

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA
MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS VII SEMESTER
GENAP DI MTSN 5 KEDIRI**

SKRIPSI

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

HAMDAH FACHURIN

9321. 223. 17

**FAKULTAS TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
(IAIN) KEDIRI**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS VII
SEMESTER GENAP DI MTSN 5 KEDIRI**

HAMDAH FACHURIN

NIM. 9321.223.17

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Fartika Ifrigia, M.Pd
NIP. 196608111999032002

Pembimbing II



Nurul Ahsin, M.Pd.I
NIDN. 2019098401

NOTA DINAS

Kediri, 26 April 2021

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada
Yth. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel 07 - Ngronggo
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Dekan Untuk membimbing
penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : HAMDAN FACHURIN
NIM : 9321.223.17
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS
KELAS VII SEMESTER GENAP DI MTSN 5 KEDIRI

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat
bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian
akhir Sarjana Strata Satu (S-I).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan
harapan dapat segera diujikan dalam Sidang Munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan
terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd
NIP. 196608111999032002

Pembimbing II



Nurul Ahsin, M.Pd.I
NIDN. 2019098401

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 07 Juni 2021

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada
Yth. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel 07 - Ngronggo
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Dekan Untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : HAMDAH FACHURIN
NIM : 9321.223.17
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS
KELAS VII SEMESTER GENAP DI MTSN 5 KEDIRI

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai dengan beberapa petunjuk dan tuntunan yang telah diberikan dalam Sidang Munaqasah yang dilaksanakan pada tanggal 07 Juni 2021 kami menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd
NIP. 196608111999032002

Pembimbing II



Nurul Ahsin, M.Pd.I
NIDN. 2019098401

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA
MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS VII SEMESTER GENAP
DI MTSN 5 KEDIRI

HAMDAH FACHURIN
NIM. 932122317

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri pada tanggal 07 Juni 2021

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Dr. Hj. Mu'awanah, M.Pd
NIP. 196806041998032001

()

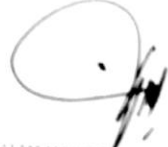
2. Penguji I

Dr. Fartika Ifrigia, M.Pd
NIP. 19660811 199903 2 002

()

3. Penguji II

Nurul Ahsin, M.Pd.I
NIDN. 2019098401

()



Kediri, 07 Juni 2021
Fakultas Tarbiyah

Dr. H. Ali Anwar, M. Ag
NIP. 19640503 199603 1 001

MOTTO

وَإِذْ تَأَذَّنَ رَبُّكُمْ لَئِن شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ وَلَئِن كَفَرْتُمْ إِنَّ عَذَابِي لَشَدِيدٌ

“Dan (ingatlah ketika Tuhanmu memaklumkan), sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya aku akan menambah (nikmat) kepadamu, tetapi jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka pasti azab-Ku sangat berat”(QS. Ibrahim: 7)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya tulis ini ku persembahkan untuk:

Teruntuk kedua orang tua saya tercinta, Bapak KUAT dan Ibu KOMSIAH tercinta dan tersayang, yang selalu membimbing dan mendoakan dengan penuh ketulusan, yang telah berjuang dengan penuh keikhlasan, yang telah memberikan segala kasih sayang dengan penuh rasa ketulusan. Semua cinta kasih dan pengorbanan yang tercurah tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga kelak putri kecil panjenengan ini dapat membalas kebaikan panjenengan berdua dengan ilmu yang bermanfaat bagi sesama.

Teruntuk kakakku tersayang PITROTIN dan keponakanku Rifqi dan Rasya yang dengan perhatian dan doa baik, dapat berhasil melewati satu fase perjuangan dalam hidup.

Mbah Kakung, Kholil yang dengan ketulusan hati selalu memanjatkan doa kepada cucu-cucunya.

Teruntuk dosen pembimbing saya Bu Fartika Ifriqia dan Bapak Nurul Ahsin yang dengan tulus dan ikhlas meluangka waktunya untuk senantiasa membimbing, mengingatkan, menegur dan memotivasi dalam mengerjakan skripsi.

Teruntuk sahabat saya Duwi Ayu Lestari, Nanik Nur Fadhila, Miftakhul Jannah, Windy Fitria Putri, Adis Ayu Melati, Wildana Khurun Maknun, Binti Tria Azizah, Dewi Ikromatul Ngarofah, Sylvi Lailatul Fitriya, Nur Laily Agustin, Tutut Wardatut Thoyyibah, Moh. Ja'far Ibrahim, Ahsana Taqwiyah yang bersedia berbagi ilmu dan wawasan serta waktunya untuk membantu terselesaikannya skripsi ini.

Teruntuk teman seperjuangan Pendidikan Agama Islam angkatan 2017 dan lain fakultas IAIN Kediri yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang selalu memberikan semangat dan berjuang bersama menyelesaikan tugas akhir ini.

Ibu Endang Kartika Dewi beserta kepala sekolah dan staff MTsN 5 Kediri dan seluruh para siswa yang telah memberikan izin penelitian dan partisipasinya. Terimakasih atas waktu dan pengalaman yang diberikan.

ABSTRAK

HAMDAH FACHURIN, Dosen Pembimbing Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd dan Nurul Ahsin, M.Pd.I : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTsN 5 Kediri, Provinsi Jawa Timur, Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah, IAIN Kediri, 2021.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dalam proses pembelajaran online siswa lebih sering diberi tugas dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang diberikan melalui google form serta modul siswa. Dan hanya sesekali guru memberikan media video sebagai media dalam proses pembelajaran. Sehingga banyak siswa yang malas mengerjakan tugas yang diberikan dan dibutuhkan media yang menarik untuk proses pembelajaran online. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi, dan 2) mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi berdasarkan penilaian siswa pada uji coba perorangan, siswa pada uji coba kelompok kecil, siswa pada uji coba lapangan, ahli materi, penilaian ahli media, dan penilaian ahli desain.

Pengembangan media pembelajaran video animasi merupakan proses pengembangan media dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa MTsN 5 Kediri kelas VII, ahli materi, ahli media, dan ahli design serta objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video animasi.

Berdasarkan hasil penelitian 1) pengembangan media pembelajaran video animasi dengan *Analysis* yaitu analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kurikulum, tahap *Design* dengan pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, Tahap *Development* melaksanakan uji validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain serta revisi produk, Tahap *Implementation* dengan melaksanakan uji coba secara langsung, dan *Evaluation* dengan melihat tingkat keefektifan dari produk yang dikembangkan dan 2) hasil validasi uji coba perorangan termasuk kategori sangat baik (92%), uji coba kelompok kecil termasuk kategori sangat baik (92.45%), uji coba lapangan termasuk kategori sangat baik (88.6%), penilaian ahli materi termasuk kategori sangat baik (86.7%), penilaian ahli media termasuk kategori sangat baik (86.4%), penilaian ahli desain termasuk kategori sangat baik (89.1%), Hasil perhitungan diperoleh pada $\alpha = 0.05$ dengan $dk = 40 - 1 = 39$ diperoleh $t_{table} = 1.684$ dan $t_{hitung} = 8,661$. Karena $t_{hitung} \geq t_{table}$ maka hipotesis (H_a) diterima. Maka dapat disimpulkan ada peningkatan hasil belajar sesudah siswa menggunakan media video animasi pada kelas VII di MTsN 5 Kediri dan dengan hal itu media dikatakan efektif.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTsN 5 Kediri.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Nur Chamid, MM, selaku Rektor IAIN Kediri beserta staff atas segala kebijaksanaan, perhatian dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
2. Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, mengarahkan dan memberi dorongan serta motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak Nurul Ahsin, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, mengarahkan dan memberi dorongan serta motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.

4. Kepala Madrasah MTsN 5 Kediri, staff, Guru, dan para siswa yang telah memberi izin dan membantu kelancaran selama penelitian.
5. Teman-teman mahasiswa di IAIN Kediri dan semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberi dukungan moril sehingga penulis selesai studi.
6. Bapak, ibu, serta keluarga yang mendoakan dan menemani dengan sabar, setia dan penuh pengertian selama penulis menyelesaikan studi.

Semoga amal kebaikan dari semua pihak mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Dan semoga penulis skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Amin. Penulis menyadari dengan segenap kerendahan hati, bahwa dalam penyelesaian skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan skripsi ini.

Kediri, 19 April 2021.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
NOTA DINAS	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
E. Kegunaan Penelitian.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	8
G. Penelitian Terdahulu	8
H. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Media Pembelajaran.....	12
B. Media Pembelajaran Video	21
C. Media Pembelajaran Video Animasi	25
D. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis	28
E. Materi Pembelajaran Al-Qur'an Hadis	28
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	33
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	35
C. Subjek Uji Coba	44
D. Jenis Data	45
E. Instrumen Pengumpulan Data	45
F. Teknik Analisis Data.....	51

BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	55
A. Paparan Data	55
B. Temuan Penelitian.....	92
C. Pembahasan.....	95
BAB V PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media.....	47
Tabel 3.2 Kisi-kisi Intrumen untuk Ahli Materi	48
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Desain	49
Tabel 3.4 Kisi-kisi Intrumen untuk siswa	50
Tabel 3.5 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase rata-rata.....	54
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	76
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Desain.....	77
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	78
Tabel 4.4 Ukuran huruf sebelum revisi dan sesudah revisi	81
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan.....	84
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	86
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan	89
Tabel 4.8 Hasil Nilai Pretest dan Posttest	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan pengembangan model ADDIE	35
Gambar 4.1 Pembuatan <i>flowchart</i>	60
Gambar 4.2 Halaman pembuka.....	63
Gambar 4.3 Tujuan pembelajaran	63
Gambar 4.4 Hadis-hadis yang akan dijelaskan	64
Gambar 4.5 Halaman judul hadis pertama.....	65
Gambar 4.6 Hadis Riwayat Muslim dari Abu Yahya Shuhaib bin Sinan	65
Gambar 4.7 Arti dari Hadis Riwayat Muslim dari Abu Yahya Shuhaib bin Sinan.....	66
Gambar 4.8 Halaman judul	66
Gambar 4.9 Isi kandungan dari Hadis Riwayat Muslim dari Abu Yahya Shuhaib bin Sinan	67
Gambar 4.10 Perkataan Abdullah bin Mas'ud.....	67
Gambar 4.11 Isi kandungan Hadis Riwayat Muslim dari Abu Yahya Shuhaib bin Sinan	68
Gambar 4.12 Isi kandungan	69
Gambar 4.13 Isi kandungan	69
Gambar 4.14 Contoh yang sesuai dengan isi kandungan Hadis Riwayat Musli dari Abu Yahya Shuhaib bin Sinan.....	70
Gambar 4.15 Macam-macam syukur	70
Gambar 4.16 Halaman judul	71
Gambar 4.17 Hadis Riwayat Tirmidzi dari Abdullah bin Abbas.....	71
Gambar 4.18 Arti dari Hadis Riwayat Tirmidzi dari Abdullah bin Abbas	72
Gambar 4.19 Isi kandungan	72
Gambar 4.20 Isi kandungan Hadis Riwayat Tirmidzi dari Abdullah bin Abbas	73

Gambar 4.21 Halaman judul	73
Gambar 4.22 Hadis Riwayat Bukhari Muslim dari Abu Hurairah.....	74
Gambar 4.23 Arti Hadis Riwayat Bukhari Muslim dari Abu Hurairah	74
Gambar 4.24 Isi kandungan hadis	75
Gambar 4.25 Halaman penutup.....	75
Gambar 4.26 Sebelum durasi tampilan direvisi	79
Gambar 4.27 Sesudah durasi tampilan direvisi	79
Gambar 4.28 Revisi penambahan keterkaitan antara ketiga hadis.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. 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.

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.²

¹ Nurkholis, "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi", *Jurnal Kependidikan*, Vol.1, No.1 2015, 25.

² Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2. No. 2, Juli 2018, 105.

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 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.³ Oleh sebab itu dalam proses belajar mengajar berlangsung sangat diperlukan media atau alat yang dapat merangsang semangat siswa dalam belajar.

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.

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 video dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Penggunaan media video dapat mempertinggi perhatian anak dengan tampilan yang menarik. Karena media video mampu menayangkan pesan dan informasi melalui unsur gambar dan suara yang disampaikan secara simultan. Sehingga media video banyak digunakan dalam aktivitas belajar dan pembelajaran.⁴

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik kelas VII di MTsN 5 Kediri karena pandemi Covid-19 masih tetap ada sehingga pembelajaran dilakukan dengan online. Untuk di MTsN 5 Kediri pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dilaksanakan melalui *group whatsapp*. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru hanya memberikan tugas kepada siswa, hanya sesekali guru memberikan media kepada peserta didik. Tugas yang diberikan biasanya mengerjakan di *google formulir* atau mengerjakan secara langsung dalam Lembar Kerja Siswa. Karena pembelajaran dilakukan secara online maka penting sekali

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

memberikan media pembelajaran bagi siswa sehingga siswa dapat mempelajari dirumah secara mandiri. 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 secara mandiri dirumah karena kondisi pembelajaran yang dilakukan secara online serta hasil akhir yang akan diperoleh meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Dari fenomena tersebut , peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang digunakan di MTsN 5 Kediri dengan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi. Metode pengembangan media yang berbasis video animasi ini disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di jenjang Madrasah Tsanawiyah.

Dari permasalahan diatas, penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTsN 5 Kediri”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis bermaksud merumuskan beberapa masalah yang akan menjadi titik fokus pada penelitian, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan video animasi pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VII di MTsN 5 Kediri?
2. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan produk video animasi pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VII di MTsN 5 Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan media video animasi dengan cara pembuatan *storyboard* serta pembuatan media pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VII di MTsN 5 Kediri.
2. Mengukur keefektifan produk pengembangan media video animasi pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VII di MTsN 5 Kediri.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Video pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dalam bentuk video animasi. Pengembangan video pembelajaran animasi ini menggunakan

kinemaster diamond. Aplikasi *kinemaster diamond* ini didapatkan dengan cara mendownload terlebih dahulu di *Google* atau *Crome*. Pengembangan video pembelajaran animasi menghasilkan video dengan durasi yang tidak terlalu lama yaitu 10-15 menit agar siswa tidak bosan dengan video yang ditampilkan. Video yang akan dihasilkan akan disebar dalam bentuk CD/DVD kepada guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTsN 5 Kediri. Sedangkan penyebaran kepada siswa karena pembelajaran dilaksanakan secara daring maka video animasi disebar melalui *whatsapp group* di kelas yang sudah dibuat pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Spesifikasi produk video animasi untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VII meliputi sebagai berikut:

1. Produk berupa video animasi pada materi pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang terdiri dari sebuah video animasi.
2. Isi video animasi pelajaran Al-Qur'an Hadis dikembangkan sesuai dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator-indikator pada materi Al-Qur'an Hadis.
3. Produk video animasi mata pelajaran Al-Qur'an Hadis terdiri dari beberapa unsur media meliputi teks, gambar, video, serta suara yang dikombinasikan untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan.
4. Produk video animasi pembelajaran Al-Qur'an Hadis ini memuat komposisi berupa judul, materi, dan diakhiri dengan penutup.

E. Kegunaan Penelitian

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.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan video animasi mengacu beberapa asumsi yaitu:

1. Siswa tidak lagi merasa kesulitan dalam memahami materi pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.
2. Pembelajaran dapat berjalan lebih efektif sehingga siswa merasa senang dalam mempelajari mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.
3. Video animasi pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dapat dijadikan sebagai pendamping dalam memahami sumber bahan ajar seperti buku paket dan LKS.
4. Pembelajaran tidak hanya menggunakan metode penugasan dan diskusi kelompok

G. Penelitian Terdahulu

Dalam hal ini peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul yang dilakukan oleh penulis, penelitian tersebut antara lain skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif *Mocromedia Flash* Profesional 8 pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas X Semester Genap di MAN 1 Yogyakarta" penelitian ini ditulis oleh Dyah Listiani. Hasil dari penelitian tersebut adalah berdasarkan uji coba multimedia interaktif pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis menghasilkan tingkat keefektifan yang tinggi berdasarkan tiga kali pengujian lapangan pada siswa kelas X MA yakni uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Bahwa kelas dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an

Hadis melalui penghitungan uji T-test mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari pada kelas yang tanpa media pembelajaran.⁵

Jurnal yang ditulis oleh Sri Andri Astuti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Program Prezi Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis di Madrasah Aliyah” hasil yang di dapat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran prezi yang diterapkan dalam pembelajaran Al-Qur’an Hadis efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta media pembelajaran yang valid.⁶

Jurnal yang ditulis elis Agutien, Nurul Umamah, dan Sumarmo dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie pada mata pelajaran Sejarah Kelas X IPS”. Hasil yang di dapat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi dua dimensi sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Daya tarik pendidik dalam media video animasi dua dimensi diperoleh nilai presentase sebesar 88% dan termasuk kategori sangat menarik, daya tarik peserta didik terhadap media video ini adalah masuk dalam kategori menarik dengan presentase 84% untuk uji ncoba kelompok kecil. Dan mendapatkan presentase 87%

⁵ 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.

⁶ 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.

yang masuk dalam kategori sangat menarik untuk daya tarik peserta didik dalam uji coba kelompok besar.⁷

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.

H. Definisi Operasional

Terkait dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTsN 5 Kediri” maka diperlukan definisi operasional yang diperlukan yaitu:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat membangkitkan minat, semangat kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh psikologi kepada siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

⁷ Relis Agustien, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie pada mata pelajaran Sejarah Kelas X IPS” *Jurnal Edukasi*, Vol. 1, (2018),22.

2. Media Pembelajaran Video

Media pembelajaran Video adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan unsur suara dan gambar. Video disini berisikan materi pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

3. Video animasi

Video animasi adalah bentuk visual bergerak yang diintegrasikan dalam bentuk video, presentasi atau bahan ajar yang berkaitan dengan materi pada pelajaran AL-Qur'an Hadis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁸ Atau bisa juga diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*.

Dari sudut pandang bidang komunikasi, medium berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. Medium dapat juga berarti sesuatu yang digunakan untuk membantu proses penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan atau *komunikator* kepada penerima pesan atau *komunikan*. Model komunikasi yang dikemukakan oleh pakar komunikasi Shannon dan Weaver menyatakan bahwa proses komunikasi dimulai dari pengirim pesan atau *sender* yang memiliki keinginan untuk mengkomunikasikan pesan atau *receiver*. Pengirim pesan dalam hal ini dapat berupa seorang penulis naskah, penulis buku, atau seseorang yang memiliki keahlian dalam bidang keilmuan tertentu.⁹

⁸Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: Antara Press, 2012), 1.

⁹Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam pembelajaran*(Jakarta: Kencana, 2017), 15-16

Media Pembelajaran dapat diartikan sebagai bentuk penyampaian suatu pesan dari seorang pendidik kepada peserta didik. Pesan yang disampaikan itu berupa informasi atau untuk memperluas wawasan dari peserta didik.¹⁰ Media merupakan sarana dalam proses pembelajaran yang digunakan pendidik sebagai perantara dalam proses pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk meningkatkan efektifitas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dimana penggunaan media pembelajaran yang tepat, kreatif, dapat memungkinkan peserta didik untuk memiliki motivasi belajar sangat baik. sehingga siswa akan terangsang untuk melaksanakan pembelajaran.

Selain media juga diartikan sebagai bentuk penyampaian atau alat pembawa pesan media juga bisa diganti dengan kata mediator. Menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya dengan kata mediator tersebut. Peran media ialah mengatur hubungan yang terjadi antara peserta didik dan isi pembelajaran. Selain hal tersebut, mediator juga dapat diartikan bahwa setiap sistem yang ada dalam proses pembelajaran baik itu guru hingga peralatan canggih disebut dengan media. Menurut Gagne dan Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran ialah alat yang gunanya untuk menyampaikan isi pembelajaran, misalnya buku, televisi, laptop, proyektor, serta gambar.¹¹

¹⁰Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 14.

¹¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

Sedangkan menurut Rossi dan Bredle ialah segala sesuatu baik alat atau bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti majalah, koran, dan radio.¹² Menurut Rossi apa saja yang diatur untuk tujuan pembelajaran maka bisa disebut dengan media. Karena menurutnya hal tersebut juga mengandung pesan-pesan pendidikan.

Media pembelajaran berperan sangat penting dalam pelaksanaan media pembelajaran.¹³ Guru sebagai fasilitator harus memperhatikan pemanfaatan media ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, setiap pendidik harus belajar juga tentang penetapan media pembelajaran yang tepat, agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Asosiasi Pendidikan Nasional memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik audiovisual maupun cetak. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dibaca, dan didengar. Apapun batasannya, terdapat persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang minat, perhatian, pikiran dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi.¹⁴

¹²Winasanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012), 58.

¹³Rita Kumalasari dan Bambang Susanto, "Pengaruh Layanan Informasi Bimbingan Konseling Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Empati Siswa" 7, no. 1 (2017): 22.

¹⁴ Sadiman AS, Rahardjo R, Haryono A & Rahardjito, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2010), 7.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat atau sarana yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Manfaat dari media pembelajaran ialah untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi agar pesan yang disampaikan oleh pendidik dapat dengan mudah di serap oleh peserta didik dengan baik. Selain itu pemanfaatan media, baik untuk keperluan individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan yaitu:

1. Memperoleh informasi dan pengetahuan
2. Mendukung dalam aktivitas pembelajaran
3. Sarana persuasi dan motivasi

Media pembelajaran pada umumnya memuat informasi dan pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu. Media pembelajaran umumnya juga digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok. Media dalam hal ini dapat dipandang sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran. Media dapat digunakan untuk mengaktifkan penggunaannya dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan.¹⁵

¹⁵ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 23.

Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempertinggi kualitas pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa tersebut ada dua pertimbangan yang melandasinya. Pertimbangan pertama berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dan pertimbangan kedua berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia dimulai dari tahap yang sederhana ke kompleks. Adanya penggunaan media pembelajaran, bertujuan agar hal-hal yang kompleks disederhanakan dan hal-hal yang abstrak dikonkretkan.¹⁶

Pembelajaran dapat dikatakan baik jika perencanaan dalam pembelajaran juga sistematis. Memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang baik agar pemanfaatan dalam proses pembelajaran juga baik dan bisa efektif. Dalam pemilihan media juga harus memperhatikan teori belajar. Dalam teori belajar terdapat beberapa kondisi dan prinsip psikologis yang perlu diperhatikan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yaitu perbedaan individual, tujuan pembelajaran organisasi, prinsip motivasi persiapan sebelum belajar emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan serta penerapan.¹⁷

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 28.

¹⁷ Ridwan A Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara), 40.

Dalam pemilihan media pembelajaran ada beberapa kriteria atau pertimbangan yang dapat digunakan agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Kriteria umum yang perlu diperhatikan diantaranya adalah:

- a. Tujuan pembelajaran
- b. Kesesuaian dengan materi
- c. Karakteristik siswa
- d. Gaya belajar siswa (auditif, visual, dan kinestetik)
- e. Lingkungan
- f. Ketersediaan fasilitas yang memadai.¹⁸

Dengan adanya pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran di atas dapat memungkinkan guru untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran yang mudah digunakan, dapat menyampaikan informasi kepada peserta didik, serta media pembelajaran yang tepat. Guru perlu memiliki sikap kreatif dan inovatif sehingga memunculkan ide-ide baru dengan memilih berbagai macam media, atau memanfaatkan lingkungan agar proses pembelajaran berkualitas.

Terdapat jenis-jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.¹⁹ Secara garis besar media pembelajaran dapat dibagi menjadi 3 jenis yaitu:

¹⁸Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 18.

¹⁹Ruman, *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), 228–230.

- a. Media visual ialah media yang hanya bisa dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Seperti pendidik menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan beberapa media seperti gambar mati atau bergerak, seperti: guru menjelaskan dengan menggunakan gambar tetapi tetap berkaitan dengan kompetensi yang akan dibentuk pada diri siswa.
- b. Media audio ialah media pembelajaran yang hanya dapat didengar melalui indra pendengaran saja. Dimana media audio ini mengandung pesan auditif yang dapat merangsang pikiran, kreatifitas, dan inovatif siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Media audiovisual ialah alat bantu yang dapat didengarkan serta dapat dilihat. Kolaborasi dua unsur yaitu pendengaran dan penglihatan menjadikan media audiovisual mempunyai karakteristik yang lebih baik.

Menurut Heinich dan kawan-kawan terdapat beberapa ragam media sesuai dengan klasifikasinya. Ragam tersebut Antara lain:

- a. Media cetak merupakan media yang telah lama digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Media cetak juga dipandang sebagai jenis media yang relatif murah dan sifatnya fleksibel bagi penggunaannya. Media cetak yang berisi teks memiliki

ragam yang bervariasi yang meliputi buku, brosur, *leaflet*, dan *handout*.

- b. Media grafis adalah media visual. Dalam media ini, pesan yang disampaikan berupa symbol. Sehingga simbol-simbol yang akan digunakan harus dipahami artinya, agar dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.²⁰
- c. Media audio merupakan jenis media yang efektif dan efisien untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu melatih kemampuan penggunanya dalam mendengar informasi dan pengetahuan lisan secara komprehensif. walaupun jenis media ini dapat digunakan untuk menyampaikan hampir semua jenis informasi dan pengetahuan, namun sejumlah ahli berpandangan bahwa media audio pada dasarnya sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tentang kemampuan berbahasa dan juga seni.
- d. Gambar bergerak atau *motion pictures* merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara. Contoh yang termasuk dalam media ini adalah media film dan video. Kedua jenis ini memiliki *features* atau kemampuan yang luar biasa sebagai sebuah medium komunikasi. Media video dan film mampu menampilkan

²⁰ Asnawir, Basyiruddin Umar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 33.

informasi dan pengetahuan dalam sebuah tayangan informasi dan pengetahuan yang mendekati realistik. Media film dan video mampu memperlihatkan peristiwa dalam media tersebut secara nyata. Dengan penggunaan kedua media yaitu film dan video dengan bijaksana maka akan menciptakan pengalaman belajar yang efektif bagi penggunanya.

- e. Multimedia merupakan produk dari kemajuan digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi penggunanya. Multimedia dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau kombinasi antara beberapa format penayangan, seperti: teks, audio, grafis, video, dan animasi secara simultan.²¹

Menurut Daryanto terdapat dua teknik penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan media berdasarkan tempat
 - a) Penggunaan di kelas

Pada teknik kelas ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan dalam penggunaannya dipadukan dengan proses pembelajaran dalam situasi kelas. Penting dalam hal ini media tersebut disajikan diruang kelas dimana pendidik dan peserta didik hadir saling berinteraksi secara langsung.

²¹ Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 18-20.

b) Penggunaan di luar kelas

media yang digunakan diluar kelas tidak dikendalikan oleh pendidik secara langsung melainkan dikontrol oleh orang tua siswa.

2. Variasi penggunaan media

a) Media dapat digunakan perseorangan

Media dapat digunakan secara perseorangan. Media seperti ini biasanya diberikan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga orang dapat menggunakannya secara mandiri. Atau biasa disebut dengan istilah *individual learning*.

b) Media dapat digunakan secara berkelompok

Media digunakan dalam dalam pembelajaran dengan jumlah peserta didik yang cukup banyak atau sifatnya adalah kelompok. Tetapi tetap dirancang untuk digunakan memerlukan buku petunjuk.²²

B. Media Pembelajaran Video

Istilah video berasal dari Bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, perekonstruksian urutan gambar dia dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.

²² Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Java Media, 2011), 114-117.

Video merupakan teknologi penyimpanan, perekaman, pengolahan, pemindahan, dan pengonstruksian urutan gambar diam melalui menyajikan adegan-adegan dalam gerak elektronik. Agnew dan Kellemen berpendapat bahwa video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar melalui ilusi dan fantasi pada gambar yang bergerak.²³

Menurut Ronal Anderson, media video adalah rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara (audio) dan unsur gambar (visual) yang dituangkan dalam pita video (video tape). Rangkaian gambar elektronik tersebut diputar dengan lita yaitu video caste recorder atau video player. Media jenis ini sangat relevan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Hampir semua informasi dalam segala bidang sudah berubah dan ditampilkan dalam bentuk digital begitu juga media pembelajaran²⁴

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, memtransmisikan, dan menata ulang gambar bergerak. Video juga bisa diartikan gabungan dari gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu.

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran video sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran

²³ Hanifatul Mafizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer* pada Mata Pelajaran Ekonomi", *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 6.4 (2017), 341.

²⁴ Anjar Purba Asmara, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual tentang Pembuatan Koloid" 15, No. 2 (2015): 158.

dapat memberikan satu pengalaman baru kepada peserta didik. Dengan penayangan video siswa dapat seolah-olah mereka berada dalam suasana yang digambarkan.

Dalam penyajiannya video bisa dilakukan dengan dua cara yaitu analog dan video digital. Video analog merupakan produk dari industri pertelevisian, oleh karena itu dijadikan sebagai standar televisi. Video analog merupakan adalah video yang disimpan dalam bukan komputer seperti bentuk video televisi, video tape, dan film. Video analog jarang digunakan karena mempunyai masalah seperti gambar tidak jelas, warna kurang terang, kualitas atau mutu gambar kurang baik. Disebabkan ada beberapa kelemahan yang terdapat pada video jenis analog muncullah teknologi video digital. Digital berasal dari kata *Digitus*, Dalam Bahasa Yunani berarti jari jemari. Apabila kita hitung jari jemari orang dewasa, maka berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0, oleh karena itu Digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (bilangan biner).

Video digital adalah produk dari industry computer, oleh karena itu dijadikan standar data digital. Video digital dikembangkan untuk mengatasi masalah-masalah yang ada pada video analog. Proses perekamaman video digital menggunakan sensor/computer, hasil proses perekamannya dalam bentuk file atau data. Video digital serupa dengan

video analog, gambar dan suara digital direkam dalam pita magnetik, tetapi menggunakan sinyal digital berupa kombinasi angka 0 dan 1.

Kelebihan video digital dibandingkan video analog adalah kualitas gambar tetap dan tahan lama serta tidak mempunyai banyak masalah walaupun disimpan dalam jangka waktu yang lama. Bagi rekaman video yang di copy kualitas rekaman dari setiap video yang dihasilkan biasanya setara atau hampir menyamai kualitas video asal. Video digital akan disimpan sebagaimana file komputer yang lain, sehingga bias disalin (copy) tanpa menurunkan kualitas. Selain itu bisa ditransfer melalui rangkaian komputer (menggunakan sistem elektronik).²⁵

Kelebihan media pembelajaran video menurut Cecep Kustandi dkk ialah sebagai berikut:

- a. Video dapat memberikan pengalaman kepada siswa ketika mereka praktik, berdiskusi, membaca, dan lain-lain.
- b. Video dapat memberikan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara langsung.
- c. Video dapat mengandung nilai-nilai yang positif yang dapat mengundang pembahasan dan pemikiran dalam kelompok siswa.
- d. Dalam penyajiannya video dapat secara kelompok kecil maupun kelompok besar, ataupun secara perorangan.

²⁵ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 297-298.

- e. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

Kelemahan media pembelajaran video yaitu:

- a. Jangkauannya terbatas
- b. Sifat Komunikasinya satu arah
- c. Gambarnya relatif kecil
- d. Keterbatasan daya rekam setelah piringan video ini mengalami proses perekaman tidak akan dapat dipakai ulang lagi untuk diganti isinya.
- e. Keterbatasan sekuens dari gambar yang ditampilkan.²⁶

C. Media Pembelajaran Video Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin “anima” yang berarti jiwa, hidup, dan semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. animasi merupakan gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup.²⁷ Selain itu kata animasi juga berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat

²⁶Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Press, 2015), 220-221

²⁷Rangga Gading Stria, Dimas Aulia Trianggana, dan Dewi Surianti “Pembuatan Film Pendek Action Format 3D yang Berjudul War Of Machine Menggunakan Autodesk 3DS MAX”, *Jurnal Media Infotama*, Vol 11, No. 1 (2015), 61.

objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau special efek.²⁸

Animasi adalah salah satu media pembelajaran yang berbasis computer dengan tujuan untuk memaksimalkan efek suara dan memberikan interaksi berkelanjutan, sehingga pemahaman bahan ajar dalam proses pembelajaran meningkat. Sebagai media pengetahuan animasi memiliki manfaat untuk bisa memaparkan sesuatu yang rumit untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan cara visualisasi animasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang nyata dimana materi tersebut tidak dapat dilihat oleh mata sehingga materi akan tergambar secara jelas.²⁹

Dari pemaparan diatas maka disimpulkan bahwa animasi merupakan bentuk visual bergerak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menjelaskan materi pelajaran ketika proses pembelajaran dengan diintegrasikan ke media lain, seperti video. Animasi juga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku serta animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara

²⁸ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 317-318.

²⁹Yuyun Febriani dan Donna Boedi Maritasari, "Media Animasi Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas 1 SD", *Jurnal Education*, Vol 10, No. 2 (2015), 282.

tepat. Sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.³⁰

Menurut Bambang Eka Prunama dalam bukunya yang berjudul *Konsep Dasar Multimedia*, kelebihan dalam menggunakan animasi adalah:

- a. Animasi dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk belajar sehingga siswa karena termotivasi untuk memperhatikan dengan menariknya animasi terutama animasi yang dilengkapi dengan suara.
- b. Menampilkan aksi-aksi yang tidak terlihat atau proses fisik yang berbeda
- c. Memudahkan guru dalam menyajikan informasi mengenai suatu proses yang sulit untuk dijelaskan
- d. Dengan animasi dapat menggabungkan sejumlah besar data ilmiah ke dalam satu paket, yang kemudian dapat disajikan dengan simpel.
- e. Memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya.
- f. Tidak membutuhkan studio khusus, karena dapat dikerjakan dengan computer.
- g. Dapat menampilkan produk dalam desain yang bervariasi.

Kelemahan penggunaan media pembelajaran animasi adalah:

³⁰ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 318.

- a. Memerlukan memori penyimpanan yang cukup besar
- b. Memerlukan alat khusus untuk presentasi atau menyampaikan dan berkualitas
- c. Animasi 2D tidak mampu menggambarkan aktualisasi seperti video ataupun fotografi
- d. Terlalu banyak animasi atau grafik dapat membuat loading halama web menjadi lambat.

D. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Secara substansial, mata pelajaran Al-Qur'an Hadis memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan mempraktikkan ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an Hadis sebagai sumber utama ajaran Islam dan sekaligus menjadi pegangan dan pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan mata pelajaran Al-Qur'an Hadis adalah:

- a) Untuk meningkatkan kecintaan peserta didik kepada Al-Qur'an Hadis
- b) Membekali peserta didik dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadis sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi penghidupan

- c) Meningkatkan pemahaman dan pengalaman isi kandungan Al-Qur'an Hadis yang dilandasi oleh dasar-dasar keilmuan tentang Al-Qur'an Hadis.

E. Materi Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

1. Hadis Riwayat Muslim dari Abu Yahya Shuhaib bin Sinan

عَنْ أَبِي يَحْيَى صُهِبِيِّ بْنِ سِنَانَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : عَجَبًا لِأَمْرِ

الْمُؤْمِنِ إِنْ أَمَرَهُ كُلُّهُ خَيْرٌ ، وَلَيْسَ ذَلِكَ لِأَحَدٍ إِلَّا لِلْمُؤْمِنِ إِنْ أَصَابَتْهُ سَرَاءٌ شَكَرَ فَكَانَ

خَيْرًا لَهُ وَإِنْ أَصَابَتْهُ ضَرَاءٌ صَبَرَ فَكَانَ خَيْرًا لَهُ (رواه مسلم)

Artinya : Dari Abu Yahya Shuhaib bin Sinan ra. berkata: Rasulullah Saw. Bersabda “Alangkah mengagumkan keadaan orang yang beriman, karena semua keadaannya (membawa) kebaikan (untuk dirinya), dan itu hanya ada pada seorang mukmin jika dia mendapatkan kesenangan dia akan bersyukur, maka itu adalah kebaikan baginya, dan jika dia ditimpa kesusahan dia akan bersabar, maka itu adalah kebaikan baginya”

Hadis ini menunjukkan besarnya keutamaan bersyukur di saat senang (senggang) dan bersabar di saat susah (sulit), bahkan kedua sifat inilah yang merupakan penyempurna keimanan seorang hamba. Hadis tersebut juga menjelaskan bahwa kehidupan seorang mukmin seluruhnya bernilai kebaikan dan pahala di sisi Allah Swt.

baik dalam kondisi yang membuatnya senang ataupun susah. Seorang hamba yang sempurna imannya akan selalu bersyukur kepada Allah ketika senang dan bersabar ketika susah, maka dalam semua keadaan dia senantiasa ridha kepada Allah Swt. dalam segala ketentuan takdirNya, sehingga kesusahan dan musibah yang menimpanya berubah menjadi nikmat dan anugerah baginya.³¹

Orang yang tidak beriman akan selalu berkeluh kesah dan murka ketika ditimpa musibah, sehingga semua dosa dan keburukan akan menimpanya, dosa di dunia karena tidak sabaran dan ketidakridhaannya terhadap ketentuan takdir Allah Swt.. serta di akhirat mendapatkan siksa neraka.

Kata syukur berasal dari Bahasa arab dengan kata dasar “syakara” yang artinya berterima kasih, bentuk masdar dari kalimat ini adalah *syukr*, *syukraan* yang artinya rasa terima kasih. Syukur itu terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

- a. Syukur dengan hati adalah mengetahui bahwa nikmat-nikmat itu berasal dari Allah bukan selain dari-Nya.
- b. Syukur dengan lisan adalah dengan mengucapkan Alhamdulillah dan memuji-Nya
- c. Syukur dengan jasmani adalah dengan tidak mempergunakan setiap anggota badan dalam kemaksiatan tetapi untuk ketaatan

³¹ Modul Pengayaan MTs MGMP Kabupaten Kediri, *Al-Qur'an Hadis untuk Semester 2*, 44-45.

kepada-Nya. Termasuk juga mempergunakan apa yang diberikan oleh Allah Swt berupa kenikmatan dunia untuk menambah ketaatan kepada-Nya bukan untuk kebatilan.³²

Syukur merupakan bentuk keridaan atau pengakuan terhadap rahmat Allah Swt. Dengan penuh kerendahan hati. Selanjutnya dalam pengertian yang lain syukur adalah pujian dan pengakuan terhadap nikmat Allah Swt. Yang dibuktikan dengan kerendahan hati dan kecintaan menerimanya disertai ucapan dan perbuatan yang selaras dengan ucapan tersebut.

2. Hadis Riwayat Tirmidzi dari Abdullah bin Abbas

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : وَأَعْلَمُ أَنَّ النَّصْرَ

مَعَ الصَّبْرِ وَأَنَّ الْفَرَجَ مَعَ الْكُرْبِ وَأَنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (رواه الترمذی)

Artinya : Dari Abdullah bin Abbas ra. Berkata, Rasulullah Saw, bersabda : “Ketauhilah, sesungguhnya pertolongan (dari Allah Swt) itu selalu menyertai kesabaran, dan jalan keluar (dari kesulitan) selalui menyertai kesulitan, dan kemudahan selalu menyertai kesusahan”

Hadis ini menjelaskan bahwa, apabila kita menghendaki pertolongan Allah Swt. dalam hadis ini juga dijelaskan bahwa,

³² Ibid, 46.

jalan keluar (solusi permasalahan) itu bersama kesulitan. Maknanya apabila seseorang ingin mendapatkan solusi dari berbagai permasalahan yang menderanya, maka ia harus mau menghadapi kesulitan-kesulitan yang ia hadapi. Di akhir hadis ini, Nabi Muhammad SAW. Mengingatkan bahwa bersama kesulitan itu ada kemudahan.³³

3. Hadis Riwayat Bukhari Muslim dari Abu Hurairah

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : مَا يُصِيبُ الْمُسْلِمَ مِنْ نَصَبٍ وَلَا وَصْبٍ وَلَا حُزْنٍ وَلَا آذًا وَلَا غَمٍّ حَتَّى الشَّوْكَةُ يُشَاكُهَا إِلَّا كَفَرَ اللَّهُ بِهَا مِنْ

خَطَأٍ يَهُ (رواه البخارى)

Artinya : Dari Abu Hurairah ra. berkata, dari Nabi Saw. Bersabda: “Tidaklah seorang muslim tertimpa rasa letih penyakit, kesedihan, gundah gulana, gangguan, sesuatu yang menyesakkan hati, hingga duri yang menusuknya, melainkan dengan semua itu Allah akan menghapuskan sebagian dari dosa-dosanya.”

Hadis tersebut menjelaskan bahwa penyakit merupakan sebab pengampunan atas kesalahn-kesalahan yang pernah dilakukan dengan hati, pendengaran, penglihatan, lisan dan dengan

³³ Ibid, 48-49.

seluruh anggota tubuh. Terkadang penyakit itu juga merupakan hukuman dari dosa yang pernah dilakukan.³⁴

³⁴ Ibid, 50-51.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). R&D adalah prosedur penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk serta menghasilkan produk itu sendiri atau cara untuk mengembangkan suatu produk baru bisa juga menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan, dan menguji keefektifannya.³⁵ Menurut Endang Mulyatingsih penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa peralatan, media, model, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kebijakan sekolah dan kurikulum.³⁶

Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang sifatnya analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan suatu produk agar dapat berfungsi dalam masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Sehingga penelitian dilakukan secara bertahap.

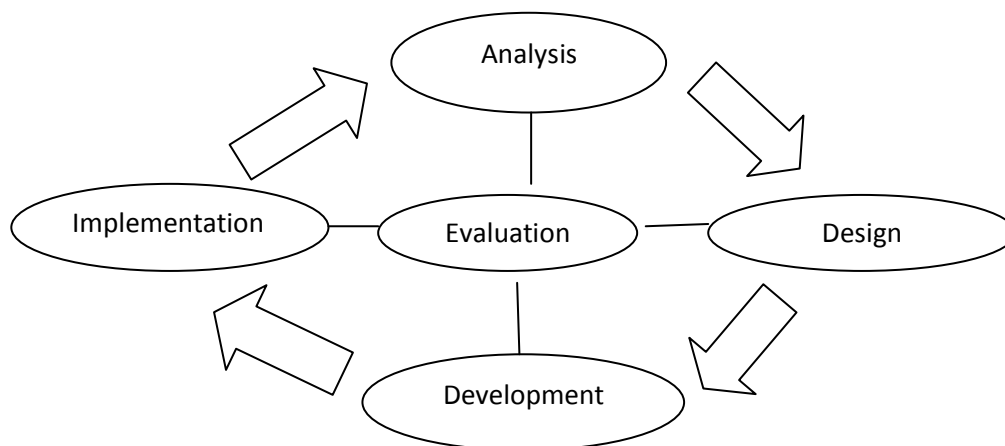
³⁵Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 164.

³⁶Endang Mulyatiningih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 161.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang merupakan singkatan dari *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Model ADDIE ini bertujuan untuk membuat bahan ajar. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data terkait permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran serta kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran.
- b. Setelah dilakukan studi pendahuluan, selanjutnya dilakukan tahapan analisis untuk mendeskripsikan penyebab timbulnya kesenjangan antara kenyataan dan harapan.
- c. Tahap desain, tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat.
- d. Tahap pengembangan, dengan mengembangkan segala sesuatu yang akan ada dalam media pembelajaran
- e. Implementasi, yaitu tahap pelaksanaan setelah hasil revisi media pembelajaran sudah layak untuk digunakan
- f. Tahap evaluasi yaitu tahapan ini adalah untuk menilai kualitas media yang dikembangkan terkait proses dan hasil

pembelajaran, baik sebelum dilakukan implementasi maupun belum.³⁷



Gambar 3.1 tahapan pengembangan model ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan pembelajaran ini yaitu model ADDIE. Tahapan pengembangan ini ialah sebuah alur yang terdiri dari:

a. Analisis

Sebelum dilakukan analisis terlebih dahulu dilakukan studi pendahuluan untuk melihat permasalahan-permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran.³⁸ Baik permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik dalam hal ini permasalahan yang terdapat saat proses pembelajaran Al-Qur'an Hadist. Kemudian dilakukan analisis, analisis ini dijadikan sebagai penelitian

³⁷ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), 126.

³⁸Ibid, 128.

pertama karena untuk mengetahui fakta-fakta yang ada di lapangan. Serta untuk mendiskripsikan penyebab timbulnya kesenjangan antara yang diharapkan dengan kenyataan yang ada. Kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model pembelajaran yang baru dan menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan model pembelajaran yang baru.³⁹ Tahapan analisis ini terdiri dari prosedur-prosedur umum. Sabagai berikut:

1) Memeriksa Penyebab Dibutuhkannya Pengembangan

Tujuan dari prosedur ini adalah untuk mengetahui penyebab permasalahan yang ditemukan sehingga dibutuhkan suatu pengembangan. Tujuan dari pengembangan media adalah karena sekolah dilakukan secara darig dan guru hanya memberikan tugas kepada siswa sehingga sangat diperlukan pengembangan video animasi sebagai media atau alat belajar siswa dalam memahami pelajaran dirumah.

2) Menentukan Tujuan Pembelajaran

Langkah ini bertujuan agar tujuan pengembangan produk dan tujuan pembelajaran bisa selaras. Tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan kompetensi inti

³⁹ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 200.

dan kompetensi dasar Al-Qur'an Hadist yang perlu dikuasai peserta didik kelas VII pada kurikulum 2013 semester genap.

3) Mengonfirmasi calon pengguna

Dalam langkah ini digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan, pengalaman belajar, dan motivasi calon pengguna dari produk yang dikembangkan. Data yang dikumpulkan dalam tahap ini adalah identifikasi kelompok, karakteristik umum, jumlah siswa, serta lokasi siswa.

4) Mengidentifikasi Sumber Daya yang Diperlukan

Pada tahap ini pengembang media memerlukan sumber daya dari empat segi yaitu, segi konten, teknologi, fasilitas pembelajaran, dan tenaga pendidik. Dari segi konten pengembang media perlu mengidentifikasi konten materi seperti apa yang terdapat dalam selama ini yang digunakan, adakah yang perlu ditambahkan atau diperbaiki sesuai dengan analisis kebutuhan.dari segi teknologi. Teknologi seperti apa yang dapat memudahkan pengguna video animasi. Fasilitas pembelajaran sejauh mana fasilitas pembelajaran yang tersedia dalam lingkup sasaran

pengguna yang dapat mendukung media yang dikembangkan. Dari segi tenaga pendidik, diharapkan media yang telah dikembangkan dapat digunakan atau dioperasikan oleh tenaga pendidik lain.

5) Menentukan sistem penyampaian yang Potensial

Langkah ini yaitu menentukan sistem penyampaian yang paling potensial untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sistem penyampaian dapat berupa tatap muka, pelajaran berbasis komputer, via whatsapp grup, atau bisa juga mengkombinasikan satu dengan yang lain. Penyampaian materi disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Materi dalam video animasi dikembangkan dan tidak hanya digunakan di dalam kelas saja melainkan juga digunakan di luar kelas.

b. Desain

Setelah dilakukan analisis, kemudian dilanjutkan dengan tahap desain.⁴⁰ Tahap desain ini memuat dalam empat langkah yaitu pertama, dengan menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis berpedoman kepada

⁴⁰Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), 134.

kurikulum, Silabus, dan RPP yang berlaku dimana hasil pengembangan akan diimplementasikan. Kedua, membuat video animasi yang diawali dengan menggunakan aplikasi yang sudah tersedia di play store. Ketiga, menyusun produk awal menjadi video animasi. Keempat, mendesain produk dengan menggunakan aplikasi yang telah ditentukan. Terakhir membuat strategi pengujian dan membuat instrument dimana untuk mengetahui hasil belajar Al-Qur'an Hadist kelas VII yang dijadikan sebagai indikator penentu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dimana dalam hal ini bentuk tes nya adalah tes kognitif dapat berbentuk pilihan ganda yang disesuaikan dengan kebutuhan. Tahap desain ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe media pembelajaran video animasi. Pada langkah ini diperlukan juga adanya klasifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Hasil akhir dari kegiatan ini ialah berupa desain produk baru yang lengkap dengan klasifikasinya.⁴¹ Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya pada tahap ini dilakukan:

⁴¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 301.

- 1) Perancangan desain produk

Peneliti merancang desain produk pembelajaran berupa *soryboard* yang terdapat di lampiran. Penentuan materi dan buku modul siswa untuk menunjang pembuatan materi dalam video animasi.

- 2) Pemilihan media (perangkat)

Pemilihan media dalam penelitian ini disesuaikan dengan hasil yang di dapat dalam tahap analisis. Peneliti mengumpulkan informasi perangkat yang digunakan untuk pembuaan media video animasi.

c. *Development* atau Pengembangan

Prosedur yang dilaksanakan dalam tahap pengembangan adalah:⁴²

- 1) Membangun Konten

Konten yang dimaksud dalam hal ini adalah poin penting untuk menarik peserta didik. Maksudnya adalah pengembangan media tidak terlepas dari sistem pembelajaran ini sendiri, media yang dikembangkan tetap disesuaikan dengan RPP dan dapat menjadikan pembelajaran dapat berlangsung dengan menarik, dengan konten-konten realistik, atau video sehingga tujuan

⁴² Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 143.

pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

2) Melakukan Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan tahap dimana seorang pengembang meminta bantuan ahli untuk menilai produk awal berdasarkan kriteria yang telah dilakukan sebelumnya. dalam validasi ini melibatkan ahli media, ahli materi, guru Al-Qur'an Hadist, dimana aspek penilaian disesuaikan dengan kebutuhan pengembang. Semakin banyak masukan yang diberikan dari ahli, akan semakin baik untuk keperluan tahap selanjutnya, yaitu revisi formatif.

3) Melakukan Revisi

Dalam tahap ini bertujuan untuk merevisi produk instruksional dan proses yang dilaksanakan sebelum implementasi. Produk direvisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari para ahli media agar media lebih menarik, dan pembenaran kesalahan materi dari ahli materi serta pembenaran perangkat pembelajaran pendukung.

d. Implementation

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan atau produk yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata

yaitu di kelas.⁴³ Pada tahap implementasi ini terdapat dua prosedur yaitu mempersiapkan guru yang akan dijadikan sebagai partner pengembang dalam pelaksanaan implementasi video animasi di kelas, guru sebelumnya diberikan panduan dan arahan terkait implementasi.

Selanjutnya mempersiapkan siswa yaitu memberikan pengarahan kepada siswa sebelum dilaksanakan implementasi, yang meliputi alat-alat yang dibutuhkan selama pembelajaran dengan media yang dikembangkan dalam hal ini media video animasi.⁴⁴

Terdapat tiga tahapan dalam tahap ini yaitu uji coba satu-satu, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Hasil dari keseluruhan tahap pengembangan adalah produk atau sumber belajar.⁴⁵

a) Uji coba perorangan

uji coba ini dilakukan antara pendesain intruksional dengan tiga peserta didik secara individual, ketiga peserta didik dipilih berdasarkan kemampuannya, yaitu kemampuan sedang, diatas dan di bawah kriteria ketuntasan.

⁴³ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 201.

⁴⁴ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 146-148.

⁴⁵ Ibid, 144.

b) Uji coba kelompok kecil

setelah dilakukan analisis dan revisi berdasarkan penilaian uji coba perorangan kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil. Dimana dalam hal ini uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 6 peserta didik di MTsN 5 Kediri

c) Uji coba lapangan

Tujuan tahap ini untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. Setelah direvisi berdasarkan uji coba kelompok kecil, produk akan di uji coba dilapangan dalam kegiatan belajar mengajar. Produk yang telah diuji lapangan merupakan produk akhir yang siap diimplementasikan. Dalam uji coba lapangan ini melibatkan 40 siswa MTsN 5 Kediri.

e. Evaluasi

Tujuan tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas media yang dikembangkan terkait proses dan hasil pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah implementasi. Tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE pada umumnya terdiri dari tiga prosedur umum, yaitu

menentukan kriteria evaluasi, memilih alat evaluasi, dan melakukan evaluasi.⁴⁶

Pengujian hasil eksperimen ini, peneliti menggunakan pola *one group pretest-posttest design*, yang mana dalam desain ini mengambil satu sampel subjek tanpa ada sampel kontrol sebagai pembanding. Desain ini menggunakan dua kali perlakuan yaitu sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen yaitu *pretest*. Sedangkan observasi setelah eksperimen yaitu *posttest*. Desain eksperimen *one group pretest-posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

O_1 = Pretest

X = Treatment

O_2 = Posttest

Eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi O_1 dan O_2 . O_1 adalah nilai pretest sedangkan O_2 adalah nilai posttest. Jadi penelitian ini dilakukan dengan membandingkan keadaan atau nilai siswa sebelum

⁴⁶ Ibid, 146-148.

menggunakan produk yang peneliti kembangkan setelah penerapan media video animasi.

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi Tes Hasil Belajar. Dengan menggunakan nilai Pretest dan Posttest dilaksanakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran video animasi. Evaluasi dilakukan setelah peserta didik melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi.

C. Subjek Uji Coba

1. Subjek Uji Validasi

Subjek Uji Validasi terdiri dari 1 ahli media dan 1 ahli materi dan 1 ahli desain. Ahli media, ahli materi dan ahli desain menilai dan memberi masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

- a. 3 siswa pada uji coba awal. Siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi serta mengisi angket.
- b. 6 siswa pada uji coba lapangan. Siswa memperhatikan dan melakukan pembelajaran menggunakan media video animasi serta mengisi angket.
- c. 40 siswa kelas VII MTsN 5 Kediri pada uji pelaksanaan lapangan. Siswa memperhatikan dan melakukan pembelajaran dengan menggunakan video animasi serta mengisi angket.

D. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan video animasi ini berupa data kuantitatif dengan menggunakan angket. Data kuantitatif yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif. Konversi dilakukan karena pada akhir pengembangan digunakan untuk menentukan keefektifan sebuah media. Sehingga media video animasi yang dikembangkan dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang efektif digunakan di MTsN 5 Kediri.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan dalam mnegumpulkan data adalah sebagai berikut:

a. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁴⁷

Angket ini digunakan untuk menguji kalayakan oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli desain. Di dalam angket sendiri oleh peneliti dibuat dengan menggunakan checklist. Checklist dapat menjamin bahwa peneliti mengamati disetiap kegiatan sekecil apapun yang ia lihat dan dianggap penting untuk ditanggapi. Adapaun angket yang dibutuhkan sebagai berikut:

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 142,

- 1) Angket penilaian atau tanggapan dari ahli media pembelajaran Al-Qur'an Hadist

Tabel 3.1 Kisi-kisi angket untuk ahli media

No	Aspek	Indikator	No butir
1	Media	a. Program Maintainable	1,2
		b. Program usebilitas	3,4
		c. Program kontabilitas (sebagian aau seluruh program media dapat dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)	5
		d. Program reusable (sebagian atau seluruh program media dapat dimanfaatkan kembali dalam pembelajaran untuk mengembangkan pembelajaran lain)	6,7
2	Tampilan program	a. kesesuaian dengan karakter siswa MTs kelas VII	8
		b. Ketepatan dalam penggunaan Bahasa	9,10

		c. Materi disajikan dengan menarik	11,12
3	Kualitas Teknis, keefektifan produk	a. Kejelasan suara dan daya dukung musik	13
		b. Produk tidak membosankan	14
		c. Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran	16
		d. kreativitas	15, 17, 18, 19

- 2) Angket penilaian atau tanggapan dari ahli desain media pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Pendidikan	a. Kesesuaian media dengan kompetensi	1
		b. Ketepatan materi	2,3,4,5,6
		c. Sistematika dan kronologi jelas	7
2	Ketepatan materi	a. Tujuan pembelajaran mudah dipahami	8
		b. ketepatan dalam penggunaan Bahasa	9

		c. kesesuaian gambar, animasi, audio, cerita, dan setting tempat sesuai dengan konten pembelajaran	10, 11, 12
--	--	--	------------

- 3) Angket uji kelayakan atau tanggapan dari ahli materi media pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen untuk ahli desain

No	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Tampilan	a. Desain tampilan	1
		b. Kemenarikan desain	2,3,4
		c. Jenis/ ukuran huruf	5
		d. Kejelasan tujuan pembelajaran dengan media	6
		e. Kesesuaian komposisi warna dalam media	7
		f. Kejelasan gambar pada media	8
		g. Ketetapan tata letak gambar	9,10

- 4) Angket Respon siswa terhadap media yang ditampilkan pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen untuk siswa

No	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Hasil Program	a. Kejelasan dan ketepatan konten	1
		b. Ketepatan dan kejelasan tampilan produk media video animasi pembelajaran	2,3,4
		c. Ketepatan Bahasa	5,6
2.	Efektifitas bagi siswa	a. Kepraktisan dalam penggunaan	7
		b. Produk media dapat digunakan berulang-ulang	8
		c. Ketepatan dalam penggunaan Bahasa	9
		d. Kemampuan produk media menimbulkan minat belajar Al-Qur'an Hadist	10
		e. Penggunaan produk memungkinkan peserta didik untuk belajar	11,12,13, 14

		mandiri sesuai kemampuan dan minat siswa	
		f. Penggunaan produk media memungkinkan siswa mengatasi kesulitan belajar	15

b. Wawancara

Wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara yang sifatnya bebas. Pada saat melakukan wawancara kepada peserta didik, pengambilan sumber data menggunakan teknik simple random sampling. Dengan menggunakan teknik pengambilan sampel ini dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

Adapun wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara kepada ahli desain, ahli materi, dan ahli media, guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, serta wawancara yang dilakukan kepada peserta didik di kelas VII di MTsN 5 Kediri.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data untuk mendapatkan informasi dalam bentuk tertulis seperti majalah,

surat kabar, prasasti, buku, transkrip, agenda, dan sebagainya. Dalam menggunakan metode dokumentasi dalam penelitian ini ialah untuk mendapat data-data yang mendukung dalam penelitian. Seperti daftar nama peserta didik dalam penelitian ini, memperoleh silabus kelas VII. Serta memperoleh informasi jadwal pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

d. Tes

Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar pretest dan posttest yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan video animasi Al-Qur'an Hadis kelas VII semester Genap.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data sangat menentukan dalam suatu penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Ada tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu, analisis isi, analisis diskriptif, dan analisis uji T.

1. Analisis isi pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan menganalisa pengelompokkan untuk merumuskan tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadits berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta menata organisasi isi pembelajaran yang

dikembangkan. Hasil analisis ini kemudian dipakai sebagai dasar untuk mengembangkan media ajar pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

2. Analisis deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan, dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa media ajar Al-Qur'an Hadits bagi siswa kelas VII MTs. Sebagaimana diutarakan dalam poin di atas, data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan sesuai dengan jenis datanya dan dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol.

Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala likert berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menentukan persentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut:⁴⁸

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan P adalah prosentase Kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

⁴⁸ Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 313.

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media ajar digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata-rata

Presentase (%)	Kriteria
$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
$69\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Baik
$53\% \leq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup
$37\% \leq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Baik
$20\% \leq \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Baik

Sedangkan untuk menganalisis data dari angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Angket yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain serta siswa diperiksa kelengkapan jawabannya.
- b) Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- c) Membuat tabulasi data
- d) Menghitung presentase dengan rumus yang digunakan.

Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam table di atas

3. Analisis Uji T

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau achievement test (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni siswa kelas VII sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan bahan ajar. Teknik analisis datanya menggunakan Dependent Sample Test. Kriteria ujinya adalah uji T pada Dependent Sample Test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah:⁴⁹

$$t = \frac{\sum d}{\sqrt{\frac{N \cdot \sum d^2 - (\sum d)^2}{N-1}}}$$

Keterangan :

t = t Hitung

D = Different ($x_2 - x_1$) selisih nilai *pretest* dan *posttest*

N = Jumlah Sampel

⁴⁹ Turmudi, *Metode Statistika* (Malang: UIN Press, 2008), 214.