

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBENTUK VIDEO MATERI KISAH KETELADANAN WALI SONGO PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS IV SD

¹Muhammad Ridho, ²Abdul Azis, ³Muzakki

¹Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, ²Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya,

³Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

¹muhammadridho220601@gmail.com, ²abdul.aziz@iain-palangkaraya.ac.id, ³muzakki@iain-palangkaraya.ac.id

ABSTRACT

Grade IV students of SDN 5 Panarung still cannot remember the names of Wali Songo and the behavior that can be exemplified from the story of Wali Songo due to the limited use of learning media in the learning process of PAI and Budi Pekerti as well as material about the story of Teladan Wali Songo. This study aims to describe the process of developing animated media video materials in the form of exemplary stories of Wali Songo in learning PAI and SD Budi Pekerti Class IV and describe the feasibility of video materials for animated media products for Wali Songo Exemplary Figures. This research includes types of research and development. The data collection technique used is observation, interviews, documentation and questionnaires. Data were analyzed through stages adapted to the ADDIE model, namely, analysis, design, development, implementation, evaluation. The results of the development of animated media in the form of video based on the validation results of media experts show a feasibility percentage of 90.38% with very decent qualifications. The results of the material expert validation show that the percentage of eligibility level is 90.90% with very decent qualifications. The results of small-scale trials obtained 98.39% with very good qualifications. The results of large-scale trials obtained a percentage of 98.07% with very good qualifications.

ABSTRAK

Siswa kelas IV SDN 5 Panarung masih belum dapat mengingat nama Wali Songo dan perilaku yang dapat dicontohkan dari kisah Wali Songo karena terbatasnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

ARTICLE HISTORY

Received 26 Juli 2023

Revised 22 Agustus 2023

Accepted 21 September 2023

KEYWORDS

Animated Media in the Form of Video, Inshot, Material for the Story of Wali Songo's Example

serta materi tentang kisah Teladan Wali Songo. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan materi video media animasi berupa kisah-kisah teladan Wali Songo dalam pembelajaran PAI dan SD Budi Pekerti Kelas IV serta mendeskripsikan kelayakan materi video produk media animasi bagi Tokoh Teladan Wali Songo. Penelitian ini meliputi jenis-jenis penelitian dan pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner. Data dianalisis melalui tahapan yang disesuaikan dengan model ADDIE yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Hasil pengembangan media animasi berupa video berdasarkan hasil validasi ahli media menunjukkan persentase kelayakan 90,38% dengan kualifikasi sangat layak. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa persentase tingkat kelayakan adalah 90,90% dengan kualifikasi sangat layak. Hasil uji coba skala kecil diperoleh 98,39% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba skala besar diperoleh persentase

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini sudah mulai berkembang, dengan menggunakan aneka macam-macam pembaharuan sudah dilakukan buat dapat menaikkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan diharapkan ada terobosan baru, seperti pengembangan kurikulum, penemuan pembelajaran dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Aneka macam media, terutama yg menggunakan alat elektronik, semakin memudahkan guru pada aktivitas pembelajaran sebagai akibatnya pembelajaran bisa berlangsung lebih efektif serta efisien.¹

Penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran membantu meningkatkan minat dan motivasi, dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan memberikan perubahan-perubahan psikologis terhadap peserta didik.²

¹ Eko Setiawan, *Pengembangan Pembelajaran Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif di Kelas V A Sekolah Dasar* (Pontianak: Universitas Tanjungpura, 2014), hlm. 2.

² Jihan Qonnitatillah & Vicky Dwi Wicaksono, "Pengembangan Cerpen Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Materi Proses Perumusan Pancasila di Sekolah Dasar," *Jurnal JPGSD*, no. 8 (2022), hlm. 2-3.

Penggunaan media pelajaran pada fase awal pembelajaran sangat menolong efektifitas proses pelajaran dan penyampaian informasi dan isi mata pelajaran. Sebagaimana firman Allah SWT memberikan pedoman dasar pengetahuan dalam Al-Qur'an surat Al-'Alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

o

Artinya: “Bacalah, dan Tuhanmu-lah yang maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya”.³

Menurut surah al-'Alaq ayat 1-5 dipaparkan bahwa Allah telah mengasih gambaran inti tentang nilai pendidikan membaca, menulis, meneliti, mempelajari, mempelajari yang tidak diketahui, karya-karya ini harus selalu mengandung nama Allah (*Bismillah*) sebelumnya mempelajari segala fenomena dan fenomena yang terjadi di alam semesta ini untuk mendapatkan manfaat ilmu, karena intinya ilmu adalah pondasi untuk menjalani kehidupan yang lebih sempurna.⁴

Adapun dari hal tersebut guru harusnya bisa memvariasikan media pelajaran agar menyenangkan dan memberi semangat belajar peserta didik. Jenis media pelajaran yaitu pemakaian alat secara bervariasi antara jenis-jenis alat pelajaran yang ada. Namun, pemakaiannya tidak bisa lepas dari inspeksi tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal itu juga, pemakaian media dimungkinkan secara bersama-sama 2 atau 3 varian media dalam satuan pendidikan tertentu.⁵ Menurut Azhar Arsyad, penggunaan media pelajaran saat proses pengajaran dapat menimbulkan kenaikan dan keinginan yang baru.⁶

³ Kemenag RI, *Al-Qur'an Latin dan Terjemah* (Jakarta: Kemenag RI, 2023), hlm. 597.

⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbab: Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur'an Volume 14* (Tangerang: PT. Lentera Hati, 2016), hlm. 6.

⁵ Marno & Idris, *Strategi, Metode, Dan Teknik Mengajar* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 143.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 3.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis video. Media pembelajaran berbasis video merupakan salah satu bentuk penyanggah media yang lebih mengutamakan audio dan gambar dibandingkan dengan isi materi yang padat yang dapat dimengerti oleh siswa.⁷ Video juga menjadi media pembelajaran sangat diharapkan untuk merangsang otak, perasaan, perhatian, dan keinginan sebagai akibatnya terjadi proses pembelajaran serta bisa mempermudah menyampaikan pelajaran. Dari hal tersebut ada aplikasi yang mudah dioperasikan untuk membuat media animasi berbentuk video yaitu aplikasi *Inshot*.

Inshot adalah aplikasi *smartphone* yang sangat populer. Aplikasi ini adalah aplikasi untuk mendesain video editing grafis di *handphone* dan bisa di instal di semua jenis *smartphone* baik yang bertipe *smartphone* memiliki sistem operasi *Android* atau *iOS*. Keunggulan *Inshot* adalah sebagai aplikasi produksi media pembelajaran, yang bisa menyediakan fungsi latar belakang, animasi pesan, animasi foto, suara, musik, kontrol kelajuan video dan lain sebagainya. Jadi, dengan aplikasi *Inshot* ini dapat membuat media pembelajaran menjadi menarik dan peserta didik tidak merasa bosan saat proses pembelajaran.⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Nisa Agus Rahmawati dan Ganes Gunansyah pada tahun 2022 menyatakan bahwa hasil keefektifan produk berdasarkan rangkuman angket siswa rata-rata persentasenya adalah 93,75%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video story animation berbasis *Inshot* sangat cocok dan efektif sebagai bahan ajar yang beragam dan inklusif bagi siswa kelas IV SD.

Penelitian yang dilakukan juga oleh Mutiara Haepvika pada tahun 2022 menyatakan bahwa hasil percobaan dengan 20 siswa adalah 97,75% siswa tergolong “sangat menarik”. Skor rata-rata yang diperoleh dari uji coba guru dan

⁷ Jihan Qonnitatillah & Vicky Dwi Wicaksono, “Pengembangan Cerpen Dengan Menggunakan Aplikasi *Inshot* Materi Proses Perumusan Pancasila Di Sekolah Dasar,” *Jurnal JPGSD*, no. 8 (2022), hlm. 2-3.

⁸ Mutiara Haepvika, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Pada Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya di SD Negeri 17 Prabumulih* (Palembang: Universitas Sriwijaya, 2022), hlm. 3.

peserta didik yaitu 95,44% termasuk kategori “Sangat Menarik”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Inshot sangat layak dan efektif sebagai media pembelajaran pada siswa kelas V materi panas dan perpindahannya di SD Negeri 17 Prabumulih.

Peneliti mengembangkan media animasi berbentuk video ini disebabkan karakteristik pembelajaran siswa sekolah dasar yang tertarik pada hal-hal tertentu carilah kebenaran dari fakta dan tertarik pada mata pelajaran khusus. Di antara media pembelajaran tersebut, video animasi disajikan dengan karakter yang menarik dan dirancang dengan warna yang indah sehingga disukai oleh anak-anak sekolah dasar. Video animasi pembelajaran ini dikembangkan agar siswa lebih tertarik, termotivasi dan mudah menerima materi dalam hal ini adalah materi Kisah Keteladanan Wali Songo. Materi Kisah Keteladanan Wali Songo adalah materi yang bersifat abstrak sehingga perlu gambar bukan hanya sekedar teori/materi untuk dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 16 Desember 2022 yang dilakukan oleh peneliti dengan kepala sekolah SDN 5 Panarung, peneliti mendapatkan informasi bahwa sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap, salah satunya yaitu tersedianya proyektor dan laptop. Namun sarana tersebut belum digunakan secara maksimal oleh para guru yang ada di sekolah tersebut, karena guru yang ada di sekolah tersebut masih menggunakan media seadanya seperti kertas atau barang yang tidak terpakai lagi.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan peneliti, pada tanggal 14 Februari 2023 kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 5 Panarung yaitu Ibu ZI, selama ini proses pembelajaran yang dilakukan pada peserta didik kelas IV yaitu masih belum mampu mengingat nama-nama Wali Sembilan dan perilaku yang dapat dicontohkan dari kisah Wali Sembilan. Selain itu, guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti meoperasikan media pembelajaran dari buku pelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi kepada siswa selama proses belajar mengajar dan hanya melihat video yang relevan dengan materi yang terkait yang diambil dari YouTube.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 14 Februari 2023, peneliti juga belum menemukan adanya guru yang bisa mengoperasikan aplikasi pengedit video yang digunakan untuk membuat media pembelajaran animasi berbentuk video. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan guru terhadap IT sehingga belum terdapat guru membuat media animasi berbentuk video dengan memanfaatkan teknologi menggunakan aplikasi. Kelebihan video animasi yang akan peneliti kembangkan yaitu video animasi disajikan dengan karakter yang dapat bergerak dan didesain dengan warna menarik yang disukai siswa sehingga video animasi yang peneliti kembangkan lebih baik, unik dan lengkap dibandingkan yang ada di Youtube. Video animasi pembelajaran ini dikembangkan dengan tujuan agar siswa lebih senang, tertarik, bersemangat dan lebih memahami materi yang diajarkan.

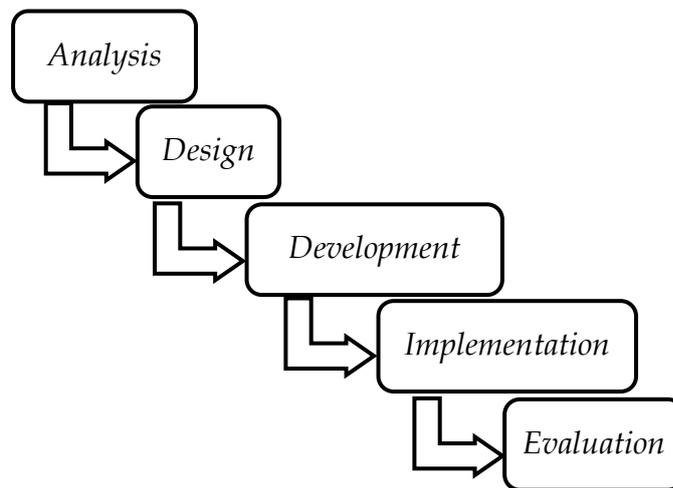
Menurut hasil observasi dan wawancara peneliti pada tanggal 14 Februari 2023 bersama siswa kelas IV di SDN 5 Panarung diketahui bahwa ciri-ciri belajar peserta didik disaat proses pelajaran yaitu memperagakan, melihat dan sangat tertarik pada kartun. Pada produk yang dikembangkan peneliti menyajikan cerita yang seru, serta warna-warna yang diminati oleh siswa kelas IV di SDN 5 Panarung.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka sangat penting bagi peneliti untuk mengembangkan media animasi berupa video materi kisah keteladanan Wali Songo di kelas IV SDN 5 Panarung, pengembangan tersebut dilakukan melalui penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Animasi Berbentuk Video Materi Kisah Keteladanan Wali Songo Pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas IV SD".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). R&D (*Research & Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji produk tertentu, dan

menguji efektivitas produk tersebut.⁹ Model pengembangan yang dipakai yaitu model ADDIE yang dimulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi¹⁰ yang bertujuan untuk mengembangkan produk media animasi berbentuk video materi kisah keteladanan Wali Songo pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IV SD.



Gambar 1. Bagan Model Pengembangan ADDIE

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data dalam penelitian R&D media animasi berbentuk video ini berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik pengambilan data tersebut digunakan untuk mengumpulkan data yang kemudian digunakan untuk analisis data dan memvalidasi produk yang akan dikembangkan.

1. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti ke lokasi penelitian untuk: (1) membuktikan kesesuaian data yang ditanyakan; dan (2) merekam tingkah laku dan fakta yang sebenarnya. Teknik observasi dilakukan untuk mendapatkan data keadaan ruangan pada (1) lembaga pendidikan, (2) pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, (3) penerapan media animasi berbentuk video pada materi Kisah Keteladanan Wali Songo

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 297.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta: Cet.23, 2016), hlm. 409.

yang dilakukan oleh peneliti, (4) tanggapan siswa dalam memahami materi Kisah Keteladanan Wali Songo yang disampaikan oleh peneliti melalui media animasi berbentuk video.

2. Wawancara

Teknik wawancara yang dilakukan yaitu wawancara face to face dengan kepala sekolah SDN 5 Panarung, 1 guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan siswa-siswi kelas IV SDN 5 Panarung. Hal itu dilakukan karena untuk mendapatkan informasi yang lengkap dan valid yang mencakup semua bidang terkait.

3. Dokumentasi

Adapun hasil foto yang digunakan dalam studi pengembangan ini adalah foto yang diambil pada saat wawancara, observasi, eksperimentasi dengan media, dan efisiensi siswa setelah menggunakan media animasi dalam video dengan menggunakan alat bantu kamera. Selain itu, dalam penelitian ini data yang dibutuhkan adalah data berupa RPP dan catatan atau dokumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran serta pelaksanaan kegiatan pembelajaran terkhususnya disaat uji coba media animasi berbentuk video.

4. Angket (*Kuesioner*)

Angket dalam penelitian dan pengembangan media animasi berbentuk video ini diberikan kepada validator ahli untuk menilai produk pengembangan ini, serta kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat *efektifitas* media animasi berbentuk video.

Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan teknik analisis data membuat dokumen menjadi pesan, mengolah ciri-ciri data mudah dipahami dan mendapatkan penyelesaian untuk masalah. Data yang diperoleh dari penilaian angket oleh ahli materi, ahli media, dan respon siswa dengan menggunakan skala *likert* akan dianalisa secara kuantitatif deskriptif. Analisis dokumen pada riset ini adalah menganalisis data kelayakan produk berupa media animasi berbentuk video.

Menurut Sugiyono dengan menggunakan skala *likert* untuk mengukur sikap, pandangan dan pemahaman individu atau kelompok tentang fenomena sosial. *Kuesioner* (angket) yang disebarakan dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*.¹¹ Validasi alat dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media merupakan data yang berdasarkan skala likert yang memiliki kualifikasi 4 tingkat (Sumasno, 2016: 74-79) setelah itu dihitung melalui skor item pada pertanyaan dalam angket. Untuk mencari persentase, bisa menggunakan rumus berikut:¹²

$$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

n = Jumlah subjek uji coba

Tabel 1. Skala *Likert*

No	Kualifikasi	Kode	Skor
1	Sangat Layak	SL	4
2	Layak	L	3
3	Tidak Layak	TL	2
4	Sangat Tidak Layak	STL	1

Memberi makna dan mengambil keputusan untuk perbaikan dan pengembangan Kriteria kelayakan penggunaan media sejalan dengan Sugiyono sebagai berikut:¹³

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 165.

¹² Sumasno Hadi, Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian pada Skripsi Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin: *Jurnal Ilmu Pendidikan* 22, no. 1 (2016), hlm. 74-79.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif.....*, hlm. 165.

Tabel 2. Skala Presentasi Kelayakan Acuan Penilaian Data

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Kode	Skor
1	81,25-100%	Sangat Layak	SL	4
2	62,5-81,25%	Layak	L	3
3	43,75-62,5%	Tidak Layak	TL	2
4	25- 43,75%	Sangat Tidak Layak	STL	1

Pada tabel 2. disebutkan kriteria presentase penilaian untuk mengetahui kelayakan. Digunakan tabel di atas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli media, ahli materi dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Animasi Berbentuk Video Materi Kisah Keteladanan Wali Songo

a. Tahap *Analisis*

1) Analisis Karakter Peserta Didik

Menganalisis karakter siswa merupakan tahap pemanfaatan. Peneliti menentukan karakter siswa yang menjadi dasar bagi peneliti produksi produk berupa media animasi dalam bentuk video dikembangkan. Dari hasil analisa karakter siswa tersebut, pada tahap ini peneliti melakukan wawancara pada tanggal 14 Februari 2023 kepada Bu ZI terkait karakter siswa, aspek yang ditanyakan yaitu kendala/hambatan yang dialami oleh peserta didik selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berfokus pada materi Kisah Keteladanan Wali Songo. Ibu ZI mengatakan bahwa:

“Pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya pada materi Kisah Keteladanan Wali Songo peserta didik masih belum mampu mengingat nama-nama Wali Sembilan dan tingkah laku yang dapat dicontohkan dari kisah

Wali Sembilan”.

Berdasarkan dari hasil observasi tersebut, diharapkan media animasi berbentuk video sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat memberikan pemahaman pada materi Kisah Keteladanan Wali Songo. Peserta didik membutuhkan media yang kreatif dan menyenangkan yang akan meningkatkan semangat atau motivasi peserta didik dalam belajar.

2) Analisis Keperluan

Menganalisis keperluan berguna untuk menggambarkan sejauh mana peminatan pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berfokus pada materi Kisah Keteladanan Wali Songo di sekolah A. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara, pada tanggal 14 Februari 2023 kepada guru kelompok A, terkait kebutuhan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berfokus pada materi Kisah Keteladanan Wali Songo. Ibu ZI mengatakan bahwa:

“Selama ini proses pembelajaran sudah dilakukan di empat guru gunakan media pembelajaran dari buku teks sebagai alat untuk menjelaskan materi kepada siswa selama proses pembelajaran, juga belum ada aplikasi edit video yang dapat dioperasikan oleh guru untuk produksi. Media pembelajaran animasi dalam bentuk video. hal ini dikarenakan guru kurang menguasai IT sehingga tidak ada guru untuk membuat media animasi berupa video pembelajaran pemanfaatan aplikasi untuk memanfaatkan teknologi”.

Oleh karena itu, penggunaan media animasi berupa video sekolah sangat diperlukan dan dapat membantu proses pembelajaran. Peserta didik membutuhkan media yang kreatif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan semangat atau motivasi peserta didik dalam belajar serta dapat membantu dalam mengingat materi Kisah Keteladanan Wali Songo yang bersifat abstrak sehingga perlu gambar bukan hanya sekedar teori/materi untuk dipahami oleh peserta didik.

3) Analisis Materi Pembelajaran

Menganalisis materi kajian ini meliputi penyesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku di sekolah, dan dengan referensi berkaitan dengan materi untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan pesan bahwa materi Kisah Keteladanan Wali Songo adalah materi yang bersifat abstrak sehingga perlu gambar bukan hanya sekedar teori/materi untuk dipahami oleh siswa. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media animasi berbentuk video untuk membantu proses pembelajaran peserta didik.

Adapun KD pada pelajaran ini diantaranya: 1) Memahami kisah keteladanan Wali Songo. Sedangkan indikator pencapaian kompetensi meliputi: 1) Menyebutkan arti Wali Songo, 2) Menyebutkan nama-nama Wali Songo, 3) Menjelaskan perilaku yang dapat diteladani dari kisah Wali Songo. Terakhir terkait dengan tujuan pembelajaran diharapkan peserta didik mampu: 1) Menyebutkan arti Wali Songo dengan benar, 2) Menyebutkan nama-nama Wali Songo dengan benar, 3) Menjelaskan perilaku yang dapat diteladani dari kisah Wali Songo dengan benar. Berdasarkan wawancara, buku yang digunakan guru dalam pembelajaran adalah buku paket Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV SD/MI kurikulum 2013. Buku paket Pendidikan agama Islam yang digunakan oleh guru dipadukan dengan menampilkan video yang berkaitan dengan materi ajar yang diambil dari *youtube*.

Kemampuan dasar materi ini meliputi: 1) Pemahaman Kisah teladan Wali Songo. Indikator pencapaian kompetensi meliputi: 1) Arti Wali Songo disebutkan, 2) Nama Wali Songo, 3) Menjelaskan tingkah laku yang dapat dicontohkan dari cerita Wali Songo. Terakhir, terkait dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh siswa mampu: 1) Arti Wali Songo dengan benar, 2) me nama Wali Songo benar, 3) Menjelaskan tingkah laku yang dapat dicontohkan dari cerita Wali Songo benar.

b. Tahap *Design*

Pada tahap perancangan ini, perancang produk dilakukan mengikuti proses analisis materi yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, materi dan siswa kelas IV SDN 5 Panarung. Dalam pembuatan media animasi berupa video, yang perlu dipersiapkan adalah *storyboard*, yang digunakan untuk menggambarkan garis besar alur cerita dari rencana awal pembuatan video untuk panduan sistematis dan menjadi referensi untuk membuat video dan menyiapkan skrip berdasarkan footage tersebut. Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan media animasi berupa video pembelajaran untuk mendapatkan materi cerita Wali Songo.

c. Tahap *Development*

Pada tahap ini, media animasi yang telah dirancang dalam bentuk video akan diuji kelayakannya oleh para ahli di bidang media dan materi. Pengujian kelayakan sudah dilakukan, jika belum layak pakai akan dilakukan ulang dengan saran dan pendapat dari ahli media dan materi serta akan direvisi kembali. Berikut langkah-langkah pengembangan media animasi berbentuk video:

- 1) Pembuatan media animasi berbentuk video dan proses perekaman
- 2) Gambar, ilustrasi dan musik
- 3) Proses *editing*

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

No	Validasi Ahli	Revisi Tahap	Hasil Validasi	Kategori
1	Ahli Media	I	80,76%	Layak
2	Ahli Media	II	90,38%	Sangat Layak
3	Ahli Materi	I	90,90%	Sangat Layak

d. Tahap *Implementation*

Media animasi berbentuk video pada pembelajaran Pendidikan

Agama Islam dan Budi Pekerti materi kisah keteladanan Wali Songo yang telah dihasilkan dan dikategorikan layak diuji cobakan dilapangan. Adapun setelah itu media animasi berbentuk video diuji cobakan kepada peserta didik yang berjumlah 6 orang uji coba skala kecil dan uji coba skala besar berjumlah 27 orang.

Tabel 4. Hasil Respon oleh Uji Coba Skala Kecil dan Besar

No	Uji Coba	Hasil Validasi	Kategori
1	Uji coba skala kecil	98,39%	Sangat Baik
2	Uji coba skala besar	98,07%	Sangat Baik

e. Tahap *Evaluation*

Fase kelima dari model pengembangan ADDIE adalah fase assessment atau penilaian. Tahap evaluasi terjadi jika tahap analisis, desain, pengembangan dan implementasi telah dilakukan. Evaluasi dilakukan melalui tes kecil dan tes besar. Tujuan dari tahapan evaluasi ini adalah untuk melihat keefektifan dan kepraktisan produk yang dihasilkan berupa media animasi berbentuk video.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan hasil penelitian di atas mengenai media animasi berbentuk video materi kisah keteladanan Wali Songo pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IV SD yang telah dilaksanakan dan disimpulkan bahwa;

1. Hasil proses penelitian dan pengembangan ini melalui 5 tahapan yang berdasarkan pada model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Adapun prosesnya: a) *analysis* (analisa), meliputi analisis karakter siswa, analisis keperluan dan analisis materi. b) *design* (desain), yaitu membuat teks yang digunakan untuk video, flowchart dan storyboard. c) *development* (mengembangkan), mengedit produk dengan menggunakan aplikasi Inshot dan validasi para ahli sebelum diuji cobakan. d) *implementation* (uji coba), meliputi uji coba skala kecil dan skala besar. e) *evaluation* (penilaian),

diperlukan untuk perbaikan/ revisi berdasarkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta uji coba lapangan.

2. Hasil memverifikasi hasil ahli media animasi dalam bentuk video, 47 poin dari 52, persen lulus 90,38% termasuk dalam keterangan “Sangat Memenuhi Syarat”. Hasil memverifikasi oleh ahli materi yaitu berjumlah skor yang didapat 40 dan skor maksimal 44 dengan persen lulus 90,90% termasuk dalam keterangan “Sangat Memenuhi Syarat”. Hasil respon siswa sebanyak 6 orang diperoleh yaitu 98,39% berada pada keterangan “Sangat Baik” dan terkait hasil respon siswa sebanyak 27 orang sebanyak 98,07% berada pada keterangan “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Haepvika, Mutiara. “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Pada Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya di SD Negeri 17 Prabumulih*”. Palembang: Universitas Sriwijaya, 2022.
- Idris & Marno. *Strategi, Metode, Dan Teknik Mengajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- Kementrian Agama RI. *Al- Qur’an dan Terjemahan*. Jakarta: Kementrian Agama RI, 2017.
- Setiawan, Eko. “*Pengembangan Pembelajaran Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif Di Kelas V A Sekolah Dasar*”. Pontianak: Universitas Tanjungpura, 2014.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur’an volume 14*. Tangerang: PT. Lentera Hati, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta: Cet. 23, 2016
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Artikel Dalam Jurnal

Hadi, Sumasno. Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian pada Skripsi Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 22, no. 1 (2016).

Qonnitatillah, Jihan & Wicaksono, Vicky Dwi. Pengembangan Cerpen Dengan Menggunakan Aplikasi *Inshot* Materi Proses Perumusan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal JPGSD*, no. 08 (2022).