

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGHAFAL
SURAH AL-A'LA DI KELAS VI SDN 1 LALEBBATA
KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh :

ARIANTI MEGA HAMSUL

1902010005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGHAFAL
SURAH AL-A'LA DI KELAS VI SDN 1 LALEBBATA
KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh :

ARIANTI MEGA HAMSUL

1902010005

Pembimbing

- 1. Dr. Kaharuddin, M.Pd.I.**
- 2. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO**

2025

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang menyatakan di bawah ini:

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arianti Mega Hamsul
NIM : 1902010005
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang menunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 4 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Arianti Mega Hamsul






NIM 1902010005

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Menghafal Surah *Al-A'la* di Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo yang ditulis oleh Arianti Mega Hamsul Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010005, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 21 Agustus 2025 M bertepatan dengan 27 Safar 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 27 September 2025

TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang	()
2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.	Penguji I	()
3. Firmansyah, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	()
4. Dr. Kaharuddin, M.Pd.I.	Pembimbing I	()
5. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	()

Mengetahui:

a.n. Rektor UIN Palopo



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi

Pendidikan Agama Islam








Dr. Andri Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Menghafal Surah *Al-A'la* di Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo” yang ditulis oleh Arianti Mega Hamsul Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010005, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Jumat, tanggal 29 Juli 2025 bertepatan dengan 4 Safar 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *munaqasyah*.

TIM PENGUJI

- | | | |
|---|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Hasriadi S.Pd., M.Pd. | () |
| | Ketua Sidang/Penguji | tanggal : 14/08/2025 |
| 2 | Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. | () |
| | Penguji I | tanggal : 14/08/2025 |
| 3 | Firmansyah, S.Pd., M.Pd. | () |
| | Penguji II | tanggal : 14/08/2025 |
| 4 | Dr. Kaharuddin, M.Pd.I. | () |
| | Pembimbing I/Penguji | tanggal : 14/08/2025 |
| 5 | Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | () |
| | Pembimbing II/Penguji | tanggal : 14/08/2025 |

Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.
Firmansyah, S.Pd., M.Pd.
Dr. Kaharuddin, M.Pd.I.
Hasriadi, S.Pd., M.Pd.

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp. :

Hal : skripsi an. Arianti Mega Hamsul

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Arianti Mega Hamsul
NIM : 1902010005
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Menghafal Surah *Al-Al'la* di Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.
Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

wassalamu 'alaikum wr. wb.

1 Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.

Penguji I

2 Firmansyah, S.Pd., M.Pd.

Penguji II

3 Dr. Kaharuddin, M.Pd.I.

Pembimbing I/Penguji

4 Hasriadi, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II/Penguji

()

Tanggal : 14/08/2025

()

Tanggal : 14/08/2025

()

Tanggal : 14/08/2025

()

Tanggal : 14/08/2025

PRAKATA

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ
عَلَى وَالسَّلَامُ وَالصَّلَاةُ، الْعَالَمِينَ رَبِّ لِلَّهِ الْحَمْدُ، الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ
أَجْمَعِينَ وَأَصْحَبِهِ إِلَهٍ وَعَلَى مُحَمَّدٍ سَيِّدِنَا وَالْمُرْسَلِينَ الْأَنْبِيَاءِ أَشْرَفِ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Menghafal Surah *Al-A’la* di Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo” setelah melalui proses yang panjang.

Selawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, dan Dr. Takdir, S.H., M.H.

selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama yang telah membina dan berupaya meningkatkan mutu perguruan tinggi.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I Tarbiyah, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II Tarbiyah, dan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo,
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Palopo dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam serta staf PAI yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Kaharuddin, M.Pd.I. selaku Dosen Penasehat Akademik.
5. Dr. Kaharuddin, M.Pd.I. dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan penulis dalam rangka penyelesaian skripsi.
6. Seluruh Dosen beserta seluruh Staf Pegawai UIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Zainuddin, S.SE., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup UIN Palopo yang telah membantu dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Prof. Dr. Muhaimin, M.A., Muhammad Zuljalal Al-Hamdany, S.Pd., M.Pd., Mawardi, S.Ag., M.Pd.I., Suryani, S.Ag., Nur Fakhrunnisa, S.Pd., M.Pd., dan

Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. selaku tim validator dalam penyusunan skripsi ini.

9. Muliati Darwis, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 1 Lalebbata Kota Palopo yang telah memberikan izin, Suryani, S.Ag. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti beserta guru-guru dan staf yang telah membantu dalam melakukan penelitian dan pengumpulan data penelitian. Siswa-siswi kelas VI A SDN 1 Lalebbata Kota Palopo yang telah bekerja sama dengan penulis proses penelitian hingga selesai.
10. Terkhusus kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda Abdul Risal Hamsul, dan ibunda Arna, yang mengasuh, membesarkan, mendidik, membimbing, dan mendoakan penulis dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan, yang tiada hentinya memberikan motivasi kepada penulis. Adik tercinta, Armia Rahma Hamsul yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis, serta seluruh keluarga yang telah membantu dan mendoakan.
11. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2019 terkhusus kelas A, dan teman-teman KKN desa Balo-balo, Kec. Wotu, Kab. Luwu Timur yang telah kebersamaan dari awal perkuliahan hingga proses penyelesaian skripsi.
12. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT. Membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak

langsung. Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait dan khususnya bagi penulis sendiri.

Palopo, 18 Juli 2025
Penulis

ARIANTI MEGA HAMSUL

NIM 1902010005

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN

A. Transiterasi Arab – Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	cs (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Dzha	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka

ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Yes

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka di tulis dengan tanda (’).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, literasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i
اَوْ	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
اَ..... / آ.....	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya'</i>	<i>ā</i>	a dan garis diatas
إِ....	<i>kasrah</i> dan <i>ya'</i>	<i>ī</i>	i dan garis di atas
وُ... / ؤ...	<i>dammah</i> dan <i>wau</i>	<i>ū</i>	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : *Mata*

رَمَى : *Rama*

قِيلَ : *Qila*

يَمُوتُ : *Yamutu*

4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu *ta' marbutah* hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhomeh*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta' marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfal*
 الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ : *al-madinah al-fadilah*
 الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ـَ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbana*
 نَجَّيْنَا : *Najjaina*
 الْحَجُّ : *Al-hajj*
 عُدُو : 'aduwwun

Jika huruf ي ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (يِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi (i).

Contoh:

عَلِيٍّ : 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
 عَرَبِيٍّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. *Kata sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan asy-syamsu)
 الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (bukan az-zalzalah)
 الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

7. *Hamzah*

Aturan transminat bacahuruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'muruna*
 النَّوْءُ : *al-nau'*
 شَيْءٌ : *syai'un*
 أَمْرٌ : *Umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur''ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarh al-Arba''īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri''āyah al-Maslahah

9. *Lafz al-Jalālah*

Kata Allah yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atauberkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِإِلَهِ : *billāhi* , دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*.

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf (t). Contoh:

10. Huruf Kapital

Walaupun sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*AllCaps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama dari (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi''a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī'' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *ibnu* (anak dari) dan *Abū* (Bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa daftar singkatan yang dibakukan adalah:

Swt. = *subhanahu wa ta'ala*

saw. = *sallallahu 'alaihi wasallam*

as = *'alaihi al-salam*

M = Masehi

QS = *Qur'an, Surah*

HR = *Hadist Riwayat*

SDN = Sekolah Dasar Negeri

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI	v
NOTA DINAS TIM PENGUJI.....	vi
PRAKATA	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xxxii
DAFTAR KUTIPAN AYAT.....	xxxiii
DAFTAR KUTIPAN HADIS	xxxiv
DAFTAR TABEL	xxxv
DAFTAR GAMBAR.....	xxxvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
ABSTRAK.....	xxxviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	9
B. Landasan Teori	15
C. Kerangka Pikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28

B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
C. Subjek dan Objek Penelitian	29
D. Prosedur Pengembangan	30
1. Tahap Penelitian Pendahuluan	30
2. Tahap Desain	31
3. Tahap Pengembangan.....	32
4. Tahap Implementasi	32
5. Pembuatn Produk Akhir	32
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian.....	41
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	63
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Implikasi.....	71
C. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat Q.S. <i>Al-A'raf</i> ayat 52	21
Kutipan Ayat Q.S. <i>Al-A'la</i> ayat 1-19	24

DAFTAR KUTIPAN HADIS

HR. Al-Bukhari tentang pentingnya mempelajari Al-Qur'an	22
---------------------------------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perberdaan penelitian terdahulu yang relevan	12
Tabel 3.1 Kisi-kisi lembar validasi ahli media	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar validasi ahli materi	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket respon guru	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi angket respon siswa	36
Tabel 3.5 Kriteria validitas	39
Tabel 3.6 Kategori kriteria praktikalitas instrumen media pembelajaran	40
Tabel 4.1 Penyusunan kerangka video animasi.....	50
Tabel 4.2 Bagian-bagian video animasi pembelajaran	51
Tabel 4.3 Nama validator ahli	53
Tabel 4.4 Saran ahli media	55
Tabel 4.5 Saran ahli materi	56
Tabel 4.6 Hasil uji validasi ahli media	61
Tabel 4.7 Hasil uji validasi ahli materi	61
Tabel 4.8 Hasil uji praktikalitas guru.....	62
Tabel 4.9 Hasil uji praktikalitas siswa	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pikir	27
Gambar 4.1 Tampilan pemilihan <i>background</i>	45
Gambar 4.2 Tampilan pemilihan animasi	46
Gambar 4.3 Tampilan penambahan animasi mata dan mulut	46
Gambar 4.4 Tampilan penambahan elemen <i>bubble chat</i>	47
Gambar 4.5 Tampilan pemilihan animasi yang sudah dibuat sebelumnya dan tersimpan dalam bentuk video	48
Gambar 4.6 Tampilan pemilihan <i>font</i> dan warna untuk isi materi	48
Gambar 4.7 Tampilan penambahan <i>backsound</i>	49
Gambar 4.8 Rekaman suara untuk isi materi	49
Gambar 4.9 <i>QR</i> kode video pembelajaran	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Administrasi dan Persetujuan

Lampiran II Validasi Instrumen

Lampiran III Validasi Ahli Materi

Lampiran IV Validasi Ahli Media

Lampiran V Angket Praktikalitas Respon Guru

Lampiran VI Angket Praktikalitas Respon Siswa

Lampiran VII Dokumentasi

Lampiran VIII Data Riwayat Hidup

ABSTRAK

Arianti Mega Hamsul, 2025. *“Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video Animasi pada Materi Menghafal Surah Al-A’la.”*
Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo, Dibimbing Oleh Kaharuddin dan Hasriadi.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi "Menghafal Surah Al-A'la" di kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi prosedur pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis video animasi pada materi "Menghafal Surah Al-A'la" di kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo; dan (2) mengetahui validitas dan kepraktisan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi pada materi "Menghafal Surah Al-A'la" di kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo. Studi ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Lalebbata Kota Palopo, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VI A dengan jumlah siswa mencapai 27 siswa. Objek studi serta pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi yang berisi materi "Menghafal Al-Qur'an Surah Al-A'la". Teknik pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan melalui tiga metode yaitu observasi, wawancara, dan angket. Instrumen yang digunakan meliputi angket uji validitas, dan angket pengukuran aspek praktikalitas. Selanjutnya, data yang telah diperoleh kemudian dianalisis melalui dua tahap, yaitu analisis deskriptif kualitatif, dan analisis deskriptif kuantitatif. Perolehan penelitian mengindikasikan bahwasanya produk media pembelajaran yang dikembangkan berupa video animasi berisi: (1) cara membaca Surah Al-A'la yang benar, (2) kesalahan umum dalam membaca, dan (3) murottal Surah Al-A'la. Media ini dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media (skor 0,84) serta ahli materi (skor 0,92). Uji kepraktisan terhadap 27 siswa kelas VI menunjukkan persentase 85,02%, sedangkan guru PAI memberikan nilai 93,5%, yang mengindikasikan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan efektif dalam pembelajaran. Simpulan temuan ini ialah media pembelajaran PAI berbasis video animasi yang dikembangkan valid serta praktis untuk diterapkan pada pembelajaran Surah Al-A'la di kelas VI SD. Implikasinya, sarana ini dapat menjadikan alternatif inovatif guna peningkatan mutu pembelajaran agama Islam di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Surah Al-A'la

Diverifikasi oleh UPB



ABSTRACT

Arianti Mega Hamsul, 2025. *“Development of an Animated Video Based Islamic Education Learning Medium for Memorizing Surah Al-A‘la.”* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Kaharuddin and Hasriadi.

This research describes the design and validation of an animated-video learning medium to support sixth-grade students in memorizing Surah *Al-A‘la*. The study aimed (1) to identify the development procedures for the Islamic Education (PAI) learning medium; and (2) to determine its validity and practicality. A Research and Development (R&D) approach was employed using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Participants were 27 students of class VI A at SDN 1 Lalebbata, Palopo. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires, then analyzed with qualitative descriptive techniques and quantitative descriptive statistics. The final product is an animated video containing (a) correct recitation of Surah *Al-A‘la*, (b) common reading errors, and (c) a murottal (recitation) track. Expert validation confirmed the medium’s quality, with scores of 0.84 for media aspects and 0.92 for content. Practicality tests showed positive responses: students rated it 85.02 percent and the Islamic Education teacher 93.5 percent, indicating that the medium is attractive, user-friendly, and effective. The findings conclude that the animated-video learning medium is both valid and practical for teaching memorization of Surah *Al-A‘la* in elementary Islamic Education classes. This product offers an innovative alternative for enhancing the quality of Qur’anic learning at the primary school level.

Keywords: Animated Video, Learning Media, Surah *Al-A‘la*

Verified by UPB



الملخص

أريانتي ميغا حمسول، ٢٠٢٥. "تطوير وسيلة تعليم التربية الإسلامية المعتمدة على الفيديو المتحركة في مادة حفظ سورة الأعلى". رسالة جامعية في برنامج دراسة تعليم التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة بالوبو الإسلامية الحكومية. بإشراف قهار الدين وحسريادي.

تتناول هذه الرسالة تطوير وسائط تعليم التربية الإسلامية المعتمدة على الفيديو المتحركة في مادة "حفظ سورة الأعلى" في الصف السادس بالمدرسة الابتدائية الحكومية الأولى لالياتا بمدينة بالوبو. وتهدف الدراسة إلى: (١) تحديد إجراءات تطوير وسائط تعليم التربية الإسلامية المعتمدة على الفيديو المتحركة في مادة "حفظ سورة الأعلى" بالصف السادس، (٢) معرفة صلاحية الوسائط ومدى قابليتها للتطبيق في عملية التعليم. وقد اعتمدت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير باستخدام نموذج أدبي الذي يشمل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم. أجريت الدراسة في المدرسة الابتدائية الحكومية الأولى لالياتا بمدينة بالوبو، وكان موضوعها طلاب الصف السادس (أ) وعددهم ٢٧ طالبًا. أما موضوع التطوير فهو وسائط تعليمية معتمدة على الفيديو المتحركة تحتوي على مادة "حفظ سورة الأعلى". وقد جُمعت البيانات باستخدام الملاحظة، والمقابلة، والاستبانة. كما استُخدمت أدوات البحث مثل استبانة اختبار الصلاحية، واستبانة قياس جانب العملية. ثم حُللت البيانات عبر مرحلتين: التحليل الوصفي النوعي والتحليل الوصفي الكمي. وتشير نتائج الدراسة إلى أن الوسائط المطورة تتضمن: (١) طريقة القراءة الصحيحة لسورة الأعلى، (٢) الأخطاء الشائعة في القراءة، (٣) تلاوة مرتلة لسورة الأعلى. وقد حُكم على هذه الوسائط بأنها صالحة جدًا اعتمادًا على تقييم خبراء الوسائط (درجة ٠,٨٤) وخبراء المادة (درجة ٠,٩٢). أما اختبار العملية على ٢٧ طالبًا من الصف السادس فقد أظهر نسبة ٨٥,٠٢٪، في حين منح معلم التربية الإسلامية تقييمًا قدره ٩٣,٥٪، مما يشير إلى أن الوسائط جذابة وسهلة الاستخدام وفعّالة في التعليم. وتخلص الدراسة إلى أن الوسائط التعليمية للتربية الإسلامية المعتمدة على الفيديو المتحركة المطورة صالحة وعملية للتطبيق في تعليم سورة الأعلى للصف السادس الابتدائي. وتكمن أهميتها في كونها وسيلة بديلة مبتكرة لتحسين جودة التعليم الديني في المرحلة الابتدائية.

الكلمات المفتاحية: وسيلة التعليم، الفيديو المتحركة، سورة الأعلى

اللغة تطوير وحدة قبل من التحقق تم



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar pada dasarnya ialah pengalaman pribadi yang ditandai oleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman tersebut. Di sisi lain, pembelajaran berhubungan dengan penciptaan kondisi yang mendukung proses belajar bagi para siswa. Nurdyansyah menyatakan bahwasanya kesuksesan pada tahapan pembelajaran sangat terpengaruhi oleh kualitas pengalaman belajar yang diterima oleh siswa. Untuk membangun suasana belajar yang mendukung, seorang guru memiliki peran yang signifikan dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat.¹ Model pembelajaran mana yang akan diterapkan, serta jenis media apa yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa pada tahapan belajar mengajar.

Menurut Casmini, salah satu ciri masyarakat modern adalah kecenderungan untuk terus melakukan perubahan yang bertujuan untuk perbaikan di berbagai bidang, termasuk pendidikan.² Kebutuhan akan paradigma dalam pembelajaran telah diungkapkan dalam berbagai regulasi. UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pasal 4 ayat 4, mengatakan bahwasanya “Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran”.³ PP

¹ Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran*, edisi pertama, (Sidoarjo: Nizamial Learning Center, 2016), hal 2.

² Casmini, “Tingkatkan Motivasi Belajar Matematika dengan Model Hands On Activity”, dipublish pada tanggal 10 Februari 2021, <https://radarsemarang.jawapos.com/untukmu-guruku/721376084/tingkatkan-motivasi-belajar-matematika-dengan-model-hands-on-activity>, diakses pada tanggal 14 Maret 2023.

³ Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 4 ayat 4 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1, menekankan bahwasanya tahapan pembelajaran di setiap jenjang pendidikan harus dirancang agar mendorong interaksi yang dinamis, membangkitkan semangat belajar, menciptakan suasana yang menggugah rasa ingin tahu, serta menumbuhkan dorongan internal siswa untuk terlibat secara aktif. Sementara itu, pembelajaran harus memberikan keleluasaan bagi siswa guna mengeksplorasi gagasan, menyalurkan kreativitas, serta mengembangkan kemandirian sesuai dengan potensi, minat, serta perkembangan fisik maupun mental mereka.⁴ Berdasarkan peraturan-peraturan tersebut, proses pembelajaran di sekolah seharusnya mampu mendukung peningkatan kualitas pendidikan, yang berarti meningkatkan mutu pengajaran di setiap mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam.

Guru memegang peran strategis dalam membentuk pengalaman belajar siswa, sehingga keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada sejauh mana guru memahami dan menerapkan prinsip-prinsip pedagogis yang efektif. Dalam hal ini, guru dituntut untuk membangun atmosfer kelas yang kondusif bagi tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu aspek penting adalah kemampuan guru dalam menumbuhkan motivasi internal siswa, khususnya dalam menumbuhkan ketertarikan terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Sementara itu, guru juga besar harapan mampu menstimulasi semangat belajar siswa agar terdorong secara

⁴ Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 mengenai pasal 19 ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan.

aktif dalam tahapan menghafal Al-Qur'an.⁵ Ketertarikan berperan penting dalam memengaruhi jalannya proses pembelajaran dan capaian akhirnya, sekaligus memfasilitasi kemudahan dalam menghafal ayat-ayat Al-Qur'an bagi siswa di SDN 1 Lalebbata.

Menurut Aisyah Fadilah dalam Jurnal of Student Research (JSR) yang membahas definisi, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran, media memiliki peran yang sangat krusial pada tahapan pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana utama bagi pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi yang akan diajarkan.⁶ Jika pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dilakukan secara kurang optimal, besar kemungkinan peserta didik akan mengalami hambatan dalam menyerap materi yang disampaikan. Di era percepatan teknologi saat ini, pengajar dituntut untuk memiliki daya cipta serta kemampuan teknologis guna mengintegrasikan berbagai perangkat digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan siswa memahami konten pelajaran secara lebih mendalam. Di samping itu, penting bagi pendidik untuk menentukan jenis media yang relevan, selaras dengan kebutuhan pembelajaran dan karakter siswa, agar penyampaian materi berjalan secara efektif dan bermakna.

Selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, penting bagi guru untuk membangun atmosfer yang nyaman dan menyenangkan agar peserta didik tetap antusias dan tidak mudah kehilangan minat. Mengingat peran sentral yang

⁵ Endang Dwi Hartati, "Peran Guru PAI dalam Meningkatkan Minat Hafalan Al-Qur'an Siswa Kelas VII pada Ekstrakurikuler di SMP Negeri 5 Medan", *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* Vol. 1, No. 2 (2022), hal. 110

⁶ Aisyah Fadila et al, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Research* Vol. 1, No. 2, Maret 2023, hal. 2

dimiliki guru dalam ekosistem pendidikan, upaya ini menjadi krusial. Guru tidak hanya berguna sebagai penyampai materi, namun juga menjadi aktor utama yang secara aktif terlibat dalam proses pembentukan karakter dan keberhasilan belajar siswa.⁷ Seorang guru bukan hanya dituntut agar lebih unggul dalam menyampaikan informasi, tetapi juga dituntut menguasai teknologi informasi sebagai media pembelajaran yang akan dipakai nantinya pada tahapan pembelajaran, contohnya seperti penggunaan internet, aplikasi, dan sebagainya.

Penggunaan metode belajar yang tepat serta media belajar yang menarik akan meningkatkan hasil belajar siswa termasuk dalam meningkatkan daya ingat siswa. Dengan demikian, saat guru memberikan evaluasi, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan memori mereka, terutama ketika diberikan tugas untuk menghafal ayat Al-Qur'an.

Namun, sebagaimana perolehan pengamatan serta wawancara dengan tiga guru Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Lalebbata, salah satu masalah yang dihadapi di sekolah tersebut adalah rendahnya kemampuan ingat siswa terhadap materi yang mengharuskan mereka untuk menghafal surah pendek atau ayat Al-Qur'an. Semisalkan, dalam materi "Mengaji Al-Qur'an Surah *Al-A'la*," siswa diwajibkan untuk menghafal Q.S. *Al-A'la*.

Berdasarkan catatan penilaian dari suatu tu guru Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Lalebbata, 8 dari 27 siswa mengalami kesulitan dalam menghafal surah-surah pendek, termasuk Q.S. *Al-A'la*, serta memahami isi kandungannya. Penyebab utama permasalahan ini terletak pada media serta metode pembelajaran

⁷ Amelia Putri Wulandari, et al., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Journal on Education* Vol. 5, No. 2 (Februari 2023), hal. 3929

yang dipakai oleh guru, yang belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Ketika dilakukan evaluasi, tercatat 8 dari 27 peserta didik tidak mencapai nilai minimum yang ditetapkan, yakni di bawah angka 75 sesuai KKM. Kondisi ini menegaskan pentingnya pengembangan media serta pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dalam memperkuat ingatan dan pemahaman siswa terhadap materi.

Peneliti menggunakan media video animasi untuk meningkatkan daya ingat siswa, karena video animasi berfungsi sebagai alat pembelajaran yang dapat membantu memperkuat ingatan siswa. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode VBL (*Video Based Learning*), yang memanfaatkan video pembelajaran sebagai media utama untuk materi pelajaran. Seiring dengan kebutuhan peningkatan mutu pembelajaran Al-Qur'an, pengembangan media pembelajaran PAI berbentuk video animasi untuk surah *Al-A'la* diharapkan mampu mendorong daya hafal siswa secara lebih efektif. Fenomena yang terjadi di SDN 1 Lalebbata mencerminkan beberapa tantangan dalam pembelajaran, antara lain: 1) pendekatan yang digunakan guru masih terbatas pada metode ceramah disertai penjelasan isi kandungan surah tanpa variasi strategi, 2) sumber ajar yang digunakan hanya sebatas buku paket tanpa pemanfaatan media pendukung lainnya, dan 3) siswa langsung diberi tugas menghafal surah *Al-A'la* tanpa pendahuluan berupa penjelasan tajwid atau aturan bacaan yang relevan. Kondisi inilah yang mendorong penulis untuk menginisiasi riset pengembangan media berbasis animasi sebagai alternatif pembelajaran interaktif bertajuk

“Menghafal Surah *Al-A'la*” untuk siswa kelas VI di SDN 1 Lalebbata, Kota Palopo.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi “Menghafal Surah *Al-A'la*” di kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo?
2. Bagaimana validitas dan kepraktisan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi “Menghafal Surah *Al-A'la*” di kelas VI di SDN 1 Lalebbata kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi pada “Menghafal Surah *Al-A'la*” di kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo
2. Guna mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi “Menghafal Surah *Al-A'la*” di kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

Dari perolehan temuan ini, besar harapan dapat menjadikan bahan bacaan guna pengembangan pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis video animasi pada materi "Menghafal Surah *Al-A'la*" di kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.

Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, besar harapan studi ini dapat membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi pada bab "Menghafal Al-Qur'an Surah *Al-A'la*" di kelas VI SDN 1 Lalebbata..
2. Bagi guru, besar harapan studi dapat memperdalam pemahaman terkait pengembangan media pembelajaran yang menggunakan video animasi.
3. Bagi peneliti, besar harapan studi ini dapat adanya peningkatan pemahaman serta pengetahuan dalam merancang media serta metode pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Studi ini memiliki tujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam format animasi video yang memiliki ciri-ciri seperti berikut:

1. Bahan ajar yang dihasilkan berupa video belajar dalam bentuk animasi yang dibuat melalui beberapa aplikasi edit seperti *Canva* dan *Capcut*,
2. Berbentuk video animasi sehingga dapat menarik perhatian siswa.
3. Berupa media audio visual yang dapat diakses melalui *gadget* manapun.
4. Menampilkan materi mengenai Al-Qur'an Surah *Al-A'la* dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk siswa kelas VI SD.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk ini mengacu pada asumsi seperti berikut.

1. Media berupa video pembelajaran ini dapat diakses *online* maupun *offline*. Akan tetapi penyajiannya masih membutuhkan media pendukung seperti laptop atau *handphone android*, dan *LCD*.

2. Perlu dilengkapi dengan presentasi interaktif agar siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan.

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran yang berbasis video animasi ini adalah:

1. Pengembangan produk ini hanya ditujukan untuk kelas VI, sehingga hasil pengembangan tersebut hanya diperuntukkan bagi siswa kelas VI saja.
2. Media pembelajaran ini hanya mencakup Surah *Al-A'la* dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas VI.
3. Pengembangan media pembelajaran ini hanya memanfaatkan video animasi yang didukung oleh metode pembelajaran VBL (*Video Based Learning*).

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa temuan terdahulu telah lebih dulu mengeksplorasi pengembangan metode pembelajaran berbasis video animasi sebagai sarana penyampaian materi secara visual dan interaktif.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Baiq Santi dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Mitigasi Bencana di kelas V SDN 15 Salolo Kota Palopo” studi ini bermaksud guna mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran video yang efektif dan layak digunakan dalam meningkatkan pengetahuan dan kesiapsiagaan siswa sekolah dasar terhadap mitigasi bencana. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dengan model penelitian *ADDIE*. Fokus utama studi ini adalah mengembangkan media video pembelajaran berbasis mitigasi bencana untuk siswa sekolah dasar. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media video pembelajaran pokok mitigasi bencana. Hal ini dilihat dari hasil validasi bahasa sebesar 81,2% dinyatakan valid, oleh ahli materi sebesar 91,6 % dinyatakan sangat valid, sedangkan ahli media untuk aspek media didapat hasil 75% Sedangkan untuk hasil penelitian pada uji coba produk untuk mengetahui tingkat praktikalitas memperoleh rata-rata sebesar 87,5% (sangat praktis) dan hasil uji efektifitas sebesar 85% (Sangat Efektif). Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media

pembelajaran berbasis mitigasi bencana di kelas V SDN 15 Salolo Kota palopo dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan.⁸

2. Temuan yang dilaksanakan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa” studi ini difokuskan pada analisis efektivitas serta kelayakan media pembelajaran berupa video animasi yang dirancang melalui platform *Canva* untuk topik gaya dan gerak. Pendekatan yang diadopsi merupakan jenis *Research and Development* (R&D), dengan tahapan pengembangan mengacu pada model *ADDIE*. Latar belakang kajian ini berangkat dari tantangan yang dihadapi siswa pada memahami konsep abstrak dalam mata pelajaran IPA. Dengan demikian, diperlukan media yang dapat menyajikan konten pembelajaran secara lebih konkret serta selaras dengan tahapan perkembangan kognitif siswa. Temuan menunjukkan bahwa perolehan validasi oleh pakar media memperoleh skor *mean* 65,45%, yang diklasifikasikan sebagai “Valid”. Sementara itu, penilaian dari pakar materi dan guru masing-masing berada dalam rentang “Sangat Valid” dengan persentase sebesar 86% serta 85,57%. Uji keterterimaan oleh siswa menghasilkan nilai sejumlah 90%, menempatkannya dalam kategori “Sangat Baik”. Adapun perolehan evaluasi belajar siswa menunjukkan peningkatan *mean* sejumlah 0,56%, yang

⁸ Baiq Santi, Baderiah, Taqwa, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Mitigasi Bencana di kelas V SDN 15 Salolo Kota Palopo”, *REFLEKSI* Vol. 13, No. 2 (Agustus 2024), hlm. 217.

termasuk dalam kategori peningkatan “Sedang”.⁹ Pemanfaatan media video animasi berbasis aplikasi *Canva* dalam penyampaian materi mengenai gaya serta gerak mampu mendorong peningkatan motivasi belajar sekaligus memperkuat capaian hasil belajar siswa. Pendekatan ini terbukti relevan dan efektif untuk diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Juliandi dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian bagi Siswa Kelas XI SMK Sekolah Indonesia Kota Kinabalu Sabah Malaysia”. Studi ini memiliki tujuan guna mengembangkan produk *digital* yang bertujuan menghasilkan yang bertujuan mengetahui proses pengembangan prototipe dan tingkat kelayakan produk media video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Camtasia* untuk mata pelajaran Sistem Pengapian pada Kelas XI SMK Sekolah Indonesia Kota Kinabalu. Pendekatan yang dipakai mengandalkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model yang dipergunakan yaitu model pengembangan *ADDIE*. Latar belakang studi ini hasil survei yang sudah dilakukan oleh peneliti di kelas XI di SMK Sekolah Indonesia Kota Kinabalu menunjukkan bahwa masih kurangnya pemanfaatan media video dalam proses pembelajaran kejuruan Teknik khususnya materi sistem pengapian. Kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran menyebabkan sumber belajar yang digunakan cenderung stagnan dan lebih mengandalkan media-media yang bersifat konvensional. Temuan penelitian mengindikasikan bahwasanya

⁹ Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”, *JURNAL BASICEDU* Vol. 5, No. 4 (2021). hlm. 2385.

hasil yang didapat dari validasi para ahli menunjukkan nilai rata-rata diatas 80% yang berkategori layak.¹⁰ Kesimpulan hasil validasi ini menunjukkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran sistem pengapian yang telah diproduksi termasuk dalam kategori media yang memiliki dengan predikat layak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman peserta didik.

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu yang relevan

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Baiq Santi	Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Mitigasi Bencana di kelas V SDN 15 Salolo Kota Palopo	a. Memiliki jenis penelitian yang sama yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian <i>Reseach and Development</i> (R&D), dengan model penelitian <i>ADDIE</i> .	Pada penelitian terdahulu berfokus pada mitigasi bencana, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan berfokus pada Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam menghafal surah <i>Al-A'la</i> .
			b. Kedua judul bertujuan untuk	

¹⁰ Juliandi, Rusijono, Khusnul Khotimah, "Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar", *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* Vol. 2, No. 3 (2023), hlm. 159.

			mengembangkan media pembelajaran berbasis video.	
Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman	Pengembangan Media Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa	a. Kedua penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi.	Perbedaannya terletak pada variabel terikat. Dalam penelitian sebelumnya, tidak spesifik pada satu mata pelajaran, tetapi lebih umum dalam konteks meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa secara keseluruhan.	
2.		b. Menggunakan metode penelitian yang serupa, yaitu penelitian R&D (<i>Research and Development</i>)..	Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan, lebih spesifik pada Pendidikan Agama Islam, dengan fokus pada penghafalan surah <i>Al-A'la</i> , yang menunjukkan konteks materi yang lebih	

- terarah.
3. Juliandi Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian bagi Siswa Kelas XI SMK Sekolah Indonesia Kota Kinabalu Sabah Malaysia
- a. Keduanya menggunakan media berbasis video, yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Pada penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran sistem pengapian, yang merupakan bagian dari pendidikan teknik dan kejuruan di SMK. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan, berfokus pada Pendidikan Agama Islam, penelitian yang sama yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), dengan model penelitian *ADDIE*.
- b. Memiliki jenis penelitian yang sama yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), dengan model penelitian *ADDIE*.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran PAI

Istilah "media" berakar dari kata Latin *medius*, yang mengandung makna sebagai penghubung, perantara, atau elemen penengah. Dalam tradisi bahasa Arab, media dipahami sebagai wahana penyampai pesan dari sumber ke penerima. Secara konseptual, istilah ini kerap disandingkan dengan "teknologi," yang secara etimologis berasal dari gabungan kata *tekne* (kemahiran atau seni) serta *logos* (pengetahuan atau prinsip). Dalam ranah pendidikan, media dimaknai sebagai instrumen bantu yang dapat berupa elemen visual, fotografis, hingga perangkat digital, yang dirancang untuk mengakses, mengolah, dan menyampaikan informasi dalam bentuk simbolik maupun naratif. Gerlach dan Ely menggambarkan media sebagai perangkat visual, mekanik, atau elektronik yang dirancang untuk menyajikan serta memperjelas pesan melalui jalur verbal dan nonverbal.¹¹ Hal ini, media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan dalam menyampaikan sumber belajar yang mengandung materi untuk mendorong siswa pada tahapan belajar.

Sebagai suatu elemen dalam sistem pembelajaran, media memiliki peran yang berbeda dari elemen lainnya, yaitu berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Menurut Ibrahim dan koleganya, media memiliki dua peran strategis dalam ranah pendidikan: pertama, sebagai instrumen komunikasi dalam proses pembelajaran, dan kedua, sebagai

¹¹ Budi Waluyo, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT", *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman* Vol. 7, No. 2 (Juli-Desember 2021), hal. 232.

jembatan interaksi antara siswa dan lingkungan sekitarnya. Jika ditinjau dari aspek komunikasi, media berguna sebagai kanal penyampaian pesan dari pendidik kepada murid. Tahapan belajar sendiri merupakan bentuk interaksi aktif antara individu pembelajar dan dunia di sekelilingnya. Dalam dinamika ini, efektivitas media akan sangat dipengaruhi oleh sejauh mana ia mampu memperkuat penyampaian materi sekaligus meminimalisasi gangguan komunikasi. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya menjadi sarana transfer pengetahuan, tetapi juga memainkan peran krusial dalam mengoptimalkan jalur komunikasi agar pesan dari pengajar tersampaikan secara optimal kepada siswa.

Klasifikasi media pembelajaran ditentukan oleh bentuk serta sifat fisiknya, yang secara umum terbagi ke dalam dua kelompok utama: media dua dimensi serta media tiga dimensi. Dari perspektif pengalaman, media tersebut dapat dikelompokkan ke dalam tiga tingkat berdasarkan intensitas keterlibatan yang diberikan, yaitu:

- a. Pengalaman langsung, keterlibatan secara langsung merujuk pada bentuk pengalaman yang diperoleh melalui partisipasi aktif dalam suatu kejadian, di mana individu mengamati peristiwa atau objek secara nyata di lapangan.
- b. Pengalaman tiruan, pengalaman tidak langsung melalui representasi buatan, yang bersumber dari simulasi, peragaan, atau dokumentasi visual dan audio mengenai suatu objek atau peristiwa.
- c. Pengalaman dari kata-kata, pengalaman berbasis verbal meliputi ekspresi lisan, transkripsi dari media audio, serta narasi dalam bentuk tulisan atau cetakan.

Pengelompokan media pembelajaran menurut persepsi inderawi terbagi ke dalam tiga jenis utama, yaitu:

- a. Media visual, seperti media grafis serta buku.
- b. Media audio, seperti radio.
- c. Media audio visual, seperti film serta televisi.

Klasifikasi media berdasarkan penggunaannya dapat digolongkan menjadi tiga bagian, yaitu :

- a. Media pembelajaran yang digunakan secara massal.
- b. Media pembelajaran yang digunakan secara kelompok.
- c. Media pembelajaran yang digunakan secara individu.

Klasifikasi media berdasarkan bentuk serta cara penyajiannya dapat dibagi menjadi tujuh kategori, yakni:

- a. Kategori pertama meliputi gambar statis, bahan cetak, serta grafis.
- b. Kategori kedua; media proyeksi statis.
- c. Kategori ketiga; media suara.
- d. Kategori keempat; media audiovisual.
- e. Kategori kelima; media video/film.
- f. Kategori keenam; media televisi.
- g. Kategori ketujuh; multimedia.¹²

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah, terutama di tingkat dasar dan menengah, memiliki peranan yang sangat krusial. Tujuan pendidikan nasional yang tercantum pada UU Sisdiknas No 20 tahun 2003

¹² Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori Praktik*”, Edisi 1 (Depok, RAJAGRAFINDO PERSADA, 2016), hal. 139-140

menunjukkan bahwa negara kita menempatkan agama sebagai "inti" yang akan mengarahkan semua mata pelajaran di sekolah. Agama juga dapat dilihat sebagai sumber kehidupan bagi berbagai profesi. Pembelajaran PAI memiliki kekuatan dalam aspek afektif dan psikomotor, sehingga tujuan dari pembelajaran PAI di sekolah adalah untuk memastikan bahwa nilai-nilai agama dapat memengaruhi profesi yang dijalani oleh para siswa.¹³ Dengan demikian, PAI di sekolah dapat berkontribusi dalam membentuk sikap profesional siswa. Oleh karena itu, peran guru PAI di sekolah sangatlah krusial dalam konteks ini.

Pesan yang terdapat dalam Hadis serta Al-Qur'an yang diajarkan dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) telah mengalami evolusi. Ini dapat dilihat dari berbagai program komputer Islami yang dikembangkan oleh para ahli, yang dapat digunakan untuk mendukung proses pendidikan, seperti *PowerPoint*, *Flash*, Al-Qur'an, Hadis, *e-book*, dan permainan. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran PAI, karena dapat mempermudah proses belajar dan menghindari kebosanan yang disebabkan oleh penggunaan satu metode saja. Selain itu, guru PAI tidak dianggap ketinggalan zaman; mereka memiliki kemampuan untuk mempromosikan penggunaan ICT yang etis dan bermartabat.

2. Video Animasi

Video dapat dipahami sebagai tampilan visual dinamis yang tersusun dari rangkaian gambar bergerak disertai elemen audio. Sementara itu, animasi merujuk pada proses pengolahan berurutan terhadap gambar statis guna

¹³ Roni Putra, Sri Murhayati, dan Zaitun, "Model Inovasi Pengembangan Sumber Bahan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION* Vol.4, No. 3 (2023), hal. 421.

menimbulkan kesan gerak yang hidup. Dalam konteks ini, video animasi merupakan hasil visualisasi dari objek-objek yang dikomposisikan secara sistematis sehingga menghasilkan gerakan terstruktur sesuai narasi atau alur yang dirancang sebelumnya.¹⁴ Penerapan metode belajar berbasis video animasi mampu memicu ketertarikan siswa terhadap materi matematika, tercermin dari partisipasi aktif dan semangat mereka sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung.

Video animasi memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- a. Mempunyai berbagai media yang terintegrasi dengan mengkombinasikan elemen-elemen audiovisual.
- b. Mandiri dimaknai sebagai kemampuan menyediakan konten yang lengkap dan mudah diakses, sehingga pengguna dapat memanfaatkan informasi tersebut secara langsung tanpa ketergantungan pada bantuan eksternal.¹⁵

Dari penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa video animasi adalah media audiovisual yang memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dari media lainnya.

Video Animasi memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- a. Tingkat efisiensi dan kecepatan dalam menyampaikan informasi lebih meningkat.
- b. Pengulangan pada topik tertentu dapat dilaksanakan.

¹⁴ Cici Faridai, Destiniar, dan Nyiayu Fahriza Fuadiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data", *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 2, No. 1 (Maret 2022), hal. 55.

¹⁵ Diantika Widyahabsari, Kukuh Andri Aka, dan Wahid Ibnu Zaman, "Media Video Animasi Materi Bangun Ruang", *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* Vol. 6, No. 6 (2023), hal. 590.

- c. Video mampu menggambarkan suatu proses dan peristiwa secara rinci dan jelas.
- d. Kapasitas guna mengubah objek ataupun materi yang bersifat konseptual menjadi bentuk yang konkret.
- e. Memiliki ketahanan yang tinggi dan tingkatan kerusakan yang minimal, sehingga dapat dipakai secara berulang.
- f. Meningkatkan keterampilan fundamental serta memberikan pengalaman baru bagi para siswa.
- g. Media animasi yang selaras dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum, yang menekankan kegiatan belajar yang berorientasi pada siswa.

Meski menawarkan sejumlah kelebihan, video animasi juga menyimpan sejumlah keterbatasan. Wuryanti dan Kartowagiran mengemukakan bahwa “pengembangan media video animasi harus mempertimbangkan berbagai aspek penting, mulai dari kesesuaian konten dengan kompetensi dasar, alokasi anggaran, hingga manajemen waktu produksi. Proses ini mencakup pemilihan materi yang dijadwalkan untuk semester kedua dan tuntutan penyelesaian produksi sebelum materi tersebut diajarkan, agar selaras dengan jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan.”¹⁶ Jadi dibalik kelebihan dan kemudahan yang di hasilkan dari video animasi, terdapat juga kekurangan salah satunya adalah penentuan isi materi dan waktu yang diperlukan dalam menyelesaikan isi video animasi.

3. Menghafal Al-Qur'an

¹⁶ Diantika Widyahabsari, Kukuh Andri Aka, dan Wahid Ibnu Zaman, “Media Video Animasi Materi Bangun Ruang”, *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* Vol. 6, No. 6 (2023), hal. 590.

Pada proses menghafal Al-Qur'an, informasi baru yang didapatkan melalui membaca atau metode hafalan lainnya dilakukan dalam beberapa langkah. Langkah pertama adalah perekaman, di mana siswa berusaha menghafal ayat atau surah yang diberikan secara berulang-ulang. Proses ini bertujuan agar informasi tersebut dapat disimpan dalam otak, baik dalam memori jangka pendek ataupun jangka panjang. Langkah berikutnya adalah pengingatan, di mana memori yang telah disimpan dievaluasi melalui hafalan di depan guru.

Al-Qur'an ialah wahyu Ilahi yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. melalui malaikat Jibril, memuat kesempurnaan dalam struktur bahasa serta kedalaman pesan yang dikandungnya. Sebagai sumber hukum tertinggi dalam Islam, Al-Qur'an berfungsi tidak hanya sebagai pedoman normatif, namun juga sebagai kompas moral serta spiritual bagi umat manusia dalam meniti kehidupan menuju kesejahteraan di dunia serta keselamatan di akhirat.¹⁷ Sebagaimana firman Allah dalam Q.S. *Al-A'raf* ayat 52 :

وَلَقَدْ جِئْنَاهُمْ بِكِتَابٍ فَصَّلْنَاهُ عَلَىٰ عِلْمٍ هُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ٥٢

Terjemahnya :

Sungguh, Kami telah mendatangkan kepada mereka Kitab (Al-Qur'an) yang telah Kami jelaskan secara terperinci atas dasar pengetahuan sebagai petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman.¹⁸

Ayat ini menguraikan perihal Al-Qur'an sebagai wahyu ilahi yang diperuntukkan bagi umat manusia, berfungsi sebagai sumber petunjuk yang

¹⁷ Nur Fadilah, Abd. Aziz, Muhammad Hifdil Islam, "Implementasi Metode One Day One Ayat Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Di Pondok Pesantren", *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol. 4, No.4 (2022), hal. 1275.

¹⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia. Terjemahan Al-Qur'an, Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, (Aplikasi Al-Qur'an Kemenag, 2019): 157.

disampaikan melalui ayat-ayat yang terang dan penuh makna. Melalui perantara Rasulullah Muhammad saw., Allah menyampaikan kandungan Al-Qur'an dengan penjelasan yang nyata. Kitab ini menjadi anugerah dan pedoman hidup bagi mereka yang beriman, menegaskan kedudukannya sebagai firman Tuhan yang otentik dan tak terbantahkan.

Adapun hadist yang menjelaskan tentang pentingnya mempelajari Al-Qur'an adalah :

عَنْ عُثْمَانَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ. (رواه البخاري).¹⁹

Artinya :

“Diriwayatkan dari Utsman r.a.: Nabi Saw. pernah bersabda, “(Muslim) yang terbaik di antara kamu adalah orang yang mempelajari Al-Qur'an dan mengajarkannya kepada orang lain”. (HR. Al-Bukhari).²⁰

Hadis tersebut menekankan pentingnya mempelajari Al-Qur'an serta mengajarkannya kepada orang lain. Dengan mengamalkan serta memahami ajaran Al-Qur'an, seseorang dapat memperoleh kebaikan serta keberkahan dalam hidupnya. Sementara itu, dengan mengajarkan Al-Qur'an kepada orang lain, seseorang dapat menyebarkan pengetahuan dan kebaikan kepada orang lain.

Untuk menghafal Al-Qur'an secara maksimal, setiap individu dituntut mempunyai kesiapan yang matang, baik secara mental, spiritual, maupun teknis. Kesiapan ini bukan sekadar formalitas, melainkan fondasi utama agar proses menghafal berjalan efisien dan hasilnya berkualitas. Dalam konteks pembelajaran

¹⁹ Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim ibn Mughirah bin Bardizbah Al-Bukhari Al-Ja'fi, *Shahih Al-Bukhari*, Kitab. Fadhailul Qur'an, Juz 6, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M), h. 108.

²⁰ Imam Az-Zabidi, *Ringkasan Shahih Al-Bukhari*, Cet.1, Kitab. Keutamaan Al-Qur'an, (Bandung: Mizan, 1997), h. 778

tahfidz, perumusan strategi menjadi elemen krusial yang wajib dikuasai oleh para pengajar. Sebab, proses hafalan Al-Qur'an tidak hanya soal mengulang-ulang teks, melainkan juga melibatkan dinamika yang kompleks antara peserta didik, guru, serta lingkungan sekitar. Maka dari itu, pemilihan metode atau pendekatan strategis perlu mempertimbangkan secara cermat situasi dan kondisi aktual yang dihadapi. Tidak kalah penting, strategi tersebut juga harus selaras dengan keunikan setiap murid, termasuk faktor usia, kapasitas daya ingat, dan gaya belajar masing-masing.

Ahsin W menyatakan bahwa peningkatan capaian hafalan Al-Qur'an dapat dimaksimalkan melalui penerapan strategi terstruktur yang disesuaikan dengan target yang ingin dicapai. Beberapa metode yang dapat diterapkan mencakup:

- a. Strategi pengulangan berganda.
- b. Menghafal ayat yang sedang dipelajari hingga benar hafal, serta tidak diperkenankan untuk beralih ke ayat berikutnya sebelum mencapai tingkat hafalan yang memadai.
- c. Mengatur setiap ayat yang dihafal menjadi satu kesatuan, terutama untuk memperkuat hafalan.
- d. Memakai satu jenis mushaf.
- e. Menguasai setiap ayat yang ia hafal.
- f. Mencermati ayat-ayat yang sama.

g. Setoran hafalan pada muhaffidz.²¹

Dari strategi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengulangan dan fokus dalam menghafal ayat demi ayat adalah kunci utama pada tahap penghafalan Al-Qur'an. Selain mempermudah proses hafalan, pendekatan ini juga membantu penghafal untuk menguasai setiap ayat yang telah dihafal.

4. Surah Al-A'la

Surah *Al-A'la* adalah surah yang ke-87 dalam Al-Qur'an, yang mempunyai arti "Yang Paling Tinggi." Nama surah ini diambil dari ayat pertamanya. Sebagian orang menyebutnya dengan istilah *Sabbikisma Rabbika Al-A'la*, atau lebih dikenal secara singkat sebagai surah *Sabbik* atau *Sabbifaisma*. Merujuk pada jilid ke-15 *Tafsir Al-Mishbah* karya Prof. Dr. M. Quraish Shihab, Surah *Al-A'la* termasuk di antara surah yang paling digemari dan kerap dilantunkan oleh Nabi Saw. Surah ini biasa beliau baca pada rakaat pertama dalam pelaksanaan shalat Jumat, shalat Id, shalat Witir, serta kadang-kadang saat rakaat pertama shalat Maghrib.²² Berikut adalah surah *Al-A'la* berserta artinya.

سَبِّحْ اسْمَ رَبِّكَ الْأَعْلَى ١ الَّذِي خَلَقَ فَسَوَّى ٢ وَالَّذِي قَدَّرَ فَهَدَى ٣ وَالَّذِي أَخْرَجَ الْمَرْعَى ٤
فَجَعَلَهُ غُثَاءً أَحْوَى ٥ سَتُفْرِنُكَ فَلَا تَنْسَى ٦ إِلَّا مَا شَاءَ اللَّهُ إِنَّهُ يَعْلَمُ الْجَهْرَ وَمَا يَخْفَى ٧
وَيُخَوِّضُكَ لِلْيُسْرَى ٨ فَذَكَرْ إِنَّ نَفْعَ الْذِكْرِ ٩ سَيَذَكَّرُ مَنْ يَخْشَى ١٠ وَيَتَجَنَّبُهَا الْأَشْقَى ١١
الَّذِي يَصْنَعُ النَّارَ الْكُبْرَى ١٢ ثُمَّ لَا يَمُوتُ فِيهَا وَلَا يَخْيَى ١٣ قَدْ أَفْلَحَ مَنْ تَزَكَّى ١٤ وَذَكَرَ اسْمَ
رَبِّهِ فَصَلَّى ١٥ بَلْ تُؤَثِّرُونَ الْحَيَاةَ الدُّنْيَا ١٦ وَالْآخِرَةَ خَيْرٌ وَأَبْقَى ١٧ إِنَّ هَذَا لَفِي الصُّحُفِ
الْأُولَى ١٨ صُحُفِ إِبْرَاهِيمَ وَمُوسَى □ ١٩

Terjemahan :

²¹ Ahsin W Al-Hafidz, *Bimbingan Praktis Menghafal Al-Qur'an*, No 01, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hlm. 63-66.

²² M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, Jilid 15 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm. 215.

- 1) Sucikanlah nama Tuhanmu Yang Maha Tinggi,
- 2) yang menciptakan, lalu menyempurnakan (ciptaan-Nya),
- 3) yang menentukan kadar (masing-masing) dan memberi petunjuk,
- 4) dan yang menumbuhkan (rerumputan) padang gembala,
- 5) lalu menjadikannya kering kehitam-hitaman.
- 6) Kami akan membacakan (Al-Qur'an) kepadamu (Nabi Muhammad) sehingga engkau tidak akan lupa,
- 7) kecuali jika Allah menghendaki. Sesungguhnya Dia mengetahui yang terang dan yang tersembunyi.
- 8) Kami akan melapangkan bagimu jalan kemudahan (dalam segala urusan).
- 9) Maka, sampaikanlah peringatan jika peringatan itu bermanfaat.
- 10) Orang yang takut (kepada Allah) akan mengambil pelajaran,
- 11) sedangkan orang-orang yang celaka (kafir) akan menjauhinya,
- 12) (yaitu) orang yang akan memasuki api (neraka) yang besar.
- 13) Selanjutnya, dia tidak mati dan tidak (pula) hidup di sana.
- 14) Sungguh, beruntung orang yang menyucikan diri (dari kekafiran)
- 15) dan mengingat nama Tuhannya, lalu dia salat.
- 16) Adapun kamu (orang-orang kafir) mengutamakan kehidupan dunia,
- 17) padahal kehidupan akhirat itu lebih baik dan lebih kekal.
- 18) Sesungguhnya (penjelasan) ini terdapat dalam suhuf (lembaran-lembaran) yang terdahulu,
- 19) (yaitu) suhuf (yang diturunkan kepada) Ibrahim dan Musa.²³

Surah *Al-A'la* ialah suatu surah dalam Al-Qur'an yang mengandung banyak makna yang signifikan. Pertama, surah ini memuliakan Allah SWT dengan menyatakan bahwa Dia bebas dari segala sesuatu yang tidak pantas bagi-Nya, seperti ketidakmampuan untuk menghidupkan kembali manusia setelah mereka meninggal atau membiarkan penindasan di antara makhluk tanpa adanya balasan. Kedua, surah ini menegaskan bahwa Nabi Muhammad SAW selalu mengingat ayat-ayat yang telah dibacakannya. Ketiga, surah ini menunjukkan cara untuk mencapai kesuksesan di dunia dan akhirat. Akhirnya, surah ini menguraikan mengenai asal mula manusia, tujuan penciptaannya, serta keberadaan surga dan neraka. Di samping itu, terdapat instruksi untuk memberikan peringatan kepada

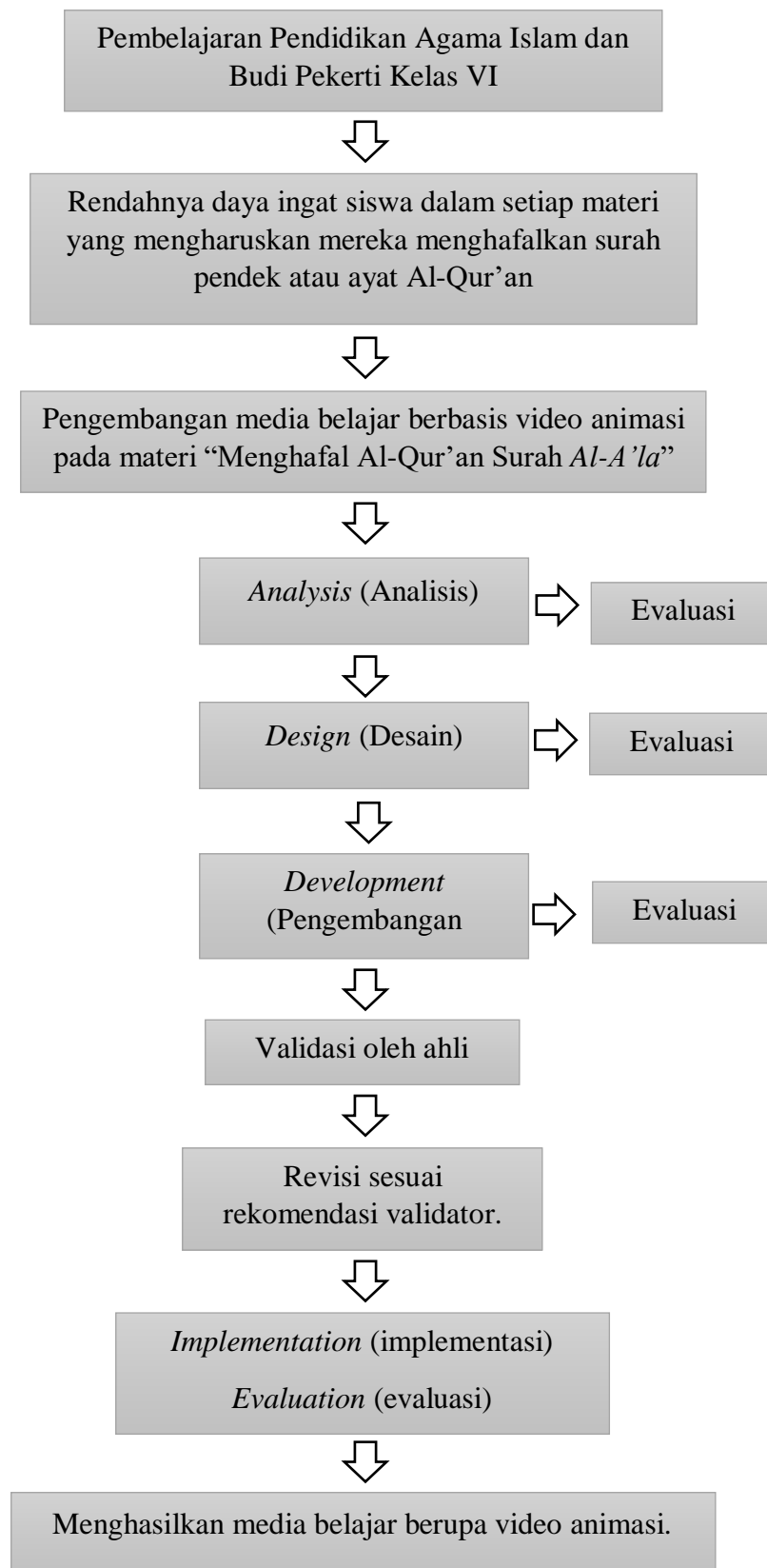
²³ Kementerian Agama Republik Indonesia. Terjemahan Al-Qur'an, Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, (Aplikasi Al-Qur'an Kemenag, 2019): 591-592

umat manusia. Dengan demikian, Surah *Al-A'la* memberikan pedoman spiritual yang signifikan bagi umat manusia.

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini mengeksplorasi tahapan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VI SDN 1 Lalebbata, dengan titik perhatian pada capaian belajar siswa pascaimplementasi media berbasis video animasi dalam topik "Menghafal surah *Al-A'la*". Berdasarkan hasil observasi lapangan, ditemukan tantangan signifikan berupa rendahnya daya hafal siswa pada surah pendek dalam Al-Qur'an. Untuk merancang solusi terhadap persoalan tersebut, studi ini menerapkan model pengembangan metode *ADDIE*. Pada fase analisis, dilakukan pemetaan terhadap kebutuhan pembelajaran serta keselarasan dengan kurikulum yang berlaku. Di tahap desain, peneliti merancang video pembelajaran, mulai dari pemilihan konten hingga spesifikasi video. Selanjutnya, pada tahap penyusunan instrumen, digunakan lembar validasi dan praktikalitas. Usai memperoleh penilaian dari para pakar, produk mengalami penyempurnaan berdasarkan saran yang diterima. Selanjutnya, peneliti melaksanakan tahap penerapan terhadap metode belajar berbasis video animasi yang telah disempurnakan. Proses ini juga mencakup evaluasi yang berujung pada lahirnya media pembelajaran berupa video animasi untuk topik "*Menghafal Al-Qur'an surah Al-A'la*".

Tahapan pada proses studi ini akan dijelaskan dalam kerangka pemikiran berikut.



Gambar 2.1 Kerangka pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Studi ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yakni suatu proses sistematis yang bertujuan merancang dan menyempurnakan suatu produk. Produk yang dikembangkan tidak hanya mencakup pada benda fisik seperti buku, modul, atau media pembelajaran untuk ruang kelas dan laboratorium, namun juga mencakup produk berbasis digital seperti software untuk analisis data, sistem pembelajaran, manajemen perpustakaan, serta laboratorium virtual. Selain itu, pendekatan ini juga meliputi pengembangan model-model konseptual dalam bidang pendidikan, pelatihan, bimbingan, evaluasi, hingga manajemen pendidikan.

Menurut Richey dan Klein, R&D dalam pendidikan melibatkan pengembangan dan evaluasi produk atau proses yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran. Mereka menekankan pentingnya kolaborasi antara peneliti, praktisi, dan pemangku kepentingan lainnya dalam proses R&D. Rangkaian proses ini biasa dikenal sebagai siklus R&D, yang dimulai dari penelusuran hasil-hasil riset terdahulu yang relevan, dilanjutkan dengan proses perancangan produk yang didasarkan pada temuan tersebut. Selanjutnya, produk diuji coba dalam konteks nyata penggunaannya, kemudian diperbaiki berdasarkan masukan dan kelemahan yang terungkap selama uji coba. Dalam praktik R&D yang lebih komprehensif, tahapan ini dilakukan berulang kali hingga produk benar-benar menunjukkan efektivitasnya dalam mencapai sasaran perilaku yang

telah ditetapkan sejak awal.²⁴ Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam akan dikembangkan dalam bentuk video animasi yang mengangkat tema “Menghafal Surah *Al-A’la*” sebagai materi utama.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Studi ini dilakukan di SDN 1 Lalebbata, yang terletak di Jl. Andi Djemma No. 4, Kelurahan Ammasangan, Kecamatan Wara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu lama penelitian yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi pada materi menghafal surah *Al-A’la* di kelas VI SDN 1 Lalebbata diperkirakan akan berlangsung selama dua bulan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Kelas VI di SDN 1 Lalebbata terdiri dari tiga kelas, yakni VI A, VI B, serta VI C. Subjek pada studi ini ialah murid kelas VI A SDN 1 Lalebbata yang berjumlah 27 siswa yang akan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih siswa kelas VI A sebagai subjek penelitian karena pada saat proses wawancara dilakukan, salah seorang guru menjelaskan kemampuan menghafal pada kelas VI A masih sangat kurang.

²⁴ Walter R. Borg dan Meredith D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, ed. ke-7 (Boston: Allyn and Bacon, 2003), hlm. 569–572.

Objek studi serta pengembangan dalam studi ini ialah media pembelajaran yang berbentuk video animasi yang berisi materi "Menghafal Al-Qur'an Surah *Al-A'la*".

D. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Langkah awal dalam proses penelitian berbasis model *ADDIE* dimulai dengan fase analisis. Dalam tahapan ini, peneliti fokus menghimpun informasi yang relevan terhadap rancangan produk yang akan dikembangkan, sekaligus menelaah kebutuhan dalam konteks pembelajaran. Kajian analitis yang dilakukan mencakup sejumlah aspek utama, antara lain:

a. Analisis Kebutuhan

Dalam tahapan ini, peneliti melaksanakan kajian pustaka, baik yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah, maupun temuan sebelumnya yang relevan. Hal ini dilakukan yang untuk melihat apakah penelitian pengembangan ini memiliki dasar yang kuat.

Setelah itu, peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan informasi yang akurat mengenai situasi di lapangan. Aspek-aspek yang dianalisis mencakup masalah dalam karakteristik pembelajaran, pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta proses dan capaian dari kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

b. Analisis Kurikulum

Melihat karakteristik kurikulum yang dipakai di sekolah. Hal ini untuk memastikan bahwa penelitian pengembangan selaras dengan kurikulum yang

digunakan. Peneliti mengkaji kompetensi dasar (KD) dengan mewawancarai guru Pendidikan Agama Islam kelas VI SDN 1 Lalebbata dalam rangka mengembangkan indikator pencapaian hasil belajar siswa.

2. Tahap Desain

Setelah identifikasi masalah selama fase analisis, perencanaan produk (*design*) menjadi langkah selanjutnya. Produk yang diterapkan pada kajian ini merupakan media pembelajaran berbasis animasi digital untuk materi "Menghafal Al-Qur'an Surah *Al-A'la*" bagi siswa kelas enam. Proses perancangannya mencakup komponen-komponen berikut ini:

a. Pembuatan desain video pembelajaran

Peneliti melakukan desain atau perancangan video pembelajaran dengan beberapa tahap, yaitu :

- 1) Menentukan inti isi video pembelajaran.
- 2) Mengumpulkan referensi isi materi yang akan dimuat dalam video pembelajaran.
- 3) Memilih dan merancang video animasi menggunakan aplikasi *Canva* dan *Capcut*

b. Penyusunan instrument

Pembuatan instrumen penelitian untuk video pembelajaran ini melibatkan lembar validasi dan praktikalitas. Instrumen tersebut akan dievaluasi oleh sejumlah validator dan praktisi. Format instrumen validasi dan praktikalitas mencakup beberapa aspek yang akan dinilai.

3. Tahap Pengembangan

Pelaksanaan produk diatur berdasarkan tahapan perancangan yang meliputi:

a. Pembuatan Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva* dan *Capcut*

Peneliti merancang video belajar animasi yang melibatkan identifikasi tujuan pembelajaran, penentuan materi yang akan diajarkan, dan penentuan format video yang akan digunakan. Tahap ini meliputi penulisan *scenario*, desain grafis dan animasi, perekaman suara dan musik, serta editing.

b. Uji Validasi Video Animasi

Untuk memastikan kelayakan dan kevalidan produk yang dihasilkan sebagai media pembelajaran, validasi produk dilakukan oleh beberapa validator.

c. Revisi Validasi Video Pembelajaran

Setelah tahap validasi produk selesai, peneliti akan melakukan revisi terhadap video animasi berdasarkan umpan balik dan saran yang diberikan oleh validator.

4. Tahap Implementasi

Tahapan ini disebut sebagai tahap implementasi dalam model *ADDIE*. Setelah validator mengonfirmasi bahwa media pembelajaran telah valid, langkah berikutnya adalah melaksanakan implementasi. Pada fase ini, dilakukan uji praktikalitas untuk menilai tingkat kepraktisan produk.

5. Pembuatan Produk Akhir

Penciptaan produk akhir juga dikenal sebagai tahap evaluasi dalam model *ADDIE*, yang merupakan langkah terakhir. Peneliti melaksanakan evaluasi

sumatif di akhir proses pengembangan untuk menilai kepraktisan video pembelajaran yang telah dibuat. Sementara itu, evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahapan guna menghimpun data yang akan dipakai pada perbaikan produk.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada studi dan pengembangan ini dilakukan melalui dua metode, yaitu pengamatan serta wawancara.

1. Observasi

Pengamatan ialah metode penghimpunan data yang dilaksanakan dengan metode mengamati secara langsung proses pembelajaran siswa terkait materi "Menghafal Al-Qur'an Surah *Al-A'la*" di kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo..

2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab yang dilaksanakan dengan peneliti dan guru Pendidikan Agama Islam. Metode ini dipilih untuk menciptakan kedekatan antara peneliti dan narasumber, sehingga informasi yang didapatkan menjadi lebih tepat serta mendalam. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.

3. Angket

Metode angket digunakan sebagai sarana untuk memperoleh data dengan cara menyebarkan sejumlah pertanyaan ataupun pernyataan yang relevan dengan topik atau isu yang tengah dikaji kepada para responden. Dalam konteks penelitian ini, instrumen angket yang dimanfaatkan mencakup angket untuk identifikasi kebutuhan, angket untuk uji validitas, serta angket yang digunakan

dalam pengukuran aspek praktikalitas. Berikut adalah rincian mengenai lembar validasi dan praktikalitas.

a. Lembar Validasi Ahli Media

Untuk mengetahui kualitas video pembelajaran berbasis video animasi, maka digunakan lembar validasi yang terdiri dari lima indikator ;

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media²⁵

No.	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Kelayakan	Mudah dioperasikan. Konten yang aman. Durasi Video.
2.	Kegrafisan	Desain yang sederhana. Desain animasi yang konsisten. Elemen visual yang menarik. Kualitas animasi.
3.	Pedagogis	Gaya penyampaian. Motivasi. Interaktif.
4.	Kualitas teknis	Kualitas audio. Format video. Resolusi video.

²⁵ Nurul Amalia, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Asam Basah di MAN 2 Banda Aceh*, 2022

b. Lembar Validasi Ahli Materi

Pada lembar validasi ahli materi yang menjadi penilaian dari validator adalah materi yang digunakan dengan indikator seperti berikut :

Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar validasi ahli materi²⁶

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Materi	Mudah dipahami. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sesuai dengan kemampuan siswa. Mendukung pembelajaran.
2.	Kebahasaan	Mudah dipahami. Ringkas dan padat. Tidak memunculkan penafsiran ganda. Bahasa yang komunikatif. Ejaan yang tepat. Istilah yang tepat. Penulisan tanda baca yang tepat.
3.	Penyajian	Kejelasan konsep. Logis. Koheren. Mengikuti urutan. Mendukung keterlibatan siswa.

²⁶ Nurul Amalia, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Asam Basah di MAN 2 Banda Aceh*, 2022

- | | |
|----------------|--------------------------------------|
| | Mudah digunakan. |
| 4. Efek media | Mendukung kemandirian belajar siswa. |
| | Menambah pengetahuan. |
| | Memperluas wawasan siswa. |
| 5. Kemenarikan | Tampilan dan penyajian. |
| | Mengurangi ketergantungan siswa. |
-

4. Angket Praktikalitas

Angket praktikalitas memiliki tujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan produk. Indikator yang dinilai oleh pendidik adalah meliputi aspek penyajian, keterkaitan dan manfaat. Sedangkan indikator yang dinilai siswa adalah aspek media pembelajaran.

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket respon guru²⁷

No.	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Respon guru	Konten video pembelajaran animasi.
		Manfaat video pembelajaran animasi.
		Peluang implementasi video pembelajaran animasi.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa²⁸

No.	Aspek yang dinilai	Indikator
-----	--------------------	-----------

²⁷ Nurul Amalia, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Asam Basah di MAN 2 Banda Aceh*, 2022

²⁸ Raulina Nuramalia S., *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Model Pembelajaran Berbasis Masalah melalui Sistem Blended Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi pada Materi Pokok Asam Basa)*, 2020

1. Respon siswa	Pemahaman materi.
	Minat belajar.
	Kemudahan akses dan penggunaan.

F. Teknik Analisis Data

Tahap selanjutnya setelah pengumpulan data dari responden dan sumber informasi selesai adalah proses analisis data. Proses ini melibatkan berbagai dimensi yang akan diuraikan secara mendetail pada studi ini.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Saran, Kritikan, dan tanggapan yang diperoleh peneliti dari angket akan dianalisis dan selanjutnya akan dilakukan revisi produk.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data dari lembar validasi dan lembar praktikalitas dapat diolah menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Berikut adalah teknik analisis untuk validasi serta praktikalitas:

a. Teknik Analisis Data Validasi

Validitas penelitian mengacu pada tingkat ketepatan temuan dalam merepresentasikan kondisi atau fenomena yang sesungguhnya terjadi di lapangan.²⁹ Oleh karena itu, data dikategorikan sah apabila tidak terdapat selisih antara informasi yang diperoleh oleh peneliti dan realitas faktual di lapangan tempat penelitian dilakukan.

²⁹ S. Syamsurizal, "Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur", (2020), hal 1.

Dalam tahap analisis data validasi, hasil validasi dan rekomendasi yang diberikan menjadi acuan utama dalam penyempurnaan produk yang sedang dirancang. Setiap instrumen validasi yang disampaikan kepada para validator memuat empat aspek penilaian yang disusun menggunakan skala *Likert*.³⁰ Setiap jawaban yang diberikan oleh responden diberi nilai 4 poin, dengan skor 4 sebagai nilai tertinggi serta 1 sebagai nilai terendah. Berikut adalah metode penilaian yang digunakan:

Skor 1	:	Tidak layak (terlarang untuk digunakan)
Skor 2	:	Kurang valid (tidak dapat digunakan)
Skor 3	:	Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
Skor 4	:	Valid (dapat digunakan tanpa revisi).

Mengacu pada lembar penilaian yang telah disusun oleh validator, hasil validasi kemudian dianalisis menggunakan pendekatan statistik Aiken's V dengan rumus seperti berikut:

$$V = \frac{\sum S}{[n(c-1)]}$$

Keterangan :

S = $r - lo$

r = skor yang diberikan oleh validator

lo = skor penilaian validasi terendah (dalam hal ini 1)

n = banyaknya validator

³⁰ Agung Duta Manggala, Pinkan Amita Tri Prasasti, Retno Palupi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasjs Android melalui Software Appy Pie untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Sub Tema Keseimbangan Ekosistem di SD/MI", *Pendas : Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 08, No.01 (Juni 2023), hal. 819.

c = skor penilaian validasi tertinggi (dalam hal ini 4).³¹

Untuk menginterpretasikan nilai validitas, maka dipakai pengklasifikasian validitas seperti berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Validitas.³²

Hasil Validasi	Kriteria Validitas
$0,80 < V \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < V \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < V \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < V \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < V \leq 0,20$	Sangat Rendah

b. Teknik Analisis Data Praktikalitas

Analisis data mengenai aspek praktikalitas bertujuan untuk mengidentifikasi respons siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dirancang dan diterapkan. Dari tanggapan siswa tersebut, selanjutnya dihitung persentasenya dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

³¹ Sarifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), hal 133.

³² Nilam Permatasari Munir, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo", *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* Vol. 6, No. 2 (Oktober 2018), hal. 171.

Tabel 3.6 Kategori kriteria praktikalitas instrument media pembelajaran.³³

Persen %	Kategori
0 – 20 %	Tidak praktis
21 – 40 %	Kurang praktis
41 – 60 %	Cukup praktis
61 – 80 %	Praktis
81 – 100 %	Sangat praktis

³³ Nilam Permatasari Munir, “Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo”, *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* Vol. 6, No. 2 (Oktober 2018), hal. 171.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Sekolah

Temuan ini dilaksanakan di SDN 1 Lalebbata yang terletak di Jl. Andi Djemma, No. 4, Kel. Ammasangan, Kec. Wara, Kota Palopo, Prov. Sulawesi Selatan, dengan total jumlah siswa sebanyak 567 orang. Penelitian ini berlangsung dari tanggal 26 Mei 2025 hingga 28 Mei 2025 di kelas VI A, dan diikuti oleh 27 siswa.

2. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi pada Materi “Menghafal Surah *Al-A’la* di kelas VI SDN 1 Lalebbata

Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis video animasi ini dilaksanakan melalui pendekatan sistematis menggunakan model *ADDIE*, yang mencakup lima fase utama, yakni:

a. Hasil Analisis (*Analysis*)

1) Analisis Kebutuhan

Sebagaimana perolehan observasi yang dilaksanakan oleh peneliti pada awal penelitian, ditemukan bahwa minat siswa dalam menghafal surah pendek, khususnya pada materi "Menghafal Surah *Al-A’la*", masih tergolong rendah. Perolehan wawancara dengan guru PAI kelas VI di SDN 1 Lalebbata mengungkapkan bahwa rendahnya ketertarikan siswa pada menghafal surah pendek berkaitan erat dengan minimnya penggunaan media yang mampu memikat

perhatian mereka. Menanggapi kondisi tersebut, peneliti mengambil inisiatif untuk merancang media pembelajaran berbentuk video animasi yang tidak hanya menarik secara visual, namun juga praktis diakses oleh guru dan siswa. Penggunaan media ini diharapkan mampu membangkitkan antusiasme belajar, mengurangi kejenuhan, serta membantu murid pada memahami serta mengingat materi yang diajarkan.

2) Analisis Kurikulum

SDN 1 Lalebbata mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sebagai acuan pembelajaran. Kebijakan ini merujuk pada regulasi resmi yang dikeluarkan oleh Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) melalui Keputusan Nomor 032/H/KR/2024 mengenai Capaian Pembelajaran jenjang SD/MI. Dokumen tersebut menetapkan capaian pembelajaran spesifik guna mata pelajaran PAI pada Fase A, B, serta C, dan telah diberlakukan sejak 11 Juni 2024.³⁴ Materi Pendidikan Agama Islam untuk jenjang SD/MI mencakup lima elemen utama, yaitu Al-Qur'an serta Fikih, Akhlak, Akidah, Hadis, serta Sejarah Peradaban Islam. Pada fase C (kelas V dan VI), pembelajaran diarahkan pada pendalaman dan perluasan pemahaman terhadap kelima aspek tersebut. Siswa diharapkan mampu meningkatkan keterampilan membaca surah-surah pendek, memahami nilai-nilai akidah dan akhlak secara lebih mendalam, menerapkan hukum fikih dalam kehidupan sehari-hari, serta menelusuri perkembangan sejarah Islam. Salah satu capaian pembelajaran pada elemen Al-

³⁴ Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, No. 032/H/KR/2024, tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.

Qur'an serta Hadis di fase ini ialah kapabilitas membaca dan menggali inti pesan dari surah-surah pendek, termasuk surah *Al-A'la* yang menjadi fokus dalam topik "Mengaji Al-Qur'an Surah *Al-A'la*".

Adapun Capaian Pembelajaran (CP) pada materi "Mengaji Al-Qur'an Surah *Al-A'la*" yaitu : Siswa dapat menulis, menghafal, membaca, serta memahami pesan pokok surah *Al-A'la* yang baik dan benar. Dari Capaian Pembelajaran (CP) tersebut terdapat beberapa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu :

- a) Membaca Q.S *Al-A'la*.
- b) Menerjemahkan Q.S. *Al-A'la*.

Pada tahapan pembelajaran PAI serta budi pekerti, media yang digunakan sudah mencakup media pembelajaran berbasis video animasi untuk beberapa materi tertentu. Namun, pada materi "Mengaji Surah *Al-A'la*", guru belum memanfaatkan media lain selain bahan ajar berupa buku cetak.

b. Hasil Perancangan (*Design*)

Dalam tahapan ini, peneliti menyusun metode belajar berupa video animasi yang akan dikembangkan lebih lanjut dalam tahap pengembangan. Dari proses perancangan tersebut, dihasilkan desain media pembelajaran berbasis video animasi untuk materi Mengaji Al-Qur'an Surah *Al-A'la*. Dalam tahap ini, peneliti melaksanakan beberapa aktivitas, yaitu:

- 1) Pembuatan Desain Video Pembelajaran
 - a) Menentukan Inti Isi Video Pembelajaran

Pada penelitian ini, video animasi dirancang menjadi beberapa bagian yang terdiri dari :

- (1) *Opening* yang berisi judul materi,
 - (2) Pengantar pembelajaran yang berisi salam dan sambutan untuk siswa.
 - (3) Inti pembelajaran yang berisikan materi Membaca Al-Qu'an Surah *Al-A'la*.
 - (4) Murotal bacaan surah *Al-A'la*
- b) Mengumpulkan referensi isi materi yang akan dimuat dalam video pembelajaran

Konten dalam video pembelajaran animasi disusun berdasarkan materi dari buku teks atau paket pelajaran yang berlaku di sekolah tempat penelitian dilakukan.

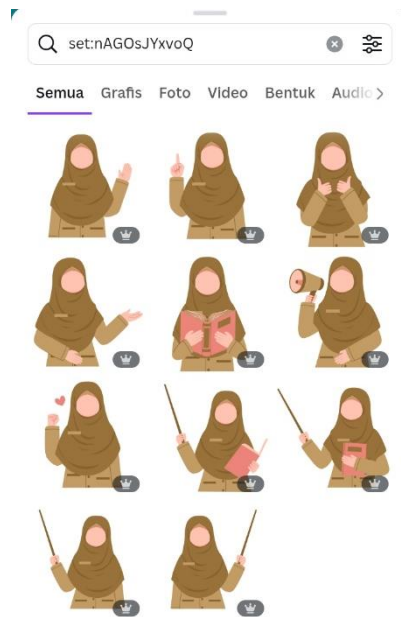
- c) Memilih dan Merancang Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva* dan *Capcut*

Desain pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dimulai dengan merancang bagian pembukaan (*opening*) yang menampilkan judul materi menggunakan kombinasi warna dasar putih untuk latar belakang dan hitam untuk tulisan, serta dilengkapi beberapa animasi pendukung untuk membuat bagian pembukaan tampak lebih menarik. *Slide* berikutnya memuat tujuan pembelajaran, materi mengenai Surah *Al-A'la*, murotal Surah *Al-A'la*, serta bagian penutup. Desain animasi dan latar video dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Untuk penulisan isi materi, pengisian suara, serta pengaturan durasi menggunakan aplikasi *Capcut*. Berikut adalah tahap desain animasi dan latar video dalam video pembelajaran animasi :

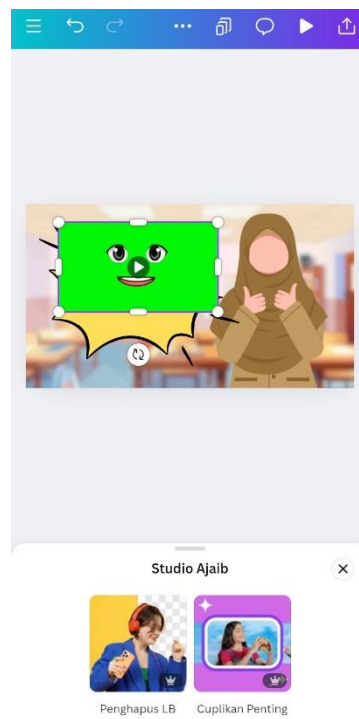
- (1) Menyiapkan aplikasi *Canva* atau bisa juga menggunakan *Canva web* pada situs <https://www.Canva.com>. Akun *Canva* yang digunakan harus berupa akun *pro*. Hal ini disebabkan karena fitur *pro* lebih bebas dalam memilih desain dan elemen yang akan digunakan dalam proses pembuatan animasi tanpa adanya *watermark* dari *Canva*.
- (2) Mencari *background* dan elemen animasi yang sesuai, dengan memilih animasi tanpa wajah sehingga bisa ditambahkan animasi mulut dan mata yang dapat diunduh melalui *youtube* dengan *green skin*.



Gambar 4.1 Tampilan pemilihan *background*

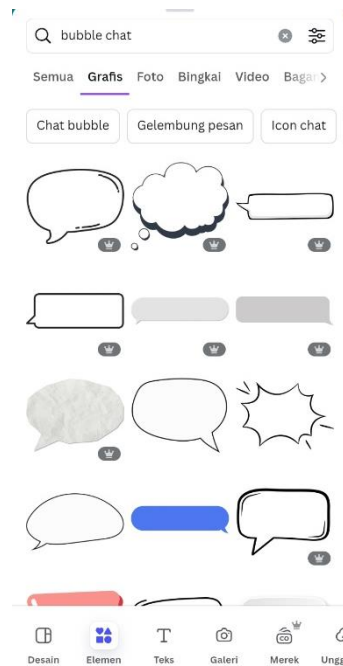


Gambar 4.2 Tampilan pemilihan animasi



Gambar 4.3 Tampilan penambahan animasi mata dan mulut

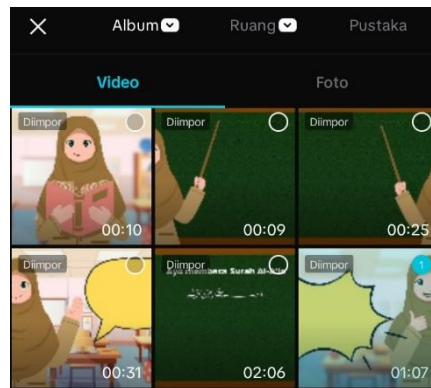
(3) Menambahkan bubble chat sebagai latar beberapa materi.



Gambar 4.4 Tampilan penambahan elemen *bubble chat*

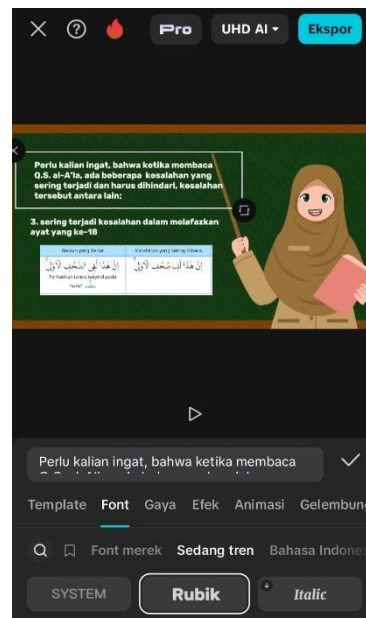
Setelah merancang desain animasi dan latar pada aplikasi *Canva*, selanjutnya peneliti memasukkan isi materi rekaman, sound tambahan, dan murotal surah *Al-A'la* ke dalam animasi yang telah di desain, menggunakan aplikasi *Capcut*. Berikut adalah tahap penambahan isi materi, rekaman, *backsound*, serta murotal surah *Al-A'la* ke dalam animasi.

(4) Memilih animasi yang telah di buat sebelumnya dan sudah tersimpan dalam bentuk video.



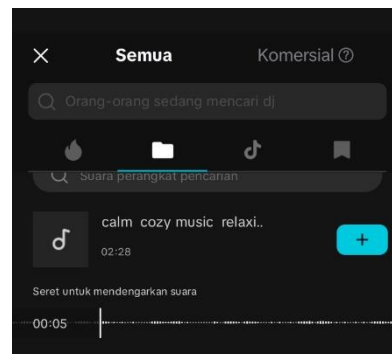
Gambar 4.5 Tampilan pemilihan animasi yang sudah dibuat sebelumnya dan tersimpan dalam bentuk video.

- (5) Memasukkan isi materi kedalam animasi, dan memilih jenis *font* serta warna yang sesuai jelas.

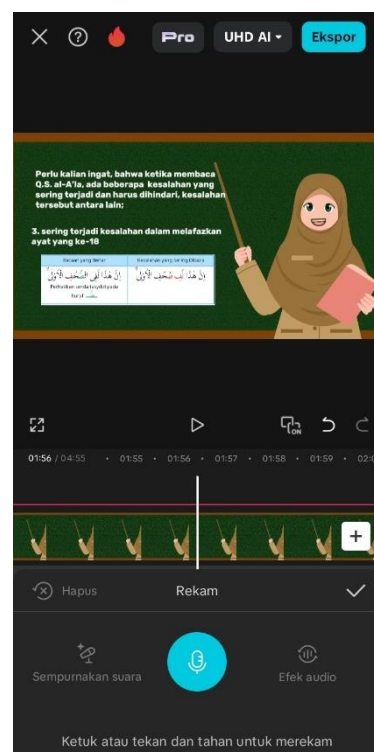


Gambar 4.6 Tampilan pemilihan *font* dan warna untuk isi materi

- (6) Memasukkan *background* dan rekaman suara yang berisi penjelasan isi materi, kemudain disesuaikan dengan gerakan mulut serta volume yang pas.



Gambar 4.7 Tampilan penambahan *background*



Gambar 4.8 Rekaman suara untuk isi materi

Berdasarkan uraian di atas, berikut tabel penyusunan kerangka video animasi.

Tabel 4.1 Penyusunan Kerangka Video Animasi

No.	Bagian Video
1.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Opening</i> video • Pengantar pembelajaran (salam dan sambutan untuk peserta didik.
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Inti pembelajaran yang berisikan materi Membaca Al-Qu'an Surah <i>Al-A'la</i>.
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Isi video pembelajaran animasi.

2) Penyusunan Instrumen

Instrumen yang diterapkan pada studi ini meliputi validasi media serta materi, serta angket guna mengumpulkan respons dari siswa serta guru. Angket validasi media dan materi disampaikan kepada enam validator yang memiliki kompetensi untuk menilai kevalidan video pembelajaran animasi. Sementara itu, angket respons siswa dan guru bertujuan untuk mengevaluasi hasil uji coba setelah video pembelajaran animasi dinyatakan valid.

c. Hasil Pengembangan (*Development*)

Hasil pengembangan produk dibuat berdasarkan tahapan perancangan yang meliputi :

1) Pembuatan Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva* dan *Capcut*

Pembuatan video animasi dirancang dan disusun mulai dari penulisan konsep materi, desain grafis dan animasi, perekaman suara dan penambahan musik sebagai *backsound*, dan *editing* hingga terbentuklah video pembelajaran

animasi yang telah dirancang secara fisik. Adapun hasil rancangan dari video animasi yang dikembangkan dapat diamati pada tabel ini.

Tabel 4.2 Bagian-bagian Video Animasi Pembelajaran

No.	Bagian Video	Tampilan Video
1.	<i>Opening video</i>	
2.	Pengantar Belajar	
3.	Bagian Inti	
4.	Murottal surah <i>Al-A'la</i>	

5. Closing video



Produk media pembelajaran PAI berbentuk video animasi yang dirancang guna mendukung pembelajaran hafalan Surah *Al-A'la* pada siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata kini telah tersedia dan dapat diakses melalui tautan berikut.

<https://youtu.be/II66941f9Do?feature=shared>

Media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Menghafal Surah *Al-A'la* juga dapat diakses dengan *scan QR code* berikut.



Gambar 4.9 *QR code* video pembelajaran

2) Validasi Ahli

Validasi merupakan tahapan krusial yang mencakup permohonan persetujuan serta pengesahan guna menjamin bahwa video pembelajaran yang disusun memenuhi standar kelayakan untuk diterapkan dalam proses belajar-mengajar. Proses ini melibatkan enam validator, yang terbagi ke dalam dua kategori: ahli di bidang media serta ahli di bidang materi, guna memastikan kualitas dari kedua aspek tersebut secara menyeluruh.

Tabel 4.3 Nama validator ahli

No.	Nama Validator	Jabatan	Ahli
1.	Prof. Dr. Muhaimin, M.A.	Dosen IAIN Palopo	Materi 1
2.	Muhammad Zuljalal Al-Hamdany, S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Materi 2
3.	Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.	Dosen IAIN Palopo	Materi 3
4.	Suryani, S.Ag.	Guru Pendidikan Agama Islam SDN 1 Lalebbata	Praktisi
5.	Nur Fakhrunnisa, S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Media 1
6.	Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	Dosen IAIN Palopo	Media 2

a) Uji Validasi Media

Uji validasi media diuji oleh dua validator ahli. Setiap validator diberi lembar validasi yang berisi butir pernyataan dan empat skor penilaian dalam bentuk tabel. Pada lembar validasi media terdapat empat aspek penilaian yang terdiri dari 11 indikator dan 20 butir pernyataan. Aspek penilaian tersebut meliputi:

- (1) Aspek kelayakan yang mencakup tiga indikator, yaitu mudah dipahami, konten yang aman, dan durasi video.
- (2) Aspek kegrafisan yang mencakup empat indikator, yaitu desain yang sederhana, desain yang konsisten, elemen visual yang menarik, dan kualitas animasi.
- (3) Aspek pedagogis yang mencakup tiga indikator, yaitu gaya penyampaian, motivasi dan nteraktif.
- (4) Aspek kualitas teknis yang mencakup tiga indikator, yaitu kualitas audio, format video, resolusi video

b) Uji Validasi Materi

Uji validasi materi diuji oleh dua validator ahli. Setiap validator diberi lembar validasi yang berisi butir pernyataan dan empat skor penilaian dalam bentuk tabel. Pada lembar validasi media terdapat lima aspek penilaian yang terdiri dari 22 indikator dan 24 butir pernyataan. Aspek penilaian tersebut meliputi:

- (1) Aspek materi yang mencakup empat indikator, yaitu mudah dipahami, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan mendukung pembelajaran.

- (2) Aspek kebahasaan yang mencakup tujuh indikator, yaitu mudah dipahami, ringkas dan padat, tidak memunculkan penafsiran ganda, bahasa yang komunikatif, ejaan yang tepat, istilah yang tepat, penulisan tanda baca yang tepat.
- (3) Aspek penyajian yang mencakup enam indikator, yaitu kejelasan konsep, logis, koheren, mengikuti urutan, mendukung keterlibatan siswa, dan mudah digunakan.
- (4) Aspek efek media yang mencakup tiga indikator, yaitu mendukung kemandirian belajar siswa, menambah pengetahuan, dan memperluas wawasan siswa.
- (5) Aspek kemenarikan yang mencakup dua indikator, yaitu tampilan dan penyajian, dan mengurangi ketergantungan siswa.


Masing-masing butir pernyataan pada setiap lembar validasi memiliki empat skor penilaian. Skor tertinggi adalah 4 dengan kategori validitas “sangat tinggi”. Sedangkan skor terendah adalah 1 dengan kategori validitas “sangat rendah”.

3) Hasil Revisi Video Pembelajaran

Setelah video pembelajaran diuji validasi oleh beberapa validator, peneliti akan melakukan revisi berdasarkan masukan dari masing-masing validator. Saran-saran dari setiap validator bisa diamati pada tabel ini.

Tabel 4.4 Saran ahli media

No	Validator	Saran	Sesudah Revisi
----	-----------	-------	----------------

1.	Ahli Media 2	Tambahkan <i>cover/opening</i> pada video	
		Tambahkan reverensi sumber suara	
		Tambahkan profil pengembang	
2.	Ahli Media 1	Penggunaan huruf hijaiyah di antara kata atau kalimat diperbesar sedikit ukurannya	

Tabel 4.5 Saran ahli materi

No.	Validator	Saran	Sesudah Revisi
1.	Ahli Materi 2	Tambahkan sumber rujukan di akhir video	
2.	Praktisi	Tambahkan tujuan pembelajaran pada awal video	

d. Tahap Implementasi

Setelah video pembelajaran dikatakan valid mengacu dari pengujian validasi, maka langkah berikutnya dilaksanakan pengujian video pembelajaran kepada peserta didik di SDN 1 Lalebbata pada kelas VI yang diikuti 27 siswa dan guru PAI. Tujuan dari tahap ini ialah untuk mengidentifikasi kepraktisan video pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah video pembelajaran tentang Menghafal Surah *Al-A'la* diterapkan kepada siswa kelas VI di SDN 1 Lalebbata, langkah selanjutnya adalah memberikan angket praktikalitas kepada siswa serta guru Pendidikan Agama Islam.

Adapun indikator yang dilihat dari masing-masing aspek penilaian repon siswa dan guru adalah sebagai berikut.

- 1) Respon guru mencakup tiga indikator, yaitu :
 - a) Konten video pembelajaran animasi
 - b) Manfaat video pembelajaran animasi
 - c) Peluang implementasi video pembelajaran animasi.
- 2) Respon siswa mencakup tiga indikator, yaitu :
 - a) Pemahaman materi
 - b) Minat belajar
 - c) Kemudahan akses dan penggunaan.

Media pembelajaran berbasis video animasi dimanfaatkan sebagai sarana guna membantu siswa dalam menyerap materi Menghafal Surah *Al-A'la* dengan lebih efektif. Pendekatan ini sebelumnya telah diterapkan oleh guru PAI di SDN 1 Lalebbata. Sebagaimana perolehan wawancara dengan Ibu Suryani, S.Ag., selaku

pengajar Pendidikan Agama Islam untuk kelas VI di sekolah tersebut, beliau mengungkapkan bahwa:

“Media pembelajaran berbasis video animasi sudah digunakan sebelumnya pada materi Haji. Akan tetapi untuk materi Menghafal Surah *Al-A'la* belum ada media yang digunakan selain melalui buku paket sekolah”.

Perolehan wawancara menurut penuturan Ibu Suryani, S.Ag., selaku pengajar Pendidikan Agama Islam, penerapan media pembelajaran berupa video animasi terbukti mampu membangkitkan minat siswa dalam memahami dan menghafal Surah *Al-A'la*.

c. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam kerangka pengembangan model *ADDIE*, terdapat dua jenis evaluasi utama yang diterapkan, yakni evaluasi formatif serta sumatif. Dalam penelitian ini peneliti melakukan evaluasi formatif pada akhir setiap langkah proses pengembangan.

1) Evaluasi Tahap Analisis

Tahap analisis dalam proses evaluasi mencakup dua aspek utama: identifikasi kebutuhan serta analisis kurikulum. Temuan dari analisis kebutuhan di kelas VI SDN 1 Lalebbata, yang didapatkan melalui wawancara dengan guru PAI, mengindikasikan rendahnya minat siswa terhadap metode tradisional dalam menghafal surah pendek. Di samping itu, pengajaran materi “Mengaji Al-Qur’an Surah *Al-A'la*” belum melibatkan penggunaan media pembelajaran apa pun, melainkan hanya mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Sehingga analisis kebutuhan menunjukkan adanya relevansi pengembangan media

pembelajaran berbasis video animasi pada materi Menghafal Surah *Al-A'la* di kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.

Hasil evaluasi analisis kurikulum menunjukkan bahwa berdasarkan CP Pendidikan Agama Islam serta Budi Pekerti untuk SDN Fase C (kelas V DAN VI), materi surah *Al-A'la* termasuk dalam materi Al-Qur'an dan Hadis. Capaian yang relevan yaitu "Siswa mampu menulis, menghafal, membaca, serta memahami pesan pokok surah *Al-A'la* yang baik dan benar". Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis video animasi sangat relevan dengan prinsip dan arah Kurikulum Merdeka, terutama dalam memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, fleksibel, bermakna, dan adaptif terhadap karakteristik peserta didik.

2) Evaluasi Tahap Desain (*Design*)

Hasil evaluasi tahap desain pada video pembelajaran meliputi komponen desain yang disusun berdasarkan CP Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase C Kurikulum Merdeka tentang "Mengaji Al-Qur'an Surah *Al-A'la*", struktur desain video animasi yang tersusun dengan baik dari *opening/cover* video, pengantar sambutan, isi materi, hingga penutup. Sehingga desain pada video pembelajaran yang dikembangkan sangat relevan dengan prinsip-prinsip pedagogis dan pendekatan Kurikulum Merdeka.

3) Evaluasi Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam evaluasi tahapan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran PAI berbasis video animasi yang sudah divalidasi oleh para ahli dan mendapatkan predikat layak, telah mengalami revisi dan penyempurnaan

berdasarkan saran masukan dari masing-masing validator, dan siap dilakukan uji coba terbatas di kelas VI SDN 1 Lalebbata.

4) Evaluasi Tahap Implementasi (*Implementation*)

Hasil evaluasi dalam tahapan implementasi mengindikasikan bahwasanya implementasi media pembelajaran PAI berbasis video animasi di kelas VI SDN 1 Lalebbata berjalan efektif. Siswa terlibat aktif dan menunjukkan peningkatan ketertarikan dalam menghafal surah *Al-A'la*. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis ringan, media ini layak digunakan secara luas dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Evaluasi sumatif dilaksanakan setelah proses uji validasi dan uji praktisi oleh guru. Hasil akhir dari proses pengembangan ini diwujudkan dalam bentuk media pembelajaran berupa video animasi yang berisi materi hafalan Surah *Al-A'la*. Media tersebut telah melewati proses validasi oleh para pakar dan terbukti sangat praktis digunakan, sebagaimana tercermin dari hasil uji coba langsung bersama peserta didik dan pendidik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video animasi pada materi “Menghafal Surah *Al-A'la*” dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

3. Validitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video Animasi pada Materi “Menghafal Surah *Al-A'la*” di Kelas VI SDN 1 Lalebbata

Hasil validitas media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Menghafal Surah *A'la* dibagi menjadi dua tahapan pengujian, yakni uji validasi materi serta pengujian validasi media.

a. Hasil Uji Validasi Media

Perolehan validasi media dari video pembelajaran dapat diamati pada tabel berikut :

Tabel 4.6 Hasil uji validasi media

No.	Aspek	Rata-rata V per-Indikator	Kriteria Validitas
1.	Kelayakan	0,88	Sangat Tinggi
2.	Kegrafisan	0,84	Sangat Tinggi
3.	Pedagogis	0,66	Tinggi
4.	Kualitas Teknis	1	Sangat Tinggi
Total		0,84	Sangat Tinggi

Hasil uji validasi media di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata dari uji validasi media adalah 0,84 dengan kriteria validitas sangat tinggi.

b. Hasil Uji Validasi Materi

Perolehan validasi materi dari video pembelajaran bisa diamati pada tabel berikut :

Tabel 4.7 Hasil uji validasi materi

No.	Aspek	Rata-rata V perindikator	Kriteria Validitas
1.	Materi	0,93	Sangat Tinggi
2.	Kebahasaan	0,95	Sangat Tinggi
3.	Penyajian	0,91	Sangat Tinggi

4.	Efek Media	0,94	Sangat Tinggi
5.	Kemenarikan	0,91	Sangat Tinggi
Total		0,92	Sangat Tinggi

Pada hasil uji validasi materi di atas menunjukkan bahwa *mean* perolehan validasi materi ialah 0,92 dengan kriteria validitas sangat tinggi.

c. Hasil Uji Praktikalitas Guru

Tabel 4.8 Hasil uji praktikalitas guru

No.	Indikator		Skor Max	Skor Peroleh	Persentase	Kategori
1.	Konten	video	24	22	91,67%	Sangat Praktis
2.	Manfaat	video	8	7	87,5%	Sangat Praktis
3.	Peluang	implementasi				
	video	pembelajaran	8	8	100%	Sangat Praktis
	animasi.					
Total			40	37	93,5%	Sangat Praktis

d. Hasil Uji Praktikalitas Siswa

Tabel 4.9 Hasil uji praktikalitas siswa

No.	Indikator	Skor	Skor	Persentase	Kategori
-----	-----------	------	------	------------	----------

	Max	Peroleh		
1. Pemahaman materi.	216	190	87,96%	Sangat Praktis
2. Minat belajar	432	376	87,03%	Sangat Praktis
3. Kemudahan akses dan penggunaan.	216	173	80,09%	Sangat Praktis
Total	864	739	85,02%	Sangat Praktis

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Menghafal Surah *Al-A'la* di Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo

Pengembangan yang dilaksanakan peneliti menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Menghafal Surah *Al-A'la* yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dan *Capcut*, berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Desain awal media memuat empat bagian yaitu, *opening* video yang berisi judul materi, pengantar pembelajaran yang berisi salam dan sambutan untuk peserta didik, inti pembelajaran yang berisi materi Membaca Al-Qur'an Surah *Al-A'la*, dan murottal bacaan surah *Al-A'la*. Pengembangan video pembelajaran ini mengacu pada kurikulum merdeka kompetensi Fase C pada elemen Al-Qur'an dan Hadis adalah membaca serta memahami isi utama surah pendek termasuk surah *Al-A'la* pada bab "Mengaji Al-Qur'an Surah *Al-A'la*".

Setelah produk awal selesai, dilaksanakan validasi oleh ahli media serta materi. Perolehan masukan dari ahli materi 2 menunjukkan bahwa isi video pembelajaran perlu ditambahkan sumber rujukan di akhir video, dan ahli materi 4 menjelaskan bahwa isi video pembelajaran sudah bagus, namun perlu ditambahkan tujuan pembelajaran di awal video, sehingga dilakukan revisi dengan menambahkan sumber rujukan di akhir video dan mencantumkan tujuan pembelajaran di awal video. Adapun saran dari ahli media 1 menyatakan bahwa penggunaan huruf hijaiyah di antara kata atau kalimat perlu diperbesar sedikit ukurannya, sedangkan saran dari ahli media 2 menyatakan bahwa perlu ditambahkan referensi sumber suara dan profil pengembang. Sehingga dilakukan revisi dengan memperbesar ukuran huruf hijaiyah yang terletak di antara kata atau kalimat, dan menambahkan referensi sumber suara serta profil pengembang pada akhir video.

Proses revisi produk pada tahap pengembangan mencerminkan karakter *ADDIE* sebagai model pengembangan yang sistematis, dan berbasis evaluasi formatif. Setiap saran dan masukan yang diperoleh selama validasi diterapkan secara langsung untuk meningkatkan kualitas media baik dari segi pedagogis, teknis, maupun estetis. Pengembangan produk ini tidak hanya bertujuan menciptakan media pembelajaran yang menarik, tetapi juga fungsional guna mendukung tahapan belajar yang bermakna bagi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan produk dalam model *ADDIE* bersifat dinamis, mengikuti kebutuhan yang muncul selama proses validasi.

Temuan studi ini menguatkan hasil riset yang dilakukan oleh Yeni Dwi Kartika, yang menegaskan bahwa penerapan model pengembangan *ADDIE* dalam rancangan media pembelajaran mampu mendorong peningkatan kualitas secara signifikan. Transformasi media dari kondisi awal yang sudah baik menjadi lebih optimal menjadikannya lebih relevan, aplikatif, serta memberikan dampak positif pada tahap pembelajaran.³⁵ Temuan Lisnawati mengemukakan bahwasanya pemanfaatan *Canva* sebagai sarana teknologi dalam proses pembelajaran membuka peluang besar bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi secara maksimal, sehingga mampu mengatasi berbagai hambatan yang muncul dalam perkembangan peradaban manusia. Implementasi beragam strategi pembelajaran oleh para pendidik dalam mata pelajaran menghadirkan sejumlah tantangan signifikan. Hambatan-hambatan ini kemudian menjadi persoalan penting yang harus dihadapi oleh institusi pendidikan, khususnya para guru.³⁶ Pernyataan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi untuk materi Menghafal Surah *Al-A'la* sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran PAI serta Budi Pekerti.

Perolehan studi ini memberikan kontribusi terhadap penguatan teori pembelajaran berbasis multimedia, khususnya prinsip *Multimedia Learning Theory* oleh Mayer, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disampaikan dalam bentuk kombinasi visual dan audio yang

³⁵ Yeni Dwi Kartika, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas VSD Negeri 82 Lubuklinggau". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, Vol. 4, No. 1, 2024, hal. 113

³⁶ Riawarda A, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh Kelas IX di SMPN 2 Bua Ponrang", *Jurnal Konsepsi*, Vol. 14, No. 02, Agustus 2024.

terintegrasi.³⁷ Media pembelajaran PAI dengan metode video animasi yang dikembangkan pada studi ini membuktikan bahwa integritas teks ayat, audio pelafalan, dan visualisasi cara membaca ayat dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menghafal surah *Al-A'la*.

2. Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Menghafal Surah *Al-A'la* di Kelas VI SDN 1 Lalebbata

Tingkat Kevalidan serta Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Menghafal Surah *Al-A'la* di Kelas VI SDN 1 Lalebbata menunjukkan bahwa hasil uji validasi media video pembelajaran memperoleh perolehan skor *mean* dari setiap aspek yang berbeda. Dimana pada aspek kelayakan memiliki skor rata-rata per-indikator yakni 0,88 dengan kategori “sangat tinggi” berdasarkan kriteria validitas. Aspek kegrafisan memiliki skor rata-rata per-Indikator yaitu 0,84 dengan kategori “sangat tinggi” mengacu dari kriteria validitas. Aspek pedagogis memiliki skor rata-rata per-indikator yaitu 0,66 dengan kategori “tinggi” mengacu dari kriteria validitas, dan aspek kualitas teknis memiliki skor rata-rata per-indikator yaitu 1 dengan kategori “sangat tinggi” mengacu dari kriteria validitas. Sehingga hasil uji validasi media mengindikasikan bahwasanya skor rata-rata dari uji validasi media adalah 0,84 dengan kriteria validitas “sangat tinggi”.

Adapun perolehan pengujian validitas materi pada media video pembelajaran memperoleh hasil skor rata-rata dari setiap aspek berbeda. Aspek

³⁷ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. (New York: Cambridge University Press, 2009), hlm 63-65.

materi memiliki skor rata-rata per-indikator yakni 0,93 dengan kategori “sangat tinggi” sebagaimana kriteria validitas. Aspek penyajian memiliki skor rata-rata per-indikator yakni 0,91 dengan kategori “sangat tinggi” mengacu dari kriteria validitas. Aspek kebahasaan memiliki skor rata-rata per-indikator yakni 0,95 dengan kategori “sangat tinggi” sebagaimana kriteria validitas. Aspek efek media memiliki skor rata-rata per-indikator yakni 0,94 dengan kategori “sangat tinggi” mengacu dari kriteria validitas, dan aspek kemenarikan memiliki skor rata-rata per-indikator yakni 0,91 dengan kategori “sangat tinggi” mengacu dari kriteria validitas. Sehingga pada hasil uji validasi materi mengindikasikan bahwasanya rata-rata perolehan validasi materi ialah 0,92 dengan kriteria validitas sangat tinggi.

Tingkat kepraktisan penggunaan media diukur dengan mengumpulkan tanggapan dari siswa dan guru melalui angket praktikalitas yang diberikan setelah pelaksanaan uji coba terbatas media tersebut. Sebanyak 27 orang siswa kelas VI SDN 1 Lalebbata memberikan respon terhadap media yang dikembangkan. Hasil rekapitulasi angket menunjukkan bahwa nilai kepraktisan video pembelajaran dari siswa sebesar 85,02%, yang berada dalam kategori “sangat praktis”. Aspek yang dinilai meliputi, pemahaman materi, minat belajar, kemudahan akses dan penggunaan.

Guru juga memberikan respon positif terhadap kepraktisan video pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, diperoleh skor sebesar 93,5% yang berada dalam kategori “sangat praktis”. Adapun aspek yang dinilai meliputi

konten video belajar animasi, manfaat video pembelajaran animasi, peluang implementasi video pembelajaran animasi.

Perolehan pengujian ini konsisten dengan studi yang dilaksanakan oleh Khopipa Hasdi, yang mengembangkan media belajar PAI berbasis video animasi untuk materi menghindari Gibah serta Melaksanakan Tabayun, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya mudah digunakan oleh siswa, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.³⁸ Oleh karena itu, hasil kepraktisan dalam media ini mendukung peran media pembelajaran dengan metode video animasi dalam pembelajaran PAI serta Budi Pekerti.

Secara praktis, media pembelajaran PAI berbasis video animasi ini dapat dipakai sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif serta menarik bagi guru dalam menyampaikan materi hafalan Al-Qur'an. Guru tidak perlu mengandalkan metode ceramah dan pengulangan manual semata, tetapi dapat memanfaatkan media visual dan audio untuk mempermudah siswa dalam melafalkan, memahami, dan menghafal Surah *Al-A'la* secara mandiri maupun berkelompok.

Sarana ini juga sangat relavan dengan karakteristik murid sekolah dasar yang cenderung visual dan auditori. Dengan tingkat kepraktisan yang tinggi menurut siswa dan guru, media ini dapat diimplementasikan secara langsung di kelas tanpa pelatihan teknis tambahan. Lebih jauh, perolehan studi ini

³⁸ Khopipa Hasdi, Kaharuddin, Hasriadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi pada Materi Menghindari Gibahdan MelaksanakanTabayundi SMP Negeri 8 Palopo". *IJIER: Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, Vol. 2, No. 1, Februari 2025, hlm. 36

memberikan gambaran bagi sekolah ataupun lembaga pendidikan Islam bahwa penggunaan teknologi sederhana seperti video animasi dapat meningkatkan mutu pembelajaran PAI secara signifikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Menghafal Surah *Al-A'la* di Kelas VI SDN 1 Lalebbata

Produk media pembelajaran yang dikembangkan berupa video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Menghafal Surah *Al-A'la* di kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo. Media ini dikembangkan melalui lima tahap dengan model *ADDIE*. Tahap pengembangan menghasilkan video animasi berisi cara membaca surah *Al-A'la* yang benar, kesalahan yang sering dilakukan dalam membaca surah *Al-A'la*, serta murottal surah *Al-A'la*.

2. Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Menghafal Surah *Al-A'la* di Kelas VI SDN 1 Lalebbata

Hasil dari tahap validasi mengindikasikan bahwasanya media yang dikembangkan mempunyai tingkatan validitas yang tinggi, dengan skor validasi ahli media sejumlah 0,84 serta ahli materi sejumlah 0,92, yang berada pada kategori “sangat valid”. Hal ini mengindikasikan bahwasanya baik isi materi maupun aspek desain media telah memenuhi standar kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan teknis produksi..

Tingkat kepraktisan video pembelajaran dinilai sangat tinggi berdasarkan hasil uji coba terbatas pada siswa dan guru. Penilaian dari 27 siswa kelas VI A

menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 85,02%, sedangkan guru PAI memberikan penilaian sebesar 93,5%. Siswa menilai media ini menarik, mudah diterapkan, serta mempermudah dalam tahapan pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media ini mempermudah proses pembelajaran, mempercepat pencapaian tujuan, serta dapat dipakai pada tahapan pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran PAI berbasis video animasi yang dikembangkan pada studi ini dinyatakan valid serta praktis dipakai pada pembelajaran Surah *Al-A'la* di kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.

B. Implikasi

Perolehan temuan ini mengindikasikan bahwasanya pengembangan media pembelajaran PAI berbasis video animasi pada materi menghafal Surah *Al-A'la* di kelas VI SD memberikan kontribusi penting terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam guna peningkatan kualitas pembelajaran agama di tingkat sekolah dasar. Media yang dikembangkan terbukti valid serta praktis, mengacu dari perolehan uji dari ahli serta respon siswa dan guru, sehingga dapat diimplikasikan secara umum dalam tiga aspek utama:

1. Implikasi terhadap Pengembangan Media Pendidikan:

Temuan ini mengindikasikan bahwasanya penerapan media berbasis visual serta audio seperti video animasi dapat menjadikan alternatif yang efektif dalam pembelajaran PAI. Hal ini memberikan arah baru bagi guru dan pengembang media untuk memanfaatkan teknologi sederhana namun fungsional dalam menyampaikan materi hafalan Al-Qur'an secara lebih menarik dan interaktif.

2. Implikasi terhadap Praktik Pembelajaran di Sekolah Dasar:

Hasil penelitian mengimplikasikan bahwa guru PAI dapat mengintegrasikan media digital ke pada tahapan pembelajaran guna meningkatkan daya serap serta minat belajar siswa. Video animasi terbukti mempermudah siswa dalam melafalkan serta memahami ayat Al-Qur'an dengan lebih cepat serta menyenangkan.

3. Implikasi terhadap Penelitian dan Teori Pendidikan:

Penelitian ini memperkuat teori pembelajaran multimedia yang mengatakan bahwasanya kombinasi visual serta audio dapat meningkatkan efisiensi belajar. Temuan ini juga menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media sejenis untuk materi PAI lainnya, baik pada tingkat dasar maupun lanjutan.

Secara umum, penelitian ini berimplikasi pada perlunya inovasi media pembelajaran PAI yang berbasis teknologi digital untuk menjawab tantangan pendidikan agama di era modern, tanpa meninggalkan substansi nilai-nilai spiritual dalam proses belajar mengajar.

C. Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi, disarankan agar penelitian lanjutan difokuskan pada evaluasi efektivitas media ini dalam pembelajaran Surah *Al-A'la* di jenjang pendidikan yang lebih beragam. Tidak terbatas pada kelas VI SDN 1 Lalwbbata, kajian di lingkungan pendidikan lain akan memberikan gambaran yang lebih

komprehensif mengenai potensi adaptasi dan penerapan media ini secara luas serta optimal di berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian Nurul Khoirulloh, H., & Husna Nashihin. (2023). Strategi Menghafal Al-Qur'an Santri Pondok Pesantren TahfidzulQur'an Griya Qur'an 3 Klaten. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 863.
- Ahsin W Al-Hafidz, Bimbingan Praktis Menghafal Al-Qur'an. Jakarta: Bumi Aksara, 2000.
- Amrina, D. E., & Budiman, M. A. (2024). Validitas dan Praktikalitas Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) Berbasis Case Method. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 8(1), 92-102.
- Aina Mulyana, "Penelitian Pengembangan (Research and Development)", dipublish pada tanggal 23 Februari 2020. <https://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/penelitian-pengembangan-research-and.html>, diakses pada tanggal 18 April 2023
- Ariel, M., Sahraini, & Furwana, D. (2020). Developing the Content of Webtoon Comic Application as Supporting Media in Learning English Grammar at the 2nd Semester English Students of IAIN Palopo. *FOSTER: Journal of English Language Teaching*, 1(2), 139–158. <https://doi.org/10.24256/foster-jelt.v1i2.15>
- Arifanti, D. R., Thalhah, S. Z., Mafidapuspada, M., & Muzaini, M. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2710. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.4258>
- Ariska, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual Terintegrasi Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 3(1), 77–88. <https://doi.org/10.24256/pijies.v3i1.1261>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Aziz, R., Nurdin, K., & Yusuf, M. (2023). Strategi Pengembangan Program Literasi Peserta Didik SMP di Kota Palopo. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(3), 165-188.
- Azwar, S., *Reliabilitas dan validitas*. Edisi 1. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003
- Borg, Walter R., and Meredith D. Gall. *Educational Research: An Introduction*. 7th ed. Boston: Allyn and Bacon, 2003.

- Casmini, "Tingkatkan Motivasi Belajar Matematika dengan Model Hands On Activity" dipublish pada tanggal 10 Februari 2021, <https://radarsemarang.jawapos.com/untukmu-guruku/721376084/tingkatkan-motivasi-belajar-matematika-dengan-model-hands-on-activity>, diakses pada tanggal 14 Maret 2023.
- Endang Dwi Hartati. (2022). Peran Guru PAI dalam Meningkatkan Minat Hafalan Al-Qur'an Siswa Kelas VII pada Ekstrakurikuler di SMP Negeri 5 Medan. *Cendekiawan : Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*. <https://doi.org/10.61253/cendekiawan.v1i2.60>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Fadilah, N., & Takwin, M. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Subtema Sumber Energi Berbasis Ayat-ayat Al- Qur ' an pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Pendahuluan*. 12(1), 57–70.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Handayani, A., Yamin, M., Yusuf, M., Andayani, F., & Kaso, N. (2023). Pengembangan E-LKPD Pendidikan Agama Islam Integratif E-Book pada Materi Wudhu Kelas IV UPT SDN 144 Salulemo. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(3), 137-148.
- Hasdi, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi pada Materi Menghindari Gibah dan Melaksanakan Tabayun di SMP Negeri 8 Palopo. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 2(1), 27-38.
- Juliandi, J., Rusijono, R., & Khotimah, K. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian bagi Siswa Kelas XI SMK Sekolah Indonesia Kota Kinabalu Sabah Malaysia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 267-275.
- Kartika, Y. D., Egok, A. S., & Yuneti, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 82 Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 111-118.
- kunandar. (2019). *guru profesional implementasi KTSP dan sukses dalam sertifikasi guru*. 40.
- Maghfirah, U., Saputri, M. J., Jannah, I. R., Giono, E., & Aziz, A. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran PAI Menggunakan Plotagon

- Studio di SMA Islam Nurul Ihsan Palangkaraya. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(4), 96-106.
- Marwiyah, S., Ihsan, M., & Yamin, M. (2023). Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara Pendahuluan. ..., 4(2), 531–539. <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/426%0Ahttps://madaniya.pustaka.my.id/journals/index.php/contents/article/download/426/290>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mifta Zulfahmi Muassar. (2022). Tren Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Sebagai Judul Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Matematika Ftik Iain Palopo. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 1(4), 765. <http://melatijournal.com/index.php/Metta>
- Munir, N. P. (2018). Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2), 167–178. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>
- Nurul Amalia. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Asam Basa Di Man 2 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Ekonomi* ..., 1–23. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPE/article/view/1694%0Ahttp://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPE/article/download/1694/1461>
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Edisi 1. Siduarjo : Nizamia Learning Center, 2016
- Riawarda, A., & Al Hamdany, M. Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh Kelas IX di SMPN 2 Bua Ponrang: Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Konsepsi*, 13(2), 104-115.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Rustan, S., & Rahman, A. (2022). *Pengembangan Media Papancatat dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Level Pemula Indonesia*. 11(4), 263–274.
- Santi, B., Baderiah, B., & Taqwa, T. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Mitigasi Bencana di kelas V SDN 15 Salolo Kota

Palopo. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(2), 217-234.

Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>

Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah*. Jilid 15. Jakarta : Lentera Hati, 2002.

Syamsuddin, N. (2021). Pengembangan Teknologi Cetak Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 4(1), 35–45.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 4 ayat 4 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 587–594. [https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3856/2702](https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/3856/2702)

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Zainuddin, Z., Hermanto, D., & Wijayanti, R. (2022). Pengembangan Video Tutorial Matematika Berbasis Keterampilan 4C Kurikulum 2013. *Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 10(2), 11–126. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v10i2.1616>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I

Administrasi dan Persetujuan



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
 Telp/Fax. : (0471) 326048, Email : dpmtsp@palopokota.go.id, Website : <http://dpmtsp.palopokota.go.id>

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2025.0622/IP/DPMTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : **ARIANTI MEGA HAMSUL**
 Jenis Kelamin : **P**
 Alamat : **Jl. Opu To Sappaile (Asrama II Kodim) Kota Palopo**
 Pekerjaan : **Pelajar/Mahasiswa**
 NIM : **1902010005**

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS VIDEO ANIMASI
 MENGHAFAL SURAH AL-A'LA DI KELAS VI SDN 1 LALEBBATA KOTA PALOPO**

Lokasi Penelitian : **SD NEGERI 1 LALEBBATA PALOPO**
 Lamanya Penelitian : **20 Mei 2025 s.d. 20 Agustus 2025**

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
 Pada tanggal : 21 Mei 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :
 Kepala DPMTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
 Pangkat : Pembina IV/a
 NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan Kepada Yth.:

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.





PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 LALEBBATA

Jalan : Andi Djemma No. 4 Telp. (0471) - 3200241 Kota Palopo



SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI

No. 400.3.5./262/SDN.1

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : **MULIATI DARWIS, S.Pd**
 NIP : 197102102003122005
 Pangkat/Gol : Pembina / IVa
 Jabatan : Plt. Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDN 1 Lalebbata
 Alamat : Jl. Andi Djemma No.4

Menerangkan bahwa nama di bawah ini :

Nama : **ARIANTI MEGA HAMSUL**
 Pekerjaan : Pelajar/Mahasiswa
 NIM : 1902010005
 Jurusan : PAI
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Alamat : Jl. Opu To Sappaile (Asrama II Kodim) Kota Palopo

Benar telah melakukan penelitian di SDN 1 Lalebbata Kota Palopo dari tanggal 20 Mei 2025 s.d 20 Agustus 2025 dalam rangka penulisan skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGHAFAL SURAH AL-A'LA DI KELAS VI SDN 1 LALEBBATA KOTA PALOPO"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 15 Agustus 2025
 Plt. Kepala Sekolah,

MULIATI DARWIS, S.Pd.
 NIP. 197102102003122005

Lampiran II

Validasi Ahli Materi

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Media : Video Animasi
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Menghafal Surah *Al-A'la* Di Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.
 Nama Mahasiswa : Arianti Mega Hamsul
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : Prof. Dr. Muhaemin, M.A.
 Bidang Keahlian : Ahli materi

Petunjuk:

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Instrument ini merupakan lembaran penilaian validasi ahli materi pada media pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis video animasi menghafal surah *Al-A'la* di Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada kritik atau saran Bapak/Ibu silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada Bahan ajar Lembar Kerja peserta Didik model problem based learning.
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrument.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari media kami, kami ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya.

Keterangan :

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No	Aspek	Pernyataan	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Materi	Materi dalam media belajar video animasi mudah dipahami,				✓
2.		Isi video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3.		Materi dalam media belajar video animasi sesuai dengan kemampuan peserta didik				✓
4.		Media belajar video animasi mampu mendukung pembelajaran				✓
5.	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami				✓
6.		Kalimat yang digunakan ringkas tetapi padat				✓
7.		Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan				✓
8.		Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
9.		Ketepatan penulisan ejaan.				✓
10.		Ketepatan penulisan istilah.				✓
11.		Ketepatan penulis tanda baca				✓
12.	Penyajian	Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media				✓
13.		Setiap teori atau konsep dijelaskan dengan tepat dan akurat, sesuai dengan sumber referensi yang kredibel.				✓
14.		Teori disajikan secara logis.				✓

15.		Teori disajikan secara koheren.				✓
16.		Teori mengikuti urutan yang jelas sehingga mudah dipahami.				✓
17.		Dukungan terhadap kerlibatan siswa pada proses pembelajaran				✓
18.		Kemudahan dalam penggunaan.				✓
19.		Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa.				✓
20.		Kemampuan media menambah pengetahuan.				✓
21.		Kemampuan media memperluas wawasan siswa.				✓
22.	Efek Media	Tampilan dan penyajian pada media konsisten.				✓
23.		Tampilan dan penyajian pada media sederhana.				✓
24.	Kemenarikan	Penggunaan media belajar video animasi dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru				✓

Total skor :

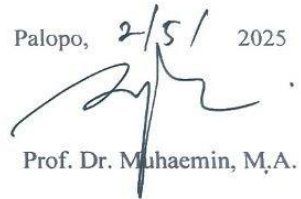
Komentar/saran:

Belum menambahkan motivasi di akhir video

Kesimpulan:

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan

Palopo, 2/5/ 2025



Prof. Dr. Muhaemin, M.A.

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Media : Video Animasi
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Menghafal Surah *Al-A'la* Di Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.
 Nama Mahasiswa : Arianti Mega Hamsul
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : Muhammad Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.
 Bidang Keahlian : Ahli materi

Petunjuk:

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Instrument ini merupakan lembaran penilaian validasi ahli materi pada media pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis video animasi menghafal surah *Al-A'la* di Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada kritik atau saran Bapak/Ibu silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada Bahan ajar Lembar Kerja peserta Didik model problem based learning.
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrument.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari media kami, kami ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya.

Keterangan :

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No	Aspek	Pernyataan	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Materi	Materi dalam media belajar video animasi mudah dipahami,				✓
2.		Isi video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3.		Materi dalam media belajar video animasi sesuai dengan kemampuan peserta didik				✓
4.		Media belajar video animasi mampu mendukung pembelajaran			✓	
5.	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami				✓
6.		Kalimat yang digunakan ringkas tetapi padat			✓	
7.		Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan				✓
8.		Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
9.		Ketepatan penulisan ejaan.			✓	
10.		Ketepatan penulisan istilah.				✓
11.		Ketepatan penulis tanda baca				✓
12.	Penyajian	Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media				✓
13.		Setiap teori atau konsep dijelaskan dengan tepat dan akurat, sesuai dengan sumber referensi yang kredibel.			✓	
14.		Teori disajikan secara logis.				✓

15.		Teori disajikan secara koheren.				✓
16.		Teori mengikuti urutan yang jelas sehingga mudah dipahami.				✓
17.		Dukungan terhadap kerlibatan siswa pada proses pembelajaran			✓	
18.		Kemudahan dalam penggunaan.				✓
19.		Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa.			✓	
20.	Efek Media	Kemampuan media menambah pengetahuan.				✓
21.		Kemampuan media memperluas wawasan siswa.				✓
22.		Tampilan dan penyajian pada media konsisten.			✓	
23.		Tampilan dan penyajian pada media sederhana.				✓
24.	Kemenarikan	Penggunaan media belajar video animasi dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru				✓

Total skor :

Komentar/saran:

Tambahkan contoh dgn kehidupan sehari-hari
Tampilkan sumber rujukan dr author video.

Kesimpulan:

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan

Palopo, 7 Mei 2025



Muhammad Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Media : Video Animasi
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Menghafal Surah *Al-A'la* Di Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.
 Nama Mahasiswa : Arianti Mega Hamsul
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : Mawardi, S.Ag., M.Pd.I
 Bidang Keahlian : Ahli materi

Petunjuk:

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Instrument ini merupakan lembaran penilaian validasi ahli materi pada media pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis video animasi menghafal surah *Al-A'la* di Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada kritik atau saran Bapak/Ibu silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada Bahan ajar Lembar Kerja peserta Didik model problem based learning.
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrument.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari media kami, kami ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya.

Keterangan :

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No	Aspek	Pernyataan	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Materi	Materi dalam media belajar video animasi mudah dipahami,				✓
2.		Isi video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3.		Materi dalam media belajar video animasi sesuai dengan kemampuan peserta didik				✓
4.		Media belajar video animasi mampu mendukung pembelajaran			✓	
5.	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami				✓
6.		Kalimat yang digunakan ringkas tetapi padat				✓
7.		Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan				✓
8.		Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
9.		Ketepatan penulisan ejaan.			✓	
10.		Ketepatan penulisan istilah.				✓
11.		Ketepatan penulis tanda baca				✓
12.	Penyajian	Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media				✓
13.		Setiap teori atau konsep dijelaskan dengan tepat dan akurat, sesuai dengan sumber referensi yang kredibel.			✓	
14.		Teori disajikan secara logis.				✓

15.		Teori disajikan secara koheren.				✓
16.		Teori mengikuti urutan yang jelas sehingga mudah dipahami.				✓
17.		Dukungan terhadap kerlibatan siswa pada proses pembelajaran			✓	
18.		Kemudahan dalam penggunaan.				✓
19.		Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa.				✓
20.		Kemampuan media menambah pengetahuan.				✓
21.		Kemampuan media memperluas wawasan siswa.			✓	
22.	Efek Media	Tampilan dan penyajian pada media konsisten.				✓
23.		Tampilan dan penyajian pada media sederhana.				✓
24.	Kemenarikan	Penggunaan media belajar video animasi dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru				✓

Total skor :


Komentar/saran:

lembar Validasi ini dapat digunakan
pada penelitian pengembangan media
pembelajaran PAI berbasis video animasi.

Kesimpulan:

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan

Palopo, 30 April 2025


Mawardi, S.Ag., M.Pd.I

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Media : Video Animasi
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Menghafal Surah *Al-A'la* Di Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.
 Nama Mahasiswa : Arianti Mega Hamsul
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : *Suryani, S-Ag*
 Bidang Keahlian : Ahli materi

Petunjuk:

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Instrument ini merupakan lembaran penilaian validasi ahli materi pada media pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis video animasi menghafal surah *Al-A'la* di Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada kritik atau saran Bapak/Ibu silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada Bahan ajar Lembar Kerja peserta Didik model problem based learning.
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrument.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari media kami, kami ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya.

Keterangan :

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No	Aspek	Pernyataan	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Materi	Materi dalam media belajar video animasi mudah dipahami,				
2.		Isi video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
3.		Materi dalam media belajar video animasi sesuai dengan kemampuan peserta didik				✓
4.		Media belajar video animasi mampu mendukung pembelajaran				✓
5.	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami				✓
6.		Kalimat yang digunakan ringkas tetapi padat				
7.		Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan			✓	
8.		Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
9.		Ketepatan penulisan ejaan.				✓
10.		Ketepatan penulisan istilah.				✓
11.		Ketepatan penulis tanda baca				✓
12.	Penyajian	Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media			✓	
13.		Setiap teori atau konsep dijelaskan dengan tepat dan akurat, sesuai dengan sumber referensi yang kredibel.			✓	
14.		Teori disajikan secara logis.				✓

15.		Teori disajikan secara koheren.					
16.		Teori mengikuti urutan yang jelas sehingga mudah dipahami.					
17.		Dukungan terhadap kerlibatan siswa pada proses pembelajaran					
18.		Kemudahan dalam penggunaan.					
19.		Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa.					
20.		Kemampuan media menambah pengetahuan.					✓
21.	Efek Media	Kemampuan media memperluas wawasan siswa.					✓
22.		Tampilan dan penyajian pada media konsisten.				✓	
23.		Tampilan dan penyajian pada media sederhana.					✓
24.	Kemenarikan	Penggunaan media belajar video animasi dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru					✓

Total skor :

Komentar/saran:

.....

.....

.....


.....

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo,

2025


(Suryani, S. Ag)

Lampiran IV

Validasi Ahli Media

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Media : Video Pembelajaran Animasi
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Menghafal Surah *Al-A'la* di kelas VI SDN 1 Lalebbata.
 Nama Mahasiswa : Arianti Mega Hamsul
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : Nur Fakhrunnisa, S.Pd., M.Pd.
 Bidang Keahlian : Ahli Media/Desain

Petunjuk:

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Instrument ini merupakan lembaran penilaian validasi ahli media/desain pada media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VI SDN 1 LALEBBATA KOTA PALOPO
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list () pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada kritik atau saran anda silahkan isi pada kolom komentar/saran.
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrument.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari media kami, kami ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya.

Keterangan :

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No	Aspek	Pernyataan	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan	Video belajar animasi mudah diakses dan dapat diputar dimana saja.				✓
2.		Video animasi bebas dari konten yang tidak pantas				✓
3.		Video animasi sesuai dengan nilai-nilai moral dan etika.				✓
4.		Video animasi sesuai dengan rentang perhatian siswa.				✓
5.		Video animasi terstruktur dengan baik dan tidak terlalu panjang.				✓
6.	Kegrafisan	Gaya animasi konsisten dan tidak berubah-ubah secara drastis.				✓
7.		Komposisi gambar dan animasi dalam video seimbang dan tidak terlalu ramai.				✓
8.		Video menggunakan elemen visual yang menarik.			✓	
9.		Kecepatan animasi sesuai dengan konten yang disampaikan dan tidak terlalu cepat atau terlalu lambat.			✓	
10.		Animasi dalam video sesuai dengan tema				✓
11.		Animasi dalam video sesuai dengan materi yang disampaikan.			✓	
12.	Pedagogis	Narasi dalam video animasi mudah dipahami.			✓	
13.		Narasi dalam video animasi menarik bagi siswa.			✓	

14.		Video animasi dapat memotivasi siswa dalam belajar.			✓
15.		Video animasi mendukung elemen interaktif yang mendorong keterlibatan siswa.			✓
16.		Video animasi dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi yang ingin disampaikan.			✓
17.	Kualitas teknis	Suara dalam video jernih.			✓
18.		Suara dalam video tidak terdistorsi			✓
19.		Format video kompatibel dengan berbagai perangkat.			✓
20.		Resolusi video memadai untuk tampilan yang jelas			✓

Komentar/saran:


Penggunaan huruf hijayah di antara kata/kalimat
di perbaiki sedikit ukurannya

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo,

2024


Nur Fakhrunnisa, S.Pd., M.Pd.

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Media : Video Pembelajaran Animasi
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Menghafal Surah *Al-A'la* di kelas VI SDN 1 Lalebbata.
 Nama Mahasiswa : Arianti Mega Hamsul
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : Dr.Hj.Salmilah, S.Kom.,M.T
 Bidang Keahlian : Ahli Media/Desain

Petunjuk:

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Instrument ini merupakan lembaran penilaian validasi ahli media/desain pada media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VI SDN 1 LALEBBATA KOTA PALOPO
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list () pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada kritik atau saran anda silahkan isi pada kolom komentar/saran.
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrument.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu menjadi validator dari media kami, kami ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya.

Keterangan :

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No	Aspek	Pernyataan	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan	Video belajar animasi mudah diakses dan dapat diputar dimana saja.			✓	
2.		Video animasi bebas dari konten yang tidak pantas				✓
3.		Video animasi sesuai dengan nilai-nilai moral dan etika.				✓
4.		Video animasi sesuai dengan rentan perhatian siswa.				✓
5.		Video animasi terstruktur dengan baik dan tidak terlalu panjang.			✓	
6.	Kegrafisan	Gaya animasi konsisten dan tidak berubah-ubah secara drastis.				✓
7.		Komposisi gambar dan animasi dalam video seimbang dan tidak terlalu ramai.				✓
8.		Video menggunakan elemen visual yang menarik.			✓	
9.		Kecepatan animasi sesuai dengan konten yang disampaikan dan tidak terlalu cepat atau terlalu lambat.			✓	
10.		Animasi dalam video sesuai dengan tema menuntut ilmu.			✓	
11.	Pedagogis	Animasi dalam video sesuai dengan materi yang disampaikan.			✓	
12.		Narasi dalam video animasi mudah dipahami.			✓	
13.		Narasi dalam video animasi menarik bagi siswa.			✓	

14.		Video animasi dapat memotivasi siswa dalam belajar.			✓	
15.		Video animasi mendukung elemen interaktif yang mendorong keterlibatan siswa.			✓	
16.		Video animasi dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi yang ingin disampaikan.			✓	
17.	Kualitas teknis	Suara dalam video jernih.				✓
18.		Suara dalam video tidak terdistorsi				✓
19.		Format video kompatibel dengan berbagai perangkat.				✓
20.		Resolusi video memadai untuk tampilan yang jelas				✓

Komentar/saran:

- Tambahkan cover pada video
- Tambahkan referensi sumber suara.
- Tambahkan profil pengembang.

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo, 2025


Dr. Hj. Samilak S. Kom., M.T.

Lampiran V
Angket Praktikalitas Respon Guru

**ANGKET PRAKTICALITAS RESPON GURU TERHADAP MEDIA
VIDEO ANIMASI**

Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi menghafal surah *Al-A'la* di kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.

Nama Validator : Suryani, SAg

Jabatan : Guru pendidikan Agama Islam

1. Petunjuk Penilaian

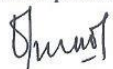
- a. Lembar validasi ini untuk diisi oleh praktisi
- b. Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media
- c. Penilaian diberikan dengan skala sebagai berikut:
1 = Sangat Tidak Baik 2 = Tidak Baik 3 = Baik 4 = Sangat baik
- d. Mohon diberikan tanda (✓) pada kolom 1,2,3 dan 4 sebagai tanda penilaian secara objektif, komentar atau saran mohon diberikan pada kolom yang disediakan.

2. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Ketepatan Isi Konten				✓
2	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran			✓	
3	Kejelasan konsep yang disampaikan				✓
4	Kejelasan Materi Pembelajaran				✓
5	Meningkatkan efisiensi dan efektivitas mengajar				✓
6	Kemenarikan Video Animasi				✓
7	Ketepatan Penyampaian Informasi			✓	
8	Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran				✓
9	Mengurangi ketergantungan siswa pada guru			✓	
10	Kebermanfaatan dalam Implementasi sehari-hari				✓

Komentar atau saran perbaikan

Palopo, 2025
Validator praktisi


Suryani, S. Ag

Lampiran VI
Angket Praktikalitas Respon Siswa

ANGKET PRAKTISITAS RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI

Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi menghafal surah *Al-A'la* di kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.

Nama Siswa : Khanza

Kelas : VIA

A. Petunjuk Penilaian

Angket tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini di buat dalam rangka penyusunan skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Program Strata Satu, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Siswa dimohon kesediannya untuk memberikan penilaian secara objektif terhadap bahan ajar dengan memberikan tanda centang () pada kolom kriteria yang sesuai dengan pendapat anda pada pernyataan yang diberikan.

Adapun Kriteria :

- 1 = Tidak setuju
- 2 = Kurang setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat setuju

B. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Pemahaman Materi					
1.	Media pembelajaran berbasis video animasi ini membantu saya mudah memahami cara membaca surah Al-A'la yang benar			✓	
2	Media pembelajaran berbasis video animasi ini membantu saya mengetahui letak kesalahan yang sering dilakukan saat membaca surah Al-A'la sehingga saya bisa menghindari kesalahan tersebut.			✓	
Minat Belajar					
3	Media pembelajaran berbasis video animasi ini menambahkan minat belajar saya pada materi Menghafal Al-Qur'an Surah Al-A'la.			✓	
4	Media pembelajaran berbasis video animasi membantu saya tekun dalam menghafal Al-A'la.			✓	
5	Media pembelajaran berbasis video animasi ini membuat saya tidak mudah putus asa apabila diberikan tugas menghafal Qur'an Surah Al-A'la.			✓	

6	Setelah menggunakan media pembelajaran video animasi ini saya merasa senang dan lebih semangat dalam mempelajari materi menghafal Al-Qur'an Surah Al-A'la.			✓	
Kemudahan Akses dan Penggunaan					
7.	Saya merasa mudah mengakses video belajar animasi ini dimana pun.			✓	
8.	Saya mudah menggunakan dan mengoperasikan video belajar animasi ini.			✓	

ANGKET PRAKTICALITAS RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI

Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi menghafal surah *Al-A'la* di kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.

Nama Siswa : Adhe Rizky

Kelas : 6A

A. Petunjuk Penilaian

Angket tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini di buat dalam rangka penyusunan skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Program Strata Satu, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Siswa dimohon kesediannya untuk memberikan penilaian secara objektif terhadap bahan ajar dengan memberikan tanda centang () pada kolom kreteria yang sesuai dengan pendapat anda pada pernyataan yang diberikan.

Adapun Kreteria :

- 1 = Tidak setuju
- 2 = Kurang setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat setuju

B. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
Pemahaman Materi					
1.	Media pembelajaran berbasis video animasi ini membantu saya mudah memahami cara membaca surah Al-A'la yang benar				✓
2	Media pembelajaran berbasis video animasi ini membantu saya mengetahui letak kesalahan yang sering dilakukan saat membaca surah Al-A'la sehingga saya bisa menghindari kesalahan tersebut.				✓
Minat Belajar					
3	Media pembelajaran berbasis video animasi ini menambahkan minat belajar saya pada materi Menghafal Al-Qur'an Surah Al-A'la.			✓	
4	Media pembelajaran berbasis video animasi membantu saya tekun dalam menghafal Al-'Ala.			✓	
5	Media pembelajaran berbasis video animasi ini membuat saya tidak mudah putus asa apabila diberikan tugas menghafal Qur'an Surah Al-A'la.			✓	

6	Setelah menggunakan media pembelajaran video animasi ini saya merasa senang dan lebih semangat dalam mempelajari materi menghafal Al-Qur'an Surah Al-A'la.			✓	
Kemudahan Akses dan Penggunaan					
7.	Saya merasa mudah mengakses video belajar animasi ini dimana pun.			✓	
8.	Saya mudah menggunakan dan mengoperasikan video belajar animasi ini.			✓	

Lampiran VII

Dokumentasi





Lampiran VIII

Data Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Arianti Mega Hamsul, Lahir di Makassar pada tanggal 26 Juli 2001. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan ayahanda Abdul Risal Hamsul dan Ibunda Arna.

Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2013 di SDN

12 Langkanae. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di MTsN Model Palopo dan tamat pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan di MAN Palopo dan tamat pada tahun 2019. Selanjutnya penulis melanjutkan ke jenjang pendidikan sastra satu (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) palopo. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pada tahun 2019.