan metode ceramah dan diskusi yang terbatas, tanpa bantuan media interaktif, sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Selain itu, wawancara dengan guru PAI di SMA Islam Nusantara mengungkapkan kebutuhan mendesak akan inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru-guru menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dapat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep PAI yang kompleks dengan lebih baik. Mereka juga menyampaikan bahwa visualisasi dan animasi dapat membuat pembelajaran lebih hidup dan mudah dipahami oleh siswa. Harapan dari guru-guru adalah adanya media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan elemen visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Dari permasalahan tersebut, jelas terlihat bahwa ada kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna mengatasi kurangnya motivasi dan pemahaman siswa dalam pelajaran PAI di SMA Islam Nusantara. Hal ini penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih

menarik dan efektif, serta mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

SMA Islam Nusantara memiliki banyak pengalaman dalam mengembangkan program-program pendidikan dan pengajaran. Hal ini menjadikan sekolah ini sebagai salah satu sumber informasi yang berharga bagi para peneliti dengan harapan penelitian yang dilakukan di sekolah ini dapat memberikan inspirasi bagi pengembangan pendidikan dan pengajaran di SMA Islam Nusantara dan sekolah-sekolah lain.

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah peneliti tuliskan maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Islam Nusantara”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, sehingga dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA Islam Nusantara ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap video animasi interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam di SMA Islam Nusantara ?
3. Bagaimana respon guru terhadap video animasi interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam di SMA Islam Nusantara ?

C. Tujuan Pengembangan Proyek

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran PAI di SMA Islam Nusantara Malang.
2. Mengetahui respon siswa terhadap video animasi pembelajaran PAI di SMA Islam Nusantara Malang.
3. Mengetahui respon guru terhadap video animasi pembelajaran PAI di SMA Islam Nusantara Malang.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan adalah Video Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran PAI dengan beberapa komponen sebagai berikut :

1. Terdapat basic website “Belajar Bareng Si Udin” <https://bit.ly/belajarbarengsiudin> yang menjadi akses ke Video Animasi Interaktif.
2. Button “Materi PDF” yang mengakses pada e-book pegangan siswa pada waktu pembelajaran, hal ini sebagai penunjang untuk produk.
3. Button “Quiz Si Udin” yang mengakses pada Quiz untuk kegiatan Formative Test, hal ini sebagai penunjang untuk produk.
4. Video Animasi Interaktif yang menjadi sarana media pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi “Adab Menggunakan Social Media”.

E. Pentingnya Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam hal pengembangan inovasi pembelajaran. Adapun manfaat dari penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Bagi Guru Penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi bagi guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif pada siswa sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, dan interaktif
2. Bagi Siswa Pengembangan media ini dapat memudahkan siswa agar dapat mempermudah memahami dan mempelajari mata pelajaran pendidikan agama islam secara cepat.
3. Bagi Peneliti Penelitian yang dilakukan menjadi sebuah pengalaman baru bagi peneliti, sedangkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk pengetahuan baru yang dapat dijadikan referensi dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Manfaat Teoritis Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi landasan serta pedoman untuk penelitian selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan video animasi pembelajaran interaktif, diasumsikan bahwa:

1. Media pembelajaran menggunakan video animasi merupakan sarana yang efektif untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu, Media pembelajaran menggunakan video animasi diharapkan mampu mendorong serta memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran.
2. Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti memilih video animasi karena mudah diakses dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun serta memiliki tampilan yang menarik. Sehingga dengan adanya media

pembelajaran berbasis video animasi peserta didik lebih semangat dalam belajar.

3. Materi yang terlampir di video animasi merupakan materi yang dipelajari di kelas 11 SMA. Tujuan dari materi ini adalah siswa mampu mengetahui dan memahami materi secara mudah dan efektif.

Penelitian ini memiliki beberapa batasan untuk mencapai penelitian yang fokus dengan hasil yang akurat. Batasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada implementasi media pembelajaran berupa video animasi interaktif pada materi “Adab Menggunakan Social Media”.
2. Subjek pengembangan yakni siswa kelas 11 SMA Islam Nusantara Malang.

G. Definisi Istilah

Definisi operasional dituliskan agar pembaca tidak salah mengartikan istilah yang terdapat pada penelitian pengembangan ini. Adapun penjelasan definisi operasional sebagai berikut:

1. Video Animasi Interaktif

Video animasi adalah media visual yang menggunakan serangkaian gambar yang diatur secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Gambar-gambar ini diputar dengan kecepatan tertentu sehingga mata manusia menangkapnya sebagai gerakan kontinu.

Sifat atau kemampuan suatu sistem, media, atau teknologi untuk memungkinkan pengguna berpartisipasi aktif dan berinteraksi secara langsung. Dalam konteks teknologi dan pendidikan, interaktivitas

mengacu pada fitur yang memungkinkan pengguna untuk memberikan input, membuat pilihan, dan menerima umpan balik secara real-time

2. Media Pembelajaran

Adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat, perhatian, pikiran, dan perasaan pebelajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses pembelajaran yang berfokus pada pengajaran nilai-nilai, ajaran, dan praktik keagamaan Islam, yang mencakup pemahaman terhadap Al-Qur'an, Hadis, Fiqh, Akidah, Akhlak, dan sejarah Islam. Tujuannya adalah untuk membentuk pribadi yang beriman, berakhlak mulia, dan mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. PAI tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, guna menghasilkan individu yang tidak hanya memahami ajaran Islam secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya secara praktis dalam interaksi sosial dan lingkungan sekitarnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Proses pengembangan video animasi interaktif

Pengembangan video animasi interaktif ini melalui beberapa tahapan penting. Tahap pertama adalah pembuatan storyboard yang mencakup perencanaan alur cerita, dialog, dan visualisasi adegan. Selanjutnya, narasi video dihasilkan menggunakan teknologi text-to-speech untuk memastikan kejelasan dan kemudahan pemahaman. Pada tahap produksi, animasi dibuat menggunakan Adobe After Effects, dengan karakter dan adegan divisualisasikan sesuai storyboard, dan efek visual ditambahkan untuk meningkatkan daya tarik video. Setelah itu, video di-render dan diekspor ke format MP4, diunggah ke YouTube, dan diintegrasikan ke website “Belajar Bareng Si Udin” agar mudah diakses oleh siswa.

Video animasi interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam ini telah melalui tahapan validasi materi dengan skor 89% yang menunjukkan bahwa materi dalam media ini sangat valid untuk digunakan namun terdapat saran dari ahli materi untuk mengubah bahasa agar disesuaikan dengan anak siswa SMA. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Adapun dalam validasi media memperoleh persentase sebesar 92% yang menunjukkan kategori bahwa media ini sangat valid untuk digunakan, akan tetapi terdapat saran dan komentar dari ahli media mengenai pemilihan gaya font atau jenis huruf yang digunakan untuk lebih dibuat sesuai dengan karakter siswa.

2. Respon siswa terhadap video animasi interaktif

Setelah melakukan berbagai revisi yang disarankan oleh ahli materi dan ahli media peneliti melakukan tahap uji coba produk (kelompok kecil) dan peneliti mendapatkan skor 89% yang menunjukkan kategori sangat efektif. Pada tahap uji coba produk (kelompok kecil) peneliti tidak mendapatkan saran ataupun indikator penilaian yang rendah sehingga tidak diperlukan revisi dan dapat diuji cobakan pada kelompok yang lebih besar. Sedangkan pada uji coba produk (kelompok besar) peneliti mendapatkan persentase sebesar 96% yang masuk pada kategori sangat efektif.

1. Respon guru terhadap video animasi interaktif

Peneliti juga memberikan kesempatan kepada guru untuk menilai keefektifan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 90% guru menganggap media ini sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran PAI. Guru-guru mencatat bahwa video animasi interaktif ini membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa. Selain itu, penggunaan teknologi dan visualisasi yang menarik mampu meningkatkan minat belajar siswa, sehingga materi dapat disampaikan dengan lebih efisien dan efektif.

B. Saran (Pemanfaatan, Diseminasi, Pengembangan Produk Lebih Lanjut)

Pada sub bab ini berisi informasi mengenai saran pemanfaatan, penyebaran, dan pengembangan lebih lanjut difokuskan pada upaya untuk memaksimalkan potensi serta manfaat dari video animasi interaktif sebagai media

pembelajaran pendidikan agama islam. Adapun detail dari saran pemanfaatan serta pengembangan tersebut antara lain:

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi Siswa

Pengembangan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam dapat dijadikan sarana penunjang untuk mempelajari materi Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi Adab Menggunakan Social Media. Dalam proses pemanfaatan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam, peserta didik diharap memperhatikan instruksi permainan dengan seksama, sehingga dapat meminimalisir adanya kesalahan penggunaan. Disamping itu, peserta didik juga diharapkan untuk membaca keseluruhan informasi pada website agar mengetahui secara utuh mengenai informasi setiap pengembangan video animasi.

b. Bagi Guru

Pemanfaatan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dimaksimalkan selama proses pengajaran di kelas. Guru perlu memahami alur dan isi dari video animasi tersebut agar dapat mengintegrasikannya dengan baik ke dalam rencana pembelajaran. Dalam penggunaan video animasi interaktif ini, guru juga harus memastikan bahwa setiap siswa memahami cara menggunakan media ini dengan benar dan memberikan bimbingan serta arahan yang diperlukan. Selain itu, guru juga dapat menggunakan video ini sebagai alat

untuk meningkatkan inovasi dalam metode pengajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Dengan menggunakan video animasi interaktif, guru dapat membantu siswa menghubungkan teori dengan praktik melalui visualisasi yang menarik dan mendidik.

2. Diseminasi (Penyebaran)

Langkah penyebaran video animasi interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam dilakukan dengan tujuan untuk memberikan peluang kepada pihak luar untuk memanfaatkan, memperbaiki, serta mengembangkannya lebih lanjut. Untuk memaksimalkan penyebaran dan pemanfaatan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, disarankan agar pihak sekolah dan guru-guru mengadakan sosialisasi kepada siswa dan orang tua mengenai manfaat dan cara penggunaan media ini. Selain itu, video animasi ini dapat diunggah ke platform pembelajaran online yang digunakan oleh sekolah, serta dibagikan melalui media sosial dan website sekolah agar lebih mudah diakses oleh siswa di luar jam pelajaran..

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

video animasi interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam ini dapat digunakan oleh peneliti atau pengembang media pembelajaran untuk dijadikan referensi media pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan dikembangkannya video animasi interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam ini, pengembang media pembelajaran bisa termotivasi untuk membuat media pembelajaran yang lebih baik, yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan zaman maupun

peserta didik agar tujuan pembelajaran sejarah dapat semakin tercapai. Di samping itu, substansi materi yang ditampilkan dalam media ini bisa dikembangkan dengan memberikan sumber-sumber yang lebih valid. Dengan berbagai pertimbangan tersebut, perlu bagi para pengembang untuk memperhatikan beberapa hal dengan seksama sebelum mengembangkan produk lebih lanjut. Satu hal yang harus diutamakan adalah analisis kebutuhan dan saran media pembelajaran dari para peserta didik, sehingga produk yang nanti dikembangkan akan sesuai guna.

Di samping itu, pengembangan media pembelajaran juga harus memperhatikan sarana maupun fasilitas yang dimiliki peserta didik maupun sekolah. Terakhir, dikarenakan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam hanya berfokus pada materi Adab Menggunakan Social Media saja, maka diperlukan cakupan materi Pendidikan Agama Islam yang lain agar cakupan materi yang dibawa lebih luas. Selanjutnya para pengembang agar membuat media berbasis video versi yang lebih mudah dipahami dan tools yang lebih menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721
- Alannasir, W. (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
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). Blended Learning Konsep dan Implementasi pada Pendidikan. In Kadek Cahya Dewi, S.T., M.Cs Putu Indah Ciptayani, S.Kom., M.Cs Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D Dr. Priyanto, M.Kom (Issue 28)
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80.
- Farastuti, S. K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Puren Depok Sleman Yogyakarta [Poltekkes Kemenkes Yogyakarta]. <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/6367>
- Gunawan, Heri. 2012 *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung : Alfabeta) ★★★★★★★★★★
- Hasmira, dkk. (2017). “Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa,” *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS* 1, no. 2 (2017): 128–37.
- Holida, dkk. (2014). “Penerapan Animasi Interaktif dalam Pengenalan Aksara Sunda”
- Jalinus, Nizwardi. 2019. *Media dan Sumber Pembelajaran*
- Johari, Andriana. 2014. “PENERAPAN MEDIA VIDEO DAN ANIMASI PADA MATERI MEMVAKUM DAN MENGISI REFRIGERAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA”

- Lendeng, Lisa Cintya. Sugiarto, Brave Angkasa. 2021. *“Interactive Learning based on Animation in Petroleum Subject for Grade XI Senior High School”*. Jurnal Teknik Elektro dan Komputer vol. 16 no. 2 April – June 2021, pp. 183 - 192
- Maulana, Khamim Eko. Riyanto, Andi Dwi. (2014) *“Pembuatan Animasi Interaktif Pembelajaran Gitar Tingkat Pemula”*
- Melati, E. Fayola, A.D. Dkk. (2023) *Pemanfaatan Animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar*
- Mustafida, Fita. (2013). *KAJIAN MEDIA PEMBELAJARAN BERDASARKAN KECENDERUNGAN GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK SD/MI.*
- Navirida, E. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan pendekatan kontekstual materi mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya untuk siswa kelas V sd.* Simki- Pedagogia, 1(1).
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa.* Proximal Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika ISSN 26158132 (Cetak) ISSN 26157667 (Online), 2(1), 50–59
- Nurfadhilah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P.R., & Sifa, U. N. 2021. *“Peranan Media Pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III.* 3,13.”
- Oktafiyana, Chintiya. Septiana Yolanda Amalia. 2021. *“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GAME EDUCANDY DAN VIDEO ANIMASI KINE MASTER DAN ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOSAKATA ANGGOTA TUBUH DAN PANCA INDRA BESERTA FUNGSI DAN CARA PERWATANNYA”*. Jurnal Pendidikan Dasar
- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). *Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket.* Journal on Education, 5(4), 12648–12658. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>
- Purwa Hadi, N. 2019. *“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan pendekatan Tematik dan Saintifik di Kelas V MI Nurul Huda 2 Kota Mojokerto.* UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

- Puspita, Fulan. 2023. “*MENGATASI PERMASALAHAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH UMUM*” Jurnal Inovasi Pengembangan Pendidikan Islam Vol. 8 No.1. 2023
- Rahmawati, Laily. 2018. “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sudoarjo”
- Saputri, Dewi Puput. 2023. “*Penerapan Video Pembelajaran Interaktif Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Studi Kasus (TK Pertiwi Karanganyar Patikraja)*”. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)
- Sobron, A.N, Dkk. “Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Siswa,” Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme 1, no. 2 (2019): 30–38.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik (1st ed.)* Pustaka Abadi.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video animasi sebagai sarana meningkatkan semangat belajar mata kuliah media pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30–38.
- Waruwu Marinu, 2024. “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan”. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* Volume 9 Nomor 2 Mei 2024
- Winastiti, D. D., Kurniawan, E. S., & Maftukhin, A. (2012). Peningkatan motivasi belajar fisika melalui pemanfaatan media pembelajaran animasi yang diproduksi Pustekkom pada siswa kelas VIII SMP Setya Budi Purworejo tahun pelajaran 2011/2012. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 1(1), 28–33.
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran (1st ed.)*. Prenada Media.
- Yuliansah, Y. (2018). Efektivitas media pembelajaran powerpoint berbasis animasi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 24–32
- Zunaida, Diska Ayu. 2022. “*MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN DARING*”