



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

Muchammad Wildan Farizki¹, Dwi Fitri Wiyono², Fita Mustafida³
Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Malang

e-mail: ¹muchammadwildanfarizki@gmail.com, ²dwi.fitri@unisma.ac.id,
³fita.mustafida@unisma.ac.id

Abstract

The purpose of creating this interactive animated animation was to enhance pupils' comprehension of Islamic religious education curriculum. The fact that some students find Islamic Religious Education Learning (PAI) to be unappealing is one of the major obstacles. This research aims to develop interactive animation videos as a PAI learning medium at SMA Islam Nusantara, with the hope of increasing students' interest and motivation in learning Islamic teachings and helping them understand the material better. This research aims to develop interactive animation videos as a learning medium for Islamic Religious Education. It is hoped that this research can be a solution to the lack of interest of students in PAI materials in schools. This research uses the Research and Development (R&D) method which involves the steps of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Interactive animated videos were chosen as innovations because they are able to combine visual, audio, and interactive elements that can simplify abstract concepts and present material in a more engaging and easy-to-understand way. Thus, this media is expected to increase student involvement in learning and facilitate their understanding of PAI material. The study results indicated that interactive animation movies, used as a medium for PAI learning, were highly effective. In a small group, the product achieved an effectiveness rate of 89%, while in a bigger group, the rate increased to 96%. The teacher's reaction received a score of 90% in addition to the findings that indicated interactive animation movies as a PAI learning medium were highly effective in capturing students' interest in PAI topics.

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

A. Pendahuluan

Salah satu tantangan utama Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah kurangnya daya tarik mata pelajaran ini bagi sebagian siswa. Penggunaan metode

konvensional yang bersifat teoritis belaka dianggap kurang menggugah minat siswa, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif. Inilah yang dihadapi oleh pembelajaran pendidikan agama Islam sebagai tantangan di era ini.

Dalam penelitian Puspita (2023) yang berjudul “Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum”. Bahwa Banyak sekali metode pendidikan yang dapat dilakukan atau diterapkan dalam Ada banyak pendekatan pendidikan yang dapat digunakan dalam pendidikan agama. Namun, sangat disayangkan bahwa banyak guru agama yang tidak memahami berbagai pendekatan pembelajaran aktif yang sebenarnya dapat digunakan dalam mengajar agama. Agar pembelajaran agama islam mencapai hasil yang diharapkan, guru agama harus mengetahui dan menguasai berbagai pendekatan pembelajaran aktif. Namun, pelajaran pendidikan agama islam masih dominan di sekolah dengan metode ceramah.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagaimana Razak Ahmad dalam Munohsamy menjelaskan bahwa teknologi telah menguasai global dengan leluasa. Hampir setiap saat orang menggunakan teknologi dan dengan teknologi jugala menyebabkan kita boleh menguasai dan mengawal hampir setiap perkara di ujung jari saja. (Munohsamy, 2015). Hal ini tentu saja juga mengubah paradigma pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan, termasuk Pendidikan Agama Islam. Kebutuhan akan inovasi sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari ajaran Islam, serta untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru dalam menyampaikan materi PAI yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan menarik perhatian mereka. Inovasi juga perlu dilakukan guna mengembangkan kurikulum yang ada, serta manajemen pembelajaran pendidikan agama Islam (Fulan Puspita, 2023)

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

strategi yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PAI. Menurut Rahayu dan Kristiyantoro (2013), karena video animasi menarik, penggunaan mereka dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Karena media video animasi ini melibatkan sebanyak mungkin indera, terutama mata dan telinga, maka diharapkan informasi akan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran seperti video animasi yang menarik sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang mata pelajaran pendidikan agama Islam dan juga menjadi motivasi mereka untuk belajar.

Siswa memiliki beragam gaya pembelajaran yang mempengaruhi cara mereka memahami dan menyampaikan informasi. Beberapa siswa lebih responsif terhadap metode visual, sedangkan yang lain lebih suka belajar melalui pendekatan auditori atau kinestetik. Dalam konteks ini, pengembangan video animasi pembelajaran PAI dapat membantu mengakomodasi berbagai gaya pembelajaran, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih inklusif, dan meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan untuk menjembatani kesenjangan tersebut dan memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama Islam. Dalam konteks ini, video animasi dapat menjadi solusi inovatif yang mampu mengubah paradigma pembelajaran, menjadikannya lebih menarik, dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep agama Islam dengan cara yang lebih efektif.

Dalam penelitian Chintiya Oktafiyana dan Yolanda Amalia Septiana (2021) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Edu candy Dan Video Animasi Kinemaster Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya". Bahwa Media pembelajaran interaktif Candy Edu Game dan video animasi dikembangkan. Video animasi ini memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran. Hasil validasi kelayakan media ditinjau dari empat sudut pandang: kebahasaan, penyajian, pengaruh media terhadap strategi pembelajaran, dan kelayakan tampilan menyeluruh. Setelah ahli materi dan media melakukan penilaian, media ini dapat dianggap layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh pendidik.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan (R&D), sebuah pendekatan sistematis yang bertujuan menciptakan produk, program, atau metode baru yang bermanfaat, termasuk dalam bidang pendidikan. Penelitian dan pengembangan merupakan studi sistematis dalam proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar yang empiris menciptakan produk

dan alat non intruksional atau model dan non model yang telah ada maupun baru yang dikembangkan guna mendorong kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran (Richey & Klein, 2007). Metode R&D melibatkan langkah-langkah analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi untuk menghasilkan solusi inovatif yang efektif.

Dalam konteks pendidikan, Penelitian Pengembangan digunakan untuk mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran yang baru dan efektif. Diungkapkan oleh Purnama (2016). Menurutnya, penelitian dan pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk untuk pembelajaran. Metode Penelitian Pengembangan memastikan kualitas dan efektivitas produk dengan menggunakan data dan analisis untuk mengembangkan solusi yang relevan. Penelitian Pengembangan sangat cocok untuk pengembangan video animasi pembelajaran karena menawarkan pendekatan terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil. Proses ini memungkinkan inovasi dengan menemukan kesenjangan dalam metode pembelajaran saat ini dan mengembangkan solusi baru. Umpan balik dari pengujian dalam konteks nyata digunakan untuk menyempurnakan produk, memastikan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran.

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

Penelitian ini berbeda dengan penelitian lainnya karena tidak hanya mengembangkan video animasi interaktif untuk pendidikan agama Islam, tetapi juga menciptakan sistem manajemen pembelajaran berbasis website yang memudahkan akses bagi siswa dan guru. Basic website menggunakan Google Sites ini memungkinkan penggunaan video animasi interaktif secara efisien dan terstruktur, menawarkan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Google Sites memungkinkan akses yang mudah dan fleksibel bagi para pembelajar. Mereka dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja selama terhubung ke internet. Google Sites menawarkan beragam fitur interaktif,

seperti video, gambar, audio, dan animasi. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran (Auliani, dkk, 2023). Website ini memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara langsung melalui platform yang terorganisir, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri dan sesuai dengan waktu yang mereka inginkan.

Selain itu, sistem ini juga mendukung komunikasi antara guru dan siswa, memungkinkan umpan balik dan diskusi yang lebih baik. Selain menyediakan akses mudah ke video animasi interaktif, website ini juga dilengkapi dengan fitur kuis yang dapat digunakan untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari. Kuis ini membantu guru dalam memantau kemajuan belajar siswa, mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Dengan integrasi video animasi interaktif dan kuis di dalam website, penelitian ini menciptakan pendekatan pembelajaran yang komprehensif, efisien, dan dinamis. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih mendalam dan memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pendidikan agama Islam dengan menyediakan alat bantu pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta mendorong peningkatan kualitas pendidikan.

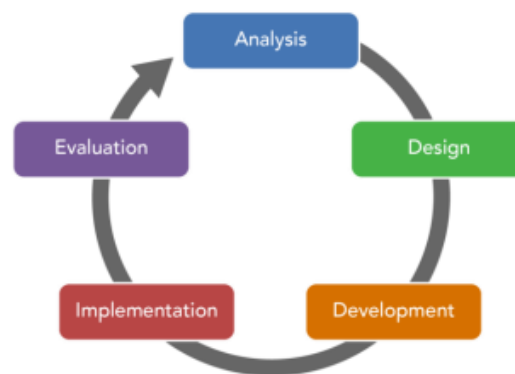
Berdasarkan wawancara dengan wakil kepala sekolah Ibu Kurnia Nurul Habibah, M.Pd dan guru mata pelajaran pendidikan agama islam Bapak Akhmad Fadholi, S.Ag. SMA Islam Nusantara adalah sekolah Islam yang memiliki visi dan misi yang jelas, yaitu dengan visi terwujudnya insan dalam imtaq, iptek, berdaya saing, dan berwawasan lingkungan berdasarkan Islam Ahlussunah waljamaah dan dengan misi merancang dan melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien dan Mengembangkan pembelajaran dan pembinaan secara insentif amaliah islam Ahlussunnah Wal Jamaah dan Akhlakul Karimah. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa sekolah ini layak dijadikan objek penelitian, karena penelitian yang dilakukan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan sekolah.

SMA Islam Nusantara memiliki banyak pengalaman dalam mengembangkan program-program pendidikan dan pengajaran. Hal ini menjadikan sekolah ini sebagai salah satu sumber informasi yang berharga bagi para peneliti dengan harapan penelitian yang dilakukan di sekolah ini dapat memberikan inspirasi bagi pengembangan pendidikan dan pengajaran di SMA Islam Nusantara dan sekolah-sekolah lain. Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah peneliti tuliskan maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Islam Nusantara”**.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian Research and Development (R&D). Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan baik dalam proses maupun hasil pembelajarannya, penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan suatu produk (Purwa hadi, 2019). Pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi interaktif ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut tahapan pengembangan ADDIE (Rayanto & Sugianti, 2020): (1) analysis (tahap analisis), (2) design (tahap perancangan), (3) development (tahap pengembangan), (4) implementation (tahap pelaksanaan), dan (5) evaluation (tahap penilaian).

Model ADDIE dipilih dengan argumentasi bahwa sistematika pegembangannya relatif mudah diadaptasi.



Gambar 1 Skema Model Pengembangan ADDIE

Pada tahap analisis peneliti mengidentifikasi temuan-temuan melalui wawancara dan observasi. wawancara dilakukan secara sistematis kepada wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan guru mata pelajaran pendidikan agama Islam. Setelah melewati tahap analisis, kemudian tahap desain, setelah itu dilakukan tahap pengembangan, implementasi, dan finalisasinya dilakukan dengan evaluasi.

1. Dalam uji coba Validator disini berfungsi sebagai penguji kevalidan suatu produk yang terdiri dari dosen ahli materi dan dosen ahli media
2. Siswa kelas 11 SMA Islam Nusantara Malang yang dibagi menjadi dua yaitu uji coba skala kecil dengan perwakilan 15 siswa terlebih dahulu, setelah mengetahui hasilnya maka dilakukan proses revisi dan dilanjutkan uji coba produk dengan skala lebih besar yaitu satu kelas sejumlah 30 siswa. Sementara teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui validasi dan lembar angket.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Uji Coba Video Animasi Interaktif Si Udin

Hal pertama yang dilakukan adalah Analisis, Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan atau pendataan informasi sebagai informasi pendukung dalam pembuatan produk. Hasil dari pengumpulan informasi yang didapat oleh peneliti adalah informasi analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis karakteristik serta faktor yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam yang akan digunakan di SMA Islam Nusantara Malang. Kemudian analisis kebutuhan hidup, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI, ditemukan bahwa terdapat beberapa masalah utama yang perlu diatasi. Pertama, materi pembelajaran PAI yang disampaikan secara konvensional kurang menarik perhatian siswa. Analisis materi dan karakteristik juga dilakukan. Pada analisis karakteristik, peneliti menemukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Edukatif: Menurut hasil observasi dan wawancara dengan Pak Fadholi, karakteristik yang paling penting dalam pengembangan video animasi interaktif untuk PAI adalah edukatif. Hal ini mengacu pada kemampuan konten untuk secara efektif menyampaikan nilai-nilai pendidikan agama Islam sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sehingga mendukung proses belajar mengajar yang lebih bermakna.
- b. Adaptif: Berdasarkan pandangan Pak Fadholi, fitur adaptif dalam video animasi interaktif sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan beragam siswa di SMA Islam Nusantara Malang. Dengan kemampuan ini, materi pembelajaran dapat disesuaikan untuk berbagai tingkat pemahaman siswa, sehingga efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan secara signifikan..
- c. Sinkronisasi: Video animasi interaktif menyajikan audio dan visual secara bersamaan, membantu siswa memahami materi PAI dengan lebih baik melalui kombinasi suara dan gambar.

Analisis terakhir yang dilakukan adalah analisis faktor pengembangan video animasi. Visualisasi:

- a. Penggunaan ilustrasi yang menarik dan relevan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep PAI yang kompleks. Ilustrasi yang jelas dan estetik juga dapat meningkatkan daya tarik visual dari video animasi tersebut.
- b. Interaktivitas: Interaktif seperti kuis, simulasi, dan pertanyaan reflektif perlu dimasukkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Interaktivitas memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan umpan balik instan mengenai pemahaman mereka. Hal ini

sangat penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya pasif menonton tetapi juga aktif terlibat dalam belajar.

- c. Aksesibilitas: Video animasi dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti gadget, proyektor, dan laptop, serta dapat diputar berulang kali, sehingga fleksibel dan mudah digunakan kapan saja.

2. Desain Video Animasi Interaktif si Udin

Tahap atau Proses desain ini dilakukan dalam beberapa langkah yang telah direncanakan oleh peneliti, yaitu:

a. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data mengenai materi yang akan dibuat, yaitu materi Adab Menggunakan sosial Media. Peneliti mengumpulkan beberapa referensi mengenai tata letak, warna, dan visualisasi yang akan digunakan pada proses desain video animasi interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam. Data yang dikumpulkan mencakup referensi dari buku, artikel, dan media pembelajaran lainnya yang relevan.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru PAI untuk mendapatkan masukan mengenai materi yang tepat dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini penting untuk memastikan bahwa konten yang akan disajikan dalam video animasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di SMA Islam Nusantara Malang. Dengan mengumpulkan data yang komprehensif, peneliti dapat memastikan bahwa video animasi yang dikembangkan memiliki karakteristik yang sesuai dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, menjawab rumusan masalah pertama mengenai proses pengembangan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran PAI.

b. Desain Media Pembelajaran

Setelah melakukan pengumpulan data, peneliti membuat rancangan video animasi berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan. Setelah dilakukan perancangan peneliti mulai mendesain beberapa komponen pada video animasi interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam yang terdiri dari: a) membuat storyboard, b) membuat text to speech /dubbing dari narasi yang sudah dibuat di storyboard menggunakan AI, c) memilih backsound yang cocok dengan video animasi, d) memvisualisasikan animasi sesuai storyboard, e) menambahkan efek-efek yang sesuai dan menunjang estetika video, f) render/export project video animasi dari after effect ke format mp4, g) upload video animasi ke channel YouTube, h) input video animasi interaktif ke website "belajar bareng si udin"

c. Desain Instrumen Penelitian

Selain mendesain video animasi interaktif sebagai media pembelajaran, peneliti juga membuat instrumen penelitian untuk video animasi interaktif. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data tentang hasil membuat video animasi interaktif dan menentukan apakah media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi atau tidak kriteria yang ditetapkan. Instrumen uji kevalidan dan instrumen respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran terdiri dari dua kategori.

d) Desain Instrumen Uji Kevalidan

Instrumen uji kevalidan dibuat sesuai dengan kebutuhan peneliti. Lembar validasi terdiri dari dua macam yaitu: Lembar instrumen validasi ahli media, pada lembar ini yang akan dinilai terdiri dari 2 aspek penilaian yaitu aspek desain media dan aspek penggunaan media, terdiri dari 12 poin pertanyaan.

e) Lembar instrumen validasi ahli materi

pada lembar ini yang akan dinilai terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu, aspek penilaian materi, aspek bahasa, aspek manfaat, aspek kesesuaian materi dengan ilustrasi, terdiri dari 17 poin pertanyaan

f) Desain Instrumen Respon Guru dan Siswa

Instrumen ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian video animasi interaktif sebagai media pembelajaran dengan indikator ketercapaian materi dalam menggunakan social media dan mengetahui tingkat minat siswa terhadap media pembelajaran. Instrumen respon guru terdiri dari 13 poin pertanyaan dan instrumen respon siswa terdiri dari 16 poin pertanyaan. Dengan menggunakan instrumen-instrumen ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang relevan dan akurat mengenai efektivitas video animasi interaktif, sehingga dapat mengetahui peran video animasi interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Pendidikan Agama Islam

3. Pengembangan (Development) Video Animasi Interaktif Si Udin

Video animasi interaktif sebagai media pembelajaran dibuat sesuai dengan hasil desain pada tahap pengembangan. Validator akan memeriksa media setelah di ekspor. Tujuan validasi adalah untuk mengetahui apakah video animasi interaktif sebagai media pembelajaran layak digunakan sebagai media belajar siswa. Adapun hasil dari tahapan pengembangan (*Development*) yaitu:

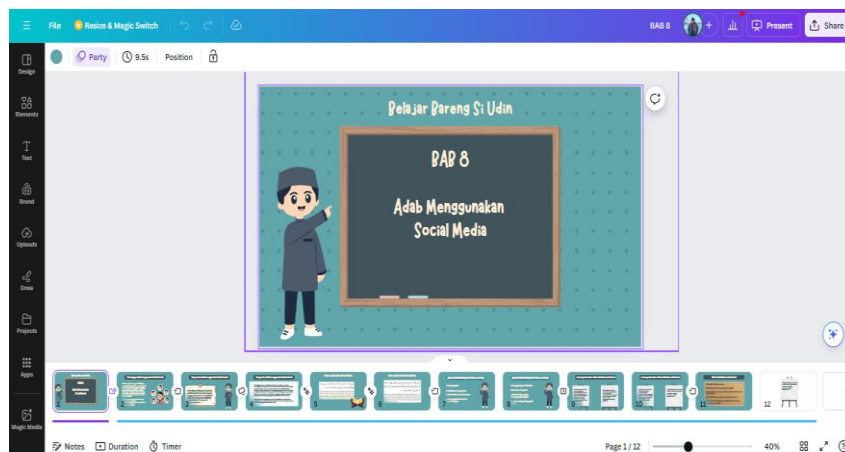
a. Pengembangan Video Animasi Interaktif

Pada sub-bab ini, peneliti akan menjelaskan seluruh proses pengembangan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Tahapan ini mencakup langkah-langkah berikut:

1) Pembuatan Storyboard

Pada tahap ini, peneliti membuat storyboard sebagai panduan alur cerita dan adegan-adegan yang akan ditampilkan dalam video animasi interaktif. Storyboard ini mencakup semua elemen penting seperti dialog, narasi, dan visualisasi adegan yang sesuai dengan materi Adab Menggunakan Media Sosial. Pembuatan storyboard

dilakukan dengan cermat untuk memastikan setiap adegan dapat menyampaikan pesan pendidikan dengan jelas dan efektif.



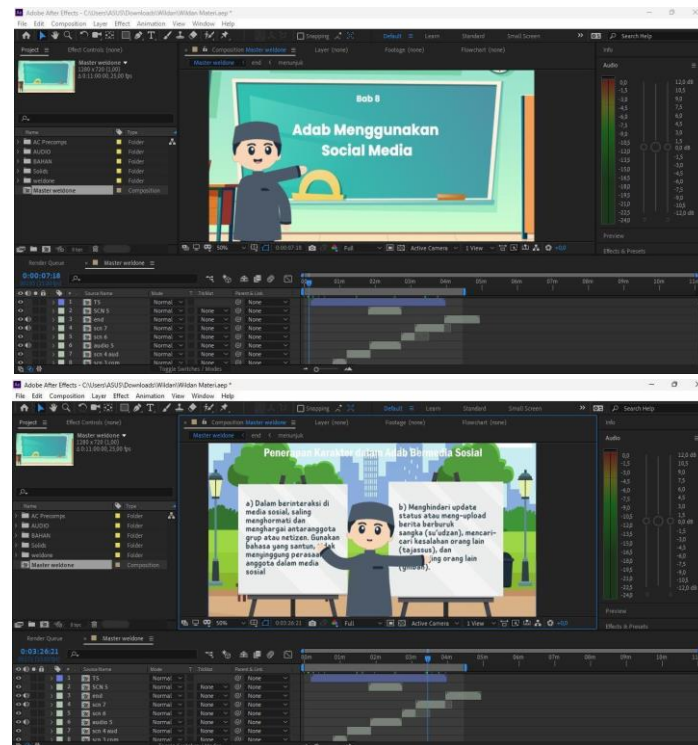
Gambar 2 Pembuatan Storyboard

2) Pembuatan Text To Speech (Dubbing)

Setelah storyboard selesai, peneliti menggunakan teknologi text-to-speech untuk menghasilkan narasi yang akan digunakan dalam video animasi. Narasi ini dihasilkan dari naskah yang telah dibuat sebelumnya dan diubah menjadi suara menggunakan AI. Proses ini memastikan bahwa narasi dalam video animasi jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

3) Proses Pembuatan Video Animasi Interaktif

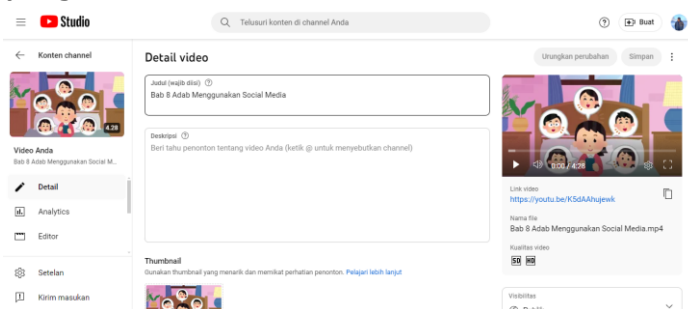
Pembuatannya dimulai dengan menerapkan storyboard dan narasi yang telah disiapkan menggunakan Adobe After Effects. Peneliti memvisualisasikan karakter dan adegan sesuai storyboard, memastikan setiap elemen visual berjalan sesuai dengan alur cerita yang diinginkan. Efek visual ditambahkan untuk meningkatkan estetika dan daya tarik video, termasuk transisi yang halus dan animasi gerakan yang dinamis. Setiap langkah pembuatan diawasi dengan cermat untuk menjaga kualitas dan konsistensi. Setelah semua elemen animasi selesai dan diperiksa untuk memastikan tidak ada kesalahan, video di render dan diekspor ke format MP4.



Gambar 3. Proses Pembuatan Video Animasi Interaktif

4) Upload Video Animasi Interaktif ke Youtube

Setelah proses pembuatan video selesai, video animasi interaktif diunggah ke channel YouTube. Pengunggahan ini dilakukan untuk memastikan bahwa video dapat diakses dengan mudah oleh siswa dan guru. YouTube dipilih sebagai platform karena kemudahannya dalam distribusi dan kemampuannya untuk menjangkau audiens yang luas.



Gambar 4. Upload Video Animasi Interaktif ke Youtube

5) Integrasi ke Website "Belajar Bareng Si Udin"

Langkah terakhir dalam pengembangan video animasi interaktif adalah mengintegrasikan video ke dalam website "Belajar Bareng Si Udin". Website ini

dirancang untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran. Pada website ini, video animasi interaktif ditempatkan bersama dengan fitur-fitur lain yang mendukung proses belajar mengajar, seperti materi pelajaran dan latihan soal



Gambar 5. Dashboard Website Belajar Bareng Si Udin

b. Validasi Produk

Produk awal akan divalidasi oleh tim ahli. Tujuannya adalah untuk mendapatkan kelayakan media dan mendapatkan masukan untuk memperbaiki kekurangan produk yang telah dikembangkan. Sebelum melanjutkan ke tahap uji coba lapangan, validator melihat produk awal yang dilengkapi dengan lembar validasi untuk mengetahui seberapa valid media tersebut. Selain memberikan nilai validasi, tim ahli juga memberikan rekomendasi untuk revisi produk agar menjadi lebih baik lagi. Hasil dari validasi dan rekomendasi revisi yang diberikan oleh tim ahli untuk video animasi interaktif yang digunakan untuk mengajar agama islam dapat dilihat di sini. Data validator yang memvalidasi media ini adalah sebagai berikut:

1) Hasil Validasi Ahli Materi Validasi

Validasi ahli materi diisi oleh Bapak Akhmad Fadholi, S.Ag. guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Islam Nusantara sebagai validator ahli materi pada tanggal 1 Juni 2023. Berikut adalah hasil validasi materi video animasi interaktif sebagai media pembelajaran. Hasil validasi materi dikalkulasi untuk mengetahui tingkat persentase kelayakan media berdasarkan pendapat ahli. Persentase penilaian ahli materi dirumuskan dengan $\frac{\sum x}{\sum x1}$ sebagai jumlah nilai ideal dan $\sum x$ sebagai jumlah nilai yang didapat dari hasil validasi media. Data yang didapat tersebut, dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

$$p = \frac{76}{85} \times 100\%$$

$$p = 0,89 \times 100\%$$

$$p = 89\%$$

Dari hasil perhitungan keseluruhan, peneliti mendapatkan persentase 89% yang menunjukkan kategori bahwa media ini sangat valid untuk digunakan. Meskipun peneliti mendapatkan hasil yang sangat valid.

D. Simpulan

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk yang disebut "Video Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", yang dapat ditemukan di website "Belajar Bareng Si Udin". Namun, kehadiran media pembelajaran yang berbasis video animasi interaktif sebagai alat untuk mengajar materi PAI tidak berarti sepenuhnya menghilangkan peran buku teks atau pendidik di kelas. Usman (Hasibuan, et al. 2021) menyatakan bahwa media pengajaran digunakan untuk meningkatkan atau mempertinggi kualitas kegiatan belajar mengajar. Ini dilakukan dengan tujuan untuk menggunakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai alat bantu pembelajaran, dengan tujuan untuk mempertahankan relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, mempermudah pembelajaran, dan membantu siswa menkonsentrasi dan memahami materi.

Peran video animasi interaktif sebagai media pembelajaran PAI adalah membantu siswa menyampaikan informasi yang kompleks. Seperti yang disampaikan oleh Ega Safitri dan Titin (2021), Animasi sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi yang kompleks secara visual dan interaktif. Oleh karena itu, video animasi interaktif dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Produk media pembelajaran video animasi interaktif disusun dalam beberapa langkah. Storyboard, yang berfungsi sebagai sumber visualisasi dan narasi video, dibuat sebelum pembuatan video animasi interaktif ini. Kemudian dimasukkan atau dianimasikan ke dalam Adobe After Effect. Program ini biasa digunakan untuk melengkapi kebutuhan untuk animasi, videografis, motion grafis, dan banyak produk motion visual lainnya. Dengan Adobe After Effect, peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran video animasi interaktif. Produk ini dirancang untuk memberi siswa opsi lain untuk menggunakan sosial media untuk belajar materi PAI, khususnya bab adab menggunakan social media. Selain itu, produk ini dirancang untuk membantu guru menggunakan media ini untuk membuat pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih menyenangkan dan efisien.

Video animasi interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam ini telah melalui tahapan validasi materi dengan skor 89% yang menunjukkan bahwa materi dalam media ini sangat valid untuk digunakan namun terdapat saran dari ahli materi untuk mengubah bahasa agar disesuaikan dengan

anak siswa SMA. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Dalam hal validasi media, 92% mengatakan bahwa media ini sangat layak digunakan. Namun, ahli media telah memberi saran dan komentar tentang cara memilih gaya font atau jenis huruf yang lebih sesuai dengan karakter siswa. Setelah melakukan berbagai perubahan yang disarankan oleh ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan tahap uji coba produk (kelompok kecil), dan mendapatkan skor 89%, menunjukkan bahwa kategori sangat efektif. Pada tahap uji coba produk (kelompok besar), peneliti tidak mendapatkan saran atau indikator penilaian yang rendah, yang berarti mereka tidak perlu melakukan perubahan dan dapat diuji cobakan pada kelompok yang lebih besar. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada guru untuk menilai seberapa efektif video animasi interaktif sebagai media pembelajaran agama islam. Peneliti menemukan bahwa video animasi memiliki persentase sebesar 90% yang masuk dalam kategori sangat efektif.

Daftar Rujukan

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas iv sd negeri mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). Blended Learning Konsep dan Implementasi pada Pendidikan. In Kadek Cahya
- Gunawan, Heri. 2012 *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung : Alfabeta)
- Hasmira, dkk. (2017). "Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa," *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS* 1, no. 2 (2017): 128–37.
- Lendeng, Lisa Cintya. Sugiarso, Brave Angkasa. 2021. *"Interactive Learning based on Animation in Petroleum Subject for Grade XI Senior High School"*. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer* vol. 16 no. 2 April – June 2021, pp. 183 - 192
- Maulana, Khamim Eko. Riyanto, Andi Dwi. (2014) "Pembuatan Animasi Interaktif Pembelajaran Gitar Tingkat Pemula"
- Melati, E. Fayola, A.D. Dkk. (2023) Pemanfaatan Animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar

- Mustafida, Fita. (2013). KAJIAN MEDIA PEMBELAJARAN BERDASARKAN KECENDERUNGAN GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK SD/MI.
- Navirida, E. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan pendekatan kontekstual materi mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya untuk siswa kelas V sd. Simki- Pedagogia, 1(1).
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. Proximal Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika ISSN 26158132 (Cetak) ISSN 26157667 (Online), 2(1), 50–59
- Nurfadhilah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P.R., & Sifa, U. N. 2021. *"Peranan Media Pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. 3,13."*
- Sobron, A.N, Dkk. "Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Siswa," Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme 1, no. 2 (2019): 30–38.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. 2017. Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik (1st ed.) Pustaka Abadi.
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video animasi sebagai sarana meningkatkan semangat belajar mata kuliah media pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. Jurnal Eduscience, 8(1), 30–38.
- Waruwu Marinu, 2024. "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan". Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume 9 Nomor 2 Mei 2024
- Yuliansah, Y. (2018). Efektivitas media pembelajaran powerpoint berbasis animasi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi, 15(2), 24–32
- Zunaida, Diska Ayu. 2022. *"MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN DARING"*