



Pengembangan Vidio Animasi Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti

Nahda Zulvia Marni¹, Rizki Pebrina², Ali Akbar³

*Correspondence :

Email :
nahda1407@gmail.com

Authors Affiliation:

¹Universitas Islam Negeri
Mahmud Yunus
Batusangkar

³Kementerian Agama,
Tanah Datar

Article History :

Submission : Oktober 19,
2023

Revised : November 30,
2023

Accepted : Desember 12,
2023

Published: Desember 31,
2023

Keyword : Islamic
Education, Video
Animation.

Kata Kunci : Pendidikan
Agama Islam, Video
Animasi.

Abstract

The development of science and technology can be used to improve the progress of the educational process through careful planning. In the learning process, for example, there are many media that can be developed by teachers by utilizing existing technology. This is a demand that PAI teachers must carry out so that learning is more effective and able to attract students' attention and motivation. Currently, there are many applications that can be used by teachers in designing interesting and technology-based learning media. Among the applications that can be used is Macromedia Flash 8. The aim of this research is to develop animated videos using the Macromedia Flash 8 application for PAI and Budi learning. Valid and practical character. This research is development research with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implement and Evaluation). Data collection tools include validation sheets and questionnaires with data analysis techniques using the Aiken Formula. Based on the results of the validity test of animated videos using the Macromedia Flash 8 application, the overall result was 0.83 with very valid criteria, for the practicality aspect the overall result was 0.91 with the very practical category.

Abstrak

Perkembangan IPTEK dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemajuan proses pendidikan melalui perencanaan yang matang. Dalam proses pembelajaran misalnya, banyak media yang bisa dikembangkan oleh guru dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Ini merupakan sebuah tuntutan yang harus dilakukan oleh guru PAI agar pembelajaran lebih efektif dan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa. Saat ini banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam merancang sebuah media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi. Di antara aplikasi yang dapat digunakan adalah macromedia flash 8. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan video animasi menggunakan aplikasi macromedia flash 8 pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang valid dan praktis. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluation). Alat pengumpulan data berupa lembar validasi dan kuesioner dengan teknik analisis data menggunakan Formula Aiken. Berdasarkan hasil uji validitas video animasi menggunakan aplikasi Macromedia flash 8 secara keseluruhan diperoleh hasil sebesar 0,83 dengan kriteria sangat valid, untuk aspek praktikalitas secara keseluruhan diperoleh sebesar 0,91 dengan kategori sangat praktis.



Pendahuluan

Menurut Undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Ali (Azzahra, 2021: 313) pembelajaran merupakan suatu sistem, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Beberapa komponen dimaksud meliputi: (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metode, (4) alat/media dan, (5) evaluasi. Karena pembelajaran merupakan suatu sistem maka keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana efektifitas tiap – tiap komponen tersebut berinteraksi.

Askhabul kirom (2017:70) dalam jurnal al – murabbi mengartikan proses pembelajaran lebih operasional, yakni usaha yang dilakukan pendidik dengan sengaja untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan menjalankan dan membuat sistem belajar dengan banyak cara sehingga peserta didik bias. Melakukan kegiatan belajar dengan optimal. Proses pembelajaran semestinya bisa menciptakan keadaan kelas yang nyaman dan kondusif untuk menunjang kualitas proses pembelajaran. Menurut Zahara dalam jurnal ilmiah circuit (2015:60) kualitas proses pembelajaran terus meningkat, kalau antusias siswa dalam belajar juga meningkat, hal itu dapat diketahui dari meningkatnya rasa ingin tahu (curiosity), besarnya dorongan untuk bertanya, rajin membuat makalah, dan sensitive dengan isu pengetahuan terbaru. Namun, pada kenyataannya pendidikan yang ada pada saat ini, Peserta didik hanya menerima saja apa yang disampaikan oleh pendidik dan pendidik pun menyampaikan materi hanya dengan cara penjelasan secara langsung tanpa adanya perubahan (Agustina, 2019).

Pembelajaran yang terfokus pada penguasaan materi dianggap kurang menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif dan inovatif (Abdullah, 2017). Peserta didik berhasil menghafal dalam waktu yang relatif pendek, tetapi gagal dalam memecahkan persoalan yang ada (Muhson, 2010). Oleh sebab itu, dibutuhkanlah pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan proses pembelajaran dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ialah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Terciptanya suatu pembelajaran yang baik, guru harus bisa memilih dan menempatkan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Banyak media yang dapat digunakan oleh guru, seperti yang dikutip dari buku yang ditulis oleh (Nana sudjana, 2011) bahwa jenis media pembelajaran ada 3, yaitu yang pertama media audio yang hanya mengandalkan suara seperti tape recorder, radio dll. Yang kedua media visual yaitu media yang mengandalkan penglihatan

saja seperti foto, lukisan dan lain lain. Dan media yang ketiga adalah media audio–visual, yang mana media ini memperlihatkan gambar dan juga memperdengarkan suara contohnya itu seperti film, video, dll. Media adalah salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan dalam proses pembelajaran, kehadiran media sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal. (Rusman, 2011: 171).

Selain itu, pemilihan media pembelajaran merupakan hal yang penting bagi pendidik, pendidik harus memilih media pembelajaran yang akan membuat siswa tertarik terhadap media yang di buat. Jika media yang ditampilkan adalah hal–hal yang baru yang belum pernah dilihat atau diketahui oleh siswa baik secara fisik maupun non fisik, begitu juga pesan yang terkandung pada media tersebut adalah sesuatu yang baru dan atraktif misal dari segi warna dan juga desainnya, semakin besar rasa keinginan siswa untuk memahami dan menggunakan media tersebut (Mahnun, 2012: 31).

Seiring dengan perkembangan zaman, tenaga pendidik (guru) dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran. Sejalan dengan ini berdasarkan jurnal (Husaini, 2016) pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dapat melalui pemanfaatan internet dalam e–learning maupun menggunakan komputer. Diharapkan dengan menggunakan media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat terjadi. Di samping itu, Tantangan pendidikan pada era milineal yang dihadapi guru, menuntut guru untuk bisa Melek teknologi digital, Guru sebagai pembelajar sepanjang hayat, Menyuguhkan Pembelajaran yang Menyenangkan dan Penuh Makna, Guru harus menjadi Teladan, karena adanya perubahan peserta didik pada generasi era milenial guru harus melihat tantangan ini sebagai suatu hal positif dengan selalu melakukan inovasi dan keterampilan dalam pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Hal ini berarti bahwa pembelajaran PAI tidak saja dilakukan dengan menggunakan media yang konvensional namun juga dapat memanfaatkan media lainnya yang berbasis teknologi dan itu adalah sebuah keniscayaan yang mesti dilakukan pada pembelajaran saat ini. Penggunaan video dalam pembelajaran juga bisa menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran saat ini. Dimana media video sangat bagus, efektif serta efisien karna dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai dengan baik. Adanya video pembelajaran ini diharapkan, agar peserta didik mampu meningkatkan minat belajar (wisada dkk, 2019) dan tujuan pembelajaran akan lebih cepat tercapai. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, menuntut pendidik untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi tersebut dengan cara memanfaatkannya untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Saat ini, banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam membuat

media pembelajaran di antaranya seperti, Geogebra, Microsoft powerpoint, Adobe flash, Macromedia flash 8, dll yang seharusnya bisa dimanfaatkan dan dikembangkan untuk membuat media pembelajaran. Menurut (Sudjana, 2003) media pembelajaran dengan menggunakan media komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban dalam menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif, yang membuat peserta didik tidak mudah lupa, tidak mudah bosan dan lebih sabar menjalankan intruksi yang diinginkan program.

Dengan media ini juga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka bisa mengeksplorasi materi yang mereka pelajari yang membuat materi itu terus diingat dan melekat yang dapat membantu keberhasilan belajar nantinya. Semakin berkembang dan majunya teknologi informasi saat ini, maka tuntutan terhadap penggunaan media juga mengalami perubahan. Sudah seharusnya bagi pendidik untuk bersikap profesional dan mampu menyajikan media pembelajaran berbasis teknologi yang modern, menarik, unggul, dan praktis untuk digunakan. Begitu banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk menunjang profesinya sebagai pengajar, diantaranya media dengan menerapkan video pembelajaran. memaksimalkan proses pembelajaran terhadap pencapaian tujuan yang diinginkan. Dalam (Purwanti, 2015) mengelompokkan beberapa manfaat dari media pembelajaran, di antaranya menjelaskan pembelajaran yang bersifat abstrak, meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, mengaitkan teori atau konsep dengan realita, interaksi antar peserta didik dengan lingkungannya dapat meningkat, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu menggunakan penelitian lapangan dengan melihat kondisi secara langsung di tempat penelitian sebagai bentuk acuan dalam pengembangan produk. Produk yang akan di hasilkan menggunakan aplikasi Macromedia flash 8 dengan memberikan penayangan video berbentuk karakter animasi kartun kepada peserta didik. Hal ini Bertujuan agar peserta didik dapat memilih dan memahami isi dari video yang ditampilkan. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh (Sri Haryati, 2012) bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kelayakan dari produk yang dihasilkan. Hal ini tentu akan menjadi bahan pemikiran oleh guru terhadap media yang cocok digunakan dalam pembelajaran Pendidikan agama Islam. Rumusan masalah penelitian dalah bagaimanakah validitas dan praktikalitas video animasi menggunakan aplikasi Macromedia flash 8 pada mata pelajaran PAI. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui validitas dan praktikalitas video animasi menggunakan aplikasi Macromedia flash 8 pada mata pelajaran PAI.

Seluruh data yang didapatkan pada penelitian ini akan dikumpulkan menggunakan instrumen lembar validasi wawancara, lembar pedoman observasi dan wawancara adalah panduan atau kerangka kerja yang digunakan untuk memandu proses wawancara dan observasi dalam penelitian atau studi. Pedoman ini berisi serangkaian pertanyaan atau petunjuk yang dirancang untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan spesifik terkait topik penelitian yang sedang diteliti. Dan selanjutnya adalah lembar validasi, lembar validasi pada penelitian pengembangan ini menggunakan lembar validasi media video pada mata pelajaran Pendidikan agama islam terpadu dengan aplikasi pendukung Macromedia flash 8. Angket praktikalitas video animasi Penggunaan angket praktikalitas video ini adalah untuk meminta respon peserta didik terkait kemudahan dan kepraktisan video animasi pada mata pelajaran Pai terpadu. Pengisian angket ini dimulai skor 1 sampai 4 dengan penilaian tergantung skor yang dipilih seperti jawaban Sangat Setuju (SS) bernilai angka 4, Setuju (S) bernilai angka 3, Tidak Setuju (TS) bernilai angka 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai angka 1. Instrumen uji respon peserta didik yang berisikan pertanyaan serta skor penilaian 1 – 4. Dalam pengembangan video animasi pada tahap teknis analisis data instrumen validasi dan angket respon yang didapat digunakan dalam penelitian indeks validitas aiken. Afdhal & Sugiman yang dikutip oleh (Adi & Sujana, 2021) metode dalam langkah – langkah pembelajaran beserta teknik penilaian dan instrumen penilaian dalam lembar peserta didik harus disesuaikan sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran. Formula Aiken dengan indeks Aiken"s V didasarkan kepada penilaian n banyak orang.

Adapun bentuk keterangan formulanya:

n = Banyak dari *validator*

r = Angka penilaian yang diberikan oleh *validator*

c = Angka penilaian pada validitas tertinggi yaitu mencapai angka 5

l_0 = Angka penilaian pada validitas terendah yaitu mencapai angka 1

$s = r - l_0$

V = Indeks validitas butir

$$V = \sum s / (c - 1)$$

Sesuai dengan formula yang sudah disajikan dapat diketahui bahwa V adalah indeks dari kesepakatan terhadap kesesuaian butir atau tidaknya dari indikator yang akan diukur nantinya. Kemudian jika terdapat suatu indeks validitas tersebut telah diperoleh maka dengan itu dapat dikatakan produk yang disajikan secara tidak langsung termasuk kategori pencapaian (Adi & Sujana, 2021).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Video animasi yang dimaksud ialah gambar yang berasal dari kumpulan berbagai gambar, seperti manusia, hewan, tumbuhan, gedung dan sebagainya bergerak sesuai alur yang ditentukan. Hasil penelitian (Wisada, Putu Darma, I Kamong Sudarma, 2019) menjelaskan keunggulan dari video animasi yaitu dapat menyajikan unsur – unsur secara maksimal dan sempurna seperti warna, bunyi, gerakan serta suatu proses dengan jelas. Sehingga video animasi mampu menarik perhatian siswa dan akhirnya dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pendapat ini sejalan dengan pendapat lainnya yang menjelaskan pengertian video animasi dengan berbantuan aplikasi atau metode lain. Menurut (Nuswantoro and Vicky Dwi Wicaksono 2019:3166) menjelaskan bahwa "Video animasi pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi – materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu, dan cocok untuk sekolah dasar". (Khairani, febrinal. 2016: 95 – 102). Menurut (Sukanta, 2017: 28) kelebihan video animasi adalah:

- a. Penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.
- b. Tidak membuat peserta didik menjadi jenuh
- c. Gambar serta warna warni yang terdapat dalam video menjadi daya tarik peserta didik.
- d. Gambar objek lebih fleksibel dan terlihat nyata.
- e. Lebih komunikatif.

Informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi dengan membaca kadang – kadang sulit dimengerti. Selain itu, untuk membaca suatu informasi pendidik harus menyediakan waktu.

- f. Mudah dibuat dan dimodifikasi
- g. Mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.

Aplikasi *Macromedia flash 8* merupakan salah satu aplikasi pengeditan video animasi yang jarang digunakan oleh banyak orang, tetapi sangat cocok digunakan sebagai alat di dalam proses pembelajaran. Selain kualitas video yang dihasilkan sesuai kebutuhan, aplikasi ini juga mengandung banyak fitur – fitur yang membuat video semakin menarik akan tampilannya. Wirawan Istiono (2006:13) menjelaskan bahwa *Macromedia Flash 8* adalah suatu program aplikasi berbasis vektor standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk membuat animasi

logo, movie, game, menu interaktif, dan pembuatan aplikasi–aplikasi web (Darmawati et al., 2021).

Keistimewaan *Macromedia flash 8* juga ditemukan melalui fiturnya yang banyak dan unik, hingga pengeditan video penunjang pembelajaran lebih inovatif dan kreatif (Guntoro, 2022: 80). Pemilihan *Macromedia flash 8* dalam kegiatan pembelajaran memiliki banyak kelebihan segi fitur *Macromedia flash 8* memiliki fitur yang banyak dan lengkap dibandingkan *software* yang lain seperti *software adobe flash player* juga mempunyai banyak fitur sehingga mampu menghubungkan gambar suara dan animasi. Akan tetapi, pihak adobe mengumumkan bahwa *adobe flash player* sudah tidak bisa didukung lagi sejak 31 desember 2020 dan memblokir konten *flash* agar tidak berjalan pada *flash player* mulai dari 12 Januari 2021. *Macromedia flash 8* dihadirkan sebagai *software* pembuat video animasi yang mudah dan menyenangkan (Sesmiarni et al., n.d.)

Macromedia flash 8 ini pertama kali muncul dengan versi *Macromedia flash 8*, *Macromedia flash 8 1*. dengan terus berkembangnya teknologi *Macromedia flash 8* ada pembaharuan versi yakni *Macromedia flash 8*. Bedanya dengan versi sebelumnya ialah fitur yang terbaru, terbanyak dalam aplikasi tersebut.

Menurut (Johari, Andriana. Et al.2014:11) Semua jenis metode belajar terdapat kekurangan dan kelebihan, tak terkecuali media video animasi. Video animasi memiliki kelebihan tersendiri dan tidak dapat diragukan lagi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, media ini memiliki kelebihan yang dapat membuat motivasi belajar meningkat. Kelebihan video animasi sebagai berikut:

- 1) Objek yang berukuran besar dapat terlihat kecil
- 2) Penyajian informasi yang rumit dapat lebih mudah
- 3) Dapat menggabungkan lebih dari satu media dalam belajar.

Sedangkan kelebihan video animasi menurut (Sobron et,al. 2019)

- 1) Penggunaan media komunikasi yang lebih dari satu.
- 2) Dapat memudahkan guru dalam pemberian materi secara langsung kepada siswa melalui video maupun rekaman, sehingga apabila ada materi yang sulit dipahami oleh seorang siswa, maka ia dapat membuka kembali rekaman video yang telah dibagikan.

Sedangkan menurut Nuswantoro &Vicky Dwi Wicaksono:2019) menyatakan bahwa kelebihan video animasi adalah:

- 1) File berbentuk MP4, sehingga hal tersebut dapat mempermudah penggunaanya kerana dapat di tonton di laptop maupun komputer.
- 2) Proses penyebarannya sendiri justru lebih mudah yaitu menggunakan *smartphone*.

- 3) Sangat memudahkan penggunaan karena dapat dengan mudah dibawa kemana pun dan untuk pengunduhannya juga dimudahkan sebab telah disediakan link youtubenanya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, kesimpulan yang diperoleh dari media pembelajaran video animasi yaitu mempunyai kelebihan, kelebihan media diantara lain:

- 1) Dapat menarik perhatian peserta didik ketika belajar.
- 2) Guru dapat menghemat energi kerana penjelasannya dituangkan pada tayangan video.
- 3) Peserta didik mudah memahami materi pelajaran yang sangat sulit dipahami.
- 4) Penggunaan bisa di hp.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk memanfaatkan aplikasi – aplikasi tersebut untuk digunakan sebagai bahan/ media dalam pembelajaran agar peserta didik dapat lebih memahami dan tertarik pada materi yang disampaikan. *Software* yang coba peneliti kembangkan adalah *Macromedia flash 8* karena software ini diharapkan mampu menarik minat peserta didik dengan tampilan gambar, animasi dan suara yang jelas dan menarik. Penggunaan media pembelajaran secara umum dapat Dari banyaknya aplikasi yang bisa digunakan, peneliti memilih aplikasi *Macromedia flash 8* sebagai alat pembuatan media pembelajaran video animasi karena *Macromedia flash 8* merupakan aplikasi yang gampang difungsikan dan menolong pendidik membuat video animasi serta aplikasi ini terbilang dalam kadar normal untuk *Handphone*. Aplikasi edit video dengan praktis.

Pendidikan agama islam merupakan salah satu mata pelajaran yang mengarah kepada pemenuhan aspek jasmani dan rohani sehingga membentuk sikap peserta didik. Pembentukan sikap peserta didik inilah yang menjadi pilihan peneliti untuk bahan penelitian yang akan dikaji lebih lanjut. Hal ini berdasar pada pengaruh perkembangan zaman menjadikan perubahan terhadap lingkungan yang bercampur terhadap budaya luar sehingga banyak terjadi kurangnya rasa menghargai terhadap orang tua dan guru oleh peserta didik dalam kehidupan nyata. Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu materi yang bertujuan meningkatkan akhlak mulia dan nilai – nilai jiwa spritual dalam diri anak. Pendidikan agama khususnya agama islam mempunyai posisi penting dalam sistem pendidikan nasional dan menjadi materi wajib yang harus diajarkan kepada siswa. Alim dalam (Rahmawati, 2018) juga menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan program terencana dari pendidikan menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga sampai mengimani ajaran agama islam.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah kegiatan yang dilakukan untuk membimbing sekaligus mengarahkan anak didik menuju terbentuknya pribadi yang utama berdasarkan

nilai – nilai etika Islam dengan tetap memelihara hubungan baik terhadap Allah Swt, sesama manusia, dirinya sendiri dan alam sekitarnya melalui materi meyakini hormat dan patuh kepada orang tua adalah cerminan dari iman.

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komputer menuntut pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut dalam melangsungkan proses pembelajaran, banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu membuat media pembelajaran diantaranya seperti, *Geogebra*, *Microsoft powerpoint*, *Adobe flash*, *Macromedia flash 8*, dll yang seharusnya bisa dimanfaatkan dan dikembangkan untuk membuat media pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komputer menuntut pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut dalam melangsungkan proses pembelajaran, banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu membuat media pembelajaran diantaranya seperti, *Geogebra*, *Microsoft powerpoint*, *Adobe flash*, *Macromedia flash 8*, dll yang seharusnya bisa dimanfaatkan dan dikembangkan untuk membuat media pembelajaran. Menurut (Mahnun, 2012: 31) pemilihan media pembelajaran merupakan hal yang penting bagi pendidik, pendidik harus memilih media pembelajaran yang akan membuat siswa tertarik terhadap media yang di buat. Jika media yang ditampilkan adalah hal – hal yang baru yang belum pernah dilihat atau diketahui oleh siswa baik secara fisik maupun non fisik, begitu juga pesan yang terkandung pada media tersebut adalah sesuatu yang baru dan atraktif misal dari segi warna dan juga desainnya, semakin besar rasa keinginan siswa untuk memahami dan menggunakan media tersebut.

Di era modern saat ini perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi sangat berkembang dengan pesat, sehingga menjadikan itu sebagai suatu kebutuhan dan tuntutan yang harus dikuasai oleh pendidik maupun peserta didik, akan tetapi dalam penerapannya penggunaan media berbasis teknologi dan informasi ini bukan sesuatu yang mudah untuk dipelajari dan diterapkan. Dalam penerapannya penggunaan media berbasis teknologi membutuhkan beberapa teknik sehingga media tersebut dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan semaksimal mungkin, serta penggunaan media ini dapat berfungsi dengan baik dan tepat (Zahwa, Syafi'I, 2022).

Menurut Muhson, 2013 yang dikutip dalam jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia bahwa di era globalisasi dan informasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan, namun dalam implementasinya bukanlah merupakan hal yang mudah. Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut.

Berdasarkan argumen tersebut, perlu dirancang media pembelajaran yang memberikan kemudahan kepada guru serta bisa menunjang motivasi dan semangat belajar bagi peserta didik sehingga memunculkan pembelajaran yang

menyenangkan. Di antara media pembelajaran yang mampu membawa siswa kepada situasi nyata yang berhubungan dengan materi ajar adalah media audio visual, yaitu video pembelajaran dalam bentuk animasi. Dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Model ini disusun secara terprogram yang memudahkan peneliti dalam memecahkan sebuah masalah yang ingin diteliti. Dalam pencapaian hasil, model pengembangan ADDIE ini memiliki langkah – langkah tahapan, yaitu: (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Berikut penjelasan dari masing – masing tahapan pengembangan model ADDIE.

1. Tahapan Analisa (*Analysis*)

Tahapan analisis ini merupakan langkah awal dalam melihat, mengamati, dan menentukan materi ajar yang sesuai dengan tingkatan penerima materi dan sesuai dengan perkembangannya.

a. Menganalisis Media

Analisis media bertujuan terhadap penambahan pengetahuan terhadap apakah produk yang dikembangkan pada proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

b. Analisis KD

Analisis KD ini berguna untuk penetapan materi yang dapat digunakan dalam produk yang akan dikembangkan, yaitu untuk meningkatkan pengetahuan tentang meyakini hormat dan patuh kepada orang tua cerminan dari iman.

c. Analisis karakter peserta didik

Dari hasil wawancara terhadap beberapa anak, kebanyakan mereka tertarik dengan gambar, video dan juga film animasi seperti *Animasi si Nopal, Nusa dan Rara, Doraemon*. Hasil tersebut menandakan bahwa sebagian besar anak menyukai film animasi, hal ini seperti halnya dengan yang diungkapkan Palmiter dan Elkerton dalam Pujriyanto (2005:186) anggota dari kelompok teks atau tulisan.

2. Tahapan Perancangan (*Design*)

Pada tahapan ini merupakan lanjutan dari analisis yang sudah diamati dan siap untuk di susun dalam sebuah perancangan pengembangan suatu produk. Tahapan perancangan ini melihat kepada beberapa tahapan kegiatan.s

a. Pemilihan Materi Terkait Bahan Ajar

Dalam pemilihan materi untuk di jadikan bahan dalam pembuatan video animasi maka harus disesuaikan dengan media yang digunakan. Keberhasilan dari video animasi.

b. Penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM)

GBPM disusun untuk mengidentifikasi program pembelajaran yang akan dibuat. Melalui proses identifikasi maka ditentukan beberapa hal yang ada dalam program video

c. Pembuatan Flowchart (Bagan alur)

Flowchart merupakan alur program atau rangkaian kejadian dalam program yang dimulai dari pembuka (*star*), isi, sampai keluar (*exit/ quit*). *Flowchart* memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta pernyataannya.

d. Pembuatan Storyboard

Storyboard atau papan cerita yaitu uraian penjelasan program yang dikembangkan. *Storyboard* berisi visual dan audio penjelasan masing – masing alur dalam *Flowchart*.



Gambar 1. Tampilan Awal Video Berupa Cover

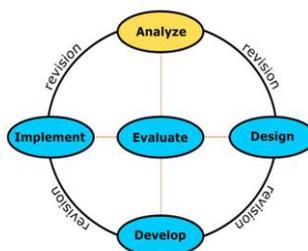


Gambar 2. Tampilan Pendahuluan

- e. Pengumpulan bahan–bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan video animasi menggunakan *Macromedia flash 8*. Pengumpulan *background*, animasi, *backsound* musik diperoleh dari menggunakan aplikasi *Capcut* dan video pendukung materi yang digunakan dalam pembuatan video diperoleh dari youtube.
- f. Pada tahap *programing* dilakukan kegiatan pemograman video animasi Pendidikan agama islam terpadu. Dimana *software* utama yang dibutuhkan dalam perancangan video adalah aplikasi *Macromedia Flash 8* dan *hardware* yang digunakan berupa *smartphone* atau android yang tidak berspesifikasi terlalu tinggi. Kemudian video animasi Pai terpadu yang dihasilkan dikemas dalam bentuk *software* MP4 yang *publish* melalui youtube. Sehingga perangkat yang digunakan untuk menjalankan video ini adalah *smartphone* atau android yang tidak berspesifikasi terlalu tinggi.

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan ini peneliti akan melakukan validasi suatu produk yang akan dibuat. Dimana produk tersebut akan divalidasi oleh tiga orang validator, selanjutnya melakukan perbaikan sesuai dari arahan yang diberikan oleh validator.



Gambar 3. *Prosedur Pengembangan*

4. Implementasi (*Implement*)

Setelah melewati tahapan pengembangan dan menghasilkan suatu produk maka tahapan implementasi ini ialah tahap pengujian kepada peserta didik dalam bentuk melihat kepraktisan dari produk yang dihasilkan. Produk nantinya diujicobakan kepada peserta didik kelas V SD, Pengujian ini awalnya tidak dilakukan dalam proses pembelajaran guna mengurangi resiko dari kegagalan produk atau ketidakefektifan produk yang dihasilkan.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahapan terakhir yaitu evaluasi. Tujuannya adalah untuk melakukan pemeriksaan terhadap kevalidan dan kepraktisan dari suatu produk yang telah diuji cobakan. Menurut (Medan & Panggabean, n.d.) menyatakan dalam model pengembangan ADDIE praktis digunakan untuk menggambarkan suatu pendekatan sistematis dalam pengembangan intruksional. Hal ini jelas karena tahapan model ADDIE memiliki susunan yang berurutan.

Data yang diperoleh menggunakan instrumen lembar validasi, yaitu validasi

ahli materi dan validasi ahli media. Untuk menilai valid atau tidaknya media video animasi penulis memberikan lembar angket yang ditambahkan dengan beberapa kolom saran dan pendapat dari validator. Angket ahli yang telah dibuat akan diberikan kepada para validator. Angket validasi ahli ini merupakan angket penilaian untuk mendapatkan data hasil penilaian kelayakan dari ahli materi. Setelah data diperoleh lalu di analisis untuk memperbaiki produk yang akan dikembangkan. Sesuai dengan formula yang sudah disajikan dapat diketahui bahwa V adalah indeks dari kesepakatan terhadap kesesuaian butir atau tidaknya dari indikator yang akan diukur nantinya. Kemudian jika terdapat suatu indeks validitas tersebut telah diperoleh maka dengan itu dapat dikatakan produk yang disajikan secara tidak langsung termasuk kategori pencapaian (Adi & Sujana, 2021). Berikut nilai dan kriteria pencapaian suatu produk :

Tabel 1. Nilai dan Kriteria Pencapaian Suatu Produk

No	Nilai	Kriteria	
1	0,81 – 1,00	Sangat Valid	Sangat Praktis
2	0,61 – 0,80	Valid	Praktis
3	0,41 – 0,60	Cukup	Cukup
4	0,21 – 0,40	Kurang Valid	Kurang Praktis
5	0,00 – 0,20	Tidak Valid	Tidak Praktis

Validitas Menurut Azwar arti keabsahan yaitu untuk melihat sejauh mana ketepatan dari instrumen pengukur dalam menjalankan fungsi ukurnya (studi et., al 2017). Keabsahan merujuk pada aspek ketepatan dan kecermatan hasil pengukuran. Jadi apabila suatu tes dikatakan memiliki keabsahan yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur dengan tepat.

Sedangkan pratikalitas Menurut Agustyaningrum (Maskar & Dewi, 2020) bahwa praktikalitas ialah suatu ukuran yang dapat digunakan peneliti agar mengetahui keterkaitan suatu produk dan ukuran praktikalitas diukur mulai dari yang mudah atau praktis yang dibuat dalam penyajian. Maka dengan kepraktikalitasan tersebut peneliti dapat dengan mudah mengetahui praktisnya produk yang dibuat.

Hasil validasi pada aspek media yang divalidasi oleh 3 orang validator, dapat dilihat bahwa hasil validasi pada aspek media secara umum adalah 0,853 dengan kriteria sangat valid, sedangkan hasil validasi pada aspek materi yang divalidasi oleh 3 orang validator, dapat dilihat bahwa hasil validasi pada aspek materi secara umum adalah 0,801 dengan kriteria sangat valid, dan mendapatkan rata-rata 0,860 dengan kriteria sangat valid. Dan hasil praktikalitas pada aspek tampilan media secara umum memperoleh nilai 0,88 Dengan kriteria sangat praktis, dan pada aspek penyajian materi secara umum memperoleh nilai 0,932 Dengan kriteria sangat praktis.

Tabel 2. Hasil Validitas

No	Aspek	Penilaian			S1	S2	S3	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
		V1	V2	V3							
1	Materi	75	78	74	57	60	56	173	216	0.801	Sangat Valid
2	Media	97	91	90	76	70	69	215	252	0.853	Sangat Valid
Jumlah		172	169	238	133	130	125	561	468	0.860	Sangat Valid

Tabel 3. Hasil Praktikalitas

Kriteria	Butir	Penilaian		\sum	n(c-1)	V	Ket
		R1 – R11	S1-S11				
Media	1 – 10	53	43	389	440	0,932	Sangat Praktis
Materi	11 – 14	53	42	164	255	0,88	Sangat Praktis

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil analisis data yang telah diuraikan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai produk video animasi Pendidikan agama islam terpadu menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* dinyatakan sudah valid setelah melakukan revisi berdasarkan uji validitas. Aspek media secara umum adalah 0,853 dengan kriteria "sangat valid" dan hasil validasi pada aspek materi secara umum adalah 0,801 dengan kriteria "sangat valid" sehingga video animasi yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Setelah melalui tahap revisi, penelitian dilanjutkan kepada tahap implement. Video animasi di uji cobakan kepada sebelas orang peserta didik kelas V untuk uji praktikalitas. Uji praktikalitas pada aspek tampilan media secara umum memperoleh nilai 0,88 Dengan kriteria "sangat praktis" dan aspek penyajian materi secara umum memperoleh nilai 0,932 Dengan kriteria "sangat praktis". Yang mana rata-rata validitas produk video pembelajaran diperoleh dengan nilai sebesar dengan kriteria sangat valid praktikalitas produk video animasi Pendidikan agama islam terpadu termasuk ke dalam kategori sangat praktis yang didapati berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan kepada Sebelas orang peserta didik dengan perolehan rata-rata praktikalitas sebesar dengan kategori sangat praktis.

Referensi

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Adi, G. M., & Sujana, I. W. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Solving Tri Hita Karena Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 113 – 121.

<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32764>.

- Agustina, M. (2019). Problem Base Learning (PBL): Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kreatif Siswa. *Agustina*, 164 – 173.
- Ardiansyah. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Animasi Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran Bahasa Inonesia Materi Teks Negosiasi Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tarakan. Skripsi. Universitas Borneo Tarakan: Tarakan.
- Baharuddin, I. (2014). Pesantren Dan Bahasa Arab. *Jurnal Thariqah Ilmiah*, 01(01), 16 – 30.
- Buchari, Z. Muhamad. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Melkanisme Pengujian Kendaraan Bermotor Di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. *Journal Vol 6*, no 1.
- Budi, Purwanti. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 3, Nomor 1, Januari 2015. Kota Probolinggo.
- Daryanto. (2013). *Media Pendidikan(Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desi, Periswenti. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling: Universitas Pahlawan*.
- Guntoro.2022. Peningkatan Keterampilan Membuat Video Pendukung Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Inshot Dan Vn Bagi Guru Olahraga Di Mgmp Kota Jayapura. *Journal Of Community Empowerment*. 1(2).
- Darmawati, G., Elin, Y., & Monia, F. A. (2021). Pengaruh Desain Media Pembelajaran dengan Program Adobe Flash CS 6 untuk Belajar Berhitung. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 1(3), 110 – 116.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129 – 150. <http://www.aftanalisis.com>.
- Hariri, R. Al, & Maharani, S. (2019). Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Yang Karya Videonya Diunggah Kembali (Reupload) Di Youtube Secara Ilegal Menurut Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Simposium Hukum Indonesia*, 1(1), 211.
- Ibrahim, R. (2013). PENDIDIKAN MULTIKULTURAL : Pengertian , Prinsip , dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam. *Addin*, 7(1), 1 – 26.
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia flash 8 Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95 – 102.
- Kirom,Askhabul. 2017. Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multicultural. *Jurnal al – murabbi*. 3(1).
- Muhson, A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nana Sudjana.(2003). *Teknologi Pengajaran*. Bandung:CV.Sinar Baru.
- Noeng Muhajir. (2017). Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 1.

- Nugraha, muldiyana. 2018. Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Jurnal Tarbawi: jurnal keilmuan manajemen pendidikan*.
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48 – 64.
- Pendidikan, D., Islam, A., Raden, F. I., & Lampung, I. (2015). Tujuan Pendidikan Islam Imam Syafe'I. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(November), 151 – 166.
- Rahmawati, Rina. 2021. Pengembangan media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*.1(1): Rahmawati, F. (2018). Kecenderungan Pergeseran Pendidikan Agama Islam di Indonesia Pada Era Disrupsi. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2). <https://doi.org/10.19105/tjpi.v13i2.1752>.
- Sesmiarni, Z., Darmawati, G., Yuspita, Y. E., Yeri, S., & Ikhsan, I. (n.d.). Android – Based Augmented Reality: An Alternative in Mastering Tajweed for Student Learning.
- Sugama, Maskar., & Putri Sukma Dewi. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 04, No. 02 November 2020, pp.888 – 899. Kota Lampung.
- Sri Haryati. (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Teguh, I Made; Jampel, I. N. P. T. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24 – 29.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, Adr. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234 – 237.