

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA
VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
TATA CARA BERWUDHU SISWA KELAS VII DI SMPN 1
RONGKONG KABUPATEN LUWU UTARA**

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

Diajukan Oleh:

Husain

2002010141

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA
VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
TATA CARA BERWUDHU SISWA KELAS VII DI SMPN 1
RONGKONG KABUPATEN LUWU UTARA**

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

Diajukan Oleh:

Husain

2002010141

DOSEN PEMBIMBING

- 1. Dr. Sudirman, S,Ag., M,Pd.**
- 2. Muh. Agil Amin, S,Pd.I., M,Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Husain
NIM : 2002010141
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 ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab 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 sebagai mana mestinya.

Palopo, 14 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,


Husain

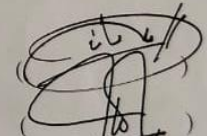
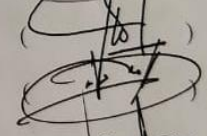
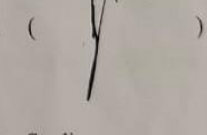
NIM. 2002010141

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Tata Cara Berwudhu Siswa Kelas VII di SMPN 1 Rongkong Kabupaten Luwu Utara yang ditulis oleh Husain Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010141, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 10 Juli 2025 M bertepatan dengan 14 Muharram 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 11 Agustus 2025

TIM PENGUJI

- | | | |
|--|---------------|---|
| 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I, M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Makmur, S.Pd.I, M.Pd.I. | Penguji I | () |
| 3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I, M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Sudirman, S.Ag., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Muh. Agil Amin, S.Pd.I, M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



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



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

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

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 Berupa Video Animasi untuk Meningkatkan pemahaman tata cara berwudhu siswa kelas VII di SMPN 1 Rongkong Kabupaten Luwu Utara)” setelah melalui proses yang panjang. Shalawat 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. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan. Terkhusus kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M. Ag, Rektor UIN Palopo, Wakil Rektor 1 Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Rektor II Bidang Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. dan Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Dr. Takdir, SH., MH.M.Kes.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Wakil Dekan I Dr. Hj. Fausiah Zainuddin. M.Ag. Wakil Dekan II Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. dan Wakil Dekan III Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam di UIN Palopo, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Sudirman S.Ag., M.Pd. dan Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd. pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Dr. Makmur, S. Pd.I., M. Pd.I. dan Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. penguji I dan II yang telah memberikan masukan saran dan bimbingan dalam proses penyelesaian skripsi.
6. Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd. Dosen Penasehat Akademik
7. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Zainuddin., S. E., M. Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup UIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Muhasdik, S.Pd Kepala SMP Negeri 1 Rongkong, Guru-Guru dan Staf, yang

telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.

10. Hamidar, S.Pd. guru pembimbing dan ahli pembelajaran peneliti di SMP Negeri 1 Rongkong yang telah membantu dan memberikan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Siswa-siswi SMP Negeri 1 Rongkong yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
12. Terkhusus kepada kedua orang tua penulis ayahanda Rajiun dan ibunda Elni, terima kasih telah membesarkan, mendidik, membimbing dan mendo'akan dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan, senantiasa memberikan dukungan dan berusaha memberikan yang terbaik untuk peneliti. Peneliti berharap dengan terselesaikannya skripsi ini, dapat menjadi bentuk penghormatan dan apresiasi atas segala perjuangan dan kasih sayang kalian berdua, mudah-mudahan Allah Swt memberikan ibu dan bapak kesehatan, kebahagiaan, keberkahan dan umur yang panjang, semoga segala doa yang telah kalian panjatkan untuk peneliti menjadi jembatan untuk menuju kesuksesan di dunia dan di akhirat.
13. Kepada kakak dan adik penulis Ramalia, Hijriana, Ramadhan, Abdi, Ardi Ansyia, dan Fina Syafira terima kasih banyak atas dukungannya secara moral serta material, terima kasih telah menjadi kakak yang hebat dan luar biasa selalu mendidik dan menasehati penulis ini terima kasih juga atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
14. Kepada semua teman seperjuangan selama duduk dibangku perkuliahan UIN

Palopo khususnya untuk prodi pendidikan agama islam kelas E Angkatan 2020 yang selama ini kebersamai dalam proses penyelesaian skripsi ini dan senantiasa memberikan motivasi, saran, dan telah kebersamai selama masa perkuliahan.

14. Kepada semua teman seperjuangan, Puspita Sari, Tajjeriani, Nurpadilla, Sahratunniza, Wahyuddin, Musafirah yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini. Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt. Amin.

Palopo, 10 Juli 2025

Peneliti

Husain

Nim. 2002010141

PEDOMAN TRANSLITERASI ALIF-LATIN DARI SINGKAITAIN

A. *Transliterasi 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	-	-
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	Ṣ	Es dengan titik diatas
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha dengan titik dibawah
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ر	Ṣal	Ṣ	Zet dengan titik diatas
ز	Ra	R	Er
س	Zai	Z	Zet
ش	Sin	S	Es
ص	Syin	Sy	Es dan ye
ض	Ṣad	Ṣ	Es dengan titik dibawah
ظ	Ḍaḍ	Ḍ	De dengan titik dibawah
ط	Ṭa	Ṭ	Te dengan titik dibawah
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet dengan titik dibawah
ع	„Ain	„	Koma terbalik diatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Fa
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	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberitanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda(").

2. Vokal

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

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fatḥah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>ḍammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fatḥah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>fatḥah dan wau</i>	au	a dan u

harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Contoh:

كَيْفَ : *kaifah*

هَوْلَ : *haula*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
إِ...	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
أُ...	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

4. Tā marbūta

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

Transliterasi untuk *tā''marbūtah* ada dua,yaitu *tā''marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah* transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā''marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, ransli tterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang diakhiri dengan *tā''marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā''marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha[h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍatul atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd*), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberitan *dasyaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَحْنُ : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعَمُّ : *nu'ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf ع ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didalui oleh huruf *kasrah*, maka ia ditransliterasikan seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'aliyy atau a'ly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan 'arabiyy atau 'araby

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupu huruf *qamariyah*. 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-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūnna*

النَّوْغُ : *al-naū*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan 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. Kataal-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan Muaqasya

bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh

Contoh:

Syarḥ al-Arba ‘īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri’āyah al-maṣlahah

9. Lafz al-Jalājah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau bekedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*

بِاللَّهِ : *billāh*

Adapun *tā’ marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepadalafz *al-jalājah*, ditransliterasikan dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fī rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (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 sendiri 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

Innaawwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramadān al-lazī unzila fihi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fi 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 Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan, Zaīd Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

SWT. : Subhanahu wa ta ‘ala
SAW. : Sallallahu ‘alaihi wa sallam
AS : ‘alaihi al-salam
Ra : Radiallahu ‘anha
H : Hijriyah
M : Masehi
SM : Sebelum Masehi
L : Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
HR : Hadits Riwayat
No : Nomor
MUI : Majelis Ulama Indonesia
IAIN : Institut Agama Islam Negeri Palopo
FINTECH:Financial Technology
BRIMO : BRI Mobile
IoT : *Internet of Things*
NDRC : *The National Digital Research Centre*
OJK : Otoritas Jasa Keuangan
POJK :Peraturan Otoritas Jasa Keuangan

LPMUBTI: Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PRAKATA.....	iii
PEDOMAIN TRANSLITERASI AIRAIB-LAITIN DAIN SINGKAITAIN...	ix
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR AYAT	xix
DAFTAR HADIST.....	xviii
DAFTAR TABEL	xxv
DAFTAR GAMBAR	xxii
ABSTRAK	xxiii
ABSTRACT	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kajian Penelitian yang Relevan	11
B. Landasan Teori.....	15
C. Kerangka pikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	31
D. Prosedur Pengembangan	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian.....	45

B. Pembahasan	61
BAB V PENUTUP	68
A. Simpulan.....	68
B. Implikasi	69
C. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71

DAFTAR AYAT

Kutipan ayat Q.S An-Nahl/ 16:78.....	3
Kutipan ayat Q.S An-Nahl/ 16:44.....	4

DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis Tentang Kewajiban Berwudhu	23
Hadis 2 Hadis Tentang Keutamaan Wudhu	25

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	14
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3.4 Lembar Penilaian Praktek Wudhu Siswa.....	41
Tabel 3.5 Skala Likert Angket Validasi Ahli.....	43
Tabel 3.6 Kriteria Validasi.....	43
Tabel 4.1 Analisi Kebutuhan	47
Tabel 4.2 Analisi Karakter Peserta Didik	48
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	53
Table 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	54
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	55
Table 4.6 Revisi Dan Saran Validator.....	56
Table 4.7 Data Hasil uji Coba Praktek Wudhu Kelas VII	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pikir.....	30
Gambar 4.1 Tampilan Back Round Video Pada Aplikasi Canva	49
Gambar 4.2 Mencari Gambar Animasi	49
Gambar 4.3 Desain Gambar	50
Gambar 4.4 Bagian-Bagian Video Animasi	50
Gambar 4.5 Bagian Inti	51
Gambar 4.6 Niat Wudhu	51
Gambar 4.7 Doa Setelah Wudhu.....	52
Gambar 4.8 Penutup.....	52

ABSTRAK

Husain 2025, “Pengembangan media Pembelajaran Berupa video animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Tata cara Berwudhu siswa kelas VII di SMPN 1 Rongkong Kabupaten Luwu Utara”. Skripsi program Studi Pendidikan agama islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (IAIN) Palopo, Dibimbing Oleh Bapak Sudirman dan Muh. Agil Amin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan video animasi serta kevalidan dan efektifitas video animasi untuk meningkatkan cara berwudhu siswa pada kelas VII SMPN 1 Rongkong. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D (Research and Development), dengan model pengembangan ADDIE yaitu: *analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Rongkong dengan Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VII tahun ajaran 2024-2025. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Adapun hasil penelitian dari produk video animasi yang dikembangkan peneliti menunjukkan hasil validasi dari ahli media dengan persentase 72% dengan kategori valid, ahli materi dengan persentase 96% dengan kategori sangat valid, dan ahli bahasa dengan persentase 88% dengan kategori sangat valid. Untuk hasil uji coba praktek wudhu efektifitas video animasi dari peserta didik diperoleh persentase 91,43% dengan kategori efektif. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa video animasi untuk meningkatkan tata cara wudhu siswa layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Media, Video Animasi, Berwudhu, Siswa Kelas VII SMPN 1 Rongkong.

ABSTRACT

Husain 2025, "Development of Learning Media in the From of Animated Videos to Improve Understanding of Ablution Procedures for Class VII Students at SMPN 1 Rongkong, North Luwu Regency." Islamic Religious Education Study Program Thesis, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic university (UIN) Palopo, guided by father Sudirman and Muh. Agil Amin.

This research aims to determine the development stage of needs analysis for animated videos and to determine the validity and effectiveness of animated videos to improve ablution procedures for class VII students at SMPN 1 Rongkong. this type of research uses R&D (Research and Development) research, with the ADDIE development model, namely: analysis, design, development, implementation, evaluation. This research was conducted at SMPN 1 Rongkong with research subjects namely class VII students for the 2024-2025 academic year. Data collection techniques in this research are interviews, observation and questionnaires. The data analysis technique used in this research is quantitative descriptive analysis. As for the research results of the animated video products developed by researchers, they show validation results from media experts with a presentation of 72% in the valid category, material experts with a percentage of 96% in the very valid category, and language experts with a percentage of 88% in the very valid category. For the results of the practicality test of animated videos from students, a percentage of 78.3% was obtained in the practical category. With these results it can be concluded that animated videos to improve students' ablution procedures are suitable for use as learning media.

Keywords: Media, Animated Video, Ablution, claas VII Students of SMPN 1 Rongkong.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting, melalui media pembelajaran pendidik akan terbantu dalam melaksanakan proses pembelajaran dan peserta didik akan terbantu dalam melaksanakan proses pembelajaran dan peserta didik akan mudah dalam memahami materi yang disampaikan.¹ Media pembelajaran dapat dibuat dengan berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi yang disampaikan. Apabila media pembelajaran tersebut sulit diperoleh maka pendidik yang profesional dituntut mempunyai kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran sendiri dengan melihat buku panduan pengembangan media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh Depdiknas, tanpa media pembelajaran proses pembelajaran tidak akan efektif.²

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mengkondisikan subjek peserta didik untuk mempunyai motivasi belajar dan dapat memahami apa yang disampaikan oleh pendidik, salah-satu kewajiban

¹Afrita Angrayni, “*Problematika Pendidikan di Indonesia*,” (Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Ambon, 2019), 1–10.

² Putri, Rahayu “*Pengembangan Media Animasi pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP/MTS* (Diss Raden Intan Lampung, 2024), 3-4.

pendidik untuk memenuhi kewajiban tersebut adalah dengan memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempengaruhi sampai tidaknya suatu informasi secara lengkap dan tepat sasaran serta dapat mempengaruhi hasil akhir dari proses pembelajaran tersebut.

Pendidikan juga penting untuk pembangunan negara yang cepat dan Negara maju agar menjadi negara yang mengutamakan pendidikan bagi warganya. Harapannya pendidikan akan menjamin kesejahteraan warga negara. Namun, pendidikan tidak membawa kemajuan jika sistem pendidikannya tidak tepat. Sama seperti di Indonesia Media dengan bantuan teknologi akan menghasilkan suatu media yang menarik membantu siswa untuk mempelajarinya pun berlangsung dengan menyenangkan dan tidak monoton serta siswa dapat pula memahami materi ajar dengan mudah sehingga tujuan pembelajaran pun dapat tercapai. Adanya media pembelajaran siswa juga dapat belajar dimana dan kapan saja yang artinya pembelajaran tidak terhenti pada jam pembelajaran di sekolah namun dapat berlanjut di luar sekolah. Penggunaan media pembelajaran telah menjadi suatu kebutuhan yang semakin penting dalam dunia pendidikan saat ini.³

Semua hal tersebut merupakan anugerah dan rahmat dari Allah Swt yang diberikan kepada manusia. Karenanya, sebagai hamba-Nya harus selalu bersyukur kepada Allah. Bersyukur bisa dilakukan dengan cara beriman kepada keesaan Allah dan tidak menyekutukan-Nya. Di jelaskan dalam Q.S An-Nahl/ 16:78

³ Hasriadi, “Media pembelajaran Inovatif Berbasis lingkungan Pembelajaran Pendidikan agama islam di pondok pesantren pengkondakan luwu utara”, (Madaniya, Vol. 4, No. 2, Mei 2023), 3.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahnya:

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.⁴

Anugerah Allah kepada manusia berupa pendengaran, penglihatan, dan hati (qalbu) yang digunakan untuk belajar dan bersyukur, ayat ini menyoroti kondisi awal manusia yang tidak mengetahui apa-apa ketika dilahirkan, namun kemudian diberikan kemampuan untuk mengenal dunia melalui indera dan hati nurani.⁵

Media pembelajaran yang berfungsi memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri yang artinya media dapat menjadi pengganti guru dalam memaparkan materi sehingga pembelajaran sudah tidak lagi menjadi subjek dalam pembelajaran bukan berarti tugas guru menjadi lebih ringan. Guru juga harus tanggung jawab untuk mentransfer ilmu kepada peserta didik. Selain itu juga sebagai pendamping guru dalam meraih cita-citanya. Guru bertanggung jawab memenuhi kebutuhan peserta didik, baik spiritual, intelektual, moral, estetika dan kebutuhan fisik peserta didik.⁶

Pemanfaatan media pembelajaran juga sangat penting bagi guru atau pendidik untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran karena dapat

⁴ Kementrian Agama RI, Al-qur'an dan terjemahan, (Surabaya, karya Halim 2007), 275

⁵ Tim Penyusun, *Tafsir Al-Qur'an Tematik Pendidikan Pembangunan Karakter, dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*, (Kementrian Agama RI, 2010), 3-331.

⁶ Cerianing Putri Pratiwi and Suryo Ediyono, "Analisis Guru sekolah Dasar dalam Menerapkan Variasi pembelajaran" (2019), 1-8.

meningkatkan daya tarik yang dimiliki oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tingkat pemahaman yang mereka miliki dapat, „meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik menjadi lebih baik lagi. Tidak semua media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, untuk itu seorang guru harus mampu memilih media yang tepat dan sesuai agar bisa digunakan atau diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran.⁷

Media pembelajaran selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dalam Islam sangat menganjurkan umatnya untuk menuntut ilmu, sudah banyak ayat-ayat Al-Qur'an atau hadis yang membahas menuntut ilmu. Allah Swt menjanjikan akan meningkatkan derajat seseorang yang memiliki ilmu,⁸ sesuai dengan firman Allah Swt dalam Q.S. An-Nahl/16:44

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۖ وَآزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Terjemahnya:

Mereka Kami utus dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan fakta bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran yaitu: (1) bahwa kurangnya media pembelajaran yang digunakan sehingga membuat siswa tidak

⁷ Ahmad Arif Fadilah, M.Pd, Irna Sukmawati, and Eka Yulyawan Kurniawan, “Analisis Pemanfaatan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 5 Sd Negeri Karang Tengah 11 Kota Tangerang”(SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan, 1.9 2022), 1843.

⁸ Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahannya, (Surabaya, Karya Halim, 2007), 272.

aktif dalam proses pembelajaran. (2) kurangnya media yang membuat siswa tidak tertarik dalam proses pembelajaran. (3) kurangnya media yang membuat siswa kesulitan dalam menerima materi yang diajarkan. Menggunakan video animasi, peserta didik akan lebih aktif dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.⁹ Dalam hal pembelajaran tentang tata cara berwudhu, video animasi bisa menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan aksesibilitas. Pemanfaatan video memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, pembelajar bisa menjadi lebih efektif, menyenangkan serta mempermudah pemahaman materi yang memerlukan contoh langsung. Video animasi bisa menjadi cara yang menarik untuk menyajikan materi pembelajaran, membuat proses belajar tentang tata cara berwudhu menjadi lebih menarik dan menyenangkan.¹⁰

Media berbasis video pembelajaran mempunyai kelebihan yaitu mempermudah peserta didik dalam pembelajaran serta mudah dipahami dan mampu menarik perhatian peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Adanya pendidikan khususnya di Sekolah menengah pertama, terdapat beberapa permasalahan yang dialami peserta didik yaitu pemahaman materi karena kurangnya suatu media pembelajaran, sehingga siswa tidak termotivasi dalam belajar apa lagi sebagian gurunya menggunakan metode ceramah saja sehingga peserta didik bosan dalam belajar.

⁹ Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi, Kitab. Al-'Ilmu, Juz. 4, No. 2655*, (Beirut- Libanon: Darul Fikri, 2018), 294.

¹⁰ Agustin, Dela, Mega Nurrizalia, and Evy Ratna Kartika Waty. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tata Cara Berwudhu Di Taman Pendidikan Al-Quran Thariqotussa'adah Desa Senuro." *Jurnal Pendidikan Multidisipliner* 7.5 (2024).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti yang dilaksanakan pada tanggal 11 Februari di SMPN 1 Rongkong Ada guru mengatakan bahwa adanya permasalahan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran yaitu, masih ada beberapa siswa yang masih kurang memahami tata cara wudhu dengan benar, hal ini sejalan dengan temuan ketikan observasi yang telah dilakukan yaitu ditemukan beberapa siswa ketika wudhu hendak melaksanakan sholat dzuhur beberapa diantaranya ketika berwudhu masih ada yang berwudhu dengan asal-asalan, sehingga peneliti tertarik dengan penelitian di sekolah tersebut, dan juga kurangnya media saat belajar dan kefokusannya siswa saat sedang belajar itu menunjukkan bahwa sebagian guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis Video animasi dikarenakan proses pembuatannya cukup rumit.¹¹ Berkaitan dengan permasalahan yang ada, maka peneliti memilih media pembelajaran berbasis Video animasi untuk diangkat menjadi media pembelajaran, agar peserta didik lebih mudah untuk memahami pembelajaran tentang tata cara berwudhu.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi untuk meningkatkan pemahaman tata cara berwudhu siswa kelas VII di SMPN 1 Rongkong Kab. Luwu Utara”.

¹¹ Hamidar, *guru Pendidikan agama islam*, wawancara di SMPN 1 Rongkong pada tanggal 11 februari 2024.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menfokuskan masalah pokok sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran berupa video animasi untuk meningkatkan pemahaman tata cara berwudhu siswa kelas VII di SMPN 1 Rongkong Kabupaten Luwu Utara?
2. Bagaimana kevalidan video animasi untuk meningkatkan pemahaman tata cara berwudu siswa kelas VII di SMPN 1 Rongkong Kabupaten Luwu Utara?
3. Bagaimana efektivitas video animasi untuk meningkatkan tata cara wudhu siswa kelas VII di SMPN 1 Rongkong Kabupaten Luwu Utara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera, penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran berupa video animasi untuk meningkatkan pemahaman tata cara berwudhu siswa Kelas VII di SMPN 1 Rongkong Kabupaten Luwu Utara.
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berupa video animasi untuk meningkatkan pemahaman tata cara berwudhu siswa Kelas VII di SMPN 1 Rongkong Kabupaten Luwu Utara.
3. Untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran berupa video animasi untuk meningkatkan pemahaman tata cara berwudhu siswa Kelas VII di SMPN 1 Rongkong Kabupaten Luwu Utara.?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan tentang penggunaan bahan ajar khususnya media dalam proses pembelajaran dan juga dapat dijadikan sebagai referensi pada pengembangan penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

Penelitian di harapkan dapat memberikan manfaat kepada:

a) Bagi Peneliti

- 1) Peneliti dapat termotivasi dalam mengembangkan sebuah produk berupa video animasi yang menarik dan sesuai aturan yang baik dan benar.
- 2) Peneliti mampu menjadi guru profesional yang tidak hanya bisa mengajar saja tetapi bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang terus-menerus diperbaharui.

b) Bagi Siswa

- 1) Mempermudah dalam memahami dan mengerti konsep dalam belajar PAI.
- 2) Mengenal materi perubahan wujud benda dalam pembelajaran PAI dengan baik.
- 3) Proses pembelajaran tidak monoton, sehingga siswa lebih tertarik dengan adanya media pembelajaran berbasis Video animasi.

c) Bagi Guru

Memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini ialah:

1. Media pembelajaran ini diperuntukkan untuk siswa kelas VII SMPN 1 Rongkong sebagai bahan ajar tambahan.
2. Mata pelajaran yang dipilih yaitu PAI materi wudhu
3. Media pembelajaran berbasis video animasi disusun dengan mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan laptop dalam mengedit video.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Adanya bahan ajar berbasis video animasi dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik.
- b. Proses pembelajaran akan lebih mudah karena media pembelajaran berbasis video animasi akan memperjelas materi pelajaran.
- c. Pengembangan penelitian ini harus dilakukan sebagai upaya untuk merespon siswa dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan penelitian ini meliputi:

- a. Media pembelajaran berbasis video animasi ini difokuskan hanya untuk media pembelajaran.
- b. Keterbatasan internet, dalam pembuatan media video animasi memerlukan jaringan yang mampu mendukung proses pengeditan.
- c. Keterbatasan waktu, dalam pengembangan media video animasi memerlukan waktu kurang lebih 1 minggu untuk membuat 1 slide file video pembelajaran.
- d. Keterbatasan biaya, dalam pengembangan media pembelajaran memerlukan jaringan atau data internet untuk mendesain.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Relevan

Penelitian ini tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun penelitian terdahulu yang telah membahas topik penelitian yang ada kaitannya dengan penelitian ini yaitu:

1. Rahma Donna, Asep Sukenda Egok, Ridduab Febriadi (2022), Penelitian pertama dengan judul penelitian "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis video animasi Pada Pembelajaran Tematik Disekolah Dasar".¹² Hasil penelitian menunjukkan multimedia interkatif berbasis powtoon memenuhi kriteria valid dengan rata- rata skor 0,78% sedangkan dari hasil analisis penilaian kepraktisan guru dan siswa di peroleh bahwa multimedia interaktif berbasis video animasi memenuhi kriteria praktis dengan rata – rata skor 99% . Pada uji lapangan diperoleh Ngain (g) sebesar 0,797% dengan klarifikasi tinggi, yang artinya ,multimedia interaktif berbasis video animasi memiliki efek potensial yang tinggi berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis video animasi terbukti valid, praktis dan memiliki efek potensial pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar, oleh karena itu media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, karena dengan media proses pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

¹² Rahma Donna, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar" (Jurnal Basicedu, 5.5 2021), 3799–3813.

2. Sri Suriyati (2023), Penelitian kedua dengan judul penelitian “Penggunaan Media Pembelajaran video animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Komik Siswa Kelas VII Mts Negeri 3 Padang “. ¹³ Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar seni budaya materi menggambar komik siswa kelas VII Mts 3 Padang. Pada pra siklus rata – rata hasil belajar yang diperoleh yaitu 73, 28 persen dan peningkatan sebesar 86,21%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar menggambar komik siswa kelas VII MTAS Negri 3 padang.

3. Dela Agustin (2024), Penelitian ketiga dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tata Cara Berwhudu di Taman Pendidikan Al-Qur’an Thariqotussa’ Adah Desa Senuro”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model yang direkomendasikan oleh Thiagarajan, yang meliputi tahapan mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarluaskan (model 4-D), digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan angket dan wawancara. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dalam validasi oleh ahli bahasa, skor persentase mencapai 75% dengan kategori cukup valid, sedangkan ahli media memperoleh skor persentase 80% dengan kategori cukup valid, dan ahli materi memperoleh skor persentase 97,5% dengan kategori valid. Hasil dari uji coba one-to-one dan small group menunjukkan skor persentase keseluruhan sebesar 100% dengan

¹³Abd. Hafis, sri suryani, “Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Komik Siswa Kelas VII Mts Negeri 3 Padang”,(*AL-DYAS Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2023), 168.

kategori sangat praktis. Dengan demikian, video animasi mengenai tata cara berwudhu dianggap valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁴

4. Oga Sugianto (2023), Penelitian keempat dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Wudhu Berbasis VidioVisual Pada Siswa Kelas II SD Terpadu Ainul Ulum”. Hasil penelitian menunjukkan Tujuan dalam penelitian ini adalah : 1) Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran tata cara wudhu berbasis video visual pada siswa kelas II SD Terpadu Ainul Ulum Pulung. 2) Untuk mengetahui bagaimana validitas media pembelajaran tata cara wudhu berbasis video visual pada siswa kelas II SD Terpadu Ainul Ulum Pulung. 3) Untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran tata cara wudhu berbasis video visual pada siswa kelas II SD Terpadu Ainul Ulum Pulung. Metode penelitian: Penelitian & Pengembangan (R&D). Untuk mengembangkan produk menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap yaitu mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan. Dalam penelitian tersebut hanya dilakukan tiga tahap yaitu ke tahap pengembangan karena keterbatasan waktu dan biaya. Subjek uji coba adalah 10 siswa kelas II. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi, wawancara, lembar catatan lapangan. Analisis data yang digunakan untuk menguji validitasnya menggunakan rumus Aiken. Berdasarkan hasil analisis, validitas media pembelajaran sebesar 0,78 termasuk dalam kategori valid. Berdasarkan hasil

¹⁴Dela Agustin, Mega Nurrizalia, and Evy Ratna Kartika Waty. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tata Cara Berwudhu Di Taman Pendidikan Al-Quran Thariqotussa'adah Desa Senuro."(Jurnal Pendidikan Multidisipliner 7.5 2024).

analisis disimpulkan bahwa media pembelajaran audio virtual yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria perangkat pembelajaran yang valid dan efektif.¹⁵

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Rahma Donna ,Asep Sukenda Egok, Ridduab Febriandi	pengembangan multimedia interaktif berbasis Video animasi pada pembelajaran tematik disekolah dasar	Sama-sama menggunakan media video animasi	Terletaak pada subjek yang diteliti, dimana subjek penelitian yaitu disekolah menengah pertama
2	Sri Suriyani, Abd.Hafis	Penggunaan media pembelajaran Video animasi Untuk meningkatkan hasil belajar menggambar komik siswa kelas VII Mts Negri 3 Padang	Sama-sama menggunakan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah pengembangan sedangkan penelitian relevan menggunakan penelitian PTK
3	Dela Agustin	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tata Cara Berwudhu di Taman Pendidikan Al- Qur'an Thariqotussa' Adah Desa Senuro	Sama-sama menggunan media video Animasi pembelajaran sebagai bahan ajar	Terletak pada subjek yang diteliti,dimana subjek penelitian yaitu siswa kelas VII SMPN 1 Rongkong

¹⁵ Sugianto, Oga. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Wudhu Berbasis Vidio Visual pada Siswa Kelas II SD Terpadu Ainul Ulum." (Social Science Academic 1.1 2023): 53-62.

4	Oga Sugianto	Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Wudhu Berbasis Video Visual Pada Siswa Kelas II Terpadu Ainul Ulum.	Sama-sama menggunakan media video sebagai bahan ajar	Terletak pada subjek yang di teliti, dimana subjek penelitian yaitu sekolah menengah pertama
---	--------------	---	--	--

Berdasarkan hasil penelitian relevan di atas terlihat banyak perbedaan baik dari segi metode penelitian yang digunakan maupun subjek dan objek penelitian, sedangkan persamaan dalam penelitian yaitu sama – sama ingin mengembangkan produk untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan efisien maka penelitian akan melakukan pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi pada materi berwudhu Kelas VII SMPN 1 Rongkong.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pegertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Alat -alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan

yang sedang dipelajarinya. Seorang guru dapat efektif dan efisien dalam menyajikan materi pelajaran apabila dapat memanfaatkan media secara baik dan tepat.¹⁶ Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media sebagai perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membantu membangun kondisi yang dapat membantu membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap¹⁷.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.¹⁸ Media merupakan sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik dan berdaya guna.¹⁹

¹⁶Fifit Firmadani, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0”, (Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, 2020), 93–97.

¹⁷ Aisyah Fadilah and Nasywa Atha Kanya, “Pengertian Media , Tujuan , Fungsi ,Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran”,(Journal of Student Research, 2023), 11–12.

¹⁸ Ramona Dea Novera, Sukasno Sukasno, and Andriana Sofiarini, “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika Di Sekolah Dasar”, (Jurnal Basicedu, 2022), 7161.

¹⁹ Torasila, Dirgahayu, Baderiah Baderiah, and Aishiyah Saputri Laswi. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarunding." (Jurnal Pendidikan Refleksi, 2024), 310.

Penggunaan media dalam pembelajaran didasarkan pada konsep bahwa belajar dapat ditempuh melalui berbagai cara, antara lain dengan mengalami secara langsung (melakukan dan berbuat), dengan mengamati orang lain, dan dengan membaca serta mendengar. Mengungkapkan bahwa prosedur belajar dapat ditempuh dalam tiga tahap, yaitu (1) kemampuan menciptakan proses pembelajaran yang menggairahkan, menyenangkan, dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik.²⁰ (2) pembelajaran tidak langsung, dapat melalui alat peraga atau media pembelajaran, pengalaman ini diperoleh melalui gambar, peta, bagan, objek, slide, film dan tv. (3) pembelajaran langsung melalui pengalaman langsung, pembelajaran ini diperoleh dengan teknik karyawisata, dan wawancara. . materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik di dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang berfungsi membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran²¹.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan kebutuhan dan minat baru mendorong kegiatan belajar bahkan mempengaruhi psikologi siswa. Penggunaan media pembelajaran pada masa orientasi pembelajaran akan secara signifikan meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan materi pembelajaran pada saat itu,²²

²⁰ Sudirman, Sudirman. *Peningkatan Kreatifitas Mengajar Guru melalui Kegiatan House Training di SDIT Al Wahdah Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara*. Diss (IAIN) Palopo.2023

²¹ Qurrotaini, Sari, and Sudi. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, (2019) 75-82.

²² Mustafa, Mustafa, Nur Alisa, Andi Arif Pamessangi, "Pengembangan media interaktif digital bahasa arab dengan media smart apps creator kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur." *Jurnal Sinestetis* 13.1 (2023), 252-260.

selain merangsang motivasi dan minat siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan mendapatkan informasi. media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut. Dunia pendidikan dewasa memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media.²³

b. Manfaat media pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pengajar dan pelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media:

1. Penyebaran materi pembelajaran dapat konsisten dan setiap siswa dapat memiliki interpretasi yang berbeda terhadap konsep materi pembelajaran yang diberikan. perbedaan penafsiran tersebut dapat dihindari, sehingga dapat tersampaikan secara merata kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar mempunyai efek psikologis bagi siswa, seperti meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar dan merangsang kegiatan mereka.²⁴

²³ Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," (*INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, 2019), 75–82.

²⁴ Sumardin, A. *Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Smaril Berbasis smart APPS Creator Materi adab Terhadap Orang Tua dan Guru Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe Malangke Barat Lueu Utara*. Diss. IAIN Palopo, (2024),20

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik berkat berbagai kemungkinan media, dimungkinkan untuk menyajikan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna baik secara alami maupun yang dimanipulasi. Topik yang dikemas dengan program media lebih jelas, lengkap dan menarik bagi siswa. Dengan bantuan media, materi presentasi dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan merangsang respons siswa. Singkatnya, lingkungan belajar dapat membantu siswa menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif Media yang dipilih dan direncanakan dengan baik dapat membantu siswa dalam komunikasi aktif dua arah selama proses pembelajaran. Tanpa media, siswa cenderung berbicara satu arah dengan siswa. Namun dengan bantuan media, siswa dapat desain pelajaran sedemikian rupa sehingga siswa itu sendiri menjadi aktif
4. Efisiensi waktu dan kerja dengan bantuan media, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah dan optimal dengan waktu dan usaha yang minimal. Dengan bantuan media, siswa tidak perlu menjelaskan topik berkali-kali, karena hanya dengan satu media penyajian siswa lebih mudah memahami pelajaran.²⁵

c. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta akibat dalam pembelajaran. Proses

²⁵Aisyah Amaliah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Al-Qura'an pada Peserta Didik Kelas V SDN 09 Matekko”, (Skripsi: IAIN Palopo, 2022), 16.

pembelajaran pada sekolah dasar juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut media pembelajaran berbasis video.

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik²⁶. Dengan keterbatasan yang dimiliki manusia sering kali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah teringat dalam ingatannya untuk menjembatani proses internalisasi belajar mengajar yang demikian, diperlukan media pendidikan yang memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan. Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Oleh karena itu, semakin banyak peserta didik yang disuguhkan dengan berbagai media sarana dan prasarana yang mendukung, maka semakin besar kemungkinan nilai-nilai pendidikan mampu di serap dan dipahami dengan baik oleh mereka. Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa yaitu:

- a) Media cetak
- b) Media interaktif
- c) Media online dan learning
- d) Media visual
- e) Media Video dan film

²⁶ Mostofa Abi Hamid, R. R., “*Media Pembelajaran. Yayasan Kita menulis*”, (2020), 14.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi yang ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Sedangkan animasi adalah rangkaian proses dimana setiap frame dari sebuah film diproduksi satu persatu, sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.²⁷ Pengertian diatas dapat diketahui bahwa video animasi adalah suatu gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan yang ditampilkan pada program televisi atau media lainnya. Pada era saat ini sudah pada umumnya menggunakan video animasi dalam kebutuhan sehari-hari. Terhadap beberapa faktor yang menjadikan video animasi lebih diamati sebagai pembelajaran dibandingkan dengan video nyata, diantaranya video kurang menarik perhatian pada zaman saat ini karena terlihat real dan sama dengan keadaan yang sebenarnya.

Video animasi merupakan sebuah pergerakan satu *frame* dengan *frame* lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan yang bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung

²⁷ Ni Komang Ayu Suci Lestari and I Wayan Sujana, "Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar," (Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 2021), 117.

pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Video animasi merupakan media terbaru yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Media ini bisa meningkatkan motivasi belajar dan memberi wawasan lebih terhadap siswa.

b. Kelebihan dan Kelemahan Video Animasi dalam Pembelajaran

Setiap media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, adapun kelebihan dalam penggunaan video animasi diantaranya sebagai berikut:

1. Mengatasi jarak dan waktu
2. Dapat diulang-ulang bila perlu menambah kejelasan
3. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
4. Memberikan penjelasan yang lebih realistik
5. Menjadi pusat perhatian siswa

Adapun kelemahan atau kekurangan dalam penggunaan video animasi diantaranya sebagai berikut:

- a. Membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya
- b. Biaya yang dibutuhkan tidak sedikit
- c. Memerlukan kreativitas dan ketersmpilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif
- d. Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai.²⁸

²⁸Sunandar, Berlian.” *Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur’an Nurul Huda Pesawaran.*” (Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2020), 42-45.

3. Berwudhu

Wudhu menurut bahasa artinya bersih dan indah, sedangkan menurut istilah syariah islam artinya menggunakan air pada anggota badan tertentu dengan cara tertentu yang dimulai dari niat. Namun sebelum melakukan shalat harus melakukan wudhu terlebih dahulu, karena wudhu merupakan salah satu syarat sahnya shalat. Wudhu merupakan bersuci dari hadas kecil dengan membasuh bagian badan tertentu yaitu muka, kedua tangan, kepala dan kedua kaki sebelum menghadap Allah Swt. Pengertian wudhu merupakan tindakan yang wajib dilakukan oleh ummat muslim terutama ketika hendak melakukan ibadah sholat. Dalam hadist juga di katakana bahwa orang yang belum wudhu tidak akan diterima sholatnya.²⁹ Hal ini sebagaimana di riwayatkan dalam HR Muslim.

لَا يَقْبَلُ اللَّهُ صَلَاةَ بَعِيرٍ طَهُورٍ

“Allah tidak menerima sholat tanpa bersuci.” (HR Muslim)³⁰

Cara membersihkan hadas kecil adalah dengan berwudhu apabila tidak ada air atau sedang sakit bisa diganti dengan tayammum, wudhu merupakan istilah adalah membasuh dengan urut (tertib) anggota-anggota wudhu yang dikhususkan oleh syarat-syarat. Wudhu yaitu beragama islam dapat membedakan yang baik dan buruk, suci dari hadas besar tidak ada sesuatu yang menghalangi sampainya air ke anggota badan ketika berwudhu seperti cat, lipstik, plaster dan sebagainya.³¹

²⁹ Mega Dewi Anjarsari, “Mengembangkan Pembelajaran Tata Cara Wudhu Dengan Menggunakan Media Audio Visual Bagi Anak SD” (Journal of Chemical, 2018), 212.

³⁰ Sahih Muslim . Terj. Mahyuddin Syaf. Jakarta: Pustaka Azzam , 2009. Hadis (No. 224)

³¹ Firmansyah, Kholis, Rina Dian Rahmawati, and Ema Siti Nur Azizah. "Pendampingan Pembelajaran Praktek Tayamum Dan Wudhu Di TPQ Al-Khasanah Desa Barong Sawahan." *Jumat Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3.1 (2022): 30-39.

a. Fardhu Wudhu

1. Niat dan Do'a Sesudah Wudhu
2. Mengucap niat wudhu

b. Syarat-syarat Wudhu

1. Islam
2. Tamyiz, yakni dapat membedakan baik buruknya sesuatu pekerjaan.
3. Tidak berhadast besar.
4. Dengan air suci lagi mensucikan
5. Tidak ada yang menghalangi air sampai ke anggota tubuh, misalnya getah, cat kuku dan sebagainya.
6. Mengatahui mana yang wajib (fardhu) dan mana yang sunnah.³²

c. Rukun Wudhu

1. Memulai dengan membaca niat wudhu.
2. Membasuh hingga telapak tangan hingga pergelangan.
3. Berkumur-kumur.
4. Membasuh lubang hidung dan kepala dengan air.
5. Membasuh muka
6. Membasuh tangan kanan dan kiri
7. Membasuh kedua telinga luar dan dalam
8. Mencuci kaki kanan dan kaki kiri.
9. Membaca doa sesudah wudhu.³³

³² Syaikh Abdullah Abdurrahman Al-jibrin, *"Tata Cara Wudhu Nabi Muhammad"* (Pustaka Arafah, 2018), 13-14.

³³ Moh. Rifa 'I, *"Risalah Tuntunan Shalat Lengkap"*, (Semarang: PT. Karya Toha Putra Semarang, 2018), 16.

d. Yang Membatalkan Wudhu

1. Keluar sesuatu dari qubul dan dubur, misalnya buang air kecil maupun besar, atau keluar angin dan sebagainya.
2. Hilang akal sebab gila, pingsan, mabuk, dan tidur nyenyak.
3. Tersentuh kulit antara laki-laki dan perempuan yang bukan muhrimnya.
4. Tersentuh kemaluan (qubul dan dubur) dengan telapak tangan atau jari-jarinya yang tidak memakai tutup (walaupun kemaluannya sendiri)

e. Keutamaan Wudhu

1. Menggugurkan dosa.
2. Menghapus dosa yang lalu.
3. Pengangkat derajat.
4. Menjadikan wajah putih cemerlang pada hari kiamat.
5. Penghapus dosa antara waktu shalat.

وَقَالَ اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ تَوَضَّأَ عَلَى طَهْرٍ كُتِبَ لَهُ عَشْرُ حَسَنَاتٍ

Nabi Saw bersabda, “Siapa yang berwudhu dalam keadaan masih suci, maka ditulis baginya sepuluh kebaikan.”(HR At-Tarmidzi)

f. Hikmah Wudhu

1. Menghilangkan dosa dan keselamatan
2. Membuat seseorang dapat berbicara langsung dengan Allah swt.
3. Meningkatkan kesucian
4. Menjadikan pribadi yang dermawan.
5. Meningkatkan ketaatan
6. Meningkatkan rasa percaya diri

g. Jenis-Jenis air yang diperbolehkan untuk Berwudhu

1. Air hujan
2. Air laut
3. Air sungai
4. Air sumur
5. Air salju
6. Air sumber
7. Air embun

h. Macam-Macam Air

1. Air Mutlak, yaitu air suci lagi menyucikan air yang masi dalam keadaan aslinya belum tercampur degan zat lain, dapat digunakan untuk bersuci
2. Air Musyammas, air yang dipanaskan dibawah terik matahari meskipun suci hukumnya makruh di gunakan untuk bersuci
3. Air Musta'mal, air yang sudah digunakan untuk bersuci, baik sissa wudhu maupun sisa air mandi. Air musta'mal suci tetapi tidak mencusikan sehingga tidak bisa digunakan kembali
4. Air Mutanajis, air yang tercampur dengan najis baik jumlah sedikit maupun banyak, air ini tidak suci dan tidak menyucikan sehingga tidak bisa digunakan
5. Air Mudhaf, air yang tercampur dengan benda lain yang suci air yang dicampur dengan kopi, teh dan juga gula. Air mudhaf suci tetapi tidak mensucikan sehingga tidak bisa digunakan untuk bersuci³⁴

³⁴ Firmansyah, K., Rahmawati, R. D., & Azizah, E. S. N. (2022). *Pendampingan Pembelajaran Praktek Tayamum Dan Wudhu Di TPQ Al-Khasanah Desa Barong Sawahan. Jumat Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 30-39.

i. Bacaan saat hendak berwudhu

1. Membasuh telapak tangan

اَللّٰهُمَّ احْفَظْ يَدَيَّ مِنْ مَعَاصِيكَ كُلِّهَا

(Ya allah peliharakanlah tanganku dari segala perbuatan maksiat kepadamu).

2. Berkumur-kumur

اَللّٰهُمَّ اسْقِنِيْ مِنْ حَوْضِ نَبِيِّكَ كَأْسًا لَا اَظْمَأُ بَعْدَهُ اَبَدًا

(Ya allah, curahkan segala air dari telaga nabimu Muhammad Saw yang tidak akan kehausan setelah itu selama-lamanya).

3. Membersihkan hidung

اَللّٰهُمَّ لَا تَحْرِمْنِيْ رَائِحَةَ نَعِيْمِكَ وَجَنَاتِكَ

(Ya allah janganlah engkau mengharamkan kepada kami dari harumnya kenikmatan dan gurgamu).

4. Membasuh muka

اَللّٰهُمَّ بَيِّضْ وَجْهِيْ يَوْمَ تَبْيِضُ وُجُوهُ وَتَسْوَدُ وُجُوهُ

(Ya allah jadikanlah wajahku putih berseri pada saat wajah-wajah menjadi putih dan menjadi hitam)

5. Membasuh tangan kanan

اَللّٰهُمَّ اَعْطِنِيْ كِتَابِيْ يَمِيْنِيْ وَحَاسِبِيْ حِسَابًا يَسِيْرًا

(Ya allah berikanlah buku catatan amalku dengan tangan kananku. Ya allah janganlah engkau berikan buku catatan amalku dengan tangan kiri).

6. Membasuh tangan kiri

اللَّهُمَّ لَا تُعْطِنِي كِتَابِي بِشِمَالِي وَلَا مِنْ وَرَاءِ ظَهْرِي

Ya allah, jangan engkau berikan kitab amalku (kelak di akhirat) pada tangan kiriku, dan jangan pula diberikan dari balik punggungku.

7. Mengusap kepala

اللَّهُمَّ حَرِّمْ شَعْرِي وَبَشْرِي عَلَى النَّارِ وَأَظْلِنِي تَحْتَ عَرْشِكَ يَوْمَ لَا ظِلَّ إِلَّا ظِلُّكَ

(Ya allah, haramkanlah rambutku dan kulitku atas api neraka, naungilah aku dibawa arsy-mu pada hari tidak ada naungan kecuali naunganmu).

8. Membasuh kedua telinga

اللَّهُمَّ اجْعَلْنِي مِنَ الَّذِينَ يَسْتَمِعُونَ الْقَوْلَ فَيَتَّبِعُونَ أَحْسَنَهُ

(Ya allah, jadikanlah aku termasuk orang-orang yang mendengarkan perkataan, kemudian mengikuti apa yang baik darinya).

9. Membasuh kaki kanan

اللَّهُمَّ ثَبِّتْ قَدَمِي عَلَى الصِّرَاطِ يَوْمَ تَنْزُلُ فِيهِ الْأَقْدَامُ

(Ya allah, tetapkanlah kedua kakiku di atas jembatan shiratal mustaqim pada hari dimana banyak kaki-kaki yang tergelincir).³⁵

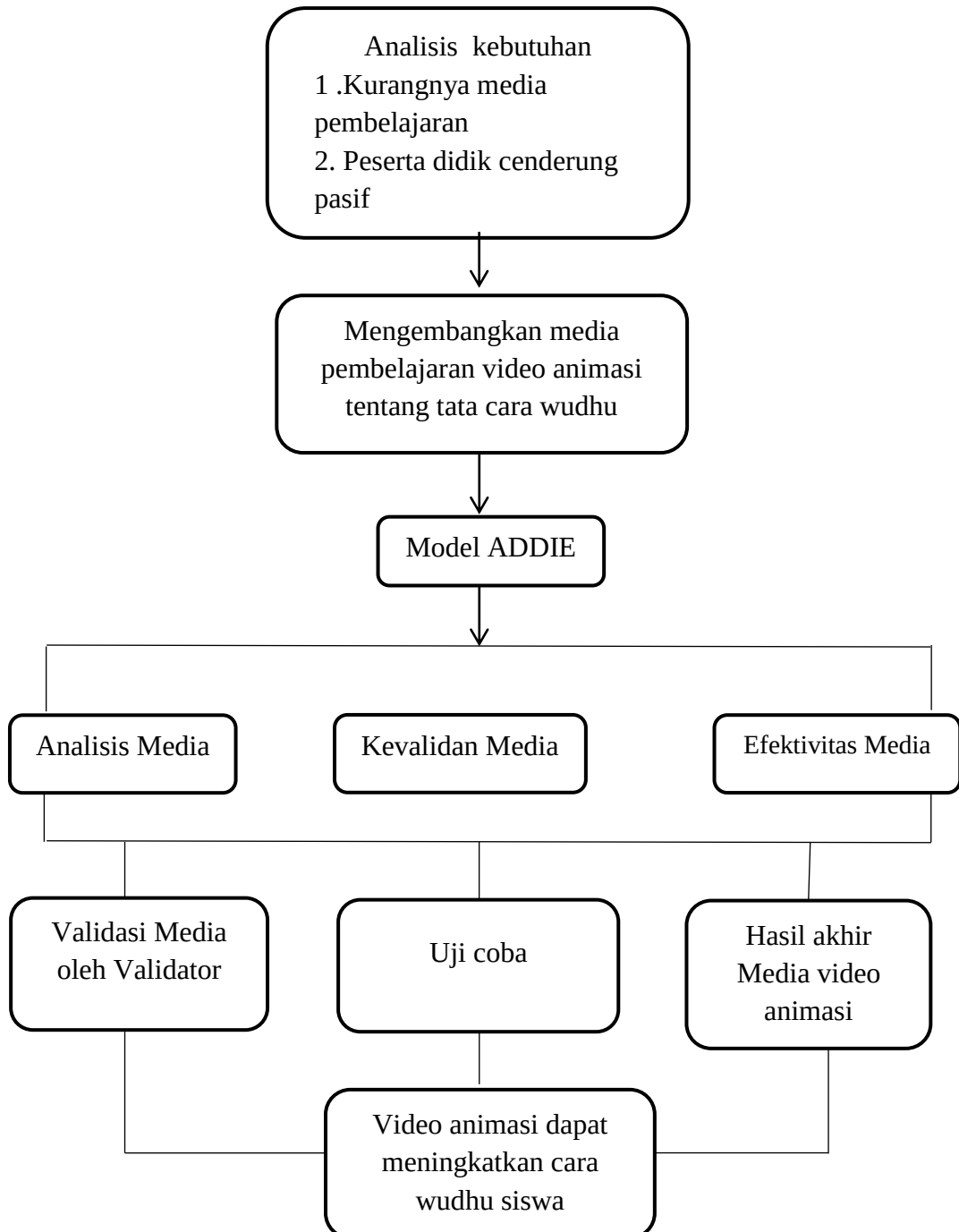
10. Membasuh kaki kiri

اللَّهُمَّ إِنِّي أَعُوذُ بِكَ أَنْ تَنْزِلَ قَدَمِي عَنِ الصِّرَاطِ يَوْمَ تَنْزِلُ فِيهِ الْأَقْدَامُ الْمُنَافِقِينَ

³⁵ Zialina, zialina. "Peningkatan Kemampuan wudhu Siswa melalui penggunaan alat peraga gambar pada materi wudhu kelas II SD Negeri 027 Kepyang Sari Kecamatan Batang Cenaku Kabupaten Indragiri Hulu." (2021)

(Ya allah berlindung padamu, dari tergelincir saat melintasi jembatan shiratal mustaqim, kelak di hari ketika banyak telapak kaki orang munafik yang tergelincir.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Research and Development atau “R&D”, digunakan dalam penelitian ini untuk merujuk pada jenis penelitian yang dilakukan. Teknik penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan mengevaluasi khasiat suatu barang tertentu disebut dengan teknik penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini menggunakan lima tahap dengan menggunakan pengembangan model ADDIE. Tujuan pembelajaran adalah sebuah acuan dalam merancang atau mengembangkan hal-hal nyata yang berguna dan dapat digunakan dalam pembelajaran tertentu.³⁶

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian dilakukan di SMPN 1 Rongkong yang berlokasi di Desa Limbong Kecamatan Rongkong, Kabupaten Luwu utara, provinsi sulawesi selatan. Adapun waktu penelitian ini berlangsung di semester ganjil tahun ajaran 2024-2025. adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Rongkong yang berjumlah 21 orang.³⁷

C. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subjeknya yakni pendidikan dan peserta didik kelas VII SMPN 1 Rongkong. Peserta didiknya terdiri dari 21 orang di dalam kelas ini terdapat berbagai jenis karakter peserta didik yaitu siswa yang

³⁶ Aisyah amaliah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Al-Qur’an Pada Peserta Didik Kelas V SDN 09 Matekko*”, (Skripsi IAIN palopo, 2022), 33.

³⁷ Risa Nur Sa’adah Wahyu, “*Metode Penelitian R&D Research and Development kajian Teoritis dan Aplikatif*”, (Malang: Literasi Nusantara, 2020), 118.

patuh, rajin, sopan, pintar dan lain sebagainya, tapi tidak terlepas dari siswa yang nakal, dan susah di atur, sedangkan objeknya dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi.

D. Prosedur Pengembangan

Pada penelitian ini, terdapat lima tahap pengembangan produk yang mengikuti model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. Melakukan analisis (*analysis*)

Proses analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam penelitian dan menentukan kebutuhan awal dalam membangun materi pembelajaran ini. sehingga Ini mencakup analisis karakteristik peserta didik dan analisis media. Tahap analisis ini melibatkan pengumpulan informasi lapangan sebagai alasan yang mendasari pentingnya pengembangan sebuah media bahan ajar. Secara keseluruhan, tahap analisis dilakukan oleh peneliti dapat diringkas sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengungkapkan dan menetapkan masalah yang timbul lapangan. Proses analisis kebutuhan dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang ada seperti kurangnya media pembelajaran disekolah tersebut, analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat gambaran kondisi lapangan yang berkaitan dengan proses pembelajaran pendidikan agama islam tentang cara berwudhu siswa. Pada tahap ini akan ditentukan media pembelajaran

video animasi yang perlu dikembangkan untuk peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Analisis kurikulum

Peneliti menganalisis kurikulum yang berlaku pada pembelajaran di SMPN 1 Rongkong. Hasil analisis di SMPN 1 Rongkong yakni sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka khususnya dikelas VII. Hasil analisis ini selanjutnya akan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan video animasi.

c. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakter peserta didik ini dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah yang dihadapi memerlukan solusi berupa pembuatan video animasi.

2. Mendesain video animasi (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis tahap pertama, peneliti kemudian melanjutkan dengan langkah kedua, Tahap desain adalah proses untuk membuat rancangan media pembelajaran video animasi. Perancangan alur video dilakukan untuk menentukan bagaimana alur dan peristiwa dari video animasi yang akan dibuat, supaya menjadi sebuah video yang menarik dan terstruktur. Beberapa hal yang harus diperhatikan saat membuat alur video animasi yaitu menentukan ide, membuat storyboard, menulis naskah, dan merancang konsep agar mempermudah proses selanjutnya. Beberapa proses yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

a. Prolog

Sebuah hasil pemikiran yang disusun berdasarkan gagasan serta ide-ide yang unik dan menarik, membutuhkan mood yang bagus untuk membuat cerita yang bagus.

b. Naskah cerita

Ketika semua tugas dan tahap sebelumnya sudah selesai maka penulisan naskah cerita segera dilaksanakan karena komponen pendukung lain ya sudah selesai untuk membantu pengerjaan alur cerita video animasi.

c. *Concept art*

Ditahap ini gambar-gambar sudah mulai dibuat tetapi masih dalam bentuk sketsa, ketika semua sketsa selesai lalu akan dibentuk ke dalam mode dan dimensi.

d. *Storyboard*

Penuangan ide cerita ke dalam visual yang tujuannya agar audiens bisa memahami apa yang dimaksud.

e. *Animatic storyboard*

Dalam tahap ini animasi sudah mempunyai sebuah kerangka dimana alur ceritanya sudah jelas karena gambar dari storyboard sudah selesai untuk dijadikan sound dialog, sound VFX dan berbagai komponen lainnya.

f. Produksi

Tahap susunan gambar frame demi frame, pemberian tekstur, penganimasian, rendering, yang terakhir adalah penataan tiap adegan sesuai skenario yang sudah dibuat.

g. Pos produksi

Pada tahap ini mencakup proses compositing dan editing, ditahap awal adegan dari hasil render akan dirangkai dan disatukan. Tahap kedua dimana animasi siap dijadikan output baik berupa soft file atau hard file.

3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahapan untuk membuat animasi, langkah pertama dalam membuat animation video harus diawali dengan menyusun naskah.

a. Pembuatan video animasi

1) Membuat storyboard

Sebuah desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat, seperti: alur cerita, adegan, klimaks (adegan yang paling memuncak dalam isi video).

2) Menentukan jenis video animasi

Jenis animasi yang dipilih adalah 3D adalah jenis animasi dalam bentuk tiga dimensi artinya membuat gambar dan karakter dalam format tiga dimensi yang menggerakkan.

3) Membuat video sesuai storyboard

Membuat storyboard menyederhanakan setiap pembuatan video, dan akan merencanakan dengan lebih efektif menyampaikan ide dengan lebih jelas.

4) Menambahkan musik dan atau suara

b. Validasi produk

Apabila proses pembuatan video animasi sudah selesai dan sudah disetujui oleh pembimbing, maka dilakukan proses validasi produk oleh validator ahli dari dosen pendidikan menggunakan validator bahasa, materi dan media. Proses validasi dilakukan dengan menilai kelayakan produk menggunakan angket validasi Hasil penilaian dari proses validasi yang masih kurang layak maupun

tidak layak, harus dilakukan revisi agar produk yang dikembangkan layak. Ketika revisi sudah disetujui oleh validator dan dinyatakan layak, maka produk layak digunakan untuk pembelajaran.

4. Mengimplementasi Media (*Implementation*)

Tahap keempat dari serangkaian lima tahapan pengembangan media pembelajaran melibatkan implementasi atau penerapan praktis dari media pembelajaran yang telah divalidasi oleh para ahli dan praktisi pendidikan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji kevalidan, kemanfaatan, dan efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan keterampilan membaca. Selama tahap uji coba, peneliti mencatat kekurangan dan hambatan yang muncul saat produk tersebut diimplementasikan, serta memberikan kuesioner kepada peserta didik mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media video animasi. Setelah validasi produk dilakukan dan produk dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan pengambilan respon siswa melalui angket. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui baik atau buruknya respon siswa terhadap media video animasi yang dikembangkan.

5. Mengevaluasi Video Animasi (*Evaluation*)

Setelah tahap implementasi media pembelajaran yang dirancang, langkah selanjutnya bagi peneliti adalah melakukan penilaian atau evaluasi terhadap keberhasilan implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi ini melibatkan analisis untuk mengetahui apakah masih ada kekurangan atau kelemahan dalam implementasi media.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, peneliti memulai dari beberapa jenjang atau proses. Hal ini dilakukan, karena peneliti menganggap bahwa dalam melaksanakan penelitian sifatnya lebih disesuaikan pada analisa keperluan dan kemampuan peneliti sendiri. Adapun dalam teknik penghimpunan data ini peneliti harus melaksanakan penelitian lapangan. Penelitian lapangan yang dilakukan menggunakan metode sebagai berikut:³⁸

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara menanyakan langsung kepada responden untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian. Model wawancara yang digunakan yaitu wawancara langsung atau bertatap muka langsung dengan narasumber. Wawancara ini dilakukan dengan guru SMPN 1 Rongkong untuk mengetahui informasi tentang media pembelajaran yang digunakan, serta pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran. Informasi yang terkumpul kemudian digunakan sebagai masukan untuk pembuatan materi pelatihan yang ditentukan untuk mendapatkan data hasil serta pemahaman siswa dalam berwudu.

2. Dokumentasi

Tujuan dokumentasi untuk mendapatkan keterangan dan penerangan pengetahuan dan bukti mengetahui gambaran yang nyata dilapangan seperti memperlihatkan dokumentasi semua kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dengan melampirkan foto-foto.

³⁸ Putri, Diana dan Syahrul, R, “Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman dan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pariaman”, (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2019), 36.

3. Angket

Salah satu metode pengumpulan data yang umum, angket penilaian siswa adalah daftar pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan pendapat siswa mengenai berbagai aspek dalam pembelajaran, seperti motivasi, minat, kemandirian, respon terhadap materi, atau kinerja guru, angket ini bisa digunakan untuk evaluasi guru, program pembelajaran, atau untuk memahami lebih dalam tentang pengalaman belajar siswa.³⁹

a. Angket validasi

Untuk memperoleh dan mengumpulkan informasi tentang keakuratan desain media, konten, dan bahasa yang digunakan dalam media yang dihasilkan, kuesioner validasi digunakan dalam penelitian. menyebarkan kuesioner selama pengujian produk. Kuesioner juga diperiksa kelayakannya dan digunakan sebagai panduan saat produk sedang direvisi. Kisi-kisi instrumen kuesioner validasi terlihat seperti ini:

Tabel 3.1 Kisi-kisi lembar validasi ahli media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Tampilan Desain	1. Kualitas <i>opening</i> /Pembuka Video	4
		2. Kualitas <i>lighting</i> /Pencahayaan	6
		3. Kualitas Gambar/Video	7
		4. Kualitas Warna/ Pengatran warna	8

³⁹ Putri Rindiasari Rindiasari dan lainnya, *Uji Validitas Dan Reliabilitas Angket Kepercayaan Diri, FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, yogyakarta, 2021, h. 372

		1. Kualitas Transisi dan Animasi	9
		2. Kualitas <i>closing</i> /Penutup Video	10
2.	Tampilan Audio	3. Kualitas Naration/suara Penjelasan Materi	1
		4. Kualitas <i>Back sound</i> /Musik Latar Belakang	2
		5. Kualitas teknis/efek audio	3

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	indikator	Jumlah Butir
1.	Lugas	1. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa	3
		2. Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	5
		3. Kalimat atau kata yang disampaikan mewakili isi pesan	6
2.	Komunikatif	1. Kalimat yang disampaikan sederhana dan tepat sasaran	7
		2. Ketepatan ejaan	8
		3. Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	1
		4. Menggunakan peristilahan yang sesuai konsep pada pokok bahasan	2
3.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	1. Konsistensi penggunaan istilah	9
		2. Konsistensi penggunaan simbol	10

Tabel 3.3. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Kelayakan isi	1. Kesesuaian media video animasi dengan materi pembelajaran	1
		2. Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi	2
		3. Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas	3
		4. Media video animasi pembelajaran menjadi pendukung materi pembelajaran	4
		5. Materi yang disajikan dalam video sesuai dengan pokok bahas	5

4. Test

Test adalah alat untuk mengukur kemampuan peserta didik. Test merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus di dikerjakan secara langsung oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa tes adalah alat ukur kemampuan peserta didik untuk mendapatkan hasil tertentu, dengan adanya tes peneliti dapat mengetahui hasil dari pembelajaran siswa. Penelitian ini diberikan kepada satu kelas, tes ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar sebelum dilakukan proses pembelajaran dan sudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi.

Table 3.4 Lembar Penilaian Praktek Wudhu Kelas VII

No	Nama	Skor							
		Niat	Kumur Kumur	Membasu h muka	Membasu h tangan sampai siku	Membasu h telinga	Membasu h kaki	Doa setelah wudhu	Skor
1.	Muh.gibran	2	3	1	3	1	3	2	63%
2.	Afdal	2	3	2	2	3	3	1	67%
3.	Afdil	2	3	1	2	2	3	3	67%
4.	Afra Ikhtiar	1	2	3	3	2	3	2	67%
5.	Alfa Resa	1	3	3	2	3	2	2	67%
6.	Alham Goiril	2	2	3	1	3	3	2	67%
7.	Amru	1	3	3	3	2	3	1	67%
8.	Anastasya Fitri	1	2	2	3	3	2	3	67%
9.	Andi Abdurrahman	2	2	2	3	2	1	3	63%
10.	Aprilia Mentari	3	2	1	2	2	3	3	67%
11.	Asyifa Zalsabila	1	2	3	2	2	2	3	63%
12.	Fadila Fauziyah	1	3	3	1	3	1	4	67%
13.	Marwa Meilia	1	3	2	2	2	3	3	67%
14.	Melfi	2	3	3	1	2	2	2	63%
15.	Muh. Algifari	2	2	1	3	2	1	3	58%
16.	Muh. Algifari E	2	2	3	3	1	3	2	67%
17.	Muh. Aslan	3	1	3	1	3	2	3	67%

18.	Muh Ifdal	2	2	3	1	3	1	2	58%
19.	Muh. Rehan	2	2	1	3	3	2	3	67%
20.	Nurhafisah	3	2	3	1	2	1	3	63%
21.	Salsa Sabila	3	2	2	3	1	3	2	67%
	Nilai Rata-Rata								66,6 7%

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses penelitian yang sangat menantang untuk diselesaikan karena memerlukan keahlian, kreativitas, dan kerja keras tingkat tinggi. Dari sudut pandangnya, teknik analisis data tidak sama dari satu penelitian ke penelitian lain, terutama dalam hal metode yang digunakan. Informasi yang dikumpulkan oleh alat-alat tersebut kemudian diperiksa dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui validitas dan efektivitas media pembelajaran video animasi. Keabaksanaan media pembelajaran video animasi dinilai dengan menggunakan data yang berasal dari hasil validasi validator.⁴⁰

1. Analisis Kevalidan

Data hasil validasi para ahli dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk revisi produk.

Setiap validator akan diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan centang pada skala likert 1-5 seperti berikut ini:

⁴⁰ Rahma dwi yanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tema Benda Benda disekitar Kita Pada Peserta Didik Kelas V SDN 38 Bora”,(skripsi: IAIN palopo, 2022).

Tabel 3.5 Skala Likert Angket Validasi Ahli⁴¹

Penilaian	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

Rumus berikut digunakan untuk menentukan hasil angket dari validator berdasarkan data hasil angket validasi:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P =Persentase yang dicari

$\sum x$ = jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$ = jumlah nilai maksimal

Sedangkan kriteria penelitian dari buku evaluasi pendidikan berikut ini dijadikan sebagai landasan pengambilan keputusan dalam rangka merevisi media yang dihasilkan:⁴²

Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80 %	Valid
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

⁴¹Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers,2014), h. 43.

⁴² Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, "Pengembangan Media Pembelajaran Live Worksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS.(Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2022), 336-348.

2. Analisis Efektifitas

Rumus Microsoft Excelt if digunakan untuk menghasilkan lembar kuesioner kepraktisan, yang membandingkan nilai secara logis dengan ekspektasi dengan menguji situasi dan menghasilkan jawaban benar atau salah. Tabel data skala angket respon siswa disajikan dibawah ini:

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis data penelitian kuantitatif deskriptif. Data dari respon peserta didik diambil dan dihitung peresentasinya menggunakan rumus yang sama yaitu:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Yang Dicari

Σx = Jumlah Nilai Jawaban Responden

Σxi = Jumlah Nilai Ideal Maksimal

Setelah dilakukan penyajian data, selanjutnya menarik kesimpulan. Artinya, kesimpulan ini baru kesimpulan awal yang sifatnya sementara dan akan berubah atau berkembang setelah peneliti berada di lapangan. Apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung kesimpulan maka kesimpulan berubah. Sebaliknya, apabila kesimpulan awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat kembali ke lapangan mengumpulkan data, kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan dalam penelitian kualitatif, adalah temuan baru atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum SMPN 1 Rongkong

Sekolah SMPN 1 Rongkong terletak pada wilayah luwu utara, lokasi SMP Negeri 1 Rongkong berada tengah lingkungan warga. Tepatnya di Jl. Trans Sabbang, Rongkong, Seko, tepatnya di Dusun Salutallang Desa Limbong Kec. Rongkong, Kabupaten Luwu Utara, Sulawesi Selatan. Mata pencaharian masyarakat sekitar sangat majemuk. Ada yang sebagai petani, pegawai, pedagang serta buruh dan kuli bangunan. Sekolah ini didirikan pada tahun 1963. Pada waktu itu SMPN 1 Rongkong memakai panduan kurikulum pemerintah yaitu SMP 2013. Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh bapak Muhasdik S.Pd. dalam hal ini selaku Kepala Sekolah SMPN 1 Rongkong, berdirinya sekolah SMPN 1 Rongkong yaitu berdasarkan kebijakan dari dinas pendidikan dan kebudayaan untuk merencanakan pembangunan sebuah sekolah menengah pertama. Mengingat menginput data dari masyarakat yang ada di wilayah Desa Limbong berjumlah lumayan besar.

Visi dan Misi SMP Negeri 1 Rongkong, yaitu:

b. Visi

“Mewujudkan penguasaan IPTEK dalam bingkai IMTAQ”

c. Misi

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan kreatif setiap siswa berkembang dengan optimal

2. Membudayakan kedisiplinan kepada seluruh warga sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan
3. Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, indah, nyaman dan harmonis
4. Meningkatkan pemahaman dan pengamalan ajaran islam
5. Meningkatkan pembinaan moral dan budi pekerti

B. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video animasi untuk meningkatkan tata cara wudhu pada tingkat SMP. Model pada penelitian ini adalah *ADDIE* Penerapan langkah-langka disesuaikan dengan kenutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan waktu dan kondisi saat ini, maka langkah-langkan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil analisis (*analysis*)

Langkah awal dari pembuatan produk yaitu mengembangkan video animasi, pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu kegiatan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis peserta didik, tahap analisis ini dilakukan di SMPN 1 Rongkong Kab. Luwu utara.

1) Analisis kebutuhan

Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa di SMPN 1 Rongkong, sesuai dengan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran pendidikan agama islam diketahui bahwa siswa membutuhkan media yang bisa bersuara, bergambar, warna yang cerah, animasi yang bergerak serta perpaduan warna tulisan dan backround yang tidak menonjol pada video animasi agar materi yang disajikan tetap menjadi pusat perhatian.

Sebelumnya peneliti telah mengetahui bahwa siswa belum pernah menggunakan media video animasi pada materi ini sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran video animasi.⁴³ Adapun hasil analisis yang diperoleh yaitu:

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan

1.	Proses pembelajaran di kelas konvensional, masih bergantung pada guru dan siswa jarang menggunakan video pembelajaran.
2.	Sekolah menyediakan fasilitas LCD dan sound system namun jarang digunakan dalam proses pembelajaran

2) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dengan menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar, merumuskan indikator, dan merumuskan tujuan pembelajaran. Hasil Analisis di SMPN 1 Rongkong yakni sekolah sudah menggunakan kurikulum Merdeka khususnya dikelas VII. Analisis kurikulum tersebut didapatkan bahwa tujuan pembelajaran tata cara wudhu adalah:

Tujuan Pembelajaran:

- a. Dengan video tentang praktek wudhu siswa dapat mengetahui praktek wudhu dengan benar.
- b. Dengan berdiskusi siswa dapat mengetahui bagaimana menjadi siswa yang dapat menerapkan praktek dengan benar.
- c. Dengan berfikir kritis siswa dapat menemukan praktek wudhu dengan benar.
- d. Dengan motifasi guru siswa dapat merencanakan perbuatan yang akan dilaksanakan oleh siswa untuk menerapkan praktek wudhu dengan baik.

⁴³ Hamidar, *guru mata pelajaran pendidikan agama islam smpn 1 rongkong "wawancara secara langsung"*, (Desembar 2024).

3) Analisis karakter peserta didik

Analisis peserta didik di SMPN 1 Rongkong kelas VII diketahui siswanya berjumlah 21 orang, berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa karakter peserta didik dalam belajar yaitu peserta didik kurang memperhatikan guru saat mengajar dikelas. Adapun analisis karakter peserta didik yang diperoleh:⁴⁴

Tabel 4.2 Analisi Karakter Peserta Didik

-
- | | |
|----|--|
| 1. | Karakteristik peserta didik di SMPN 1 Rongkong berbeda-beda, hal ini terlihat pada saat pembelajaran dikelas bahwa ada beberapa siswa yang ngobrol dengan temannya pada saat guru menerangkan materi pembelajaran, hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan buku. |
| 2. | Karakter peserta didik kelas VII memiliki usia rata-rata 12-13 tahun. Pada usia tersebut karakter peserta didik pada tahap operasional konkret, dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi dapat membantu meningkatkan motifasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. |
-

b. Tahap Desain (*Design*)

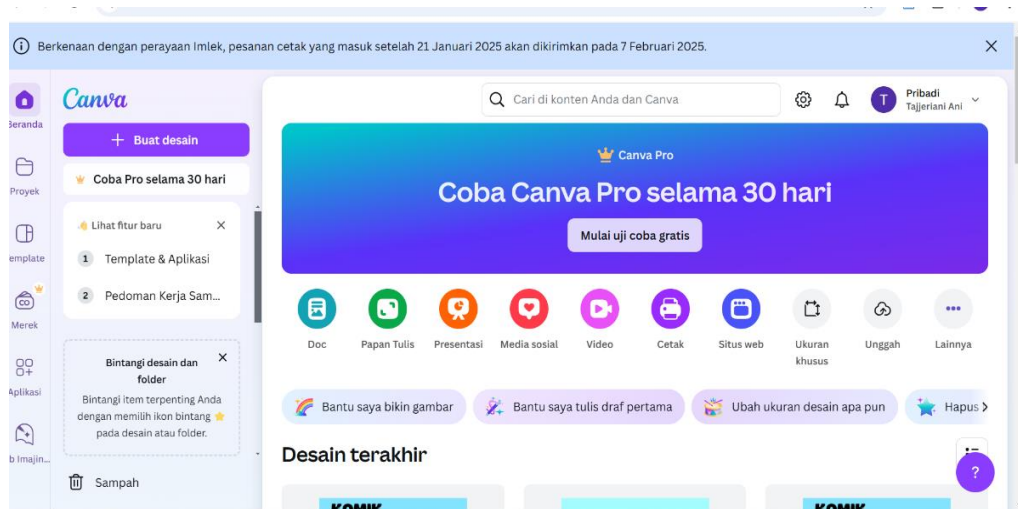
Tahap berikutnya yaitu perancangan (*design*), tahap design merupakan tahap Dimana peneliti merancang video pembelajaran sehingga dapat dieksekusi lebih lanjut pada tahap pengembangan. Pada tahap perancangan peneliti melakukan beberapa tahap kegiatan yaitu sebagai berikut:

1. Merancang video animasi menggunakan aplikasi canva

Pada tahap perancangan peneliti menentukan back round, mendesain tampilan materi dari video animasi tentang tata cara wudhu di smpn 1 rongkong kabupaten Luwu utara.

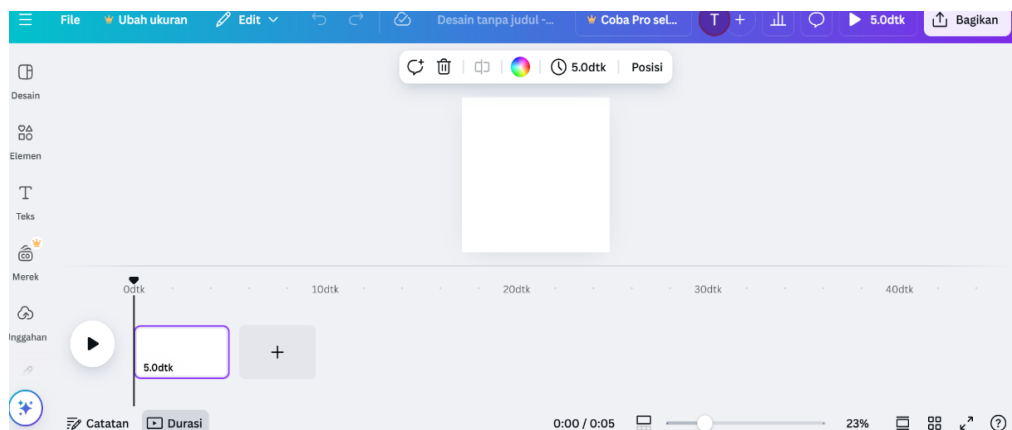
⁴⁴ Hamimah, Nur. *Pengembangan media video pembelajaran materi wudhu untuk siswa kelas vii smp negeri satu atap 1 Seruyan Raya*.(Diss. IAIN Palangka Raya, 2021).37.

a) Mencari back round pada aplikasi canva



Gambar 4.1 tampilan background video pada aplikasi canva

b) Mencari gambar yang akan digunakan pada aplikasi canva



Gambar 4.2 mencari gambar animasi

c. Desain gambar yang akan di gunakan

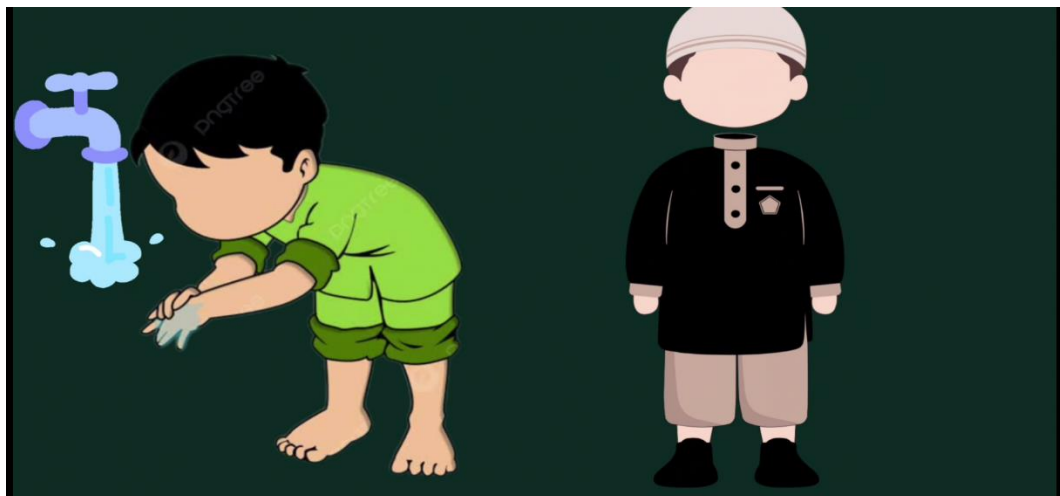


Gambar 4.3 desain gambar

c) Hasil pengembangan

1. Pembuatan Produk

Pembuatan produk video animasi dirancang dan disusun hingga terbentuknya video animasi yang telah di rancang secara fisik. Adapun hasil rancangan dari video animasi yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:



Gambar 4.4 bagian-bagian video animasi



Gambar 4.5 bagian inti



Gambar 4.6 Niat wudhu



Membaca Doa Setelah Wudhu

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ
وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ. اللَّهُمَّ اجْعَلْنِي
مِنَ التَّوَّابِينَ وَاجْعَلْنِي مِنَ الْمُتَطَهِّرِينَ وَاجْعَلْنِي
مِنْ عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ



Gambar 4.7 doa setelah wudhu



Jika WUDHU nya KHUSYU'
Insya Allah SHOLAT nya juga KHUSYU'



Gambar 4.8 penutup

- d. Kevalidan video animasi untuk meningkatkan pemahaman tata cara berwudhu siswa kelas VII di SMPN 1 Rongkong Kabupaten Luwu utara.

Validasi adalah proses permintaan persetujuan atau pengesahan terhadap media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dengan melibatkan validator ahli, sehingga media pembelajaran video animasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran video animasi divalidasi oleh beberapa tim validator ahli yakni ahli media oleh Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.Pd., ahli materi oleh Mawardi, S.Ag., M.Pd.I adapun ahli bahasa yakni Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil analisis data angket validasi media vidio animasi materi tentang cara berwudhu adalah sebagai berikut :

1) Analisis Data Angket oleh Validasi ahli materi

Hasil angket Validasi Oleh ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran video animasi yang diajukan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Aspek yang di nilai	Ahli materi
1	Kesesuaian media video animasi dengan materi pembelajaran	5
2	Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi	4
3	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas	5
4	Media video animasi pembelajaran menjadi pendukung materi pembelajaran	5
5	Materi yang disajikan dalam video sesuai dengan pokok bahasan	5
	Total	24
	%	96%
	Kategori	Sangat valid

Sumber : Data Olahan

Berdasarkan data hasil angket validasi oleh ahli materi di peroleh persentasi rata-rata 96% dengan kategori sangat valid.

2) Analisis Data Angket oleh Validasi Ahli Media

Hasil angket Validasi Oleh Ahli Media terhadap produk pengembangan media pembelajaran video animasi yang diajukan dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media

NO	Aspek yang di nilai	Ahli media
1	Kualitas <i>naration</i> /suara penjelasan materi	4
2	Kualitas <i>back sound</i> / musik latar belakang	4
3	Kualitas <i>teknis</i> / efek audio	3
4	Kualitas <i>opening</i> /pembuka video	3
5	Kualitas warna <i>background</i> / latar belakang	4
6	Kualitas <i>lighting</i> /pencahayaan	4
7	Kualitas gambar video	3
8	Kualitas warna/ pengaturan warna	4
9	Kualitas transisi dan animasi	3
10	Kualitas <i>closing</i> /penutup video	4
	Total	36
	%	72%
	Kategori	Valid

Sumber : Data Olahan

Berdasarkan data hasil angket validsi oleh ahli Media di peroleh persentasi rata-rata 72% dengan kategori valid.

3) Analisis Data Angket oleh Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

NO	Aspek yang di nilai	Ahli bahasa
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	4
2	Menggunakan peristilahan yang sesuai konsep pada pokok bahasan	4
3	Bahasa yang digunakan pada video lugas dan mudah dipahami oleh siswa	4
4	Bahasa yang digunakan komunitatif	5
5	Ketepatan pemilihan bahasa dan manguraikan materi	4
6	Kalimat atau kata yang disampaikan pada video mewakili isi pesan	5
7	Kalimat yang digunakan pada video sederhana dan tepat sasaran	5
8	Ketepatan ejaan	3
9	Konsistensi penggunaan istilah	5
10	Konsistensi pengginaan symbol	5
	Total	44
	%	88%
	Kategori	Sangat valid

Berdasarkan data hasil angket validasi oleh ahli Media di peroleh persentasi rata-rata 88% dengan kategori valid.

1. Revisi Setelah Validasi

Validasi ahli memberikan rekomendasi untuk pengembangan produk di masa depan selain memvalidasi video animasi yang sedang dibangun. Validator membuat rekomendasi berikut:

Tabel 4.6 Revisi Dan Saran Validator

Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Ahli Materi	Materi dalam pembelajaran baiknya mengikuti kondisi peserta didik dengan mempertimbangkan ketersediaan perangkat dan efektivitas dari media pada setiap tema pembelajaran	Materi telah disesuaikan dengan perangkat pembelajaran
Ahli Media	Penggunaan kata welcome di ganti dengan kata assalamualaikum, profil dipindahkan ke bagian akhir dan usahakan gerakan animasi wudhu diperlambat.	Penggunaan kata welcome sudah di ganti dengan kata assalamualaikum, profil jga sudah dipindahkan ke bagian akhir dan gerakan animasi wudhu sudah di perlambat.
Ahli Bahasa	Penggunaan kata ke wajah, kata shalat serta penulisan tanda baca ,huruf besar dan salah kata lebih di perhatikan	Penggunaan kata ke wajah, shalat telah di perbaiki serta Kata ,tanda baca serta huruf besar dan huruf kecil telah di perbaiki

Hasil validasi dibandingkan dengan rekomendasi dan kritik validator, dan selanjutnya dikonsultasikan pada saat produk yang dihasilkan direvisi. Peneliti melakukan modifikasi sebagaimana dibawah ini:

Tabel 4.9 Modifikasi Hasil Revisi

Aspek yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
Penulisan kata shalat		
Penggunaan kata welcome di ganti dengan kata assalamualaikum warahmatullahi wabarakatu		

- e. Efektifitas video animasi untuk meningkatkan tata cara berwudhu siswa kelas VII di SMPN 1 Rongkong kabupaten Luwu utara

Efektivitas media pembelajaran video animasi di lakukan pada tahap evaluasi. Tahap evaluasi yang dilakukan ada dua yaitu formatif dan sumatif evaluasi. Pada tahap evaluasi ini digunakan uji kepraktisan media vidio animasi untuk mengukur efektivitas media vidio animasi .Untuk melihat hasil penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran yang didapat dari 21 orang peserta didik kelas VII dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Praktek wudhu kelas VII

No	Nama	Skor							
		Niat	Kumur	Kumur	Membasu h muka	Membasu h tangan sampai siku	Membasu h telinga	Membasu h kaki	Doa setelah wudhu
1.	Muh.gibran	4	4	3	4	5	5	4	83%
2.	Afdal	3	4	4	4	5	4	4	80%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar pada soal pretest sebanyak 21 siswa memperoleh nilai diatas kkm. Dimana tidak ada siswa yang nilainya di bawah kkm, hasil belajar ini termasuk hasil yang bagus karena hampir semua siswa mendapatkan nilai diatas kkm, bahkan ada beberapa yang mendapatkan nilai sempurna pada hasil pretest, maka hasil belajar siswa banyak yang mengalami peningkatan. Secara keseluruhan rata-rata siswa meningkat hasil belajar yaitu 91,43 sehingga memenuhi kategori “efektif” Dari hasil tersebut di temukan bahwa media pembelajaran vidio animasi efektif digunakan pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam pada materi berwudhu di dalam proses pembelajaran di kelas maupun secara mandiri.

d. Hasil dan Pembahasan (*implementation*)

Pada tahap implementasi, setelah video animasi dinyatakan valid oleh ketiga validator atau kompeten, maka produk tersebut akan diimplementasikan atau diujicobakan. Uji coba keektifan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektifnya penggunaan video animasi tentang tata cara berwudhu yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil uji coba yang diamati dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan video animasi ini adalah penilaian peserta didik terhadap video animasi yang diambil berdasarkan lembar penilaian praktek wudhu.

Perhitungan hasil uji coba keefektifan pada penggunaan video animasi tentang tata cara wudhu yang di uji cobakan pada 21 orang peserta didik dan memperoleh persentase sebesar 91,43% dengan kategori efektif. Dapat

disimpulkan bahwa media video animasi tentang tata cara wudhu dinyatakan efektif digunakan dikarenakan persentase dinilai sebesar 91,43%.

e. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model ADDIE, dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan evaluasi formatif yang dilakukan di akhir setiap tahapan untuk mengetahui hasil dari analisis kebutuhan, kevalidan dan keefektifan. Tahap evaluasi dilakukan dengan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang telah dihasilkan. Pada tahap ini dilakukan evaluasi berdasarkan saran-saran yang diperoleh dari tiga orang validator ahli yang kompeten yang digunakan untuk memperbaiki kembali produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Pada tahap *Analyzis* awalnya hanya menganalisis kebutuhan dan karakter peserta didik namun ditambahkan analisis kurikulum, pada tahap *Design* peneliti tidak menambahkan kesimpulan materi namun telah ditambahkan. Pada tahap *Devalopment* semulanya peneliti tidak menambahkan closing vedeo namun telah ditambahkan,⁴⁵ pada tahap *Implementation* peneliti mengalami kendala dalam uji coba yaitu terjadi masalah pada LCD yang mengakibatkan video animasi tidak dapat ditampilkan di depan papan tulis namun ditampilkan di laptop dengan cara mengatur posisi bangku peserta didik menjadi dua bagian. Kemudian video animasi ditampilkan

⁴⁵ Makmur, Hisban Thaha, Jumriani, “ Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Kolaka Utara.” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13.3 (2024) . 383-396

satu kali pada bagian bangku pertama dan satu kali dibangku kedua, sehingga dilaksanakan dua kali penayangan video animasi tersebut.

1. Pembahasan

Penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran berupa video animasi untuk meningkatkan tata cara berwudhu siswa kelas VII di SMPN 1 Rongkong Kabupaten Luwu Utara Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) yang kemudian dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).⁴⁶ Proses pengembangan media pembelajaran video animasi ini mulai dikembangkan pada awal bulan juli 2024 yang diawali dengan penyusunan rancangan pembuatan vidio animasi . Faktor-faktor pendukung yang melatar belakangi pengembangan media pembelajaran vidio animasi diperoleh melalui tahap analisis, yang terdiri dari analisis kebutuhan analisis kurikulum dan analisis peserta didik.

1. Analisis kebutuhan media pembelajaran berupa video animasi untuk meningkatkan pemahaman tata cara berwudhu siswa Kelas VII di SMPN 1 Rongkong Kabupaten Luwu Utara.

Langkah awal dari pembuatan produk yaitu menganalisis kebutuhan berupa karakteristik analisis kebutuhan, Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa kelas VII, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajara yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah tersebut,sesuia dengan hasil

⁴⁶ Khusnul Atizah, Munir Yusuf, dan Dodi Ilham, "Validitas dan Kepraktisan LKPD Interaktif Berbantuan Canva pada Pembelajaran PAI di SMPN 2 Bua Ponrang," *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (2024): 73–82.

wawancara dengan guru mata pelajaran pendidikan agama islam diketahui bahwa siswa membutuhkan media yang bias bersuara, bergambar, warnah yang cerah, animasi yang bergerak serta perpaduan warna tulisan dan backround yang tidak menonjol pada video animasi agar materi yang disajikan tetap menjadi pusat perhatian.⁴⁷

Berdasarkan analisis kebutuhan ini diperlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya materi tentang tata cara wudhu, media tersebut adalah media video animasi yang memberikan contoh tentang gerakan berwudhu secara langsung dengan video animasi. Sedangkan untuk Analisis kurikulum dengan menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar, merumuskan indikator, dan merumuskan tujuan pembelajaran. Hasil analisis di SMPN 1 Rongkong yakni sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka kususnya di kelas VII. Adapun analisis karakter peserta didik yang diperoleh Karakteristik peserta didik di SMPN 1 Rongkong kelas VII diketahui siswanya berjumlah 21 orang, berdasarkan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa karakter peserta didik dalam belajar yaitu peserta didik kurang memperhatikan guru saat mengajar dikelas. sehingga lebih efektif belajar dengan menggunakan video, grafik, gambar, diagram dan lain-lain.

2. Kevalidan media pembelajaran Video Animasi pada siswa kelas VII SMPN 1 Rongkong Kabupaten Luwu Utara

⁴⁷ Hamidar, *guru mata pelajaran pendidikan agama islam smpn 1 rongkong "wawancara secara langsung"*, (Desembar 2024)

Apabila media pembelajaran video animasi telah selesai dan sudah dibuat, Media pembelajaran video animasi tersebut divalidasi oleh beberapa tim validator ahli. Menurut Murtadho validasi adalah tindakan pembuktian untuk melihat ketepatan suatu instrument Bertujuan menghasilkan data yang valid dari para ahli.⁴⁸ Tingkat kevalidan media diukur dari hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Seperti yang dijelaskan oleh "Suharsimi" bahwa sebuah media pembelajaran dikatakan valid jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti hasil tes memiliki kesejajaran dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.⁴⁹

Produk ini telah melalui proses validasi oleh beberapa ahli diantaranya, ahli media Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.Pd., ahli materi oleh Mawardi S.Ag.,M.Pd.I adapun ahli bahasa yakni Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan Media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan Berdasarkan penilaian oleh validator ahli media, pembelajaran vidio animasi dinyatakan valid dengan perolehan persentase rata rata 72% yang memenuhi kriteria " valid".

Pada aspek materi yang dinilai oleh validator menurut Angresia menjelaskan bahwa ahli materi menilai media dari sisi materi pembelajaran

⁴⁸ Yola Angresia dkk., "Komik Digital: Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari," *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation* 1, no. 2 (2022): 219–35.

⁴⁹ Annisa Dwi Fitria, Muhammad Khalifah Mustami, dan Ainul Uyuni Taufiq, "Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas x di sma 1 pitu riase kab. Sidrap," *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 2 (2017): 14–28.

apakah sudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁵⁰ Berdasarkan penilaian dari ahli validator materi media pembelajaran video animasi dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Berdasarkan validasi ahli materi. Media pembelajaran video animasi dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan perolehan persentase rata rata 96% yang memenuhi kriteria “sangat valid” meskipun dengan revisi/perbaikan kecil.

Kemudian pada aspek bahasa yang dinilai oleh ahli bahasa menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi valid untuk digunakan berdasarkan perolehan persentase rata- rata 88% yang memenuhi kriteria “ sangat valid”. Adapun hasil dari tiga validator menunjukkan bahwa aspek yang paling tinggi yaitu aspek media, dan aspek yang paling rendah yaitu aspek materi dan bahasa karena nilai kedua aspek tersebut sama. Menurut Rina media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikatakan berkualitas jika memenuhi 3 standar kriteria penilaian yaitu kriteria valid, praktis, dan efektif. oleh karena itu media pembelajaran video animasi ini berkualitas dan dapat di gunakan dalam proses pembelajaran.⁵¹

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengukur kevalidan media pembelajaran video animasi. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ingrid Shelly Syylvian menunjukkan bahwa hasil validasi dari beberapa ahli tersebut di kategorikan valid dengan hasil penilaian ahli media memperoleh skor

⁵⁰ Yola Angresia dkk., “Komik Digital: Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari,” *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation* 1, no. 2 (2022): 219–35.

⁵¹ Ary Nur Wahyuningsih, “Pengembangan media komik bergambar materi sistem saraf untuk pembelajaran yang menggunakan strategi PQ4R,” *Journal of Innovative Science Education* 1, no. 1 (2020), <https://journal.unnes.ac.id/sju/jise/article/view/40>.

penilaian dengan presentase rata rata 91% dengan keterangan “sangat valid ” dan hasil penilaian ahli materi memperoleh skor penilaian dengan presentase rata- rata 92% dengan kategori “sangat valid ” serta Hasil penilaian ahli bahas memperoleh skor penilaian dengan presentase kelayakan sebesar 81 % dengan keterangan ” sangat valid “. ⁵²

Adapun hasil yang dicapai dalam media pembelajaran video animasi merupakan media pembelajaran yang “valid” untuk digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan penilaian tiga ahli validator. Setelah divalidasi, media pembelajaran vidio animasi tersebut selanjutnya direvisi berdasarkan saran atau masukan yang diberikan oleh para validator saat validasi produk. Beberapa saran dan masukan dari validator yakni untuk validator media yaitu kata *welcome* diubah menggunakan dengan kata *assalamualaikum* sumber referensi yang digunakan dan untuk ahli bahasa yaitu perbaikan kata sholat, penulisan tanda baca, huruf besar dan huruf kecil yang keliru. Adapun saran dan masukan validator kemudian diperbaiki sesuai apa yang sudah disarankan.

- c. Efektivitas Media pembelajaran Video Animasi untuk meningkatkan cara berwudhu siswa pada kelas VII SMPN 1 Rongkong Kab. Luwu utara

Evaluasi digunakan untuk mengukur Efektivitas media pembelajaran Video Animasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan evaluasi sumatif. Menurut Trianto bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama yaitu 1) peserta didik meluangkan lebih banyak waktunya pada kegiatan belajar, 2) siswa sangat berantusias untuk mengerjakan tugas, 3) adanya

⁵² Sri Latifah, Yuberti Yuberti, dan Vina Agestiana, “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis hots menggunakan aplikasi lectora inspire,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (2020): 9–16.

hubungan antara kandungan materi ajar dengan tingkat kemampuan siswa, dan 4) mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif. Maka dari itu dilakukan praktek hasil belajar kepada peserta didik untuk mengukur tingkat keefektifan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.⁵³ Berdasarkan uji keefektifan melalui lembar penilaian praktek wudhu peserta didik kelas VII yang berjumlah 21 orang peserta didik diperoleh nilai rata-rata persentase yang diperoleh 91,43% sehingga memenuhi kriteria “efektif”. Keefektifan perangkat pembelajaran menjadi tolak ukur dalam keberhasilan suatu pembelajaran yang tertuang didalamnya, perangkat pembelajaran dikatakan efektif apabila produk memberikan hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh pengembangan.⁵⁴ Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa produk hasil pengembangan dikatakan efektif jika: 1) praktisi menyatakan secara teoritis produk dapat diterapkan di lapangan, 2) tingkat keterlaksanaannya produk termasuk kategori “sangat efektif”. Dari hasil tersebut di temukan bahwa media pembelajaran Video animasi efektif digunakan pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam tentang tata cara wudhu di dalam proses pembelajaran di kelas maupun secara mandiri. Sesuatu dikatakan efektif apabila tujuan dapat dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Efektivitas adalah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga efektifnya sebuah pembelajaran dapat dikatakan jika

⁵³“Fitrahtunnisa da Trianto. Mendesain Model Pembelajaran.. Cjurnal+Kencana+Prenata+Media+Group%E2%80%9D+Surabaya+2021+h.23Adnan%2C+Kepra ktisan+Lembar+Kerja+Peserta+Didik+Berbasis+Komik%2C+Jurnal+Amal+Pendidikan%2C+vol +3%2C+No.3%2C++2022%2C+h.189-197.&btnG=.

⁵⁴ Arifuddin, Arifuddin, Sutrio Sutrio, and Muhammad Taufik. “Pengembangan Bahan ajar Kontekstual Berbasis Hand on Activity dalam Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Peserta didik.” *Jurnal ilmiah Profesi Pendidikan* 7.2c (2022). 894-900

pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik serta hasil pembelajaran yang diinginkan tepat sasaran.⁵⁵

Sedangkan dikatakan tidak efektif jika analisis menunjukkan bahwa perbedaan sebesar (atau lebih besar dari) perbedaan yang diamati diperkirakan terjadi secara kebetulan lebih dari satu dari dua puluh kali ($p > 0,05$) menurut Sugiyono.⁵⁶ Dilihat dari hasil praktek wudhu kelas VII SMPN 1 Rongkong bahwa hasil penilaiannya terhadap kemampuan praktek wudhu peserta didik di kelas VII SMPN 1 Rongkong berada pada persentase rata-rata 91,43% dan dikategorikan efektif dan layak untuk digunakan.

⁵⁵ Amin, Muhammad Agil. "Efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Religiusitas Peserta Didik di MTs Al-Muhaimin Palopo." *INCARE, International Journal of Educational Resources* 3.4 (2022): 400-408.

⁵⁶ P. D. Sugiyono, "Buku sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif," *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* 5, no. 1 (2019).

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terkait pengembangan video animasi untuk meningkatkan cara berwudhu siswa pada kelas VII SMPN 1 Rongkong kabupaten luwu utara, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan video animasi untuk meningkatkan cara berwudhu siswa pada kelas VII SMPN 1 Rongkong melalui beberapa tahapan prosedur pengembangan, dalam penelitian ini mengdopsi pada langka-langka atau sesuai prosedur Research & Devalopment (R&D) dengan model pengemabangan ADDIE. Adapun tahap pengembangan yaitu Analisis (*analyze*) Desain (*Design*), pengembangan (*Devalompent*), implementasi (*implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).
2. Video Animasi untuk meningkatkan cara wudhu siswa kelas VII SMPN 1 Rongkong kabupaten luwu utara dinyatakan valid berdasarkan penilaian ketiga validator ahli.
3. Evaluasi di gunakan untuk mengukur Efektivitas media pembelajaran Video Animasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan evaluasi sumatif menurut Trianto bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama yaitu 1) peserta didik meluangkan lebih banyak waktunya pada kegiatan belajar, 2) siswa sangat berantusias untuk mengerjakan tugas, 3) adanya hubungan antara kandungan materi ajar dengan tingkat kemampuan siswa, dan 4) mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif. Maka

dari itu dilakukan praktek hasil belajar kepada peserta didik untuk mengukur tingkat keefektifan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan Berdasarkan uji keefektifan melalui lembar penilaian praktek wudhu peserta didik kelas VII yang berjumlah 21 orang peserta didik diperoleh nilai rata-rata persentase yang diperoleh 91,43% sehingga memenuhi kriteria “efektif”.

B. Implikasi

Adapun implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Salah satu media pembelajaran pendukung untuk meningkatkan cara wudhu siswa di SMP kelas VII.
2. Salah satu penggunaan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.
3. Menambah pengetahuan dan bekal untuk menjadi seorang pendidik pendidikan agama islam yang profesional dan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menunjang belajar mengajar dan mengetahui bentuk media yang cocok untuk diberikan pada tingkat SMP yang mampu menciptakan pembelajaran secara menyenangkan dan mandiri bagi peserta didik.

C. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

4. Dalam penelitian peneliti hanya melakukan tahap uji validitas dan uji coba keefektifan pada peserta didik, oleh karena itu bagi peneliti selanjutnya dapat mengambil penelitian ini untuk melakukan uji coba kevalidan atau

keefektifan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran video animasi.

5. Guru mata pelajaran pendidikan agama islam dan mahasiswa/i sebaiknya mengembangkan video animasi dengan pokok bahasan yang berbeda dengan melakukan uji validitas dan betul-betul melaksanakan saran dan masukan dari validator sehingga dihasilkan media pembelajaran yang layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Hafis, sri suryani, “*Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Komik Siswa Kelas VII Mts Negeri 3 Padang*”,(*AL-DYAS Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2023), 168.Afrita Angrayni, “*Problematika Pendidikan di Indonesia*,” (Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Ambon, 2019), 1–10.
- Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi, Kitab. Al- ‘Ilmu, Juz. 4, No. 2655*, (Beirut- Libanon: Darul Fikri, 2018), 294.
- Amin, Muhammad Agil. "Efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Religiusitas Peserta Didik di MTs Al-Muhaimin Palopo." *INCARE, International Journal of Educational Resources* 3.4 (2022): 400-408.
- Agustin, Dela, Mega Nurrizalia, and Evy Ratna Kartika Waty. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tata Cara Berwudhu Di Taman Pendidikan Al-Quran Thariqotussa’adah Desa Senuro." *Jurnal Pendidikan Multidisipliner* 7.5 (2024).
- Ahmad Arif Fadilah, M.Pd, Irna Sukmawati, and Eka Yulyawan Kurniawan, “*Analisis Pemanfaatan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 5 Sd Negeri Karang Tengah 11 Kota Tangerang*”(SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan, 1.9 2022), 1843.
- Aisyah Amaliah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Al-Qura’an pada Peserta Didik Kelas V SDN 09 Matekko*”, (Skripsi: IAIN Palopo, 2022), 16.
- Aisyah amaliah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi PadaMateri Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Al-Qur’an Pada Peserta Didik Kelas V SDN 09 Matekko*”, (Skripsi IAIN palopo, 2022), 33.
- Aisyah Fadilah and Nasywa Atha Kanya, “*Pengertian Media , Tujuan , Fungsi ,Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran*”,(*Journal of Student Research*, 2023), 11–12.
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers,2014), h. 43.
- Arifuddin, Arifuddin, Sutrio Sutrio, and Muhammad Taufik. “*Pengembangan Bahan ajar Kontekstual Berbasis Hand on Activity dalam Pembelajaran*

Fisika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Peserta didik.” Jurnal ilmiah Profesi Pendidikan 7.2c (2022). 894-900

Ary Nur Wahyuningsih, “Pengembangan media komik bergambar materi sistem saraf untuk pembelajaran yang menggunakan strategi PQ4R,” *Journal of Innovative Science Education* 1, no. 1 (2020), <https://journal.unnes.ac.id/sju/jise/article/view/40>.

Cerianing Putri Pratiwi and Suryo Ediyono, ”Analisis Guru sekolah Dasar dalam Menerapka Variasi pembelajaran” (2019), 1-8.

Dela Agustin, Mega Nurrizalia, and Evy Ratna Kartika Waty. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tata Cara Berwudhu Di Taman Pendidikan Al-Quran Thariqotussa'adah Desa Senuro."(*Jurnal Pendidikan Multidisipliner* 7.5 2024).

Doni Tri Putra Yanto, “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik,” (*INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, 2019), 75–82.

Fifit Firmadani, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0”, (Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, 2020), 93–97.

Fitrahtunnisa da Trianto. Mendesain Model Pembelajaran.. Cjurnal+Kencana+Prenata+Media+Group%E2%80%9D+Surabaya+2021+h.23Adnan%2C+Kepraktisan+Lembar+Kerja+Peserta+Didik+Berbasis+Komik%2C+Jurnal+Amal+Pendidikan%2C+vol+3%2C+No.3%2C++2022%2C+h.189-197.&btnG=.

Firmansyah, K., Rahmawati, R. D., & Azizah, E. S. N. (2022). *Pendampingan Pembelajaran Praktek Tayamum Dan Wudhu Di TPQ Al-Khasanah Desa Barong Sawahan. Jumat Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 30-39.

Hamidar, guru mata pelajaran pendidikan agama islam smpn 1 rongkong “wawancara secara langsung”, (Desembar 2024).

Hamidar, guru mata pelajaran pendidikan agama islam smpn 1 rongkong “wawancara secara langsung”, (Desembar 2024).

Hamidar, guru Pendidikan agama islam, wawancara di SMPN 1 Rongkong pada tanggal 11 februari 2024.

- Hamimah, Nur. *Pengembangan media video pembelajaran materi wudhu untuk siswa kelas vii smp negeri satu atap 1 Seruyan Raya.*(Diss. IAIN Palangka Raya, 2021) 37.
- Hasriadi, “*Media pembelajaran Inovatif Berbasis lingkungan Pembelajaran Pendidikan agama islam di pondok pesantren pengkendekan luwu utara*”, (Madaniya, Vol. 4, No. 2, Mei 2023), 3.
- Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahnya*, (Surabaya, karya Halim, 2007), 272.
- Khusnul Atizah, Munir Yusuf, dan Dodi Ilham, “*Validitas dan Kepraktisan LKPD Interaktif Berbantuan Canva pada Pembelajaran PAI di SMPN 2 Bua Ponrang*,” *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (2024): 73–82.
- Makmur, Hisban Thaha, Jumriani, “*Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Kolaka Utara*.” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13.3 (2024) . 383-396
- Mega Dewi Anjarsari, “*Mengembangkan Pembelajaran Tata Cara Wudhu Dengan Menggunakan Media Audio Visual Bagi Anak SD*” (Journal of Chemical, 2018), 212.
- Moh.Rifa ‘I, “*Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*”, (Semarang:PT.Karya Toha Putra Semarang, 2018), 16.
- Mostofa Abi Hamid, R. R, “*Media Pembelajaran. Yayasan Kita menulis*”, (2020), 14.
- Mustafa, Mustafa, Nur Alisa, Andi Arif Pamessangi, “*Pengembangan media interaktif digital bahasa arab dengan media smart apps creator kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur*.” *Jurnal Sinestetis* 13.1 (2023), 252-260.
- Ni Komang Ayu Suci Lestari and I Wayan Sujana, “*Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar*,” (Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 2021), 117.
- P. D. Sugiyono, “*Buku sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif*,” *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* 5, no. 1 (2019).
- Putri Rindiasari Rindiasari dan lainnya, *Uji Validitas Dan Reliabilitas Angket Kepercayaan Diri, FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, yogyakarta, 2021, h. 372.

- Putri, Diana dan Syahrul, R, “*Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman dan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pariaman*”, (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2019), 36.
- Putri, Rahayu “*Pengembangan Media Animasi pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP/MTS* (Diss Raden Intan Lampung, 2024), 3-4.
- Qurrotaini, Sari, and Sundi. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, (2019) 75–82.
- Rahma Donna, Asep Sukenda Egok, and Riduan Febriandi, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*” (Jurnal Basicedu, 5.5 2021), 3799–3813.
- Rahma dwi yanti, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tema Benda Benda disekitar Kita Pada Peserta Didik Kelas V SDN 38 Bora*”,(skripsi: IAIN palopo, 2022).
- Ramona Dea Novera, Sukasno Sukasno, and Andriana Sofiarini, “*Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika Di Sekolah Dasar*”, (Jurnal Basicedu, 2022), 7161.
- Risa Nur Sa’adah Wahyu, “*Metode Penelitian R&D Research and Development) kajian Teoritis dan Aplikatif*“, (Malang:Literasi Nusantara, 2020), 118.
- Sri Latifah, Yuberti Yuberti, dan Vina Agestiana, “*Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis hots menggunakan aplikasi lectora inspire*,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (2020): 9–16.
- Sumardin, A. *Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Smaril Berbasis smart APPS Creator Materi adab Terhadap Orang Tua dan Guru Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe Malangke Barat Lueu Utara*. Diss. IAIN Palopo, (2024), 20
- Sunandar, Berlian.” *Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur’an Nurul Huda Pesawaran.*” (Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2020), 42-45.
- Sudirman, Sudirman. *Peningkatan Kreatifitas Mengajar Guru melalui Kegiatan House Training di SDIT Al Wahdah Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara*. Diss (IAIN) Palopo. 2023
- Syaikh Abdullah Abdurrahman Al-jibrin, “*Tata Cara Wudhu Nabi Muhammad*” (Pustaka Arafa,2018), 13-14.

Torasila, Dirgahayu, Baderiah Baderiah, and Aishiyah Saputri Laswi. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung." (*Jurnal Pendidikan Refleksi*, 2024), 310.

Tim Penyusun, *Tafsir Al-Qur'an Tematik Pendidikan Pembangunan Karakter, dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*, (Kementrian Agama RI, 2010), 3-331.

Yola Angresia dkk., "Komik Digital: Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari," *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation* 1, no. 2 (2022): 219–35.

Yola Angresia dkk., "Komik Digital: Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari," *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation* 1, no. 2 (2022): 219–35.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1:

Permohonan Surat izin penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
 FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
 Jl. Agatis Kel. Balandi Kec. Bara 91914 Kota Palopo
 Email: ftik@iainpalopo.ac.id <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B- 3148 /In.19/FTIK/HM.01/11/2024 Palopo, 20 November 2024
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu Kab Luwu Utara
 di Masamba

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama	: Husain
NIM	: 2002010141
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Semester	: IX (Sembilan)
Tahun Akademik	: 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Cara Berwudhu Siswa Pada Kelas VII SMPN 1 Rongkong Kabupaten Luwu Utara".
 Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.


 Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
 NIP 196705162000031002

Lampiran 2:

Surat Izin Penelitian Dari Kabupaten



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)
 Jl. Simpursiang Nomor.27 Masamba, Telp : (0473) 21000 Fax : (0473) 21000 Kode Pos : 92966
 Email : dpmptsp@luwuutarakab.go.id Website : http://dpmptsp.luwuutarakab.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 02935/01612/SKP/DPMPTSP/XI/2024

Membaca : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. Husain beserta lampirannya.
 Menimbang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara
 Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementrian Negara;
 2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
 3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2007 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
 4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
 5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
 6. Peraturan Bupati Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 11 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan, Non Perizinan dan Penanaman Modal Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :

Nama : Husain
 Nomor Telepon : 082311966891
 Alamat : Dsn. Limbong, Desa Limbong, Kec. Rongkong, Kab. Luwu Utara
 Sekolah / Instansi : IAIN Palopo
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi untuk Meningkatkan Cara Berwudhu Siswa Pada Kelas VII SMPN 1 Rongkong Kab. Luwu Utara
 Lokasi Penelitian : SMPN 1 Rongkong

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 2024-12-02 s/d 2025-01-02.
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba
 Pada Tanggal : 22 November 2024

An. BUPATI LUWU UTARA
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU



Ditanda tangani secara elektronik oleh:
 Kepala Dinas Penanaman Modal Dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu Luwu Utara
 Ir. Alauddin Sukri, M.Si
 22/11/2024 20:07:47

Ir. Alauddin Sukri, M.Si
 NIP : 196512311997031060

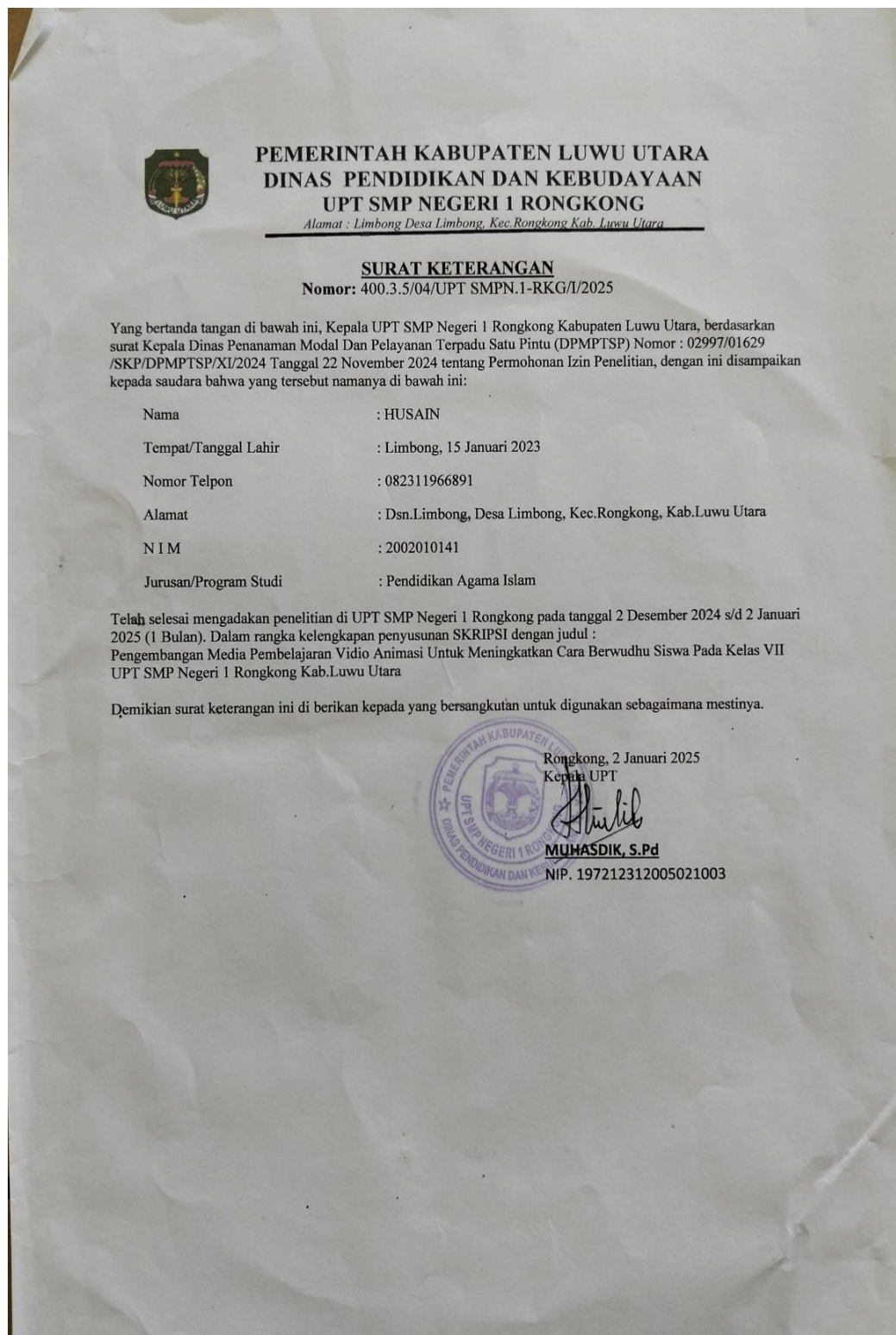
Disampaikan kepada :



1. Lembar Pertama yang bersangkutan, Seritikat Elektronik yang diterbitkan oleh Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara
2. Lembar Kedua Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;

Lampiran 3:

Surat Izin Penelitian dari Sekolah



Lampiran 4:

Lembar validasi oleh validator ustadz Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI
EVALUASI PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Materi : Berwudhu
Nama mahasiswa : Husain
Nama validator : Mawardi, S. Ag., M. Pd. I.
Bidang keahlian : Ahli Materi
Tanggal : 4 November 2024

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli media, terhadap media yang saya kembangkan. Pendapat, saran, koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk mengembangkan kembali kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi dari media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Anda sampaikan melalui kuisioner ini menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan, serta komentar dan saran umum.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang/sangat kurang tepat/kurang jelas
- 2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
- 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
- 4 : baik/tepat/jelas
- 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon tulis taangan pada kertas yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Anda untuk mengisi kuisioner ini, saya mengucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian media video animasi dengan materi pembelajaran					✓	
2.	Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi				✓		
3.	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas					✓	
4.	Media video animasi pembelajaran menjadi pendukung materi pembelajaran					✓	
5.	Materi yang disajikan dalam video sesuai dengan pokok bahasan					✓	

B. Kebenaran keterbacaan

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek keterbacaan mohon ditulis tangan halaman keberapa pada kolom 2
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

C. Komentar dan saran umum

Formulir Validasi ini dapat digunakan pada pengembangan Video pembelajaran materi berbudha.

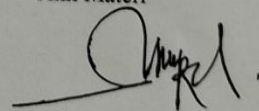
D. Kesimpulan

Media ini layak digunakan :

- ① Layak digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/ uji coba lapangan

Palopo, 4 November 2024

Ahli Materi



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

NIP. 196808021997031001

Lampiran 5:

Lembar validasi oleh validator Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI BAHASA
EVALUASI PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Materi : Berwudhu
Nama mahasiswa : Husain
Nama validator : Dr. Muhammad Guntur S.Pd., M.Pd.
Bidang keahlian : Ahli Bahasa
Tanggal : 13 November 2024

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli bahasa, terhadap media yang peneliti kembangkan. Pendapat, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk mengembangkan kembali kualitas media yang peneliti kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini di maksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang kualitas bahasa dari media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Bapak/Ibu sampaikan melalui kuesioner ini menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran yang sedang di kembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan, serta komentar dan saran umum.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan memberi tanda centang "✓" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang/sangat kurang tepat/kurang jelas
- 2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
- 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
- 4 : baik/tepat/jelas
- 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon di tuliskan pada kolom yang telah di sediakan dan apabila tidak mencukupi mohon tulis tangan pada kertas yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisisioner ini, peneliti mengucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓		
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai konsep pada pokok bahasan				✓		
3.	Bahasa yang digunakan pada video lugas dan mudah dipahami oleh siswa				✓		
4.	Bahasa yang digunakan komunikatif					✓	
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓		
6.	Kalimat atau kata yang disampaikan pada video mewakili isi pesan					✓	
7.	Kalimat yang digunakan pada video sederhana dan tepat sasaran					✓	
8.	Ketepatan ejaan			✓			
9.	Konsistensi penggunaan istilah					✓	
10.	Konsistensi penggunaan simbol					✓	

B. Kebenaran keterbacaan

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek keterbacaan mohon di tulis tangan halaman keberapa pada kolom 2
2. Pada kolom 3 di tulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna, susunan kalimat, penggunaan gambar kata istilah dan lain-lain
3. Saran untuk perbaikan mohon di tulis dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
	Kerajut Sholat	di luar kotak batik	Ke luar Sholat

C. Komentar dan saran umum

Perbaiki sesuai Catatan

D. Kesimpulan

Media ini layak digunakan :

1. Layak digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/uji coba lapangan

Palopo, 13 November 2024

Ahli bahasa

Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 6:

Lembar validasi oleh validator Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.Pd.

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA
EVALUASI PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Materi : Berwudhu
Nama mahasiswa : Husain
Nama validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.Pd.
Bidang keahlian : Ahli Media
Tanggal : 6 November 2024

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli media, terhadap media yang peneliti kembangkan. Pendapat, saran, koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk mengembangkan kembali kualitas media yang peneliti kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini di maksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kualitas dari media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Bapak/Ibu sampaikan melalui kuesioner ini menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran yang sedang di kembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan, serta komentar dan saran umum.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang/sangat kurang tepat/kurang jelas
- 2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
- 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
- 4 : baik/tepat/jelas
- 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon tulis taangan pada kertas yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Anda untuk mengisi kuesioner ini, peneliti mengucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kualitas <i>naration</i> /suara penjelasan materi				✓		
2.	Kualitas <i>back sound</i> /musik latar belakang				✓		
3.	Kualitas teknis/efek audio			✓			
4.	Kualitas <i>opening</i> /pembuka video			✓			
5.	Kualitas warna <i>background</i> /latar belakang				✓		
6.	Kualitas <i>lighting</i> /pencahayaan				✓		
7.	Kualitas gambar/video			✓			
8.	Kualitas warna/pengaturan warna				✓		
9.	Kualitas transisi dan animasi			✓			
10.	Kualitas <i>closing</i> /penutup video				✓		

B. Kebenaran keterbacaan

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek keterbacaan mohon ditulis tangan halaman berapa pada kolom 2
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

C. Komentar dan saran umum

- Kata Welcome di awal diganti dgn Bismillah alhamdulillah.
- Profil pengembag dipindahkan ke bag akhir.
- Usahakan gerakan animesi urduh diperlambat.

D. Kesimpulan

Media ini layak digunakan :

1. Layak di gunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak di gunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak di gunakan/uji coba lapangan

Palopo, 6 November 2024

Ahli Media

Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.Pd.

NIP.

Lampiran 7:

Lembar Penilaian cara wudhu siswa

LEMBAR PENILAIAN PRAKTEK WUDHU KELAS VII									
No	Nama	Skor							Skor
		Niat	Kumur Kumur	Membasuh muka	Membasuh tangan sampai siku	Membasuh telinga	Membasuh kaki	Doa setelah wudhu	
1.	Muh.gibran	2	3	1	3	1	3	2	
2.	Afdal	2	3	2	2	3	3	1	
3.	Afdil	2	3	1	2	2	3	3	
4.	Afra Ikhtiar	1	2	3	3	2	3	2	
5.	Alfa Resa	1	3	3	2	3	2	2	
6.	Alham Goiril	2	2	3	1	3	3	2	
7.	Amru	1	3	3	3	2	3	1	
8.	Anastasya Fitri	1	2	2	3	3	2	3	
9.	Andi Abdurrahman	2	2	2	3	2	1	3	
10.	Aprilia Mentari	3	2	1	2	2	3	3	
11.	Asyifa Zalsabila	1	2	3	2	2	2	3	
12.	Fadila Fauziyah	1	3	3	1	3	1	4	
13.	Marwa Meilia	1	3	2	2	2	3	3	
14.	Melfi	2	3	3	1	2	2	2	
15.	Muh. Algifari	2	2	1	3	2	1	3	
16.	Muh. Algifari E	2	2	3	3	1	3	2	
17.	Muh. Aslan	3	1	3	1	3	2	3	
18.	Muh Ifdal	2	2	3	1	3	1	2	
19.	Muh. Rehan	2	2	1	3	3	2	3	
20.	Nurhafisah	3	2	3	1	2	1	3	
21.	Salsa Sabila	3	2	2	3	1	3	2	
Skor Akhir									

Guru Mata Pelajaran

Hamidar, S.Pd

Nip:

LEMBAR PENILAIAN PRAKTEK WUDHU KELAS VII

No	Nama	Skor							
		Niat	Kumur Kumur	Membasu h muka	Membasu h tangan sampai siku	Membasu h telinga	Membasu h kaki	Doa setelah wudhu	Skor
1.	Muh.gibran	4	4	3	4	5	5	4	
2.	Afdal	3	4	4	4	5	4	4	
3.	Afdil	4	5	5	4	5	5	5	
4.	Afra Ikhtiar	3	4	4	5	4	5	5	
5.	Alfa Resa	3	4	4	4	5	4	4	
6.	Alham Goiril	4	5	5	4	3	5	4	
7.	Amru	5	3	5	5	5	4	4	
8.	Anastasya Fitri	5	4	4	3	5	4	5	
9.	Andi Abdurrahman	5	5	4	5	4	5	5	
10.	Aprilia Mentari	4	5	5	5	5	4	5	
11.	Asyifa Zalsabila	5	4	4	3	4	4	5	
12.	Fadila Fauziyah	5	5	4	5	4	4	5	
13.	Marwa Meilia	3	5	4	5	3	4	4	
14.	Melfi	4	4	5	4	5	4	5	
15.	Muh. Algifari	3	5	4	5	4	5	4	
16.	Muh. Algifari E	4	5	4	4	5	5	5	
17.	Muh. Aslan	3	4	5	4	4	5	5	
18.	Muh Ifdal	5	4	5	5	3	5	5	
19.	Muh. Rehan	4	5	4	4	5	4	4	
20.	Nurhafisah	4	4	5	4	5	5	5	
21.	Salsa Sabila	4	5	5	5	4	3	4	
Skor Akhir									

Guru Mata Pelajaran

Hamidar, S.Pd

Nip:

Lampiran 8:

Barcode Video Animasi



Lampiran 9:

Wawancara guru pai:



Lampiran 10: Praktek wudhu



Lampiran 11:

Foto Bersama



RIWAYAT HIDUP

Husain, lahir di Limbong Desa Limbong, Kecamatan Rongkong Kabupaten



Luwu Utara pada tanggal 15 Januari 2003. Peneliti merupakan anak ke lima dari tujuh bersaudara dari pasangan ayah bernama Rajiun dan ibu Elni. Saat ini, peneliti bertempat di Desa Limbong Kecamatan Rongkong Kabupaten Luwu Utara. Pendidikan dasar

peneliti di selesaikan pada tahun 2014 di SD Negeri 061 Limbong, kemudian ditahun yang sama peneliti menempu pendidikan di sekoalah menengah pertama di SMPN 1 Rongkong, dan tamat pada tahun 2017. Pada tahun yang sama juga Peneliti melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMAN 14 Luwu Utara Dan tamat di tahun 2020. Pada tahun 2020 peneliti mendaftar menjadi salah satu Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, pada tahap akhir penyelesaian Studi, peneliti menyusun skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Tata cara Berwudhu Siswa kelas VII di SMPN 1 Rongkong Kabupaten Luwu Utara.”** Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program strata satu (S1).

