

Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi pada Materi Menghindari *Gibah* dan Melaksanakan *Tabayun* di SMP Negeri 8 Palopo

Khopipa Hasdi,¹ Kaharuddin,² Hasriadi³

Institut Agama Islam Negeri Kota Palopo, Indonesia

Email: khopipauppa@gmail.com

Abstract: *This research aims (1) To determine the analysis of students' needs for the development of Islamic religious education learning media based on animated videos on the material of avoiding gossip and carrying out tabayun at SMP Negeri 8 Palopo (2) to determine the validity of Islamic religious education learning media based on animated videos on the material avoiding gibbah and carrying out tabayun at SMP Negeri 8 Palopo (3) to find out the practicality of Islamic religious education learning media based on animated videos on the material of avoiding gibbah and carrying out tabayun at SMP Negeri 8 Palopo. The research was carried out using the type of development research or Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. This research was conducted at SMP Negeri 8 Palopo. The subjects in this research were 19 class VII teachers and students, and the object of this research was Islamic religious education learning media based on animated videos on the material of avoiding backbiting and carrying out tabayun. The data collection techniques used were observation, interviews, and questionnaires given to teachers and students. The data obtained was then analyzed qualitatively and quantitatively. This research produced learning media for Islamic religious education based on animated videos on the material of avoiding backbiting and carrying out tabayun, which was validated by 2 experts, namely the material expert with a score of 92.3% (very valid category) and the media expert with a score of 69.23% (category valid). For the practicality test, results were obtained from students with a score of 81,22% (practical category) and teachers with a score of 93.33% (convenient category).*

Keywords: Learning Media, Animation Video, Avoiding gossip, tabayun

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi pada materi menghindari gibbah dan melaksanakan tabayun di SMP Negeri 8 Palopo (2) untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi pada materi menghindari gibbah dan melaksanakan tabayun di SMP Negeri 8 Palopo (3) untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi pada materi menghindari gibbah dan melaksanakan tabayun di SMP Negeri 8 Palopo. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Palopo. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VII yang berjumlah 19 orang, dan objek penelitian ini adalah media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi pada materi menghindari gibbah dan melaksanakan tabayun. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan pemberian angket kepada guru dan siswa. Data yang*

diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun yang divalidasi oleh 2 orang ahli yaitu ahli materi dengan skor 92,3% (kategori sangat valid) dan ahli media dengan skor 69,23% (kategori valid). Untuk uji praktikalitas diperoleh hasil dari siswa dengan skor 81,22% (kategori praktis) dan guru dengan skor 93,33% (kategori sangat praktis).

Kata Kunci: Media pembelajaran, video animasi, ghibah, tabayun

Pendahuluan

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan sebuah proses, mengorganisasi, mengatur lingkungan yang terdapat di sekeliling siswa sehingga dapat menimbulkan dan mendorong siswa dalam melakukan proses belajar (Casnan dkk., 2022). Pembelajaran disebut dengan proses memberikan nasehat dan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar, dalam pembelajaran guru berperan sebagai pendidik sedangkan siswa berperan sebagai orang yang di didik (Fitri dkk., 2023). Pembelajaran juga disebut sebagai suatu usaha yang mempengaruhi emosi, intelektual dan spiritual seseorang untuk mau dalam belajar dengan kehendaknya sendiri, melalui pembelajaran maka akan terjadi proses pengembangan seperti, moral, keagamaan, aktivitas, sosial dan kreativitas siswa dengan berbagai interaksi dan pengalaman belajar, dalam pembelajaran terdapat berbagai kendala atau hambatan- hambatan tertentu (Taufik, 2021).

Pembelajaran pendidikan agama Islam sangat penting dalam mengarahkan potensi dan kepribadian siswa dalam pendidikan Islam (Utari dkk., 2020) . Begitu pentingnya pendidikan agama Islam di sekolah dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu pendidikan agama Islam di Indonesia dimasukkan ke dalam kurikulum nasional yang wajib diikuti oleh semua anak didik mulai jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Bagi umat Islam tentunya pendidikan agama yang wajib diikutinya itu adalah pendidikan agama Islam (Awwaliyah & Baharun, 2019).

Proses pembelajaran memiliki peranan penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal (Marlina, 2017). Kelancaran suatu proses pembelajaran dipengaruhi beberapa aspek, salah satunya ialah sarana dan prasarana yang menunjang agar dapat menjaga keefektifan guru dalam menyampaikan pesan materi. Sarana yang dibutuhkan oleh siswa harus sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin terbaru, yakni memanfaatkan kemajuan teknologi menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa (Isti dkk., 2020).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemauan siswa sehingga mengikuti proses belajar mengajar dengan baik (Hidayah dkk., 2021). Video animasi merupakan media yang memuat informasi tentang materi yang disajikan dapat berupa gambar, animasi, tulisan dan audio kepada siswa. Melalui video dapat memvisualisasikan materi sehingga membantu guru menyampaikan materi secara dinamis karena tampilan kreatif berupa gambar menarik dan berwarna bahkan dapat bergerak yang mampu meningkatkan minat belajar siswa (Nailiah & Saputra, 2022). Selain itu video disajikan dengan bentuk animasi yang sesuai dengan dunia anak, sehingga dalam penyajiannya siswa seolah sedang menonton film animasi tetapi pesan yang disampaikan mengandung objek-objek yang sedang dipelajari.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru pendidikan agama Islam pada tanggal 18 Juli 2023 yang bernama Sitti Hadijah, di SMPN 8 kota Palopo mengatakan bahwa masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran yaitu masih banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi dan siswa yang kadang susah dalam memahami pembelajaran sehingga harus dijelaskan berulang-ulang. Dalam proses pembelajaran pun masih ada saja yang melakukan hal di luar pembelajaran seperti bercerita, mengganggu teman, dan melamun. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memacu keaktifan dan memberi pengalaman belajar baru bagi siswa serta membantu guru dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, novelty atau kebaruan terletak pada pengembangan dan pemanfaatan media video animasi berbasis pendidikan agama Islam yang dirancang khusus untuk memacu keaktifan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan. Media ini dirancang dengan memperhatikan konteks kebutuhan siswa dan guru di SMPN 8 Kota Palopo, yang selama ini menghadapi kendala seperti kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran dan rendahnya pemahaman materi. Dengan pendekatan kreatif dan berbasis teknologi, video animasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga memperbaiki efektivitas penyampaian materi oleh guru, sehingga memberikan kontribusi nyata terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam yang lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan zaman.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Palopo, waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, model yang digunakan ialah model ADDIE dimana model ini menggunakan 5 tahap yaitu, tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation* (Rusmayana & Arief, 2022). Subjek penelitian dalam konteks ini mencakup materi menghindari *gibah* dan melaksanakan *tabayun* dan media video animasi, partisipan penelitian melibatkan guru pendidikan agama Islam, siswa kelas VII serta validator media dan materi.

Langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan adanya analisis kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Langkah selanjutnya dengan menentukan karakteristik atau spesifikasi dari produk yang dihasilkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, lembar angket validasi dan dokumentasi. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari analisis kevalidan media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi, serta kepraktisan media berdasarkan angket respon siswa dan guru. Penilaian untuk setiap pernyataan dengan skala likert: 4 (valid), 3 (cukup valid), 2 (kurang valid), 1 (tidak valid). Adapun lembar validitas dan lembar respon guru dan siswa ditentukan validasinya dengan rumus *Aiken's V* berdasarkan (Sari dkk., 2022).

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

s = r – lo.

lo = Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini = 1)

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = Angka yang diberikan oleh seorang validator.

n = Jumlah validator

Untuk menginterpretasi nilai validitas, maka digunakan pengklasifikasian validitas dan praktikalitas sebagaimana yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Pengkategorian Validitas	
Kriteria	Interval Skor
Sangat valid	$\geq 85\%$
Valid	65% - 84%
Kurang valid	45% - 64%
Tidak valid	$\leq 44\%$

Hasil praktikalitas produk kemudian dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. Pengkategorian Praktikalitas	
Kriteria	Interval Skor
Sangat praktis	$\geq 85\%$
Praktis	65% - 84%
Kurang praktis	45% - 64%
Tidak praktis	$\leq 44\%$

Hasil dan Pembahasan

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi pada Materi Menghindari Gibah dan Melaksanakan Tabayun

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

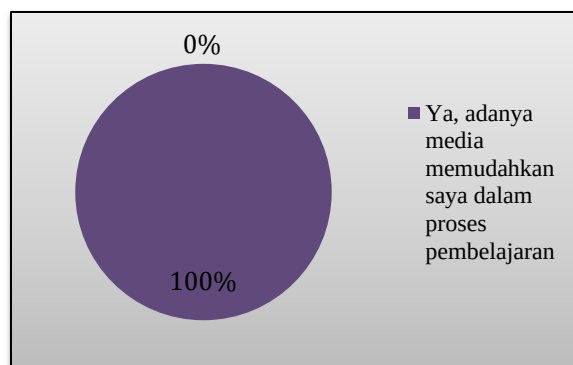
Tahap pertama pada model ADDIE adalah tahap analisis dimana tahap analisis ini terdiri dari tahap analisis guru dan tahap analisis siswa.

a. Analisis Kebutuhan

Tahap awal dalam model pengembangan adalah tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan di SMP Negeri 8 Palopo. Analisis kebutuhan yang menggunakan instrumen berupa wawancara dengan Ibu Sitti Hadijah selaku guru pendidikan agama Islam, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam guru terkadang menggunakan media pembelajaran berupa *power point* tetapi yang paling sering digunakan yaitu bahan ajar buku cetak. Saat mengajarkan materi menghindari *gibah* dan melaksanakan *tabayun* guru hanya menggunakan buku cetak. Hal tersebut tentunya menimbulkan kejenuhan bagi siswa. Ibu Siti Hadijah juga mengatakan bahwa siswa pastinya sangat menyukai dan terkesan dengan adanya video animasi dibandingkan dengan pemberian materi dengan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran, dengan adanya video animasi tersebut siswa menjadi lebih fokus dalam proses pembelajaran.

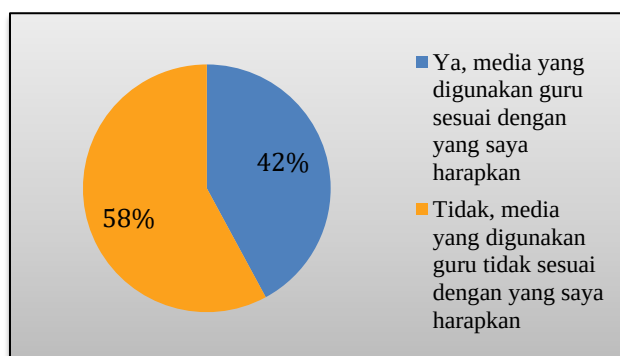
Peneliti juga membagikan instrumen berupa angket kepada siswa untuk mengetahui pendapat siswa mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran terutama pada penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi menghindari *gibah* dan melaksanakan *tabayun*. Pada angket tersebut peneliti memberikan pernyataan

terkait masalah yang dihadapi pada saat melakukan proses pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Data tersebut dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



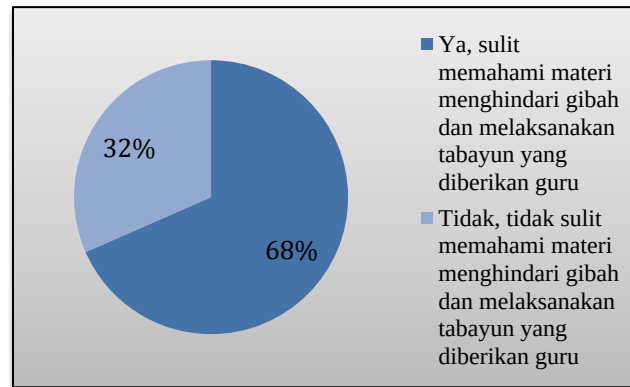
Gambar 1. Penggunaan media

Berdasarkan gambar diatas, data yang diperoleh dari hasil angket siswa menyatakan bahwa dari 19 orang siswa di kelas VII SMP Negeri 8 Palopo, 19 atau 100% siswa menyatakan adanya media memudahkan saya dalam proses pembelajaran. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa menyukai dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Sementara itu peneliti memberikan angket untuk mengetahui apakah media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang siswa harapkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



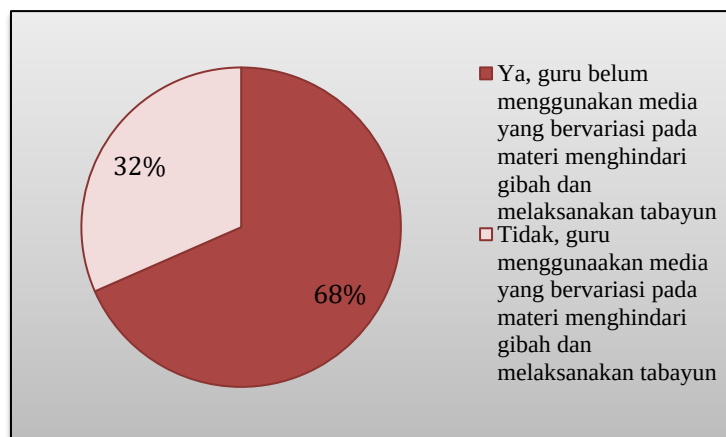
Gambar 2. Kesesuaian media yang digunakan guru

Berdasarkan gambar diatas, data yang diperoleh dari hasil angket siswa menyatakan bahwa dari 19 orang siswa di kelas VII SMP Negeri 8 Palopo, 11 atau 58% siswa menyatakan media yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh siswa, dan 8 atau 42% siswa memilih media yang digunakan oleh guru sesuai dengan yang diharapkan. Sementara itu peneliti memberikan angket untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang memahami materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun yang diberikan guru, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



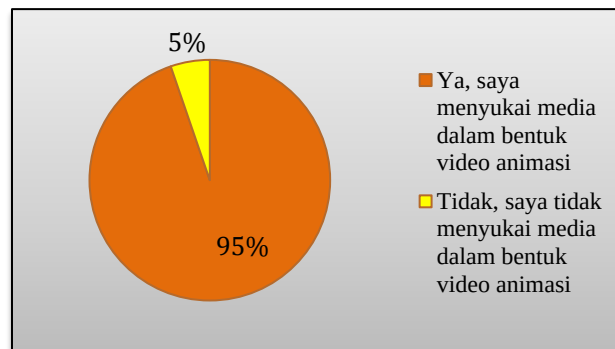
Gambar 3. Kesulitan memahami materi menghindari *gibah* dan melaksanakan *tabayun*

Terlihat jelas pada gambar diagram diatas menunjukkan bahwa dari 19 orang siswa di kelas VII SMP Negeri 8 Palopo terdapat 13 atau 68% siswa memilih menjawab ya, merasa kesulitan dalam memahami materi menghindari gibah dan melaksanakan tabayun yang disampaikan guru dan 6 atau 32% siswa menjawab tidak. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya media yang lebih menarik dengan pemberian inovasi untuk membantu dan memecahkan masalah terkait kesulitan yang dihadapi oleh guru dan siswa. Adapun hasil angket siswa mengenai penggunaan media yang bervariasi pada materi menghindari gibah dan melaksanakan tabayun sebagai berikut:



Gambar 4. Penggunaan media yang bervariasi

Berdasarkan hasil angket siswa menunjukkan bahwa dari 19 orang siswa di kelas VII SMP Negeri 8 Palopo terdapat 13 atau 68% siswa memilih menjawab ya, guru belum menggunakan media yang bervariasi pada materi menghindari gibah dan melaksanakan tabayun, dan 6 atau 32% siswa menjawab tidak, guru tidak menggunakan media yang bervariasi pada materi menghindari gibah dan melaksanakan tabayun. Adapun hasil angket siswa mengenai ketertarikan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berupa video animasi sebagai berikut:



Gambar 5. Ketertarikan siswa pada media dalam bentuk video animasi

Berdasarkan hasil angket siswa menunjukkan bahwa dari 19 orang siswa di kelas VII SMP Negeri 8 Palopo terdapat 18 atau 95% siswa memilih menjawab ya, menyukai media dalam bentuk video animasi, dan 1 atau 5% siswa menjawab tidak menyukai media dalam bentuk video animasi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai belajar dengan menggunakan media video animasi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari angket siswa menunjukkan bahwa perlu adanya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang berwarna dan menarik agar siswa dapat lebih semangat dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam terutama pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah, mengetahui kompetensi awal, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran serta mengetahui materi yang ada pada pelajaran pendidikan agama Islam yang dijadikan sebagai bahan materi dalam pembuatan media video animasi. Dari analisis kurikulum diperoleh bahwa di SMP Negeri 8 Palopo menggunakan kurikulum merdeka di semua kelas.

Adapun capaian pembelajaran: siswa Mendeskripsikan dampak negatif dari ghibah dan menumbuhkan sikap tabayun, dapat menganalisis perbedaan antara konten ghibah dengan kritik dan review produk di media sosial sehingga tertanam keyakinan bahwa Allah Swt Maha Mengetahui dan Melihat serta terbiasa menciptakan harmoni sosial dengan menjauhi ghibah dan menumbuhkan sikap tabayun. Adapun tujuan pembelajarannya yaitu: Melalui pembelajaran inquiry, kalian dapat mendeskripsikan pesan Islam untuk harmonisasi sosial dengan menghindari ghibah dan menumbuhkan sikap tabayun dengan benar, melalui pembelajaran discovery, kalian dapat menelaah perbedaan antara konten ghibah dengan kritik dan review produk di media sosial dengan benar, dan melalui pembelajaran discovery, kalian dapat menelaah perbedaan antara konten ghibah dengan kritik dan review produk di media sosial dengan benar.

Analisis kurikulum dilakukan dengan tujuan untuk menemukan kendala serta permasalahan yang muncul sehingga menghasilkan sebuah solusi atau pengembangan yang sesuai dengan kurikulum merdeka dan tujuan pembelajaran yang berlaku.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pembuatan media pembelajaran pendidikan agama Islam yaitu video animasi pada materi menghindari *ghibah* dan melaksanakan *tabayun*,

setelah itu peneliti merancang materi dan memilih *template*, animasi, gambar, dan audio yang sesuai dengan pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti memberikan lembar validasi media video animasi kepada dua validator yakni, validator ahli materi dan validator ahli media yang bertujuan untuk uji kevalidan produk media video animasi serta merevisi produk dari hasil validasi yang berupa saran atau masukan dari kedua validator. Adapun aspek yang dinilai validator ahli materi yaitu aspek materi, kebahasaan, penyajian, efek media dan kemenarikan sedangkan aspek yang dinilai validator ahli media yaitu aspek visual, audio, penggunaan bahasa, keamanan digital dan implementasi. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh kualifikasi sangat valid dan hasil validasi oleh ahli media diperoleh kualifikasi valid.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini merupakan uji coba produk untuk menguji praktikalitas dengan memberikan angket penilaian praktikalitas kepada guru pendidikan agama Islam dan angket respon kepada 19 siswa. Berdasarkan hasil uji praktikalitas guru memperoleh nilai 93,33% dengan kategori sangat praktis dan hasil angket respon siswa memperoleh nilai 81,22% dengan kategori praktis.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini merupakan hasil analisis pengumpulan data pada setiap tahapan pengembangan yang digunakan, meliputi wawancara, observasi, uji validitas dan uji praktikalitas media. Adapun hasil akhir dari tahapan pengembangan produk ini yaitu media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi pada materi menghindari *gibah* dan melaksanakan *tabayun* di SMP Negeri 8 Palopo.

Validitas media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi pada materi menghindari gibah dan melaksanakan tabayun

Dalam mengembangkan media pembelajaran, peneliti melakukan validasi media pada para ahli untuk memperoleh kritik dan saran dari validator. Validasi oleh para ahli dilakukan dengan tujuan mengetahui validitas media video animasi untuk digunakan di sekolah tersebut. Proses validasi media animasi dilakukan oleh dua validator. Validator pertama yaitu ahli materi yang melakukan penilaian terhadap aspek materi yang ada dalam media. Kemudian validator kedua yaitu ahli media yang melakukan penilaian terhadap aspek media seperti kualitas visual, audio, dan lain-lain.

1. Angket validasi ahli materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi digunakan untuk menilai produk media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Persentase Skor	Kriteria
1	Materi	91,66%	Sangat Valid
2	Kebahasaan	91,66%	Sangat Valid
3	Penyajian	83,33%	Valid
4	Efek Media	100%	Sangat Valid
5	Kemenarikan	100%	Sangat Valid
Total Skor		92,3%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel 3 diketahui bahwa pada semua aspek penilaian, media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis video animasi yang dikembangkan diperoleh nilai rata-rata dengan persentase yaitu 92,3% dan dikategorikan sangat valid.

2. Angket validasi ahli media

Hasil analisis validasi ahli media pembelajaran video animasi materi menghindari *gibah* dan melaksanakan *tabayun* dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Persentase Skor	Kriteria
1	Visual	66,66%	Valid
2	Audio	75%	Valid
3	Penggunaan Bahasa	66,66%	Valid
4	Keamanan Digital	66,66%	Valid
5	Implementasi	66,66%	Valid
Total Skor		69,23%	Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pada tabel 4 diketahui bahwa pada semua aspek penilaian, media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi yang dikembangkan diperoleh nilai rata-rata dengan persentase yaitu 69,23% dan dikategorikan valid.

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 69,23%, yang dikategorikan valid. Ini menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, meskipun masih memerlukan pengembangan lebih lanjut. Menurut Arsyad (2021), media pembelajaran yang valid harus mampu mendukung efektivitas pembelajaran dengan memberikan kemudahan bagi siswa dan guru dalam memahami materi. Validitas media ini juga menunjukkan bahwa aspek seperti keterbacaan, kelayakan visual, dan relevansi konten terhadap tujuan pembelajaran telah dipenuhi dengan baik.

Penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya, seperti yang diungkapkan oleh Nailiah dan Saputra (2022), bahwa video animasi sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa karena sifatnya yang interaktif dan menarik. Selain itu, Isti dkk. (2020) menegaskan bahwa media berbasis teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, sehingga meningkatkan pemahaman siswa. Dalam konteks pembelajaran pendidikan agama Islam, media ini menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kendala seperti rendahnya perhatian siswa, sebagaimana dinyatakan oleh Utari dkk. (2020), bahwa pendekatan kreatif sangat penting dalam membangun potensi dan kepribadian siswa. Dengan persentase validitas sebesar 69,23%, media ini telah dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, sehingga relevan dengan tantangan pembelajaran di era modern.

Praktikalitas media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi pada materi menghindari gibah dan melaksanakan tabayun

Setelah media pembelajaran video animasi direvisi dan valid untuk digunakan maka, pada tahap ini peneliti menguji kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi menghindari *gibah* dan melaksanakan *tabayun* melalui lembar angket praktikalitas guru dan siswa. Hasil uji praktikalitas guru dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas Guru

No.	Aspek	Persentase Skor	Kriteria
1	Materi	93,33%	Sangat Praktis
2	Tampilan	100%	Sangat Praktis
3	Kebermanfaatan	83,33%	Praktis
	Total Skor	93,33%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket praktikalitas guru pada tabel 5 diketahui bahwa pada semua aspek penilaian, media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi pada materi menghindari *gibah* dan melaksanakan *tabayun*, diperoleh nilai rata-rata 93,33% dengan kategori sangat praktis.

Untuk melihat respon siswa terhadap media video animasi, peneliti melakukan uji coba pada salah satu kelas yaitu kelas VII SMP Negeri 8 Palopo yang berjumlah 19 orang. Prosedur uji coba kepada siswa diawali dengan memutar video animasi kepada siswa materi menghindari *gibah* dan melaksanakan *tabayun*. Kemudian setelah siswa menonton video animasi, siswa diarahkan untuk mengisi angket praktikalitas pada lembar angket. Hasil angket praktikalitas siswa disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Praktikalitas Siswa

No.	Aspek	Persentase Skor	Kriteria
1	Penggunaan	77,19%	Praktis
2	Tampilan	84,21%	Praktis
3	Dampak Penggunaan	81,05%	Praktis
	Total Skor	81,22%	Praktis

Berdasarkan hasil angket praktikalitas siswa pada tabel 6, media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis video animasi pada materi Menghindari Gibah dan Melaksanakan Tabayun memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,22%, yang termasuk dalam kategori praktis. Penilaian ini mencakup berbagai aspek, seperti kemudahan penggunaan, ketepatan tampilan visual, dan kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Nilai yang tinggi ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya mudah digunakan oleh siswa, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Hasil ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Arsyad (2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis harus mampu memberikan kemudahan akses, menarik perhatian siswa, dan meningkatkan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Nailiah dan Saputra (2022) juga menunjukkan bahwa media berbasis video animasi memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual dan audio, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Media ini juga mendukung efektivitas pembelajaran pendidikan agama Islam, seperti yang diungkapkan oleh Utari dkk. (2020), bahwa pendekatan kreatif dan interaktif sangat penting dalam membangun karakter siswa. Dengan kategori praktis yang diperoleh, video animasi ini dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya pada topik-topik yang memerlukan visualisasi, seperti Menghindari Gibah dan Melaksanakan Tabayun. Hal ini memperkuat validitas dan relevansi media dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi pada materi menghindari gibah dan melaksanakan tabayun, yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, dan evaluation). Validasi ahli materi menunjukkan hasil 92,3% (sangat valid), sedangkan validasi ahli media memperoleh nilai 69,23% (valid). Dari segi praktikalitas, guru memberikan penilaian 93,33% (sangat praktis), dan siswa memberikan penilaian 81,22% (praktis), sehingga media ini dinyatakan layak untuk pembelajaran di kelas. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena produk hanya diuji pada kelompok kecil secara terbatas dan mencakup materi tertentu. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menguji coba media pada kelompok yang lebih luas, mencakup materi lain dalam Pendidikan Agama Islam, dan mempertimbangkan pengembangan fitur interaktif agar media lebih menarik dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran.

Pengakuan

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada teman-teman yang turut berpartisipasi dalam pembuatan artikel ini, dan peneliti sadar tidak dapat melakukan penelitian ini sendirian tanpa adanya bantuan dari teman-teman sekalian. Peneliti juga berterimakasih kepada kepala sekolah, guru, validator media dan meteri serta siswa di kelas VII SMP Negeri 8 Palopo, karena atas partisipasinya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Referensi

- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran (Edisi revisi, Cetakan ke-21). Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2021). Media pembelajaran (Edisi revisi, Cetakan ke-21). Jakarta: Rajawali Pers.
- Awwaliyah, R., & Baharun, H. (2019). Pendidikan Islam dalam sistem pendidikan nasional (Telaah epistemologi terhadap problematika pendidikan Islam). *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 19(1), Article 1. <https://doi.org/10.22373/jid.v19i1.4193>
- Casnan, C., Purnawan, P., Firmansyah, I., & Triwahyuni, H. (2022). Evaluasi proses pembelajaran dengan pendekatan systems thinking. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i1.p31-38>
- Fitri, A., Ramadhani, S., & Hidayat, F. (2023). Peran guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 89–101. <https://doi.org/10.14421/jpi.2023.12.1.89-101>
- Fitri, A., Wismanto, W., Nursikin, M., Mashuri, M., & Amin, K. (2023). Peran ganda guru pendidikan agama Islam dalam membimbing siswa bermasalah di SD Islam Al-Rasyid Pekanbaru. *Journal on Education*, 5(3), Article 3. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1786>
- Hidayah, F., Laili, H. N., & Unum, M. (2021). Alternatif media dan metode pembelajaran bahasa Arab untuk siswa madrasah ibtdaiyyah pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v5i2.701>
- Isti, L. A., Agustini, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan media video animasi materi sifat-sifat cahaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Isti, W., Fatimah, N., & Prihadi, A. (2020). Pemanfaatan media berbasis teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.1234/jtp.v8i1.123>

- Marlina, L. (2017). Perencanaan pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i2.2679>
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan media ICT berbasis video animasi pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 8–15. <https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.976>
- Nailiah, S., & Saputra, W. (2022). Pengaruh video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 123–134. <https://doi.org/10.36928/jpi.v10i2.976>
- Rusmayana, T., & Arief, Z. A. (2022). Pengembangan kompetensi peserta didik dalam kegiatan praktik kerja lapangan (PKL) di masa pandemi. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i2.7845>
- Sari, C. P., Fadhilah, R., & Kurniasih, D. (2022). Validitas alat praktikum kimia berbasis bahan bekas pada materi termokimia. *JIPi (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i2.24907>
- Taufik, T. (2021). Peran guru PAI sebagai konselor dalam pelaksanaan bimbingan kepribadian bagi siswa di SMKN 2 Pariaman. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.55249/jpn.v1i2.9>
- Utari, D., Kamil, M., & Hasanah, N. (2020). Pentingnya pendidikan agama Islam dalam pembentukan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 67–79. <https://doi.org/10.15642/jpai.2020.5.1.67-79>
- Utari, L., Kurniawan, K., & Fathurrochman, I. (2020). Peran guru pendidikan agama Islam dalam membina akhlak peserta didik autis. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 3(1), Article 1. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOEAI/article/view/1304>