

Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta Didik Pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di MIN 2 Padangsidempuan

Yunita Gibon¹, Muhammad Darwis Dasopang², Abdusima Nasution³

¹²³UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Email: lyunitaleoni@gmail.com, mhddasopang@iainpadangsidempuan.ac.id
nasutionabdus117@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pemahaman konsep peserta didik pada materi hafalan Asmaulhusna. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa jenuh, tidak menyukai mata pelajaran yang sulit, mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Mengatasi masalah tersebut, maka dikembangkan media pembelajaran yang menarik serta dapat merangsang imajinasi peserta didik yaitu berupa media animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan manfaat media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Asmaul Husna. Adapun metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Padangsidempuan dengan subjek uji coba produk dikelas IV-D yang berjumlah 26 peserta didik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi serta menggunakan teknik analisis validitas, dan efektifitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi oleh validator ahli materi dan media sebagai berikut: (1) Kualitas media yang dikembangkan ahli media 94% dan ahli materi 93,1%. (2) Hasil respon peserta didik melalui soal pretest dan posttest, mendapatkan hasil persentase 87%. Dalam hal itu dinyatakan layak dan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran Asmaul Husna (3) Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi bermanfaat bagi peserta didik serta telah layak digunakan sebagai media pembelajaran Aqidah Akhlak pada materi Asmaul Husna. Sehingga media pembelajaran video animasi dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Video Animasi, Asmaul Husna*

Abstract

This research was motivated by students' understanding of the concept of Asmaulhusna memorization material. This is due to the lack of use of appropriate media in the learning process so that students feel bored, do not like difficult subjects, resulting in low learning outcomes. To overcome this problem, interesting learning media was developed that can stimulate students' imagination, namely animation media. This research aims to determine the feasibility and benefits of animated video-based learning media on Asmaul Husna material. The research method used in this research is the *ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. This research was carried out at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Padangsidempuan with product trial subjects in class IV-D totaling 26 students. The data collection instruments used were observation, interviews, tests, questionnaires and documentation and used validity and effectiveness analysis techniques. The research results showed that the media developed was declared very

feasible based on validation by material and media expert validators as follows: (1) The quality of the media developed by media experts was 94% and material experts 93.1%. (2) The results of student responses through pretest and posttest questions obtained a percentage result of 87%. In this case, it was declared feasible and very good for use in learning Asmaul Husna (3). It can be concluded that the animated video learning media is useful for students and is suitable for use as a medium for learning Aqidah Akhlak in Asmaul Husna material. So that animated video learning media can be used as an alternative media in learning.

Keywords: *Learning Media, Animation Video, Asmaul Hu*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi secara mengglobal telah memengaruhi segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan di dunia pendidikan. Seiring dengan adanya perkembangan teknologi saat ini memiliki pengaruh yang signifikan sehingga berdampak besar terhadap aspek pendidikan (Yuberti, 2015). Di zaman teknologi modern saat ini, peserta didik dapat dengan mudah memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar dan memudahkan pemahaman mereka terhadap suatu materi (Azhar Arsyad, 2015).

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau penyampaian pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2017). Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas. Karena salah satu tolak ukur peserta didik semangat aktif, kreatif ialah dengan metode dan media-media yang menarik terkhusus media animasi. Namun pada saat ini masih ada guru yang memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara monoton karena terbiasa hanya memberikan materi dan latihan di papan tulis, mencatat materi serta mengerjakan sendiri latihannya, tanpa adanya dukungan pembelajaran yang transformatif pembelajaran sebagaimana mestinya (Kustandi dan Darmawan, 2020). Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat yang dapat digunakan dalam proses pengajaran yang mempengaruhi kondisi dan lingkungan yang diatur dan diciptakan oleh guru (Karsidi, 2018). Macam-macam media pembelajaran yaitu media audio, media visual dan media audio visual (Sundayana, 2015).

Media pembelajaran adalah alat, bahan atau teknik yang memungkinkan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga proses interaksi komunikatif antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik. Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas dalam proses belajar mengajar. Agar media dapat meningkatkan minat belajar siswa, maka media pembelajaran harus mempunyai tujuan pembelajaran yang jelas untuk meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Sukarso dan Hadiprayitno, video animasi merupakan media yang dapat menggabungkan dokumen, gambar, dan suara yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan pesan atau topik dengan cara yang lebih menarik (Sukarso and Hadiprayitno, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Aqidah akhlak kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan mengatakan bahwa terdapat permasalahan dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas, salah satunya pada pembelajaran Aqidah Akhlak dengan materi mengenal Nama-nama yang wajib bagi Allah SWT yaitu kurangnya media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses hafalan Asmaul Husna, peserta didik terlihat bosan dan jenuh yang mengakibatkan siswa tidak fokus saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Media pembelajaran video animasi merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang sangat cocok. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan daya ingat

siswa khususnya pengetahuan Asmaul Husna, serta melatih sikap spiritual anak dengan baik. Hal ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang menjadikan siswa menjadi aktif, bersemangat dan gembira dalam proses pembelajaran (Munir, 2018). Kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah pengalaman yang lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena di dalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih aktif (Yunita, 2017).

METODE

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan. Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 04 Desember sampai dengan 27 Januari 2024. Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). hanya terbatas pada merumuskan atau menguji teori, melainkan lebih fokus pada pengembangan produk yang efektif untuk digunakan di lingkungan sekolah. Produk-produk tersebut melibatkan materi pelatihan guru, materi pembelajaran, media pembelajaran, sistem manajemen, dan serangkaian tujuan perilaku.

Subjek dalam penelitian ini adalah Peserta didik dan guru Aqidah Ahklah kelas II-D Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan yang berjumlah 26 peserta didik. Model pengembangan produk yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Sedangkan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa observasi, wawancara, tes, dokumen dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan diperoleh secara langsung oleh peneliti dengan cara melakukan observasi dan wawancara ke instansi terkait. Peneliti bertemu dengan salah satu guru Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan. Berdasarkan pengidentifikasian yang telah dilakukan didapatkan beberapa masalah yang dihadapi, yaitu kurangnya kemampuan guru dalam mengkreasikan media pembelajaran sehingga siswa kurang fokus memperhatikan guru saat menyampaikan pembelajaran di depan kelas. Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang penuh dengan tulisan dan membuat siswa tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam video animasi pembelajaran Asmaul Husna yang dimulai dari mengenal nama-nama Allah, mengaplikasikan Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menghafal nama-nama Allah. diharapkan mampu meningkatkan Antusias peserta didik dalam melaksanakan melaksanakan pembelajaran dan mengatasi permasalahan kurangnya sumber belajar yang mengedepankan praktek nyata dalam proses pembelajarannya di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan.

Tabel 1. Hasil wawancara dengan salah satu guru di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan

Nama Guru	Pertanyaan	Hasil Wawancara
	Apakah sebelumnya di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan telah menerapkan penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran?	Sudah, tetapi tidak untuk pembelajaran asmaul husna, karena pembelajaran asmaul husna biasa di lakukan dengan media audio saja

	Apakah kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan pernah memanfaatkan produk video animasi selama proses pembelajaran?	Belum, dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana yang dapat dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran
	Apakah guru menghadapi tantangan tertentu saat mengajar peserta didik untuk menghafal Asmaul Husna?	Ada, terutama Kurangnya perhatian siswa pada guru saat menyampaikan materi di depan kelas.
	Apakah ada hambatan yang dihadapi oleh peserta didik dalam upaya menghafal Asmaul Husna?	Ada, salah satunya ialah peserta didik kurang antusias dalam menghafal Asmaul Husna dikarenakan tidak adanya kreatifitas guru untuk meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran tersebut.
	Apakah video animasi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hafalan asmaul husna?	Tentu sangat dibutuhkan, karena dengan adanya video animasi dapat menumbuhkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara pada beberapa peserta didik dengan metode random sampling. Dari kegiatan tersebut didapatkan alasan peserta didik tidak fokus memperhatikan penyampaian materi oleh guru karena media pembelajaran hanya menggunakan media yang penuh dengan tulisan. Sedangkan peserta didik menginginkan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan media yang dapat memvisualisasikan materi hafalan Asmaul Husna secara langsung dan mudah diingat. Indikator dari kegiatan diatas menunjukkan data sebagai berikut:

- a. Peserta didik memiliki ketertarikan mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan sumber belajar yang menarik.
- b. Buku cetak merupakan sumber belajar yang sering digunakan guru dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.
- c. Peserta didik merasa pembelajaran lebih menyenangkan jika menggunakan sumber belajar dalam bentuk video animasi.
- d. Peserta didik merasa mendapatkan wawasan lebih jika sumber belajar melibatkan berbagai macam indera.
- e. Peserta didik berharap guru bisa memvisualisasikan materi Asmaul Husna dan bisa diulang-ulang.

Hasil Validasi Pakar Materi

Validasi pakar materi dilakukan oleh ibu Mahyun Saragi, S.Ag, Selaku guru Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan. Tujuan validasi materi adalah untuk menilai kualitas isi dan kualitas pembelajaran yang disajikan pada media video animasi. Validator akan memberikan komentar dan saran jika media ada beberapa yang kurang sesuai. Komentar dan saran kemudian dijadikan patokan peneliti untuk melakukan perbaikan materi yang sesuai. Validator dapat mengisi penilaian dengan diberikannya instrument penilaian yang didalamnya terdapat 12 indikator penilaian dengan skor maksimal 4 dan skor minimal 1 dari masing-masing indikator. Berikut ini adalah tabel data hasil uji pakar materi :

Tabel 2. Hasil Uji Pakar Materi

NO	Aspek Penilaian	SKOR
A. Kualitas Isi		
1	Ketepatan materi pembelajaran	3
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	2
3	Kelengkapan materi yang disajikan	2
4	Keseimbangan dalam memberikan materi dan contoh	2
5	Jumlah animasi yang memadai	2
6	Kemampuan menarik perhatian peserta didik	2
B. Kualitas Pembelajaran		
7	Dapat Memberikan bantuan pembelajaran bagi peserta didik	2
8	Kemampuan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran	2
9	Dampak yang dihasilkan terhadap peserta didik	2
10	Dampak yang dihasilkan terhadap guru	2
11	Bahasa yang mudah dipahami	1
Jumlah		22
Persentase		50%

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$\frac{11}{22} \times 100$$

$$= 50\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, materi yang terdapat pada pengembangan media video animasi mendapatkan jumlah skor 22 dengan presentase 50,0% termasuk kedalam kategori kurang baik. Karena, isi materi terdapat beberapa kesalahan atau kurang sesuai. Sehingga diperlukan revisi produk agar layak digunakan. Berikut adalah hasil data yang didapatkan dari validator materi yang telah direvisi :

Tabel 3. Hasil Uji Pakar Materi

NO	Aspek Penilaian	SKOR
A. Kualitas Isi		
1	Ketepatan materi pembelajaran	3
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	4
3	Kelengkapan materi yang disajikan	3
4	Keseimbangan dalam memberikan materi dan contoh	4
5	Jumlah animasi yang memadai	4
6	Kemampuan menarik perhatian peserta didik	4
B. Kualitas Pembelajaran		

7	Dapat Memberikan bantuan pembelajaran bagi peserta didik	4
8	Kemampuan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran	4
9	Dampak yang dihasilkan terhadap peserta didik	4
10	Dampak yang dihasilkan terhadap guru	3
11	Bahasa yang mudah dipahami	4
Jumlah		41
Persentase		93,1%

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$4 \times 11 = 44$$

$$\frac{40}{41} \times 100$$

$$= 93,1\%$$

Berdasarkan hasil uji validasi materi diatas, media video animasi yang peneliti kembangkan setelah dilakukan revisi mendapatkan jumlah skor 41 dengan presentase 93,1%, termasuk kedalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan.

Hasil Validasi Pakar Media

Validasi pakar media dilakukan oleh Bpk. Dr. Hamka, M.Hum selaku dosen Bahasa Inggris di Fakultas Tarbiyah UIN Syahada Padangsidempuan. Tujuan validasi media adalah untuk mengetahui kelayakan produk media yang dikembangkan dari aspek tampilan, kelengkapan media, dan animasi. Validator akan memberikan komentar dan saran jika media ada beberapa yang kurang sesuai. Komentar dan saran kemudian dijadikan patokan peneliti untuk melakukan perbaikan produk media layak untuk digunakan. Validator dapat mengisi penilaian dengan diberikannya instrumen penilaian yang didalamnya terdapat 11 indikator penilaian dengan skor maksimal 4 dan skor minimal 1 dari masing-masing indikator. Berikut ini adalah tabel data hasil uji pakar media :

Tabel 4. Hasil uji Pakar Media

NO	Aspek Penilaian	Skor
A. Penampilan		
1	Daya Tarik Latar Belakang Media	1
2	Ketajaman dan jelasnya gambar	1
3	Ketepatan ukuran gambar	2
4	Kesesuaian warna	2
5	Ketepatan jenis dan ukuran huruf	2
6	Kejelasan suara dalam penjelasan materi	2
B. Kelengkapan Media		
7	Penyelenggaraan topik pembahasan yang komprehensif	3
8	Kelengkapan gambar sesuai dengan materi	2
9	Kelengkapan judul dan keterangan judul	2
C. Animasi		

10	Kesesuaian animasi dengan materi	1
11	Daya tarik animasi	2
12	Kejelasan dalam pemahaman animasi	2
Jumlah		22
Pesentase		54,5%

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$\frac{12}{22} \times 100$$

$$= 54,5\%$$

$$= 54\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, media yang terdapat pada pengembangan media video animasi mendapatkan jumlah skor 22 dengan presentase 54,5% termasuk kedalam kategori kurang baik. Karena, Kelengkapan media belum sempurna terdapat beberapa kesalahan atau kurang sesuai. Sehingga diperlukan revisi produk agar layak digunakan. Berikut adalah hasil data yang didapatkan dari validator media yang telah direvisi:

Tabel 5. Hasil uji Pakar Media

NO	Aspek Penilaian	Skor
A. Penampilan		
1	Daya Tarik Latar Belakang Media	4
2	Ketajaman dan jelasnya gambar	3
3	Ketepatan ukuran gambar	4
4	Kesesuaian warna	3
5	Ketepatan jenis dan ukuran huruf	4
6	Kejelasan suara dalam penjelasan materi	4
B. Kelengkapan Media		
7	Penyelenggaraan topik pembahasan yang komprehensif	4
8	Kelengkapan gambar sesuai dengan materi	4
9	Kelengkapan judul dan keterangan judul	4
C. Animasi		
10	Kesesuaian animasi dengan materi	4
11	Daya tarik animasi	4
12	Kejelasan dalam pemahaman animasi	3
Jumlah		45
Pesentase		94%

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$4 \times 12 = 48$$

$$\frac{45}{48} \times 100$$

= 93,7%
= 94 %

Berdasarkan hasil uji validasi media diatas, media video animasi yang peneliti kembangkan mendapatkan jumlah skor 45 dengan presentase 94%, termasuk kedalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Akan tetapi, peneliti akan melakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh validator.

Praktikalitas Produk

Suatu produk yang baik hendaklah bersifat praktis. Dalam proses pengembangan produk ini untuk melihat kepraktisan menggunakan respon angket siswa dan wawancara dengan beberapa peserta didik. Kriteria yang dipakai untuk menilai kepraktisan dalam angket respon peserta didik yaitu ketertarikan pada proses pembelajaran ketika produk digunakan, materi, dan kemudahan bahasa yang digunakan dalam media tersebut Selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Media animasi secara umum waktu yang disediakan sudah cukup, produk menarik sehingga peserta didik terlihat tidak bosan dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran tersebut memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan melalui tes karena peserta didik memahami pelajaran tersebut.

Hasil Analisis Data Uji Respon kepada Peserta Didik

Dalam tahap ini dilakukan jika produk media video animasi telah direvisi berdasarkan saran dari validator. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan. Produk ini diuji cobakan kepada 26 peserta didik. Keefektifan video animasi untuk meningkatkan hafalan Asmaul Husna peserta didik dilakukan dengan *pretest-posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum menggunakan media video animasi. Hasil *pretest* dari 26 peserta didik yang mencapai KKM terdapat 10 peserta didik (3%) dengan rata-rata 62,5. Sedangkan yang belum mencapai KKM terdapat 16 peserta didik (2%) dengan rata-rata 56,5. Hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil *Pretest*

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pretest</i>
1	HA	40
2	CN	65
3	AABB	65
4	SRBB	55
5	MAL	50
6	MS	75
7	ATH	75
8	AVA	70
9	SRH	65
10	FAK	75
11	AA	80
12	AF	65
13	RWSP	85
14	AABB	85
15	MUH	80
16	HNH	55
17	KHN	55

18	ZMA	50
19	F	50
20	NH	50
21	RQS	60
22	WAH	65
23	FNH	55
24	NA	60
25	MKH	70
26	ARN	70
Jumlah		1.670
Rata-rata		64,2

Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan peserta didik sebelum menggunakan media video animasi dengan jumlah skor 1.670 dengan angka presentase sebesar 64,2 dengan kategori cukup. Sehingga diperlukan *posttest* untuk mengetahui hasil setelah menggunakan media video animasi. Hasil *posttest* dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 7. Hasil Posttest Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pretest</i>
1	HA	90
2	CN	90
3	AABB	90
4	SRBB	90
5	MAL	85
6	MS	85
7	ATH	80
8	AVA	80
9	SRH	85
10	FAK	95
11	AA	90
12	AF	95
13	RWSP	95
14	AABB	90
15	MUH	80
16	HNH	85
17	KHN	85
18	ZMA	80
19	F	90
20	NH	90
21	RQS	90
22	WAH	95
23	FNH	95
24	NA	95
25	MKH	80
26	ARN	80
Jumlah		2.285
Rata-rata		87,8

Berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilakukan oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video animasi mencapai angka 2.285 dengan

presentase 87,8 dengan kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik dalam proses pembelajaran dapat memahami materi dan memperoleh keefektifan Ketika menggunakan media pembelajaran video animasi.

Pembahasan

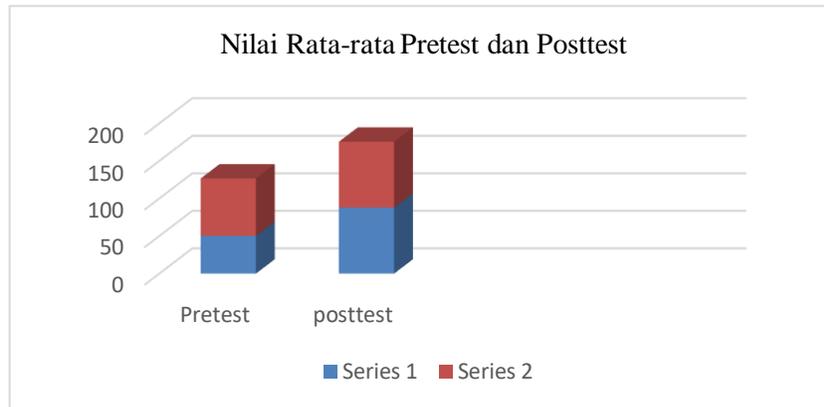
Dalam penelitian ini menghasilkan produk media video animasi pada pembelajaran Aqidah Akhlak kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan. Penelitian ini dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Langkah awal penelitian ini yaitu peneliti mendapatkan data dengan melakukan wawancara kepada guru kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan.

Dari hasil wawancara yang diperoleh dalam pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket saja. Sebelumnya guru tidak menggunakan video animasi dalam pembelajaran karena terkendala oleh ruang kelas yang tidak terdapat LCD, speaker dan alat pendukung lainnya. Sehingga guru tidak menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media video animasi untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Dalam merancang media pembelajaran, peneliti menentukan judul terlebih dahulu dan materi pada media video animasi, menyiapkan sumber dari modul ajar dan referensi yang lain yang dapat mendukung dalam pembuatan produk media video animasi, selain itu peneliti juga merancang isi media video animasi. Pada penentuan judul disesuaikan dengan capaian pembelajaran peserta didik kelas II. Adapun materi pembelajaran yaitu "Asmaul Husna!" tentang mengenal nama-nama Allah yang baik dan indah dan wajib untuk diketahui. Dalam pengembangan media ini dilakukan dengan uji validasi pakar media dan uji validasi pakar materi.

Hasil uji validasi pakar media yang pertama, media video animasi memiliki skor 22 dengan persentase 54,5% dikategorikan cukup, oleh karena itu perlu adanya perbaikan. Hasil uji media video animasi tahap 2 dikatakan layak untuk digunakan, karena memperoleh skor 45 dengan presentase 94% dengan kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Meskipun masih terdapat komentar dan masukan untuk diperbaiki. Sedangkan hasil uji validasi pakar materi yang pertama, media video animasi memperoleh jumlah skor 22 dengan presentase 50% termasuk kedalam kategori kurang baik. Sehingga peneliti harus melakukan revisi untuk memperbaiki materi yang terdapat dalam produk video animasi. Hasil uji validasi pakar materi setelah melakukan perbaikan memperoleh jumlah skor 41 dengan presentase 93,1%, termasuk kedalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan untuk diterapkan pada pembelajaran.

Media video animasi yang sebelumnya sudah dilakukan uji validasi pakar, kemudian dilakukan uji kevalidan dan keefektifan. Dalam penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 26 peserta didik. Uji coba dilakukan di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan dengan peserta didik mengerjakan soal pretest dan posttest. Hasil pretest dan posttest dijadikan sebagai dasar untuk mengetahui keefektifan dalam menggunakan produk media video animasi yang dikembangkan. Berikut adalah grafik hasil rata-rata pretest dan posttest :



Pada tahap evaluasi bertujuan untuk menganalisis kevalidan dan keefektifan dari media yang dikembangkan. Penelitian ini dilakukan sampai dengan uji keefektifan produk dalam pembelajaran. Dari hasil uji kevalidan dan keefektifan, dapat terlihat bahwa media video animasi termasuk dalam kategori layak dan dapat diterapkan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S Sadiman, dkk. (2017). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Karsidi Ravik. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Kustandi Cecep, Darmawan Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Munir. (2018). *Multimedia Konsep dan aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Rostina Sundayana. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Sukarso, Hadiprayitno. (2021). *Pembuatan Video Animasi Pembelajaran*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Yuberti. (2015). Peran Teknologi Pendidikan Islam pada Era Global. *Jurnal Akademika*. 2. (1).
- Yunita Liza. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam. *Jurnal Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh*. 05. (01).