

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS
VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN
HADIS KELAS XI DI MAS DDI AL-MA'ARIF TOPOYO,
KEC. TOPOYO, KAB. MAMUJU TENGAH, PROV. SUL-BAR**

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 Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

YEKTI WULANDARI

1902010072

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS
VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN
HADIS KELAS XI DI MAS DDI AL-MA'ARIF TOPOYO,
KEC. TOPOYO, KAB. MAMUJU TENGAH, PROV. SUL-BAR**

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 Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

YEKTI WULANDARI

1902010072

Pembimbing

1. Dr. Muhaemin, M.A.

2. Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd.

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yekti Wulandari
NIM : 1902010072
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 dan pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri Palopo.

Palopo, 06 September 2023



Yang Membuat Pernyataan






Yekti Wulandari
NIM. 1902010072

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI di MAS DDI Al-Ma'arif Topoyo, Kec. Topoyo, Kab. Mamuju Tengah, Prov. Sul-Bar, yang ditulis oleh Yekti Wulandari Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010072, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah dimunaqasyahkan pada hari Selasa, 29 Agustus 2023 bertepatan dengan 12 Safar 1445 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Pengguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 06 September 2023

TIM PENGUJI

- | | | |
|---|---------------|---|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Kartini, M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Muhaemin, M.A. | Pembimbing I | () |
| 5. Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:



Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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



Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

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 سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ . أَمَّا
بَعْدُ

Segala puji syukur kepada Allah Swt. karena berkat rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Al-Qur’an Hadis Kelas XI di MAS DDI Al-Ma’arif Topoyo, Kec. Topoyo, Kab. Mamuju Tengah, Prov. Sul-Bar”. Shalawat beriring salam penulis haturkan kepada Nabi junjungan umat Islam, Baginda Rasulullah saw. beserta keluarga dan sahabatnya yang telah membimbing seluruh umat manusia dengan risalah Islam.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat yang harus diselesaikan, guna menyanggah gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak walaupun masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan IAIN Palopo, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Bidang Administrasi umum dan Perencanaan Keuangan IAIN Palopo, dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI. selaku Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama IAIN Palopo.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag. selaku Wakil Dekan I IAIN Palopo, Alia Lestari, S.Si, M.Si selaku Wakil Dekan II IAIN Palopo, dan Dr. H. Taqwa, M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam di IAIN Palopo, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
4. Dr. Muhaemin, M.A. selaku penasihat akademik sekaligus dosen pembimbing I dan Bapak Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Dr. Kartini, M.Pd. selaku penguji I dan Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.pd. selaku penguji II yang telah banyak memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Dodi Ilham, S.ud., M.Pd. dan Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. selaku tim validator yang telah memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh penulis.
7. Kepala sekolah Khudori Mahsun, S.Ag., guru-guru beserta staf MAS DDI al-Ma'arif Topoyo yang telah memberikan izin serta bantuan dan bekerja sama dengan penulis dalam proses penelitian skripsi ini.
8. Kepada teman seperjuangan Dina Arista, Rahma Ichsan, Hasriani Hasan, Irwan Saputra, dan teman-teman mahasiswa program Pendidikan Agama

Islam angkatan 2019 (khususnya kelas B), sahabatku Shofi Mar'atunimaniyah dan Nisra yanti beserta sahabat-sahabat lainnya yang tidak bisa penulis tulis semua. Terima kasih atas kebersamaannya dan motivasi yang diberikan kepada penulis hingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

9. Terima kasih kepada seluruh keluarga besar yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
10. Terkhusus kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Samsul bahri dan ibunda Purwati, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang tulus sejak kecil hingga sekarang, serta kepada saudara-saudaraku yang selama ini membantu dan mendoakan saya. Semoga kelak Allah mengumpulkan kita semua ke dalam surga-Nya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembaca.

Palopo,
2023

Yekti Wulandari
NIM. 1902010072

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SK) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

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	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
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 yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tana (◌).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
◌	<i>Fathah</i>	A	A
◌	Kasrah	I	I
◌	Dhammah	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
◌ي	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
◌و	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كيف : *kaifa*

هول : *hauLa*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا...ي...ا	<i>Fathah dan alif atau ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
ي	<i>Kasrah dan Ya'</i>	ī	I dan garis di atas
و	<i>Dhammah dan wau</i>	ū	U dan garis di atas

مات : *māta*

رما : *ramā*

قيل : *qīla*

يموت : *yamūtu*

4. Ta' marbūṭah

Transliterasi untuk tā' marbūṭah ada dua, yaitu: tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan tā' marbūṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h]. Kalau pada kata yang berakhir dengan tā' marbūṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā' marbūṭah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

روضة الأطفال : *rauḍah al-aṭfāl*

المدنة الفضلة : *al-fāḍilah al-madīnah*

الحكمة : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (◌◌◌), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda syaddah.

Contoh:

ربنا : rabbanā

نجينا : najjainā

الحق : al-ḥaqq

نعم : Nu'aima

عدو : 'aduwwun

Jika huruf ي ber-tasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ى), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi ī.

Contoh:

علي : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عربي : 'Arabi (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 ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang

mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشمس : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

الزلزلة : al-zalzalāh (az-zalzalāh)

الفلسفة : al-falsafah

البلد : al-bilādu

7. Hamzah

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

Contoh:

تأمرؤن : ta‘murūna

النوع : al-nau‘

شيء : syai‘un

أمرت : umirtu

8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia

akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila katakata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh: *syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah*

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai muḍāf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

Billāh : بِرِ اللهُ

Dīnullāh : دِينِ اللهُ

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada lafz al-jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh: hum fi raḥmatillāh : هُمْ فِي رَحْمَةِ اللهِ

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 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 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 Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unẓila fihi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlahah fi al- Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan 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

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

- swt. = subḥānahū wa ta'ālā
- saw. = ṣallallāhu 'alaihi wa sallam

- as = ‘alaihi al-salām
- H = Hijrah



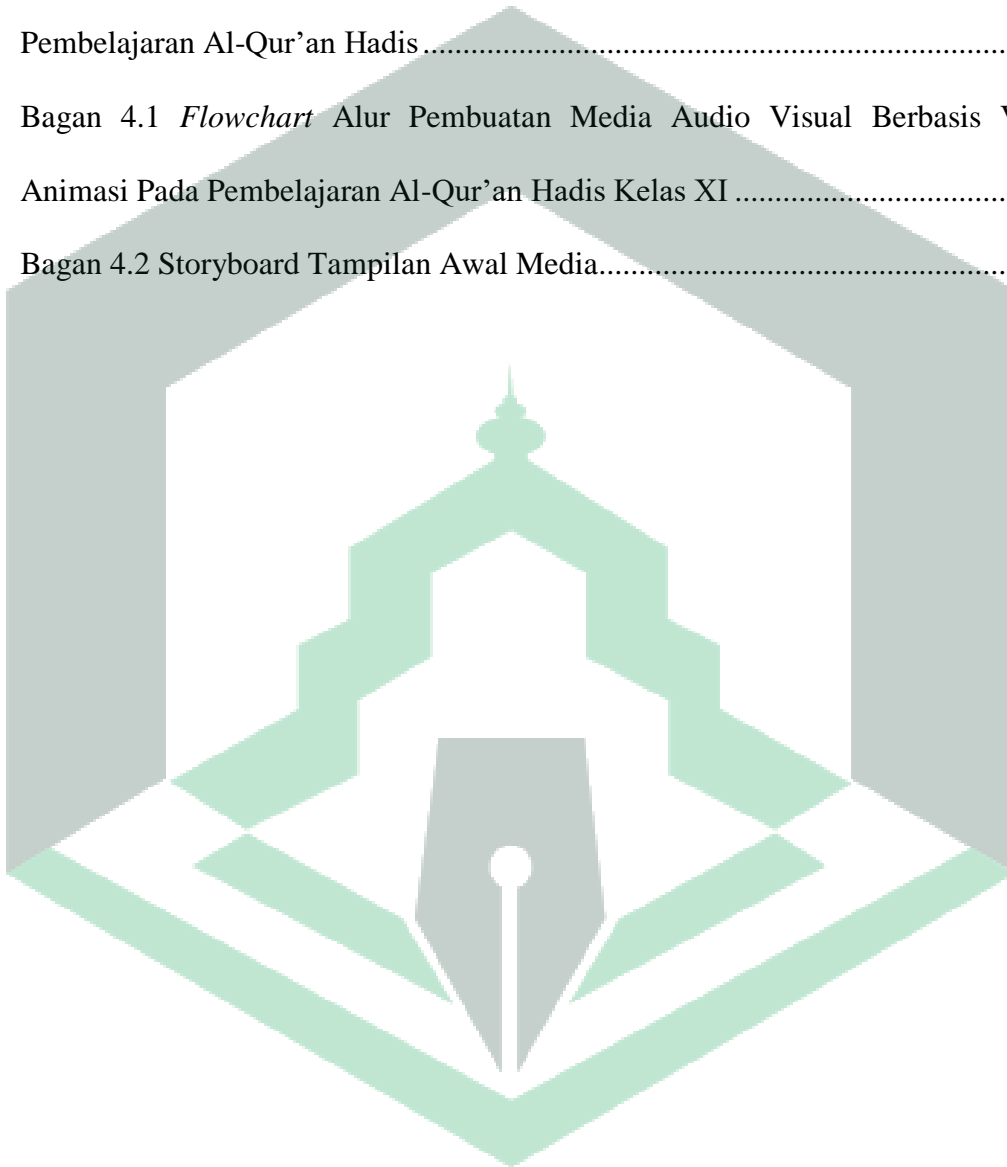
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR BAGAN	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR ISTILAH	xxiv
ABSTRAK	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	12
B. Kajian Teori	16

C. Desain Produk	32
D. Kerangka Pikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Rancangan Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Subjek dan Objek Penelitian	37
D. Instrumen Penelitian.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan.....	79
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
DAFTAR LAMPIRAN	97
RIWAYAT HIDUP	119

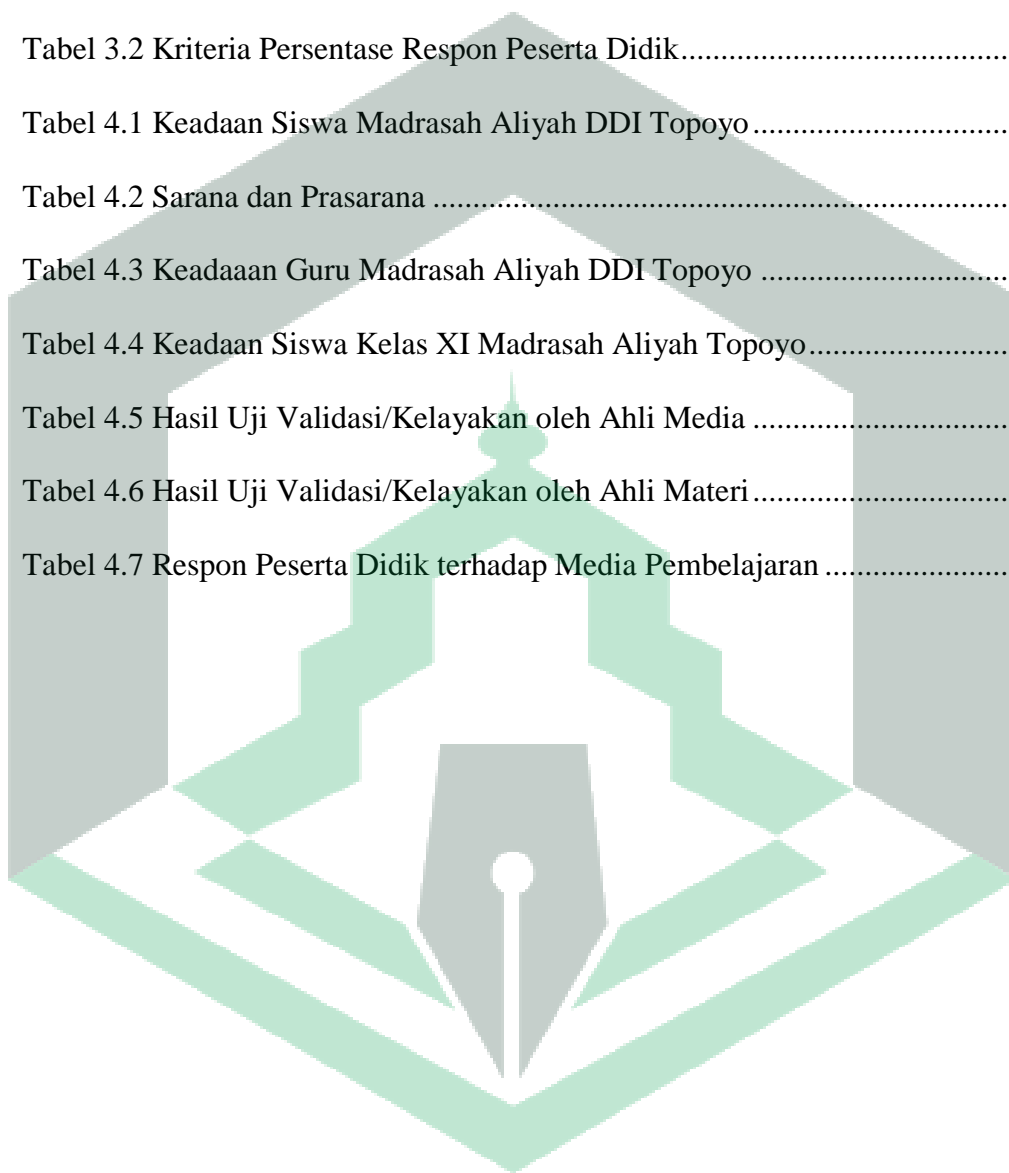
DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pikir	33
Bagan 3.1 Tahapan Pengembangan Media Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis	34
Bagan 4.1 <i>Flowchart</i> Alur Pembuatan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI	53
Bagan 4.2 Storyboard Tampilan Awal Media.....	53



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan.....	15
Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan	41
Tabel 3.2 Kriteria Persentase Respon Peserta Didik.....	42
Tabel 4.1 Keadaan Siswa Madrasah Aliyah DDI Topoyo.....	46
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana	46
Tabel 4.3 Keadaan Guru Madrasah Aliyah DDI Topoyo	48
Tabel 4.4 Keadaan Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Topoyo.....	49
Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi/Kelayakan oleh Ahli Media	73
Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi/Kelayakan oleh Ahli Materi.....	74
Tabel 4.7 Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi Canva.....	55
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Beranda Aplikasi Canva	55
Gambar 4.3 Tampilan Aplikasi Super Sound	56
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Beranda Aplikasi Super Sound.....	56
Gambar 4.5 tampilan Aplikasi Tube Video Downloader/ For All.....	57
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Beranda Aplikasi Tube Video Downloader/ For All.....	57
Gambar 4.7 Tampilan Aplikasi InShot	58
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Beranda Aplikasi InShot.....	58
Gambar 4.9 Desain Tampilan Cover Media	60
Gambar 4.10 Salam.....	61
Gambar 4.11 Menanyakan Kabar	61
Gambar 4.12 Memberi Semangat Belajar.....	61
Gambar 4.13 penyampaian judul materi	61
Gambar 4.14.....	61
Gambar 4.15.....	61
Gambar 4.16.....	62
Gambar 4.17.....	62
Gambar 4.18.....	62
Gambar 4.19.....	62
Gambar 4.20.....	62
Gambar 4.21	63

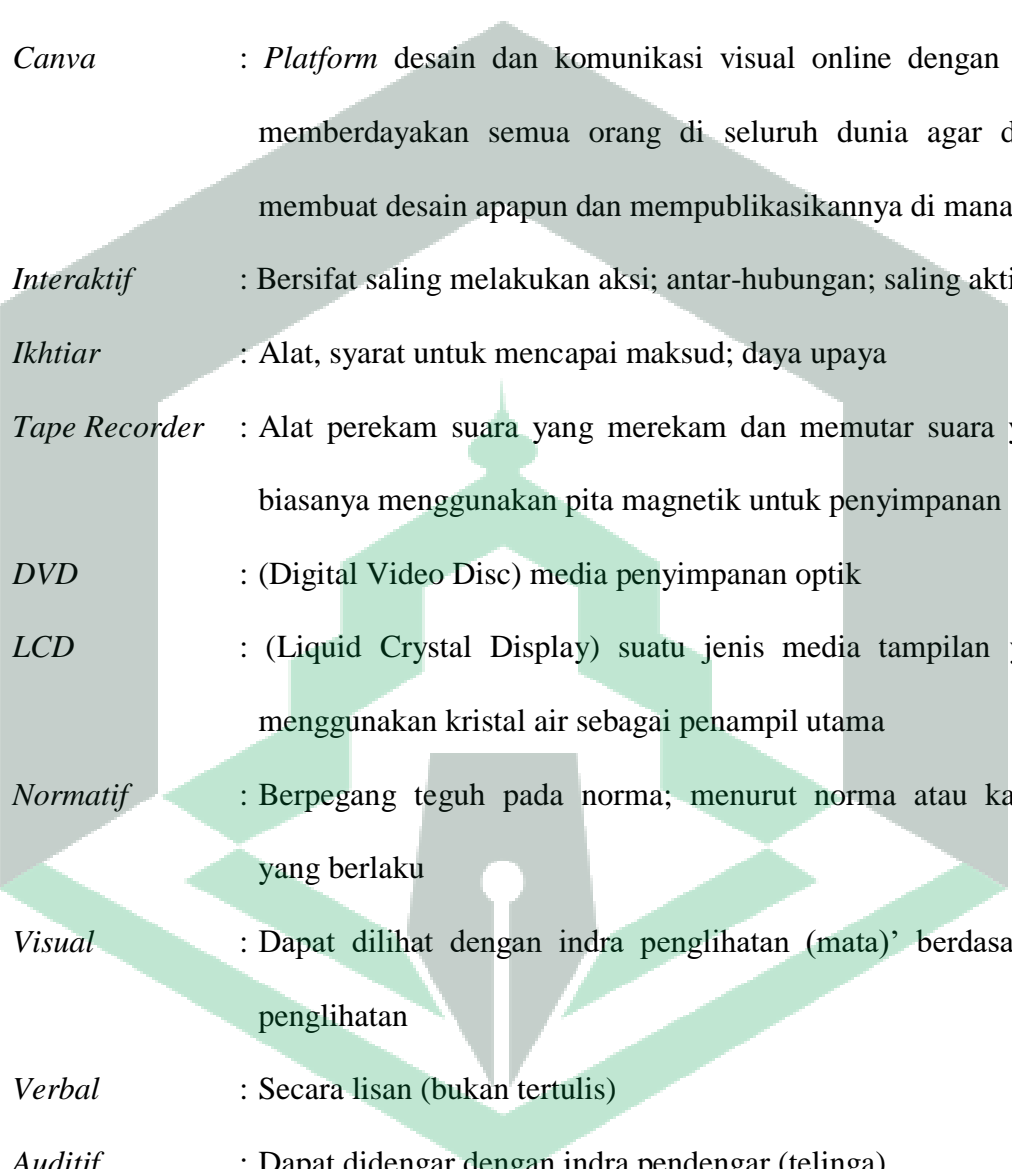
Gambar 4.22.....	63
Gambar 4.23 Tampilan salah satu ayat, terjemah beserta kandungannya.....	63
Gambar 4.24 (a) Tampilan Salah Satu Hadis tentang Etos Kerja Pribadi Muslim. (b) Tampilan Arti Hadis. (c) Tampilan Do'a yang diajarkan Nabi agar Memiliki Etos Kerja.....	64
Gambar 4.25 Tampilan Sikap dan Perilaku yang dapat diterapkan sebagai Penghayatan dan Pengalaman QS. Al-Jumu'ah [62]: 9-11	64
Gambar 4.26 Tampilan Sikap dan Perilaku yang dapat diterapkan sebagai Penghayatan dan Pengalaman QS. Al-Qasas [28]: 77	64
Gambar 4.27 Tampilan Sikap dan Perilaku yang dapat diterapkan sebagai Penghayatan dan Pengalaman Hadis Nabi.....	65
Gambar 4.28 Tampilan Ucapan Terima Kasih.....	65
Gambar 4.29 Tampilan Ucapan Salam Penutup	65
Gambar 4.30 (1), (2), (3), (4), dan (5) Tampilan Background sebelum direvisi. Sedangkan Gambar (6), (7), (8), (9), dan (10) adalah Tampilan Background setelah direvisi.....	67
Gambar 4.31 (1) Tampilan sebelum direvisi. Sedangkan (2), (3), (4), dan (5) adalah Tampilan setelah dilakukan Revisi.....	68
Gambar 4.32 (1) Tampilan sebelum direvisi. Sedangkan (2), (3), (4), dan (5) adalah tampilan setelah dilakukan Revisi.	68
Gambar 4.33 (1), (2), dan (3), Tampilan sebelum direvisi. Sedangkan (4), (5), dan (6) adalah Tampilan setelah dilakukan Revisi.....	69

Gambar 4.34 (1), (2), (3), (4), dan (5) Tampilan Gambar-gambar sebagai Bahan Renungan sebelum direvisi70

Gambar 4.35 (a), (b), (c), (d), dan (f) Tampilan Video Tambahan sebagai Bahan Renungan sebelum direvisi71



DAFTAR ISTILAH



<i>ADDIE</i>	: <i>Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation</i>
<i>Canva</i>	: <i>Platform</i> desain dan komunikasi visual online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apapun dan mempublikasikannya di manapun.
<i>Interaktif</i>	: Bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif
<i>Ikhtiar</i>	: Alat, syarat untuk mencapai maksud; daya upaya
<i>Tape Recorder</i>	: Alat perekam suara yang merekam dan memutar suara yang biasanya menggunakan pita magnetik untuk penyimpanan
<i>DVD</i>	: (Digital Video Disc) media penyimpanan optik
<i>LCD</i>	: (Liquid Crystal Display) suatu jenis media tampilan yang menggunakan kristal air sebagai penampil utama
<i>Normatif</i>	: Berpegang teguh pada norma; menurut norma atau kaidah yang berlaku
<i>Visual</i>	: Dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata)' berdasarkan penglihatan
<i>Verbal</i>	: Secara lisan (bukan tertulis)
<i>Auditif</i>	: Dapat didengar dengan indra pendengar (telinga)
<i>Modernisasi</i>	: Suatu proses perubahan dari keadaan tradisional menuju masyarakat yang lebih maju (modern) atau masa kini
<i>Globalisasi</i>	: intensifikasi atau percepatan hubungan sosial seluruh dunia atau secara mendunia yang mengaitkan kejadian di lokasi yang

satu dengan yang lain serta menyebabkan timbulnya perubahan pada keduanya

Research : Penelitian atau proses penemuan solusi secara sistematis, logis dan obyektif terhadap suatu masalah spesifik berdasarkan data yang dikumpulkan.

Dinamis : Penuh semangat dan tenaga sehingga bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan dan sebagainya; mengandung dinamika

Perspektif : Sudut pandang manusia dalam memilih opini dan kepercayaan mengenai suatu hal

CD : (Cakram Padat) cakram optik digital yang digunakan untuk menyimpan data

Sound System : Sistem yang mengolah dan memperkuat sinyal suara agar dapat didengar oleh orang dengan jelas

Improvisasi : Pembuatan (penyediaan) sesuatu berdasarkan bahan yang ada

PKPS BBM : Program Kompensasi Pengurang Subsidi Bahan Bakar Minyak

ABSTRAK

Yekti Wulandari, 2023. “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Al-Qur’an Hadis Kelas XI di MAS DDI Al-Ma’arif Topoyo, Kec. Topoyo, Kab. Mamuju Tengah, Prov Sul-Bar”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Muhaemin dan Arifuddin.

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media audio visual berbasis video animasi pada pembelajaran al-Qur’an hadis kelas XI di MAS DDI al-Ma’arif Topoyo. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, penelitian pengembangan media audio visual berbasis video animasi ini di latar belakangnya oleh kurangnya penggunaan media pendukung pada pembelajaran al-Qur’an hadis. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui mengembangkan media audio visual berbasis video animasi pada pembelajaran al-Qur’an Hadis kelas XI di MAS DDI al-Ma’arif Topoyo. 2) Menguji kelayakan media audio visual berbasis video animasi pada pembelajaran al-Qur’an Hadis kelas XI di MAS DDI al-Ma’arif Topoyo.

Penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) sebagai jenis penelitian. Sedangkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan. Adapun tahapan pada model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Lokasi penelitian ini dilakukan di MAS DDI al-Ma’arif Topoyo kabupaten Mamuju Tengah pada bulan Maret-Mei 2023. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI yang berjumlah 23 orang. Instrumen pengumpulan data dan teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi untuk ahli media, lembar validasi untuk ahli materi, dan lembar angket respon peserta didik. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan cara melakukan uji validasi atau uji kelayakan media.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Proses mengembangkan media audio visual berbasis video animasi pada pembelajaran al-Qur’an Hadis kelas XI di MAS DDI al-Ma’arif Topoyo menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. 2) Kelayakan media audio visual berbasis video animasi pada pembelajaran al-Qur’an Hadis kelas XI di MAS DDI al-Ma’arif Topoyo oleh ahli media mendapatkan hasil persentase 94%, 81% oleh ahli materi, dan 91% diperoleh dari respon peserta didik. Sehingga berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut, disimpulkan bahwa media audio visual berbasis video animasi pada pembelajaran al-Qur’an Hadis materi etos kerja pribadi muslim kelas XI di MAS DDI al-Ma’arif Topoyo sangat valid/sangat layak digunakan.

Kata kunci: Pengembangan Media Audio Visual, Video Animasi, Pembelajaran Al-Qur’an Hadis di MAS DDI al-Ma’arif Topoyo.

ABSTRACT

Yekti Wulandari, 2023. " Development of Audio Visual Media Based Video Animation on Learning Al-Qur'an Class XI Hadith in MAS DDI Al-Ma'arif Topoyo, Topoyo District, Central Mamuju District, Western Sulawesi Province". Encryption of the Study of Islamic Religion Study Program of the Tarbiyah Faculty and Vocational Sciences of the Palopo State Islamic Institute of Religion. Guided by Muhaemin and Arifuddin.

This research discusses the development of animated video-based audio-visual media in class XI hadith al-Qur'an learning in MAS DDI al-Ma'arif Topoyo. Based on observations made by researchers, research into the development of audio-visual media based on this animated video is in the background by the lack of supporting media in the study of sadistic al-Qur'an. This research aims to: 1) Knowing developing audio-visual media based on animated video on al-Qur'an learning Class XI Hadith in MAS DDI al-Ma'arif Topoyo. 2) Test the feasibility of animated video-based audio-visual media on al-Qur'an learning Class XI hadith in MAS DDI al-Ma'arif Topoyo.

The research uses Research and Development (R&D) as a type of research. Whereas the development model used in this study is the ADDIE model which consists of five stages. The stages in the ADDIE model are analysis, design, development, implementation, and evaluation. The location of this study was carried out at MAS DDI al-Ma'arif Topoyo district of Central Mamuju in March-May 2023. The subject in this study was 23 person class XI students. Data collection instruments and data collection techniques use validation sheets for media experts, validation sheets for material experts, and participant response sheets. The data analysis technique in this study is by conducting a validation test or media feasibility test.

The results of this study indicate that: 1) The process of developing audio-visual media based on animated video on al-Qur'an learning Class XI Hadith in MAS DDI al-Ma'arif Topoyo uses the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. 2) Feasibility of audio-visual media based on animated video on al-Qur'an learning Class XI hadith in MAS DDI al-Ma'arif Topoyo by media experts getting a percentage of 93%, 81% by material experts, and 91% were obtained from the response of students. So based on the results of the feasibility test, it was concluded that audio-visual media based on animated video on al-Qur'an learning Hadith of class XI Muslim personal work ethic material in MAS DDI al-Ma'arif Topoyo is very valid/very suitable to use.

Keywords: *Development of Audio-Visual Media, Animated Video, the Study of the*

Al-Qur'an Hadith in the MAS DDI al-Ma'arif Topoyo.

الملخص

يكيكي ولانداري، 2023. "تطوير الرسوم المتحركة السمعية المرئية للوسائط المرئية على تعلم القرآن من الدرجة الحادية عشرة الحديث في مدرسة العالية دار الدعوة والارشاد المعارف توبويو، منطقة توبويو، منطقة ماموجو الوسطا، مقاطعة سولاويزي الغربية". الرسالة من شعبة تدريس الدينية الإسلامية لكلية التربية والعلوم التعليمية بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. تحت الشراف من مهيمن و عارف الدين.

يناقش هذا البحث تطوير الوسائط السمعية والبصرية المتحركة في الصف الحادي عشر القرآن حديث في مدرسة العالية دار الدعوة والارشاد المعارف توبويو . استنادا إلى الملاحظات التي قام بها الباحثون ، فإن البحث في تطوير الوسائط السمعية والبصرية استنادا إلى هذا الفيديو المتحرك في الخلفية بسبب نقص وسائل الإعلام الداعمة في دراسة القرآن السادي. يهدف هذا البحث إلى: (1) معرفة تطوير الوسائط السمعية والبصرية على أساس الفيديو المتحرك على تعلم القرآن من الدرجة الحادية عشرة الحديث في مدرسة العالية دار الدعوة والارشاد المعارف توبويو . (2) اختبار جدوى الوسائط السمعية والبصرية المتحركة القائمة على الفيديو على تعلم القرآن الفصل الحادي عشر الحديث في مدرسة العالية دار الدعوة والارشاد المعارف توبويو.

يستخدم هذا البحث البحث والتطوير (R&D) كنوع من البحث. في حين أن نموذج التطوير المستخدم في هذه الدراسة هو نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل. المراحل في نموذج ADDIE هي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم إجراء موقع هذه الدراسة في منطقة مدرسة العالية دار الدعوة والارشاد المعارف توبويو في وسط ماموجو في مارس-مايو 2023. كان الموضوع في هذه الدراسة هو طلاب الصف الحادي عشر المكون من 23 شخصا. تستخدم أدوات جمع البيانات وتقنيات جمع البيانات أوراق التحقق

الخبراء الوسائط، وأوراق التحقق لخبراء المواد، وأوراق استجابة المشاركين. تقنية تحليل البيانات في هذه الدراسة هي عن طريق إجراء اختبار التحقق أو اختبار جدوى الوسائط .

تشير نتائج هذه الدراسة إلى ما يلي: (1) عملية تطوير الوسائط السمعية والبصرية على أساس الفيديو المتحرك على تعلم القرآن من الدرجة الحادية عشرة الحديث في مدرسة العالية دار الدعوة والارشاد المعارف توبويو تستخدم نموذج تطوير ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل، وهي التحليل، التصميم والتطوير والتنفيذ والتنقيح. (2) جدوى الوسائط السمعية والبصرية على أساس الفيديو المتحرك على تعلم القرآن الكريم من الدرجة الحادية عشرة في مدرسة العالية دار الدعوة والارشاد المعارف توبويو من قبل خبراء الإعلام الذين يحصلون على نسبة 94%، 81% من قبل خبراء المواد، وتم الحصول على 91% من استجابة الطلاب. وبناء على نتائج اختبار الجدوى، استنتج أن الوسائط السمعية والبصرية القائمة على الفيديو المتحرك على تعلم القرآن الحديث من الدرجة الحادية عشرة مادة أخلاقيات العمل الشخصية الإسلامية في مدرسة العالية دار الدعوة والارشاد المعارف توبويو صالحة جدا/مناسبة جدا للاستخدام .

الكلمات الرئيسية: تطوير الوسائط السمعية والبصرية، الرسوم المتحركة بالفيديو، دراسة حديث القرآن في مدرسة العالية دار الدعوة والارشاد المعارف توبويو.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia belajar sepanjang hidup, itu bisa terjadi di mana dan kapan saja.¹ Belajar memiliki arti proses usaha untuk memperoleh suatu perubahan baru sebagai hasil dari interaksi seseorang dengan lingkungan.² Tujuan pendidikan adalah untuk membantu dan memfasilitasi proses belajar peserta didik dengan menyediakan berbagai pengalaman yang terencana, terkoordinasi, dan terkomunikasikan.³ Sistem Pendidikan Nasional diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, yang mendefinisikan pendidikan sebagai proses interaksi guru dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam lingkungan belajar yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan seluruh potensi dan kemampuannya untuk keberagaman. Ia harus memiliki kemampuan yang dibutuhkan masyarakat, bangsa, dan negara, antara lain pemahaman spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia.⁴

¹Syarifuddin, Albitar Septian. "Implementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak diterapkannya *Social Distancing*". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua* 5.1 (2020): 31-34.

²Pamessangi, Andi Arif. "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palopo." *Al-Ibrah: Journal of Arabic Language Education* 2.1 (2019).

³Ahdar Jamaluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran*, cetakan 1 (Pare-pare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019), 13-14

⁴Masgumelar, Ndaru Kuku, and Pinton Setya Mustafa. "Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan pembelajaran." *Ghaita: Islamic Education Journal* 2.1 (2021): 49-57

Laju kemajuan teknologi semakin cepat seiring dengan perkembangan zaman.¹ Pada hakekatnya, teknologi dikembangkan untuk membantu kemudahan tenaga kerja manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Kualitas pendidikan harus ditingkatkan, terutama dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, agar lebih mempersiapkan peserta didik untuk belajar.² Teknologi harus digunakan dalam bidang pendidikan, dan melakukannya tidak lagi sulit.³ Hal ini terjadi sebagai akibat dari kemampuan masyarakat untuk mengakses dan menggunakan teknologi.⁴ Sekolah, sebagai lembaga pendidikan, karenanya harus mampu mengadopsi teknologi baru untuk menyediakan materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan beragam yang dapat membantu siswa dalam memperluas wawasan mereka dan menjadi lebih akrab dengan mata pelajaran yang diajarkan.⁵

Dalam pendidikan Islam sendiri, Nabi Muhammad saw. memberikan kebebasan umat Islam untuk melakukan improvisasi selama tidak melanggar

¹Hutahean, Jeperson, et al. “*Pengantar Teknologi Komputer dan Informasi.*” Yayasan Kita Menulis, 2022.

²Cholik, Cecep Abdul. “Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT dalam Berbagai Bidang.” *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan* 2.2 (2021): 39-46.

³Mun'im Amaly, Abdul, et al. “Kecakapan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis Teknologi.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 6.1 (2021): 88-104.

⁴Santoso, Rachmad, Hisbulloh Ahlis Munawi, and Duwi Sukmawati. “Perkembangan Teknologi Informasi dan Telekomunikasi terhadap Perubahan Perilaku Masyarakat.” *prosiding 1st Corcys 2019, Conference on Research & Community Services*. Vol. 1. No. 1. P3M STKIP PGRI Jombang, 2019.

⁵Syahputra, Hermawan, and Ani Sutiani. “Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Menggunakan Camtasia sebagai Media Pembelajaran secara Daring di SMA dan SMK Pabaku Stabat.” *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Masyarakat: Kontribusi Perguruan Tinggi dalam Pemberdayaan Masyarakat di Masa Pandemi*. Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan, 2021. P. 171-176.

aturan syariat.⁶ Nabi Muhammad saw juga telah memberikan contoh penggunaan media pembelajaran. Hal itu beliau lakukan ketika mengajarkan ilmu pengetahuan kepada para sahabatnya.⁷ Nabi saw. menggunakan media sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajaran Islam.⁸ Sebagaimana Nabi Muhammad saw. telah bersabda:

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ عَنْ سَفْيَانَ قَالَ حَدَّثَنِي أَبِي عَنْ مَنْذَرٍ عَنْ رَبِيعِ بْنِ خَثِيمٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطُّ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مَرَبَعًا وَخَطًّا خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطًّا خَطًّا صَغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجْلُهُ مَحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلَهُ وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا. (رواه البخاري)

Artinya:

Telah menceritakan kepada kami Shadaqah bin Al Fadll, telah mengabarkan kepada kami Yahya bin Sa'id dari Sufyan dia berkata, telah menceritakan kepadaku Ayahku dari Mundzir dari Rabi' bin Khutsaim dari Abdullah radhiallahu'anhu dia berkata, "Nabi saw. pernah membuat suatu garis persegi empat, dan menggaris tengah dipersegi empat tersebut, dan satu garis di luar garis segi empat tersebut, serta membuat beberapa garis kecil pada sisi garis tengah dari tengah garis tersebut. Lalu beliau bersabda, 'Ini adalah manusia dan ini adalah ajalnya yang telah mengitarinya atau yang mengelilinginya dan yang di luar ini adalah cita-citanya, sementara garis-garis kecil ini adalah

⁶Arifuddin, Arifuddin, and Abdul Rahim Karim. "Konsep Pendidikan Islam." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 10.1 (2021): 13-22.

⁷Sartika, Fitria, Elni Desriwita, and Mahyudin Ritonga. "Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI di Sekolah dan Madrasah ." *Humanika, Kajian Ilmiah Mata kuliah Umum* 20.2 (2020): 115-128.

⁸Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an." *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 6.2 (2018): 97-117.

rintangan-rintangannya, jika ia berbuat salah, maka ia akan terkena garis ini, jika berbuat salah lagi maka garis ini akan mengenainya. (HR Bukhari)⁹

Berdasarkan hadis tersebut dapat dipahami bahwa untuk melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat memudahkan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Allah Swt. juga telah berfirman dalam surah al-Nahl/16: 125 berikut:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بَالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Terjemahnya:

“Serulah (manusia) kejalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”¹⁰

Penafsiran ayat tersebut tertuang dalam *Tafsir Al-Maragi* yang menyebutkan:

“Gunakanlah metode terbaik di dalam berdakwah dan berdebat, yaitu berdakwah dengan cara yang terbaik. Itulah kewajibanmu. Adapun pemberian petunjuk dan penyesatan, serta pembalasan atas keduanya, diserahkan kepada-Nya semata, bukan kepada selain-Nya. Sebab, Dia lebih mengetahui tentang keadaan orang yang tidak mau meninggalkan kesesatan karena ikhtiarnya yang buruk, dan tentang keadaan orang yang mengikuti petunjuk karena dia mempunyai kesiapan yang baik. Apa yang digariskan Allah untukmu di dalam berdakwah, itulah yang dituntut oleh hikmah, dan itu telah cukup untuk memberikan petunjuk kepada orang-

⁹Fathul Bari, *Hal-hal yang Melunakkan Hati (Bab Panjang Angan-angan, HR. Bukhari, No. 5.938)*, (Aplikasi Ensiklopedi Hadits, 2023), No. 6417.

¹⁰Terjemah Al-Qur'an Kemenag-RI., *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an*, (Aplikasi Qur'an Kemenag, 2019), h. 281

orang yang mengikuti petunjuk, serta menghilangkan uzur orang-orang yang sesat.”¹¹

Merujuk pada tafsir tersebut, dapat dipahami bahwa metode terbaik dalam berdakwah salah satunya bisa berupa penggunaan media di dalam pembelajaran.¹² Pendidik dituntut tampil sebagai individu yang menarik agar mampu memberikan virus positif dan motivasi yang akan membantu peserta didik menjadi siswa berprestasi.¹³ Selain itu, pendidik juga harus menggunakan bahasa yang logis untuk mempertahankan pesan jika dipertanyakan dan harus memperhitungkan aspek baik dari informasi yang disampaikan saat menggunakan media untuk mengajar. Tujuan dari penjelasan logis adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Dalam hal ini, pesan disampaikan menggunakan bahasa lisan.¹⁴

Pemanfaatan media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan.¹⁵ Media dapat dikategorikan menjadi tiga kategori berdasarkan jenisnya: media auditif, media visual, dan media audio visual. Al-Qur'an dan hadis dipelajari melalui media audio visual dalam penelitian ini. Media audio visual adalah bentuk komunikasi perantara yang diterapkan melalui penglihatan dan suara, sehingga menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik

¹¹K. Anshori Umar Sitanggal, Anwar Rasyidi, dan Bahrin Abubakar, *Terjemah Tafsir Al-Maragi*, Cetakan 2 (Semarang: CV. Toha Putra Semarang, 1994), 290.

¹²Pito, Abdul Haris.... *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 6.2 (2018): 97-117.

¹³Kartini, Kartini. “Analisis Metode Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Input yang Heterogen pada Institut Agama Islam Negeri Palopo.” *Al-Ibrah: Journal of Arabic Language Education* 2.1 (2019).

¹⁴Azizah, Siti Nur. “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an dan Al-Hadis.” *Jurnal Literasiologi* 6.1 (2021).

¹⁵Wangge, Magdalena. “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah.” *Fractal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1.1 (2020): 31-38.

memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁶ Pada saat menggunakan media audio visual, yang meliputi radio dan *tape recorder*, informasi tersebut diproyeksikan melalui arus listrik dalam bentuk suara.¹⁷ Gambar dan suara dari media ini, seperti televisi, video, film, *DVD*, dan proyektor *LCD* yang menampilkan gambar di layar, juga diproyeksikan ke layar monitor.¹⁸

Pada mata pelajaran al-Qur'an hadis, penerapan isi kandungan ayat-ayat al-Qur'an hadis kurang diamalkan dalam kehidupan sehari-hari akibat tergerus era globalisasi dan modernisasi.¹⁹ Oleh karena itu, untuk dapat menterjemahkan cita-cita normatif ke dalam kehidupan masyarakat, mata pelajaran al-Qur'an hadis harus mampu melakukannya. Hal itu berarti umat Islam seharusnya tidak memandang ajaran agama yang bersumber dari al-Quran dan hadis sebagai ajaran spiritual yang mengabaikan kesulitan-kesulitan masyarakat.²⁰ Berdasarkan Peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 Tahun 2008 menyatakan bahwa mata pelajaran al-Qur'an hadis yang berfungsi sebagai sumber utama ajaran Islam dan

¹⁶Saputro, Kuncoro Adi, Christina Kartina Sari, and S. W. Winarsi. "Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menegggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.5 (2021): 1910-1917.

¹⁷Lusiana, Septi. "Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Media Audio Visual pada Siswa Kelas II SDN Kalirejo 2 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang." *Waspada (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)* 4.2 (2020): 900-104.

¹⁸Saripah, Dian Ayu, Sri Awan Asri, and Maria Ulfa. "Upaya Meningkatkan kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Audio Visual." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*. (2021): 345-352.

¹⁹Nasution, Suryadi, and Muhammad Ikbal. "Ilmu Pendidikan Islam: Tinjauan Teoritis dalam Al-Qur'an dan Sunnah." *Madina Publishar*, 2021.

²⁰Fitriyani, Tatik, and Iman Saifullah. "Analisis Kurikulum Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Madrasah Aliyah." *Jurnal Pendidikan UNIGA* 14.2 (2020): 355-371.

pedoman hidup sehari-hari, telah membantu membentuk kembali nilai-nilai agama.²¹

Menurut Taulia, pendidik mendapatkan penghargaan yang lebih besar dari masyarakat secara keseluruhan.²² Masyarakat berharap agar mendapatkan ilmu pengetahuan dari pendidik yang memang berkewajiban mencerdaskan bangsa menuju manusia Indonesia yang sesuai dengan Pancasila.²³ Hal ini bisa menjadi landasan bahwa peserta didik sebagai calon generasi bangsa Indonesia bisa mengetahui, memahami, dan menjalankan ajaran Islam yang termuat dalam mata pelajaran al-Qur'an hadis apabila pendidik dapat mendidik dengan baik, interaktif, kreatif, dan menarik.²⁴ Jika pembelajaran yang dilakukan kurang kreatif dan tidak didukung oleh media yang tepat maka tujuan pembelajaran al-Qur'an hadis sulit untuk dicapai.²⁵

Mata pelajaran al-Qur'an hadis bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan aplikasi siswa terhadap isi al-Qur'an dan hadis berdasarkan landasan keilmuan al-Qur'an hadis. Selain itu juga bertujuan untuk meningkatkan kecintaan siswa terhadap al-Qur'an dan hadis.²⁶ Kaidah bacaan tajwid harus digunakan oleh

²¹Fitriyani, Tatik, and Iman Saifullah, *Jurnal Pendidikan UNIGA* 14.2 (2020): 355-371

²²Siregar, Taulia. "Implementasi Penggunaan Metode Drill and practice dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Tukka." *Disss*. 2022.

²³Astuti, Astuti. "Pengembangan Standar Profesional Guru dalam rangka Peningkatan Mutu Sumber Daya Manusia." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12.1 (2019): 1-4.

²⁴Hidayat, Syarip. "Integrasi Nilai Islam dalam Pendidikan: Pembelajaran Integratif di SMA Islam Al-Muttaqin Kota Tasikmalaya." *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam* 16.1 (2021): 141-156.

²⁵Azizah, Siti Nur.... *Jurnal Literasiologi* 6.1 (2021).

²⁶Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000291 Tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab. h. 47.

peserta didik, serta memahami makna dari ayat dan surah yang dibacanya.²⁷ Oleh sebab itu, diperlukan media yang sesuai untuk mencapai tujuan hadits dari topik Al-Qur'an.

Membaca ayat-ayat al-Qur'an membutuhkan media visual bersifat visual verbal minimal menggunakan buku pelajaran atau al-Qur'an yang sudah ada, paling tidak. Selain itu, dapat juga menggunakan media audio untuk menafsirkan ayat-ayat Alquran dan hadis sesuai dengan topik, seperti mempelajari dan memahami isi Alquran dan hadis.²⁸

Berdasarkan observasi awal, MAS DDI al-Ma'arif Topoyo adalah lembaga pendidikan formal yang menawarkan berbagai mata pelajaran keagamaan dan umum. Mata pelajaran Hadits Al-Qur'an merupakan salah satu mata pelajaran dalam ranah agama yang harus dikuasai oleh peserta didik. Namun dalam kegiatan pendidikan, ceramah dan ingatan lebih sering digunakan untuk menyampaikan informasi, dan media yang digunakan hanya papan tulis. Padahal, penggunaan media untuk memahami Hadits dari Al-Qur'an akan mempermudah pencapaian tujuan. Salah satunya dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah mencapai tujuan dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran. Peserta didik dapat mempelajari, memahami, dan mampu membaca Alquran dengan bantuan materi audio visual.

²⁷Kahirawati Damsi, K.H.A.I.R.A.W.A.T.I. "Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X IIS 2 UPT SMA Negeri I Palopo." Diss. Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2019.

²⁸Fauziah, Lulu. "Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MTS Pembangunan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta." *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)* 8.2 (2022): 106-116.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berpendapat bahwa diperlukan kajian dan pengembangan media pendidikan lebih lanjut, khususnya video animasi dengan judul penelitian “**Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Al-Qur’an Hadis Kelas XI Di MAS DDI Al-Ma’arif Topoyo, Kec. Topoyo, Kab. Mamuju Tengah, Prov. Sul-Bar**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media audio visual berbasis video animasi pada pembelajaran al-Qur’an Hadis kelas XI di MAS DDI al-Ma’arif Topoyo?
2. Bagaimana kelayakan media audio visual berbasis video animasi pada pembelajaran al-Qur’an Hadis kelas XI di MAS DDI al-Ma’arif Topoyo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui mengembangkan media audio visual berbasis video animasi pada pembelajaran al-Qur’an Hadis kelas XI di MAS DDI al-Ma’arif Topoyo.
2. Untuk menguji kelayakan media audio visual berbasis video animasi pada pembelajaran al-Qur’an Hadis kelas XI di MAS DDI al-Ma’arif Topoyo.

D. Manfaat Penelitian

Berikut manfaat penelitian pengembangan media berbasis video animasi untuk pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada siswa kelas XI MAS DDI al-Ma'arif Topoyo:

1. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi untuk pemahaman kita tentang bagaimana pengembangan media audio visual berbasis video animasi yang berkaitan dengan Hadits dari Al-Qur'an.
2. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi tiga pihak:
 1. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan informasi untuk membantu guru menggunakan materi audio visual berbasis animasi video secara lebih efektif untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran.
 2. Bagi peserta didik, dengan bantuan penelitian ini akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran..
 3. Bagi peneliti, peneliti lainnya yang ingin melakukan penelitian di bidang pendidikan kemudian dapat mengambil manfaat dari informasi yang diberikan oleh penelitian ini.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu media audio visual berbasis animasi video dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas XI MAS DDI al-Ma'arif Topoyo khususnya materi etos kerja pribadi muslim.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Berikut adalah asumsi pengembangan dalam penelitian ini:

- a. Produk pengembangan media audio visual yang akan dikembangkan hanya memenuhi kriteria valid suatu produk yang diharapkan layak atau tidaknya media berbasis video animasi pada pembelajaran al-Qur'an Hadis.
- b. Penciptaan media audio visual berbasis animasi video ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dan pendidik dalam mempelajari al-Qur'an hadis.

2. Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini keterbatasan dalam penelitian ini:

- a. Produk media audio visual yang dikembangkan hanya berupa video animasi.
- b. Hanya diuji cobakan pada kelompok kecil secara terbatas.
- c. Hanya sampai pada uji valid berupa kelayakan suatu produk.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan adalah penelitian sebelumnya yang serupa yang telah dilakukan untuk menjelaskan variasi atau potensi temuan penelitian. Evaluasi temuan penelitian terdahulu yang relevan berfungsi sebagai pembandingan terhadap penelitian yang dilakukan peneliti. Setelah melakukan pencarian dari beberapa karya ilmiah, banyak penelitian yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Effi Agustiawan dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran PAI Peserta didik Kelas VII di SMP Negeri 3 Pagar Alam.*¹ Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Menjelaskan media pembelajaran audio visual yang dapat diterima dalam meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pagar Alam. (2) Menjelaskan cara kerja bahan ajar audio visual untuk meningkatkan prestasi akademik. Sebuah desain penelitian dan pengembangan penelitian digunakan untuk penyelidikan ini. Lembar penilaian dan nilai ujian siswa merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Uji-t dan nilai rata-rata (mean) digunakan dalam

¹Agustiawan, E. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran PAI Peserta didik Kelas VII di SMP Negeri 3 Pagar Alam." *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 112 (2021): 194-203.

analisis data. Hasil penelitian yang didukung oleh ahli media dan ahli materi ini menunjukkan potensi media audio visual yang diproduksi di SMP Negeri 3 Pagar Alam untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi pelajaran agama Islam untuk salat berjamaah kelas VII. Berdasarkan penelitian baik skala kecil maupun skala besar, materi pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Negeri 3 Pagar Alam.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mardiatun Husna dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Macromedia Flash 8.0 pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTsS Insan Qur'ani Aceh Besar*.² Penelitian tersebut memverifikasi kelayakan materi pembelajaran audio visual yang dibangun di atas *Macromedia Flash 8.0* dan mengkaji seberapa baik respon siswa terhadap materi pembelajaran. Model ADDIE digunakan dalam desain penelitian yang mengikuti metodologi *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini memperoleh hasil kualitas media sebesar 83% termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Uji kelayakan berdasarkan materi mendapat nilai sebesar 76% termasuk ke dalam kriteria layak. 92% siswa yang menanggapi survei memenuhi persyaratan sangat tertarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran audio visual berbasis *Macromedia Flash 8.0* di MTs Insan Qur'ani Aceh Besar memuat materi tentang sistem gerak manusia yang

²Husna, M. "*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Macromedia Flash 8.0 pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTsS Insan Qur'ani Aceh Besar*." Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh. 2021.

sangat layak dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mukhlisin dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aurora pada Mata Pelajaran PAI kelas IX di SMPN 1 Mantup Lamongan*.³ Penelitian ini memanfaatkan model pengembangan R&D Borg and Gall yang diringkas menjadi lima langkah berikut: (1) Melakukan analisis produk untuk pengembangan. (2) menciptakan hal-hal baru. (3) Validasi dan koreksi oleh para ahli. (4) Uji lapangan dan penyesuaian miniatur. (5) Uji lapangan yang luas dan barang jadi. Penelitian ini juga menggunakan kuesioner untuk memperoleh hasil. Tanggapan siswa kelas IX SMPN 1 Mantup Lamongan mendapat skor masing-masing 91% (sangat baik) dan 93% (sangat baik) pada angket, menurut hasil.

³Mukhlisin. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aurora pada Mata Pelajaran PAI kelas IX di SMPN 1 Mantup Lamongan." *Al-Makrifat: Jurnal Kajian Islam*. 1.2 (2017): 69-94.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan

No	Penulis	Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1.	Effi Agustiawan	Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran PAI Peserta didik Kelas VII di SMP Negeri 3 Pagar Alam	1. Menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development</i> . 2. Mengembangkan media audio visual.	1. Tempat dan subjek penelitian. 2. Mata pelajaran.
2.	Mardiatun Husna	Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Macromedia Flash 8.0 pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTsS Insan Qur'ani Aceh Besar	1. Menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development</i> dengan model penelitian ADDIE. 2. Mengembangkan media audio visual.	1. Tempat dan subjek penelitian. 2. Mata pelajaran.

3.	Mukhlisin	Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aurora pada Mata Pelajaran PAI kelas IX di SMPN 1 Mantup Lamongan	1. Menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development</i> . 2. Mengembangkan media audio visual.	1. Tempat dan subjek penelitian. 2. Mata pelajaran.
----	-----------	---	---	--

Berdasarkan pemaparan tersebut, berikut yang menjadi hal baru dalam penelitian ini : 1) Pemilihan visual yang lebih menarik dan berganti-ganti sesuai materi yang disampaikan. 2) Terdapat materi tambahan berupa dakwah dari ahli agama sebagai pendukung materi yang diajarkan, serta berperan sebagai bahan renungan bagi peserta didik. 3) Pembacaan dalil-dalil tentang etos kerja pribadi muslim dengan tujuan agar peserta didik dapat mengetahui, memahami, serta mengikuti cara membaca al-Qur'an dengan benar.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media

Pengembangan menurut KBBI artinya proses, cara, perbuatan mengembangkan.⁴ Metode atau proses yang digunakan untuk meningkatkan

⁴Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima, Aplikasi Luring resmi Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

produk disebut pengembangan.⁵ Pengembangan dilakukan secara sistematis dan objektif dimulai dari pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data untuk menjawab suatu masalah atau menguji suatu teori.⁶ Selain itu, pengembangan digunakan untuk meningkatkan informasi terkini dan menemukan pengetahuan baru untuk menghasilkan produk.

Pada penelitian ini media pembelajaran dirancang dengan menggunakan metode ADDIE. Model ADDIE ini merupakan pengembangan yang baik dan efisien untuk digunakan adalah model ADDIE. Menurut Barokati dan Annas, model ADDIE memandu pengembangan pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung pembelajaran itu sendiri.⁷ Model ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu sebagai berikut:⁸

- a. Analisis (*analysis*), yaitu analisis materi dan analisis media pembelajaran.

Pada fase ini, hal-hal berikut harus dilakukan:

- (1) Menelaah kurikulum dengan memperhatikan KI, KD, penanda pencapaian kompetensi, dan isi mata pelajaran;
- (2) mengkaji aksesibilitas, kesesuaian, dan kegunaan sumber belajar;

⁵Mahfud, Imam, and Eko Bagus Fahrizqi. "Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional untuk Siswa Sekolah Dasar." *Sport Science and Education Journal* 1.1 (2020).

⁶Herdayati, and S.T. Syahrial. "Desain Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian." *Online Int. Nas.* Vol. 7 No. 1, Januari-Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta 53.9 (2019): 1689-1699.

⁷Kurnia, Tia Dwi, dkk. "Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip." *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*. (2019): Vol. 1. No. 1.

⁸Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3.1 (2019): 35-42.

- (3) memeriksa kebutuhan siswa untuk memastikan persyaratan dan masalah mereka dengan proses pendidikan.⁹
- b. Desain (*design*), yang dalam hal ini meliputi pembuatan tujuan, soal tes, dan teknik belajar. Tahap desain pembuatan model pembelajaran dapat disamakan dengan pembuatan kegiatan belajar mengajar. Menetapkan tujuan pembelajaran, merencanakan kegiatan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan membangun perangkat evaluasi hasil belajar merupakan langkah-langkah dalam proses yang sistematis.¹⁰
- c. Pengembangan (*development*), adalah tahap dimana bahan ajar disiapkan dengan maksud untuk menciptakan bentuk akhir dari media pembelajaran setelah penyesuaian dilakukan sebagai tanggapan atas umpan balik, ide, penilaian profesional, dan data uji coba.¹¹
- d. Implementasi (*implementation*), yaitu tahapan dalam mempraktekkan sistem pembelajaran yang telah ditetapkan. Pelaksanaan implementasi ini melibatkan pengujian media pada peserta didik secara langsung. Langkah evaluasi kemudian dilakukan dengan menggunakan data uji coba sebagai

⁹Rawa, Natalia Rosalina. "Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Matematika Berbasis Pendekatan *scientific* pada Materi Aritmatika Sosial bagi Siswa SMP." *Jurnal Kependidikan Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Keustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6,2 (2020): 319-328.

¹⁰Puspasari, Ratih. "Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model ADDIE." *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 3.1 (2019): 137-152.

¹¹Kimianti, Febyarni, and Zuhdan Kun Prasetyo. "Pengembangan E-Modul IPA Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 7.2 (2019): 91-103.

pedoman.¹²

- e. Evaluasi (*evaluation*), tahap akhir dari model ADDIE. Proses evaluasi dilaksanakan untuk memberikan masukan bagi pengguna metode. perubahan yang dilakukan sebagai tanggapan terhadap temuan evaluasi atau tuntutan bahwa pendekatan baru tidak memuaskan. Sebagai hasil dari tahap ini, akan dihasilkan sebuah laporan tentang setiap langkah review dan modifikasi, bersama dengan umpan balik umum tentang perubahan yang telah dilakukan.¹³

2. Media Audio Visual berbasis Video Animasi

a. Pengertian Media Audio Visual

Tiga kata membentuk media audio-visual, dan masing-masing memiliki arti khusus yang, jika disatukan, memberikan arti yang dapat dimengerti pada frasa tersebut.¹⁴ Bentuk jamak dari kata "medium" adalah "media". Media adalah sarana yang mengirimkan informasi dari sumber ke penerima.¹⁵ Media didefinisikan oleh KBBI sebagai alat atau cara berkomunikasi.¹⁶ Sedangkan Menurut bahasa, kata "media" berasal dari kata latin "medius" yang berarti

¹²Rumengan, Irma M., Arie SM Lumenta, and Sary DE Paturusi. "Pengembangan Daring Pendidikan dan Pelatihan Aparatur Sipil Negara Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Papua Barat." *Jurnal Teknik Informatika* 14.3 (2019): 303-312.

¹³Maydiantoro, Albet. "Model-model Penelitian Pengembangan (*Research and Development*)."¹³ (2021).

¹⁴Mujahidin, Arif Agus, et al. "Urgensi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI Pada Masa Pandemi Covid-19." *Misykat Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadist Syari ah dan Tarbiyah* 6.2 (2021): 183-196.

¹⁵Jamaluddin, Gilang Maulana. "Media Pembelajaran PAI." *Evaluasi dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (2021): 55.

¹⁶Anshori, Sodiq. "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran." *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN dan Sosial Budaya* 2.1 (2018).

“tengah” (perantara atau pengantar).¹⁷ Dalam konteks ini, media diibaratkan sebagai wadah yang berfungsi sebagai alat berbagi informasi atau komunikasi.

Menurut Kuncoro, media juga berperan sebagai wahana untuk menyebarkan pesan yang dapat membangkitkan minat, membangkitkan intelek, dan menginspirasi tindakan. Kuncoro juga mengatakan bahwa media dapat digunakan sebagai sarana penyebaran gagasan yang dapat menggugah pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, aktivitas, dan partisipasi peserta didik, yang akan membantu proses belajar mengajar yang diharapkan antara pendidik dan peserta didik.¹⁸ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media adalah sekumpulan alat yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan untuk memudahkan proses penyampaian dan penerimaan informasi, sehingga memungkinkan peserta didik mudah memahami materi dan aktif dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat mengirimkan dan menyebarkan pesan dari sumber dengan cara terencana untuk menumbuhkan suasana yang memungkinkan pembelajaran yang efisien dan efektif untuk peserta didik. Media pembelajaran dapat meningkatkan literasi teknis dan digital peserta didik sekaligus bermanfaat bagi institusi pendidikan.¹⁹

¹⁷Muryaningsih, Sri, and Oksarini Dwi Utami. “Media Pembelajaran Berbahan *Loose Part* dalam Pembelajaran Eksak di MI Kedungwuluh Lor.” *Khazanah Pendidikan* 15.1 (2021): 84-91.

¹⁸Saputro, Kuncoro Adi, dkk. "Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.5 (2021): 1910-1917.

¹⁹Hasriadi, Hasriadi, *et al.* “Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara.” *Madaniya* 4.2 (2023): 531-539.

Audio berdasarkan KBBI merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar.²⁰ Menurut Daryanto, bahwa istilah "audio" berasal dari kata "*audible*", yang menunjukkan bahwa suara dapat didengar oleh telinga manusia dalam keadaan aslinya.²¹ Bahan ajar audio dengan teknologi yang memanfaatkan sinyal audio secara langsung merupakan salah satu contoh sumber daya pendidikan noncetak. Guru dapat menggunakan sumber daya ini untuk membantu siswa mempelajari kompetensi tertentu. Manshur, mendefinisikan media audio sebagai memiliki kualitas utama dalam simbol pendengaran yang dapat berupa verbal (dalam bentuk bahasa lisan atau kata-kata) dan non-verbal.²² Penjelasan ini mengarah pada kesimpulan bahwa media audio adalah jenis media non-cetak (verbal) yang dapat digunakan guru untuk menyajikan informasi kepada siswa untuk membantu pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media Audio Visual

Jenis media audio visual yang dapat digunakan dalam proses pendidikan sangat beragam, film dan televisi hanyalah dua contoh. Ada juga benda-benda tiga dimensi yang biasanya disajikan (seperti model rempah-rempah, kotak pasir, peta

²⁰Laija, Ricaro. "Implementasi Algoritma Aes 256 Bit dan Lsb untuk Pengamanan dan Penyisipan Pesan Teks pada File Audio." *Pelita Informatika: Informasi dan Informatika* 8.4 (2020): 467-469.

²¹Ariessaputra, Suthami, et al. "Peningkatan Kualitas audio di Musholla Al-Huda Desa Gunungsari." *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)* 1 (2018): 546-556.

²²Manshur, Umar, and Maghfur Ramdlani. "Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Al-Murabi* 5.1 (2019): 1-8.

listrik, dan koleksi dioma).²³ Wida Budiarti mengklaim bahwa ada dua kategori media audio visual yang berbeda:²⁴

- 1) Audio visual gerak mengacu pada media, seperti film suara dan kaset video, yang menggabungkan suara dan gambar bergerak.²⁵
- 2) Audio visual *silence*, atau film slide bersuara, film bersuara, dan cetakan bersuara, adalah bentuk media yang menampilkan suara dan visual secara bersamaan.²⁶

Sebaliknya, Fatmawati mengklaim bahwa ada dua kategori media audio visual, sebagai berikut:²⁷

- 1) Audio visual murni (gerakan), suatu bentuk media yang dapat menampilkan baik suara maupun gambar bergerak.²⁸
- 2) Audio visual tidak murni adalah jenis media yang menggabungkan unsur audio dan visual dari beberapa sumber. Jenis audio ini sering disebut

²³Tarigan, Iren Damayanti BR. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Audio Visual pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 040443 Kabanjahe." Diss. Universitas Quality Berastagi, 2021.

²⁴Widi Budiarti, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs Ma'arif NU 7 Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017." IAIN Metro, 2017.

²⁵Yusmawati, Yusmawati, Taufik Rihatno, and Rismawanti Rismawanti. "Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Melempar dengan Media Audio Visual pada Siswa Kelas III SDN 03 Jelambar Baru Jakarta Barat." *Jurnal Segar* 8.2 (2020): 80-89.

²⁶Maryam, Dewi, et al. "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Media Audiovisual." *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7.1 (2020): 43-50

²⁷Fatmawati, Nur Aini. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Minat Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Fiqih kelas VII di MTs NU Ibtidaul Falah Samirejo Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019." Diss. IAIN Kudus, 2019.

²⁸Istiyanto, Bayu. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs NU Mazro'atul Huda Karanganyar Demak Tahun 2019/2020. Diss. IAIN Kudus, 2020.

sebagai audio visual plus bisu dan terdiri dari media yang memutar gambar diam dan suara secara bersamaan, seperti slide suara atau bingkai suara.²⁹

Berdasarkan penjelasan tersebut, media yang dihasilkan dalam penelitian ini termasuk ke dalam jenis audio visual *silence* atau audio visual tidak murni. Hal itu dikarenakan video animasi yang dihasilkan berupa media yang menampilkan gambar (visual) dan suara secara bersamaan.

c. Fungsi Media Audio Visual

- 1) Fungsi edukatif, memiliki potensi untuk memberikan dampak positif pada pendidikan peserta didik dengan mendorong pemikiran kritis, memberi mereka pengalaman yang bermakna, dan memperluas wawasan mereka.³⁰
- 2) Fungsi sosial, meliputi akses universal terhadap informasi yang akurat di berbagai ranah kehidupan.³¹
- 3) Peran ekonomi, yang memastikan bahwa tujuan tercapai secara efisien dan biaya, tenaga kerja, dan waktu dikelola tanpa mengorbankan efektivitas pemasaran.³²
- 4) Peranan kebudayaan, yaitu mengadakan perubahan-perubahan dalam kehidupan manusia yang dapat berlangsung terus dan mewariskan

²⁹Atmaja, Hamdan Tri. "Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah yang Berbasis pada Konversasi Kearifan Lokal Bbagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara." *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran* 1.2 (2019): 131-140.

³⁰Permana, Muhammad Widi. "Pengaruh Media Presentasi Audio Visual terhadap Efektivitas Belajar Siswa SMP di Kabupaten Sumedang." *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 1.1 (2023): 348-358.

³¹Apriliani, Elsa Aristantya. "Pengembangan Media Audiovisual dalam Menulis Teks Deskripsi Peserta Didik Kelas VII SMP Berdasarkan Kurikulum Merdeka." Diss. Universitas Malang, 2023.

³²Isnaeni, Neni, and Dewi Hildayah. "Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa." *Jurnal Syntax Transformation* 1.5 (2020): 148-156.

komponen-komponen kebudayaan dan kesenian yang telah ada dalam masyarakat.³³

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Bagi peserta didik, menggunakan media audio visual untuk belajar adalah pengalaman baru. Media edukasi yang biasa disebut dengan video ini memungkinkan pengguna untuk melihat gambar secara langsung dan mendengar suara. Karena dapat direkam menggunakan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, media ini memiliki kemampuan tambahan.³⁴ Kelebihan media audio visual adalah sebagai berikut.

- 1) Memberikan materi atau pesan pembelajaran yang realistis, yang secara signifikan.
- 2) Meningkatkan pembelajaran dan memiliki daya tarik unik yang dapat menginspirasi anak untuk belajar.
- 3) Cara yang bagus untuk mendorong pembelajaran psikomotorik.
- 4) Membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan, apalagi jika digabungkan dengan teknik ceramah dan diskusi.
- 5) Meningkatkan daya ingat atau mengingat materi pelajaran yang sedang dipelajari.³⁵

³³Susanto, Heri, and Abdul Muis Miraza. "Pengaruh Audio Visual Grafis dalam Implementasi PERWALI No. 15 tahun 2016 terhadap Efektivitas Pelayanan Penerima Hibah/Bansos di Kota Bogor." *Equity: Journal of Economics, Management and Accounting* 13.2 (2018): 104-115.

³⁴Pakpahan, Andrew Fernando, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran." Yayasan Kita Menulis, 2020.

³⁵Nomleni, Fransina Theresiana, and Theodora Sarlotha Nirmala Manu. "Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah." *Schorlia: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 8.3 (2018): 219-230.

Sementara itu, Suprianto menyebutkan manfaat media audio-visual sebagai berikut:

- 1) Memberikan pesan kepada peserta didik yang bisa dipahami lebih luas.
- 2) Sangat baik untuk menggambarkan prosedur.
- 3) Mengatasi kendala ruang dan waktu.
- 4) Video yang dapat diputar ulang dan dihentikan bila perlu lebih realistis.
- 5) Membuat kesan yang membekas sehingga dapat mempengaruhi sikap peserta didik.³⁶

Meskipun memiliki banyak kelebihan, media audio visual ini tentu saja memiliki kekurangan juga. Berikut ini adalah beberapa kekurangan dari media audio visual:

- 1) Memerlukan biaya mahal untuk mengadakan peralatannya secara lengkap.
- 2) Penggunaan media audio visual bergantung pada energi listrik yang tersedia.
- 3) Karena koneksi pada dasarnya hanya satu arah, tidak ada opsi untuk umpan balik.
- 4) Mendorong keinginan untuk menonton CD yang hanya demi hiburan daripada materi pendidikan sifatnya melemahkan pembelajaran.³⁷

³⁶Suprianto, Edy. "Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1.02 (2020): 22-32.

³⁷Hasibuan, Lisa Maharani. "Analisis Model Pembelajaran *Active Learning* dengan Teknik *Learning Start With A Question* Berbantu Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. Diss. UMSU, 2020.

e. Strategi Penerapan Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran

Berikut ini adalah beberapa faktor yang harus dipertimbangkan pendidik ketika menggunakan materi audio-visual untuk pengajaran:

- 1) Karakteristik peserta didik, setiap pendidik perlu mengenal sifat-sifat tersebut. Hal itu dikarenakan karakter tiap peserta didik berbeda-beda. Sehingga pendidik hendaknya memahami karakter peserta didik agar mengetahui kebutuhan mereka dan untuk memastikan efektifitas penggunaan media pembelajaran.
- 2) Menetapkan tujuan pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menetapkan tujuan pembelajaran yang harus dipenuhi. Aspek kognitif, emosional, dan psikomotor semuanya harus terpenuhi. Pengetahuan adalah komponen kemampuan kognitif yang berkaitan dengan pemikiran, pemecahan masalah, dan penyelesaian. Bakat yang berkaitan dengan sikap, nilai, minat, dan penghayatan dikenal dengan aspek afektif (nilai). Selanjutnya adalah aspek psikomotorik, yang berkaitan dengan ketangkasan manual atau keterampilan motorik.
- 3) Membuat konten dan media yang sesuai. Sumber belajar dan media yang akan digunakan perlu dibuat lebih efisien. Ini mencoba untuk menghindari pemborosan waktu, tenaga dan uang. Kemampuan isi dan media untuk mendongkrak minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar merupakan faktor lain yang perlu diperhatikan.
- 4) Uji coba media. Tujuan utama eksperimen ini adalah menghindari terjadinya peristiwa yang tidak diinginkan, seperti ketidakmampuan

untuk memutar film atau video atau mendengar suara. Semua itu jelas akan mengakibatkan pelanggaran oleh dosen dan mungkin juga berdampak negatif pada kelas secara keseluruhan.³⁸

Langkah-langkah pemanfaatan materi audio visual dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membuat jadwal kegiatan harian berdasarkan tujuan pembelajaran.
 - 2) Guru menyiapkan laptop, sound system, kabel, dan video untuk penyiaran.
 - 3) Guru mengamati bagaimana siswa duduk ketika mereka merasa nyaman.
 - 4) Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan teknis pembelajaran saat mengajak siswa menonton video.
 - 5) Siswa kemudian bersiap untuk menonton video presentasi.
 - 6) Guru melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa.³⁹
- f. Video Animasi Pembelajaran

Video terdiri dari serangkaian bingkai visual/gambar yang diputar cepat. Langkah-langkah gerakan ditangkap di setiap *frame*.⁴⁰ Jika rangkaian foto diputar ulang dengan kecepatan lebih dari 20 frame per detik, mata kita tidak akan bisa membedakan perbedaan (titik jeda pergerakan) antar frame. Ini akan tampak

³⁸Purnaningsih, Pari. "Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris." *Pedagogy: Jurnal Pengembangan Pembelajaran* 1.1 (2019): 31-46.

³⁹Razuba, Febrianty. "Penggunaan Media Audio Visual dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak di RA Assfi'iyah Mada Jaya Away Khilau Pesawaran." Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2019.

⁴⁰Pratama, Andreansyah. "Implementasi Video *Live Shoot Safety Induction* di Gedung Graha Politeknik Negeri Sriwijaya." Diss. Politeknik Negeri Sriwijaya, 2019.

bergerak ke otak kita sebagai ilusi.⁴¹ Objek yang bermanfaat ini dapat digunakan sebagai alat pengajaran di kelas untuk meningkatkan tingkat pencapaian peserta didik.

Peserta didik, dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Komponen animasi dapat digunakan untuk memberikan video pendidikan tampilan yang lebih menarik.⁴² Salah satu teknik untuk membantu proses pembelajaran adalah video animasi, yang menggunakan grafik yang dapat mengubah bentuk, ukuran, dan warna serta bergerak seperti objek nyata.⁴³ Karya animasi ini terdiri dari banyak kumpulan objek yang telah ditempatkan dengan indah untuk memungkinkan mereka bergerak di sepanjang jalur yang telah ditentukan kapan saja.⁴⁴ Peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan mengurangi kebosanan selama proses pembelajaran dengan bantuan video animasi ini.⁴⁵

⁴¹Pambudi, Rilo, Afif Afghohani, and Isna Farahsanti. "Pengaruh Media Video *YouTube* terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sukaharjo Tahun Ajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidikan* 28.1 (2019): 175-182.

⁴²Sidarta, Cindy Aprillya, and Tri Nova Hasti Yunianta. "Pengembangan Video Animasi Pola Konfigurasi Objek untuk Pembelajaran Jarak Jauh." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12.2 (2022): 127-138.

⁴³Sunami, Mayang Ayu, and Aslam Aslam. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Zoom Meeting* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.4 (2021): 1940-1945.

⁴⁴Ponza, Putu Jeery Radita, I. Nyoman Jampel and I. Komang Sudarma. "Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 6.1 (2018): 9-19.

⁴⁵Sunandar, 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.

3. Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

Al-Qur'an Hadis merupakan salah satu mata pelajaran yang tercakup dalam pendidikan agama Islam di Madrasah Aliyah.⁴⁶ Mata pelajaran ini menggantikan Al-Qur'an Hadits yang wajib dipelajari oleh peserta didik di MAS. Peningkatan ini dicapai dengan mengkaji, memperluas, dan memperkaya kajian al-Qur'an dan al-Hadits, khususnya yang berkaitan dengan landasan keilmuan sebagai bekal untuk menempuh pendidikan tinggi, serta memahami dan menerapkan tema-tema demokrasi, manusia dan tanggung jawabnya di bumi, dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dari sudut pandang al-Qur'an dan al-Hadis sebagai persiapan untuk hidup bermasyarakat.⁴⁷

Mempelajari al-Qur'an hadis di Madrasah Aliyah membantu menginspirasi peserta didik untuk mengkaji dan mengamalkan akhlak dan pelajaran yang terdapat dalam Hadits.⁴⁸ Teks-teks ini berusaha untuk menetapkan al-Quran dan hadis sebagai sumber utama doktrin Islam sekaligus berfungsi sebagai prinsip dan aturan hidup. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000291 Tahun 2013 menyebutkan tentang tujuan kajian al-Qur'an dan hadis sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan rasa suka terhadap al-Qur'an dan hadis di kalangan peserta didik.

⁴⁶Alim, Nur, Mahyudin Ritonga, and Mafardi Mafardi. "Korelasi Kegiatan Ekstraturikuler Sanggar Al-Qur'an Hadis di MAN 4 Pasaman Barat." *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam* 12.2 (2020): 246-255.

⁴⁷Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000291 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab . 47

⁴⁸HS, Suwito, Tuti Indriyani, and Nispi Syahbani. "Metode yang diterapkan oleh Guru Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Laboratorium Kota Jambi." Diss. UIN Sulthan Thaha SAifuddin Jambi, 2021.

- b. Memberikan peserta didik pembenaran yang ditemukan dalam al-Qur'an dan hadis untuk digunakan sebagai kerangka kerja untuk menghadapi dan menavigasi kehidupan.
- c. Membangun landasan ilmiah al-Qur'an dan hadis, meningkatkan pemahaman dan penerapan isi al-Qur'an dan hadis.⁴⁹

Berdasarkan hal tersebut, untuk mengaktifkan tujuan yang telah ditetapkan maka pendidik harus mengatur diri dengan desain yang efektif berdasarkan tujuan tersebut. Untuk memastikan bahwa siswa memahami dan mempertahankan prinsip-prinsip yang terkandung dalam Alquran dan Hadits, pendidik juga harus memiliki keterampilan dan kompetensi yang diperlukan dalam manajemen pembelajaran.⁵⁰

Berdasarkan KMA No. 183 tahun 2019, berikut ini ruang lingkup mata pelajaran Hadits dari Al-Qur'an:

- a. Dasar-dasar ilmu al-Qur'an meliputi al-Qur'an dan dugaan wahyu-wahyunya, sejarah penyusunan dan penurunannya, bukti-bukti kebenarannya, keajaiban-keajaiban yang tercatat dalam al-Qur'an, pokok tema, susunan ayat dan surat di dalamnya.
- b. Konsep dasar ilmu al-hadits meliputi: hadis, sunnah, khabar, dan atsar (berbagai sunnah), pengembangan hadis, unsur-unsur hadis, fungsi hadis pada al-Qur'an, pembagian hadits dalam hal kuantitas dan distribusi hadits dari segi kualitas, biografi tokoh hadis, dan kitab-kitabnya.
- c. Pokok-pokok bahasan yang dikaji dari sudut pandang Alquran dan Hadits adalah sebagai berikut:
 - 1) Manusia dan tugasnya sebagai khalifah di bumi.
 - 2) Demokrasi dan musyawarah mufakat.
 - 3) Keikhlasan dalam beribadah.
 - 4) Nikmat Allah dan cara mensyukurinya.
 - 5) Perintah menjaga kelestarian lingkungan hidup.
 - 6) Pola hidup sederhana dan perintah menyantuni para duafa.
 - 7) Berkompetisi dalam kebaikan.
 - 8) Amar ma'ruf nahi mungkar.

⁴⁹Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000291 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab . 47

⁵⁰Zafi, Ashif Az, and Partono Partono. "Desain Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran al-Quran Hadis." *Matan: Journal of Islam and Muslim Society* 2.1 (2020): 16.

- 9) Ujian dan cobaan manusia.
- 10) Tanggung jawab manusia terhadap keluarga dan masyarakat.
- 11) Berlaku adil dan jujur.
- 12) Toleransi dan etika pergaulan.
- 13) Etos kerja.
- 14) Makanan yang halal dan baik.
- 15) Ilmu pengetahuan dan teknologi.⁵¹

Pada proses memproduksi dan mengembangkan media audio visual berbasis video animasi, peneliti menggunakan salah satu sumber Hadits Al-Qur'an sebagai bahan penelitian. Materi yang akan diangkat peneliti yaitu materi pada semester 2 tentang "Etos Kerja Pribadi Muslim". Dalam materi tersebut membahas beberapa sub bab, di antaranya:

- a. Menganalisis QS al-Jumu'ah/62: 9-11
- b. Menganalisis QS al-Qasas/28: 77
- c. Menganalisis hadis Nabi tentang etos kerja pribadi muslim
- d. Perilaku orang yang mempunyai etos kerja pribadi muslim.⁵²

Berikut ini tujuan pembelajaran mata pelajaran al-Qur'an Hadis tema Etos Kerja Pribadi Muslim berdasarkan KMA No. 183 Tahun 2019:

- a. Peserta didik dapat mendemonstrasikan hafalan QS al-Jumu'ah/62: 9-11; QS al-Qasas/28: 77; dan hadis tentang etos kerja.
- b. Peserta didik dapat menyebutkan makna mufradat QS al-Jumu'ah/62: 9-11; QS al-Qasas/28: 77; dan hadis tentang etos kerja.
- c. Peserta didik dapat menganalisis kandungan QS al-Jumu'ah/62: 9-11; QS al-Qasas/28: 77; dan hadis tentang etos kerja.
- d. Peserta didik dapat menunjukkan perilaku etos kerja dalam kehidupan

⁵¹Keputusan Menteri Agama No. 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah.

⁵²Pahrrurroji M. Bukhori, *Al-Qur'an Hadis MA Kelas XI*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020), h. 152.

sehari-hari.⁵³

C. Desain Produk

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk sebagai berikut:

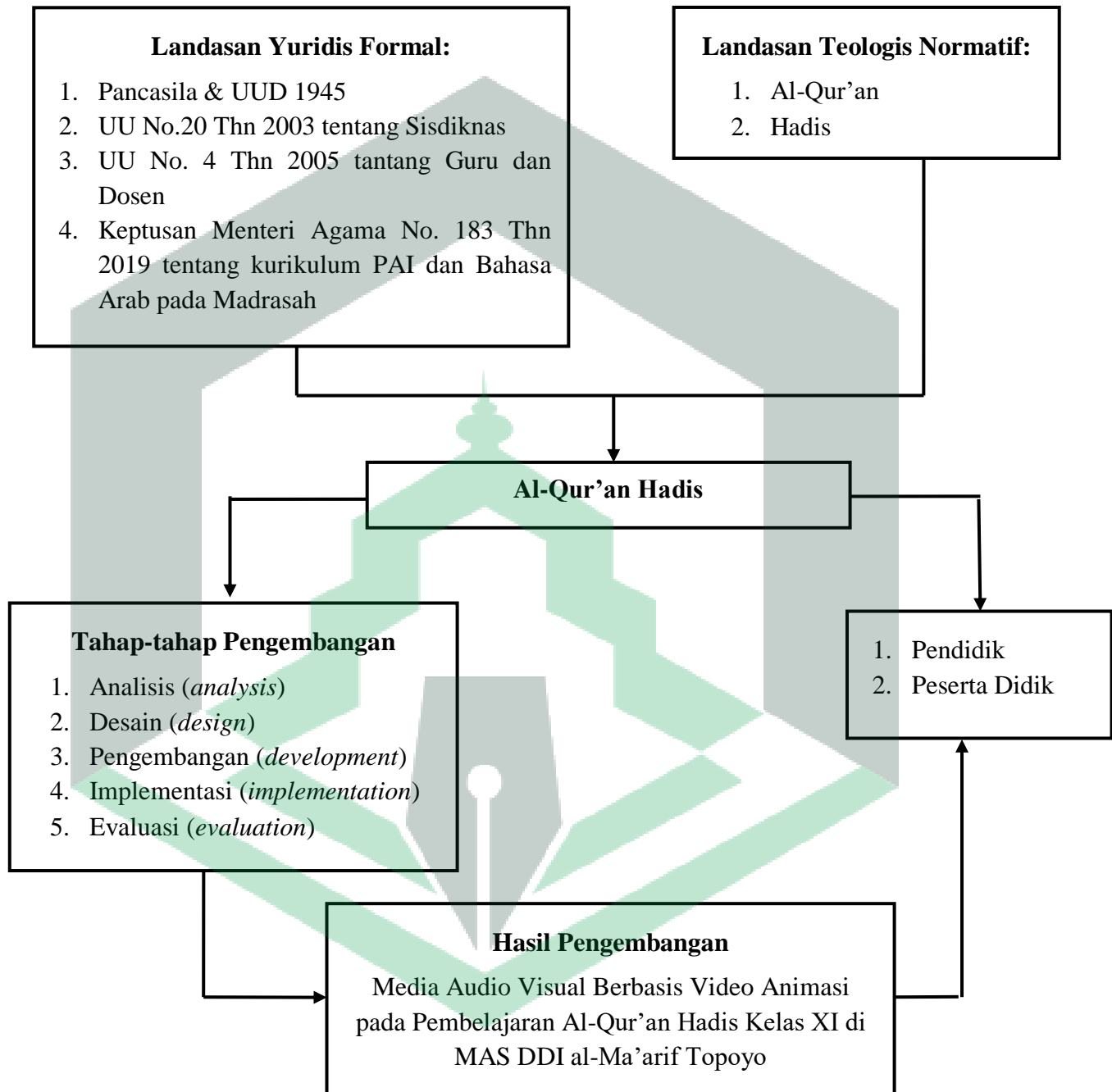
1. Media audio visual yang dibuat ini berbasis video animasi untuk pembelajaran al-Qur'an hadis.
2. Media audio visual berbasis video animasi sebagai metode pengajaran alternatif untuk membantu siswa menjadi lebih mahir dalam mempelajari al-Qur'an hadis.
3. Subjek uji dalam penelitian ini meliputi ahli media dan ahli materi yang dipaparkan materi melalui video animasi pada pembelajaran al-Qur'an hadis. Selain itu, perubahan dibuat pada produk atau media tergantung pada umpan balik dan saran dari responden.

D. Kerangka Pikir

Tahap pertama dalam mengarahkan penelitian adalah kerangka pikir. Informasi berikut dikumpulkan menggunakan pendekatan ini. Pembuatan media audio visual berbasis video animasi pada materi pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas XI tentang etos kerja pribadi muslim menjadi pokok bahasan penelitian ini dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Berikut kerangka pikir dalam penelitian ini:

⁵³Keputusan Menteri Agama No. 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah.

Bagan 2.1 Kerangka Pikir



BAB III

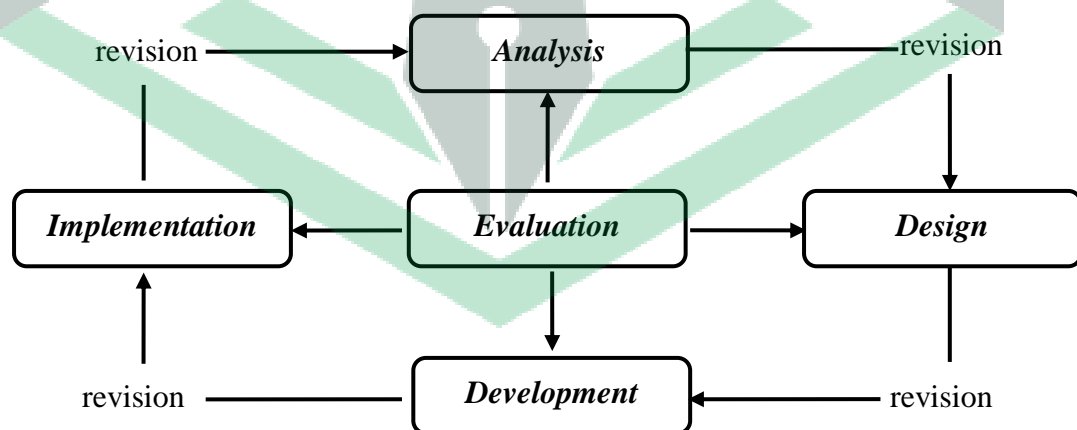
METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah jenis pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu, menilai kinerjanya, dan meningkatkannya.¹ Oleh karena itu, penelitian pengembangan diperlukan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan suatu produk sehingga dapat memperlancar dan mendukung proses pembelajaran.

Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation atau yang dikenal dengan ADDIE adalah model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini.² Tahapan dalam pengembangan model ini yaitu sebagai berikut:

Bagan 3.1 Tahapan Pengembangan Media Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Al-Quran Hadis



¹Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 530.

²Haryati, Sri. “*Research and Development (R&D)* sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan.” *majalah Ilmiah Dinamika* 37.1 (2012): 15.

a. Analisis (*analysis*)

Analisis merupakan tahap awal dalam proses identifikasi kebutuhan awal pembuatan media pendidikan. Tahap analisis ini meliputi tiga hal, yaitu analisis media pembelajaran, analisis materi dan analisis karakteristik siswa MAS DDI al-Ma'arif Topoyo. Tahap ini berisi kegiatan mencari informasi yang dapat digunakan sebagai landasan diperlukannya pengembangan media. Cara untuk mendapatkan informasi atau data-data tersebut yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dan lembar angket (lembar angket ahli media dan materi dan lembar respon peserta didik).

b. Desain (*design*)

Tahap kedua dalam pembuatan media yang akan diproduksi adalah desain. Temuan penyelidikan dari tahap sebelumnya dijadikan acuan dalam membuat desain. Bagi peserta didik di MAS DDI al-Ma'arif Topoyo, diproduksi media berupa video animasi pembelajaran tentang al-Qur'an hadis.

c. Pengembangan (*development*)

Pembuatan media pembelajaran inilah yang menjadi kegiatan pada tahap ini. Peneliti memproduksi media berdasarkan desain yang telah dibuat. Media yang dibuat selanjutnya akan melalui pengujian dalam tiga tahap, yaitu:

a. Tahap pengujian oleh pengembang

Video pembelajaran pada tahap ini sedang diuji untuk meningkatkan tampilan desain. Kegagalan media audio visual berbasis video animasi dalam memanfaatkan video tersebut kemudian akan dipelajari. Video animasi diperbaiki menggunakan data yang dikumpulkan pada tahap ini.

b. Tahap pengujian oleh dosen pembimbing

Pada tahap ini, peneliti dan pembimbing mendiskusikan tentang bahan ajar yang dibuat. Hal ini penting untuk mengumpulkan umpan balik dan ide pembimbing untuk meningkatkan media yang sedang dibuat. yang telah diperbaiki sebagai hasil evaluasi dan konsultasi pengawas terhadap bahan ajar.

c. Tahap pengujian oleh validator

Pada tahap ini, peneliti mendiskusikan produk media pembelajaran awal yang dihasilkan dengan dosen pembimbing. Ia mencoba untuk mengumpulkan saran dan masukan dari manajer untuk memperbaiki materi yang dibuat. perangkat pembelajaran yang telah ditinjau oleh pengawas setelah konsultasi dan kemudian diperbaiki sebagai hasilnya.

d. Implementasi (*implementation*)

Peserta didik kelas XI di MAS DDI al-Ma'arif Topoyo yang berjumlah 23 orang dipaparkan media pembelajaran pada poin ini karena telah ditetapkan layak dan telah diuji oleh dosen ahli media dan ahli materi.

e. Evaluasi (*evaluation*)

Penciptaan media pembelajaran telah mencapai titik akhir pada tahap ini. Bahan ajar yang dihasilkan mengalami modifikasi akhir oleh peneliti selama langkah evaluasi. Berdasarkan rekomendasi dan saran yang diberikan mahasiswa, peneliti dapat melakukan perubahan untuk memastikan bahwa sumber belajar yang dibuat benar-benar relevan dan praktis untuk digunakan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini yakni di kelas X MAS DDI al-Ma'Arif Topoyo, tepatnya di JL. Poros Tumbu, Kabupaten Mamuju Tengah. Adapun waktu pelaksanaan penelitian tindakan telah dilakukan selama kurang lebih 2 bulan yaitu pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 .

C. Subjek dan Objek Penelitian

Peserta didik kelas XI MAS DDI al-Ma'Arif Topoyo Kabupaten Mamuju Tengah, semester 2 (genap), dengan jumlah peserta didik 23 orang, dijadikan sebagai subjek penelitian. Sedangkan pengembangan media audio visual merupakan objek dalam penelitian ini.

D. Instrumen Penelitian

Data akan diperoleh dengan cara menggunakan alat ukur yang disebut dengan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Validasi Ahli
 - a. Lembar Validasi untuk Ahli Materi

Salah seorang dosen pakar media dari IAIN Palopo memvalidasi media yang digunakan dalam penelitian ini. Validasi ini dimaksudkan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berkenaan dengan program dan tampilan. Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan saran, komentar dan saran perbaikan dari profesional media sebagai bagian dari proses validasi.

b. Lembar Validasi untuk Ahli Materi

Salah seorang dosen IAIN Palopo dan ahli materi memvalidasi materi yang dikembangkan dalam penelitian ini. Validasi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi untuk revisi materi media video animasi pada pembelajaran al-Qur'an Hadits.

2. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Lembar respon siswa digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa memahami pembuatan media audio visual video animasi serta untuk menilai keberlangsungan hasil sebagai landasan untuk revisi. Skala Likert digunakan untuk penilaian, dengan pilihan berikut: 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), dan 3 (Setuju). 4 (Sangat Setuju).

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan bagian dalam pengumpulan data. Proses observasi dimulai dengan mengidentifikasi tempat yang akan diteliti.³ Setelah itu, dilanjutkan dengan kegiatan membuat pemetaan, sehingga memperoleh gambaran umum tentang sasaran penelitian.

³Conny R. Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Indonesia: Grasindo) ISBN: 9789790810334, 9790810334. Hal. 112

2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi atau data melalui kegiatan interaksi sosial antara peneliti dengan yang diteliti.⁴ Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara dengan pendidik dan peserta didik kelas XI di DDI al-Ma'arif Topoyo.

3. Angket

Angket yaitu daftar pernyataan yang dibuat berdasarkan indikator-indikator dari variabel penelitian yang harus diisi oleh responden.⁵ Dalam penelitian ini terdapat tiga angket, di antaranya lembar angket validasi ahli media, lembar angket validasi ahli, dan lembar angket respon peserta didik.

F. Teknik Analisis Data

Setelah pengumpulan data dari semua responden atau sumber data lainnya, langkah berikutnya adalah analisis. Data yang terkumpul akan diperiksa menggunakan algoritma tertentu sebelum dikumpulkan dan disederhanakan menjadi bentuk yang mudah dibaca. Meringkas dan mendeskripsikan data yang dikumpulkan adalah tujuan dari analisis data.

1. Analisis Tahapan Pengembangan Produk

Berdasarkan proses pengembangan yang dilakukan, data pembelajaran deskriptif berupa kritik dan saran dari ahli media dan materi menunjukkan tahapan

⁴Fandi Rosi S. E., *Teori Wawancara Psikodignostik*, (Indonesia: Penerbit Leutika Prio) ISBN: 9786023712953, 6023712959

⁵Syarifudiin, Syarifuddin. "Pengaruh Metode Pemberian Tugas dan Pembelajaran Remedial dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik SMP Negeri 4 Bontocani Kecamatan Boncotani Kabupaten Bone." *Diss. Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai*, 2020.

pengembangan produk. Langkah pertama dalam melakukan penelitian pengembangan adalah mengumpulkan referensi terkait dengan isi mata pelajaran Hadits Al-Qur'an, dilanjutkan dengan mengembangkan alat dan media penelitian, dan terakhir melakukan evaluasi. Baik pakar materi maupun profesional media menjamin media ini. Berdasarkan langkah-langkah tersebut, akan tercipta karya akhir berupa media audio visual berbasis video animasi dengan etos kerja pribadi muslim

2. Analisis Data Lembar Validasi Ahli

Kelayakan media dan materi yang telah dibuat akan diuji oleh para ahli dan hasil validasi yang diperoleh tersebut akan menjadi skor. Berikut ini rumus untuk memperoleh hasil validasi:⁶

$$P = \frac{\sum S}{\sum max} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase (%)

$\sum S$ = Jumlah skor dari validator

$\sum max$ = Skor maksimal

⁶Almira Eka Damayanti, dkk., "Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android pada Materi Fluida Statis", *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, Vol. 1, No. 1, (2018), h. 65.

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan⁷

Persentase	Kriteria	Nilai Konversi
81 < SV < 100%	Sangat valid/sangat layak	5
61 < SV < 80%	Valid/layak	4
41 < SV < 60%	Cukup valid/cukup layak	3
21 < SV < 40%	Kurang valid/kurang layak	2
0 < SV < 20%	Sangat kurang valid	1

3. Analisis Data Angket respon Peserta Didik

Rumus berikut dapat digunakan untuk mengukur bagaimana peserta didik merespon media audio visual berbasis video animasi tentang etos kerja pribadi muslim.⁸

$$\%NRP = \frac{\sum NRS}{NRS \max} \times 100\%$$

Keterangan:

%NRP = Persentase (%) nilai respon peserta didik.

$\sum NRS$ = Jumlah nilai respon peserta didik.

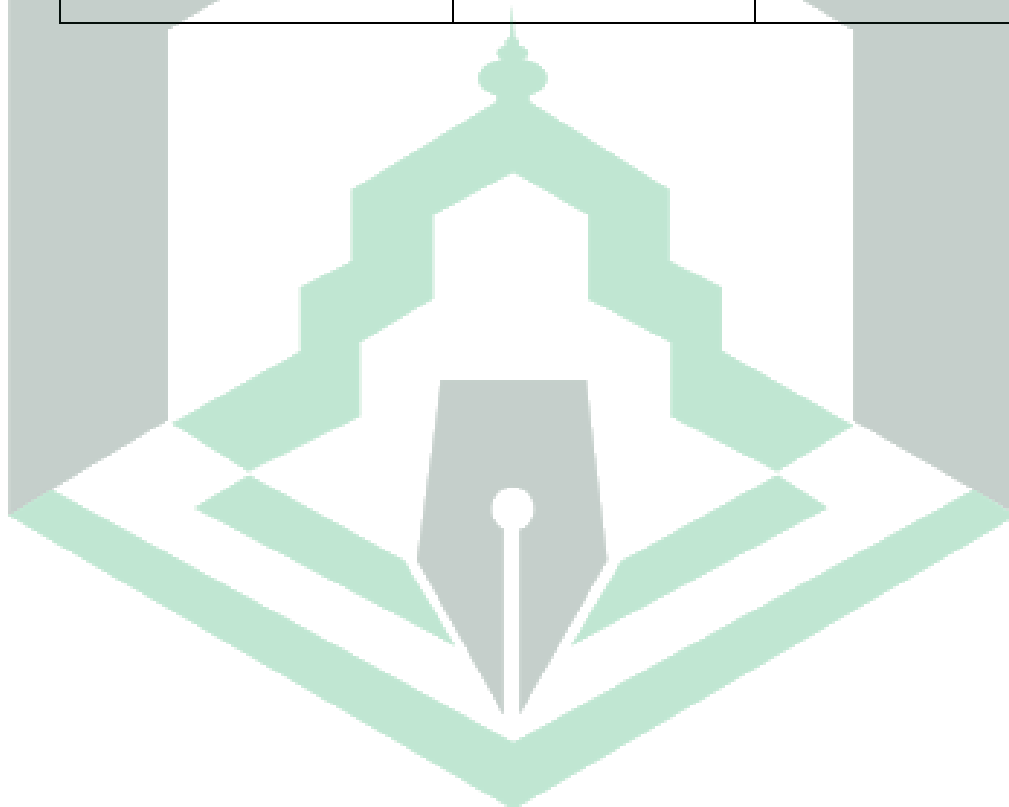
NRSmax = Nilai respon peserta didik maksimum.

⁷Almira Eka Damayanti, dkk., “Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku ..., h. 65.

⁸Almira Eka Damayanti, dkk., “Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku ..., h. 65.

Tabel 3.2 Kriteria Persentase Respon Peserta Didik

Interval	Kriteria	Nilai Konversi
81 < NRS < 100%	Sangat Tertarik	4
61 < NRS < 80%	Tertarik	3
41 < NRS < 60%	Kurang Tertarik	2
21 < NRS < 40%	Tidak Tertarik	1



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini akan mengkaji hasil pembuatan materi audio visual berbasis video animasi untuk pembelajaran al-Qur'an hadis kelas XI. Pendidik belum menggunakan media seperti yang dikembangkan oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang baru dibuat ini dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar. Selain itu, cara membaca al-quran dan hadis yang benar juga dapat dipelajari, dipahami, dan dikuasai siswa dengan bantuan media ini. Jumlah seluruh siswa kelas XI adalah 23 orang.

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Darud Da'wah wal-Irsyad (Arab: دار الدعوة والإرشاد) *Dār ad-Da'wah wal-Irsyad* atau dikenal juga dengan DDI adalah ormas Islam yang berbasis di Sulawesi Selatan. Pada tanggal 21 Desember 1938, Madrasah Mangkoso Arabiyah Islamiyah (MAI) didirikan, menandai dimulainya DDI. Kepulauan Maluku, Kalimantan, Sumatra, dan Sulawesi adalah rumah bagi cabang lembaga ini.

Berdirinya DDI Topoyo Madrasah Aliyah tidak terlepas dari berdirinya organisasi *Dār ad-Da'wah wal-Irsyad* (DDI) yang cukup besar di Sulawesi Selatan, yang berdiri pada 17 Februari 1947 Masehi. Pada tanggal 21 Desember 1938, A.G.H. Abdurrahman Ambo Dalle mendirikan Madrasah Arabiyah

Islamiyah (MAI) di Mangkoso yang kemudian berkembang menjadi DDI. Madrasah sejenis, yang sekarang dikenal dengan nama Pesantren As'adiyah, pertama kali didirikan di Sengkang oleh Ambo Dalle dan A.G.H. Muhammad As'ad al-Bugisi. Bantuan Ambo untuk Madrasah di Sulawesi Selatan ini banyak dipuji oleh penduduk setempat, hingga dibukanya MAI di beberapa lokasi di sana.

Setelah itu, DDI mendirikan berbagai cabang, termasuk Madrasah saat ini di Topoyo. Pada tahun 1998, cabang MA DDI Topoyo didirikan. Salah satu lembaga pendidikan di Kec. Topoyo, Kab. Mamuju Tengah, Sulawesi Barat yang menawarkan jenjang MA adalah MA DDI Topoyo. MAS DDI TOPOYO beroperasi sesuai dengan arahan Kementerian Agama.

Dari sejarahnya, MA DDI ini pertama kali dipimpin oleh Lalu Mas'ud, S.Ag., M.Ag pada periode 1998-2002, kemudian dilanjutkan oleh Amri Usa., S.Ag pada periode 2003-2007, setelah itu dilanjutkan oleh Lalu Mahli, S.Pd periode 2008-2017, dan kemudian Khudori Mahsun, S.Ag periode 2018-sampai sekarang.

Adapun profil sekolah di MAS DDI Topoyo adalah sebagai berikut:

Nama Madrasah	: MAS DDI Topoyo
Alamat	: Topoyo II
Nama Kepala Madrasah	: Khudori Mahsun, S.Ag
NPSN	: 60404223
Kondisi obyektif sekolah	
Status sekolah	: MAS DDI Topoyo berstatus swasta dengan Akreditasi B.

Sistem kependidikan mengacu pada :

- a. Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional.
- b. Kurikulum Departemen Agama.

Beasiswa : Pemerintah pusat dan daerah menawarkan penghargaan kepada siswa kurang mampu dan berprestasi di bidang pendidikan melalui PKPS BBM.

Ijazah dan Status Kelulusan : Santri/santriwati diberikan ijazah tunggal yang dikenal sebagai ijazah umum setelah mereka menyelesaikan sekolah yang dipersyaratkan oleh Madrasah.

a. Visi dan Misi Madrasah Aliyah DDI Topoyo

1) VISI :

Imajinasi moral yang dikenal dengan visi madrasah berfungsi sebagai landasan atau titik acuan untuk menentukan tujuan atau keadaan yang secara tegas diharapkan sekolah untuk masa depan. Visi Pendidikan Nasional yang menjadi cikal bakal Visi Madrasah, berfungsi sebagai landasan atau titik acuan untuk mengembangkan misi, tujuan, dan sasaran untuk kelangsungan hidup dan pertumbuhan masa depan sekolah.

2) MISI :

- a) Menjadikan madrasah sebagai pintu gerbang serta ujung tombak pembangunan Pendidikan Agama Islam di Kecamatan Topoyo

- b) Meningkatkan kualitas pemahaman, penghayatan dan pengamalan al-qur'an.
- c) Melahirkan santri yang trampil, cakap dan profesional.
- d) Menciptakan suasana religius pada lapisan masyarakat.
- e) Mempererat ukhuwah islamiyah.

b. Keadaan Siswa Madrasah Aliyah DDI Topoyo

Berikut gambaran keadaan siswa Madrasah Aliyah DDI Topoyo:

Tabel 4.1 Keadaan Siswa Madrasah Aliyah DDI Topoyo

Keadaan Siswa	Tahun Pelajaran	Kelas	Rombel	Jumlah Siswa
Jumlah siswa	2023/2024	X	1	23
		XI	1	23
		XII	1	23
Total				69

Sumber. Arsip Madrasah Aliyah DDI Topoyo Tahun 2023

c. Sarana dan Prasarana

Berikut sarana dan prasarana di kawasan Madrasah Aliyah DDI Topoyo:

Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana

No	Ruang	Jumlah
1	Ruang guru	1
2	Kelas X	1
3	Kelas XI	1
4	Kelas XII	1

5	Ruang lab	1
6	WC umum	2
7	Perpustakaan	1
8	Mushollah	1
9	Lapangan voly	1
10	Lapangan Bola Kaki	1
11	Lapangan Takraw	1
Jumlah		72

Sumber. Arsip SMP Madrasah Aliyah DDI Topoyo2023

d. Keadaan Guru Madrasah Aliyah DDI Topoyo

Kualitas dan kuantitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh guru. Untuk meningkatkan kemungkinan belajar siswa dan meningkatkan standar pengajaran, guru harus hati-hati mempertimbangkan pilihan mereka. Guru, komponen manusia dari pendidikan, membantu peserta didik dengan bertindak sebagai fasilitator mewujudkan semua potensi mereka sebagai manusia, baik secara formal maupun informal. Sebaliknya, peserta didik adalah anak-anak kecil di lembaga pendidikan formal yang membutuhkan pendidikan untuk berkembang menjadi orang dewasa yang cakap.

Pada saat ini Madrasah Aliyah DDI Topoyo dipimpin oleh seorang kepala sekolah yakni Kepala Sekolah Khudori Mahsun, S.Ag., membawahi DDI Madrasah Aliyah Topoyo. Setiap sekolah memiliki keterampilan yang unik tergantung pada topik studi, menurut data yang dikumpulkan oleh peneliti di Madrasah Aliyah DDI Topoyo. Hal ini terlihat dari kesehatan dan pembagian

tugas yang dilakukan oleh kepala sekolah kepada para guru di Madrasah Aliyah DDI Topoyo yang tergambar pada tabel terlampir.

Tabel 4.3 Keadaan Guru Madrasah Aliyah DDI Topoyo

No	Nama	Jabatan	Ket.
1.	Lalu Mahli, S.Pd	Wakil kepala Madrasah	
2.	Ma'sum, S.Pd.I	Guru	
3.	Hj.Salmiah, S.Ag	Guru	
4.	Hasni, S.Pd	Guru	
5.	Mariana,S.Pd	Guru	
6.	Mutiah, S.Pd	Guru	
7.	Nurul Karimah, S.Pd	Guru	
8.	Herana,S.Pd	Guru	
9.	Naena, SE	Guru	
10.	Ahmad Fauzi, S.Pd	Guru	
11.	Erwin, S.Pd	Guru	
12.	Herliyandi, S.Pd	Guru	

Sumber. Arsip Madrasah Aliyah DDI Topoyo Tahun 2023

Berdasarkan informasi pada tabel, Madrasah Aliyah DDI Topoyo mempekerjakan 13 orang guru, termasuk kepala madrasah. Kuantitas ini memungkinkan terjadinya pembelajaran yang efektif. Alhasil, pendidikan khususnya matematika dapat lebih optimal dan terselenggara secara efektif.

e. Keadaan Siswa Madrasah Aliyah DDI Topoyo

Peneliti menunjukkan keikutsertaan kelas XI di Madrasah Aliyah DDI Topoyo secara substansial berdasarkan temuan tugas dokumentasi yang telah dilakukan:

Tabel 4.4 Keadaan Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah DDI Topoyo

No	Nama Siswa
1.	Ardiansyah
2.	Asrul
3.	Ahmad I
4.	Badria Wulan Sari
5.	Hizratun Rif'ah
6.	Hesti Puspitasari
7.	Lalu Edi Junaedi
8.	Lili Al Karimah
9.	Muhammad Rasyid Ridlo
10.	Ahmad. Imron
11.	Mila Salmi
12.	Muh. Mukrim
13.	Nurwana
14.	Baiq Intan Febriantika
15.	Alfitasari
16.	Rospianti

17.	Siti Rahmawati
18.	Siti Nurhayati
19.	Windi Setiawati
20.	Nazaruddin
21.	Alfi Fadillah
22.	Opin Karunia
23.	Muh.Agil Rahman

Sumber Arsip Madrasah Aliyah DDI Topoyo Tahun 2023

Tabel tersebut menunjukkan bahwa ada 23 peserta didik yang terdaftar di kelas XI MA DDI Topoyo.

2. Tahapan Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI di MAS DDI Al-Ma'arif Topoyo

Setelah peneliti melakukan penelitian di kelas XI MAS DDI al-Ma'arif Topoyo, peneliti telah memiliki rancangan untuk membuat produk berupa media audio visual berbasis video animasi dengan menggunakan model ADDIE yang telah dikembangkan sebelumnya pada bab III, setelah melakukan penelitian di kelas XI MAS DDI al-Ma'arif Topoyo. Berikut ini tahapan-tahapan yang peneliti lakukan:

a. Analisis (*analysis*)

Upaya mengkaji perlunya pembuatan media pembelajaran baru merupakan bagian dari tahap analisis.¹ Kegiatan paling awal sebelum mengembangkan produk adalah tahap analisis.² Analisis ini dilakukan untuk lebih memahami tentang media pembelajaran, materi pelajaran, dan cara terbaik untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Hal itu bertujuan agar pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Observasi peserta didik kelas XI dan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran al-Qur'an hadis di MAS DDI al-Ma'arif Topoyo adalah cara menganalisis kebutuhan peserta didik. Pengamatan dan wawancara ini mengungkapkan bahwa keterbatasan penggunaan media pembelajaran menjadi penyebab tantangan yang sering dihadapi guru selama proses pembelajaran. Tidak ada sumber belajar lain yang tersedia di luar buku teks untuk membahas topik, terutama informasi tentang etos kerja pribadi Muslim. Oleh sebab itu, pendidik membutuhkan media yang dapat membantu dalam menjelaskan materi.

Diketahui bahwa peserta didik kelas XI MAS DDI al-Ma'arif Topoyo berdasarkan analisis karakteristik siswa, khususnya pada materi hadits Al-Qur'an yang bersifat konseptual, faktual, dan banyak menghafal, kesulitan memahami materi jika hanya dijelaskan tanpa memberikan contoh. Oleh karena itu pemanfaatan media diperlukan dalam skenario ini untuk melengkapi kegiatan

¹Harefa, E.P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE." *Journal on Education*, 6(1), 4405-4410.

²Wisada, Putu Darma, and I. Komang Sudarma. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter." *Journal of Education Technology* 3.3 (2019): 140-146.

pendidikan. Video yang dianimasikan dan menampilkan banyak elemen teks, gambar, dan suara yang menarik berkaitan dengan materi adalah salah satu media yang dapat digunakan.

b. Desain (*design*)

Proses pembuatan konsep materi media pembelajaran disebut tahap desain.³ Menetapkan tujuan media pembelajaran, membuat bahan atau kegiatan pembelajaran, dan menilai pembelajaran merupakan langkah-langkah dalam kegiatan ini.⁴ *Flowchart* dan *storyboard* diperlukan pada tahap ini. Agar rancangan pembuatan media lebih jelas, diperlukan *flowchart* untuk memudahkan pembuatan struktur alur dari satu tampilan ke tampilan berikutnya. *Flowchart* memberikan gambaran umum tentang elemen yang akan digunakan dalam setiap desain layar.⁵ Sedangkan *storyboard* yaitu berisi pembuatan template dan desain materi.⁶ *Flowchart* dan *storyboard* di bawah ini menunjukkan bagaimana media audio-visual berbasis video animasi dirancang:

³Pitriani, Ni Rai Vivien, I. Gusti Ayu Desy Wahyuni, and I. Ketut Pasek Gunawan. "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4.3 (2021): 515-532

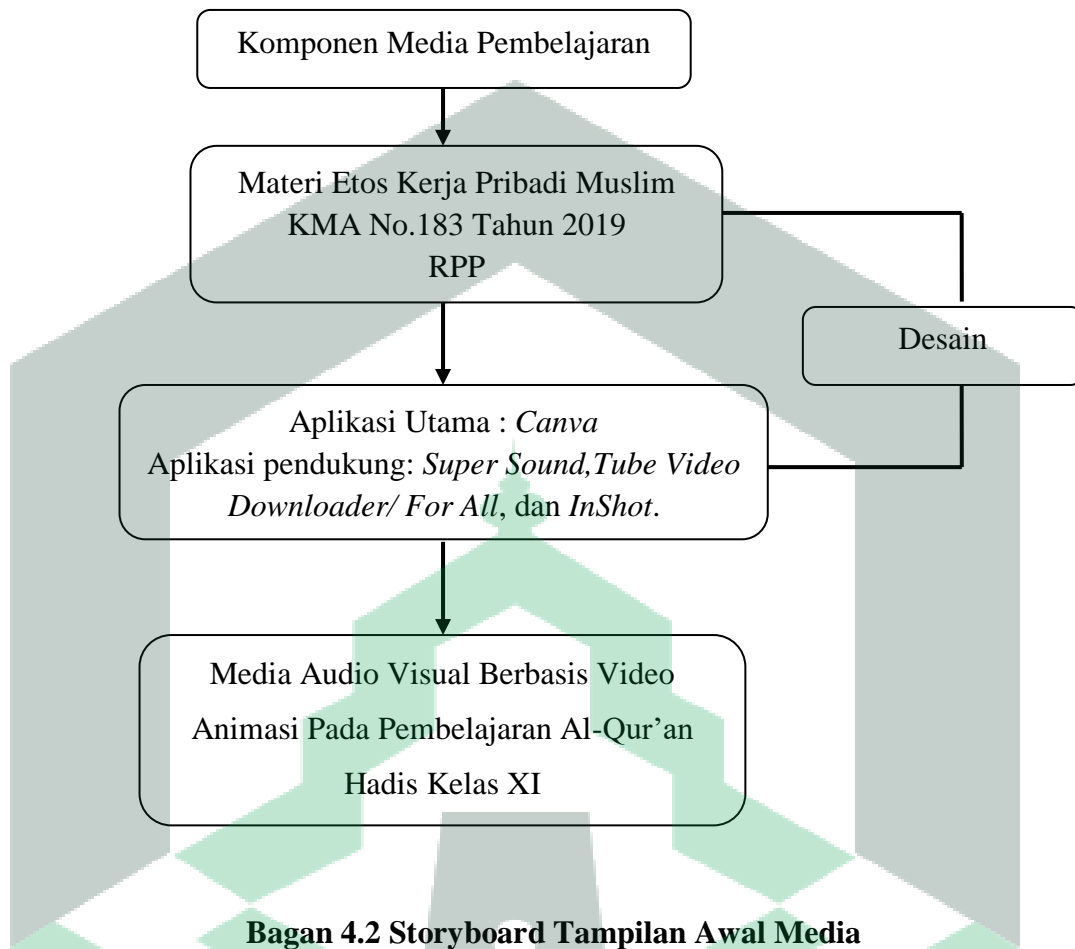
⁴Nurhikmah, Siti, et al. "Desain Pembelajaran PAI dengan Model Addie pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay." *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 17.2 (2023): 1039-1052.

⁵Insani, Pitratul, and Revian Body. "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Bukittinggi." *Jurnal Applied Science in Civil Engineering* 2.3 (2021): 325-333.

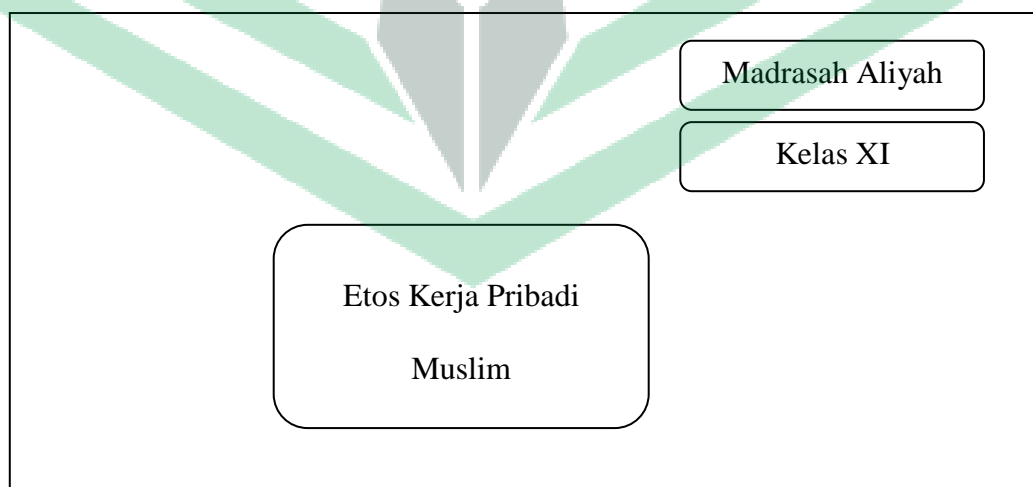
⁶Saldi, Saldi. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Instalasi Penerangan Listrik Sederhana (IPLS) pada SMKN 2 Palopo Berbasis 3D." *Diss. Universitas Cokroaminoto Palopo*, 2021

Bagan 4.1 Flowchart Alur Pembuatan Media Audio Visual Berbasis Video

Animasi Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI



Bagan 4.2 Storyboard Tampilan Awal Media



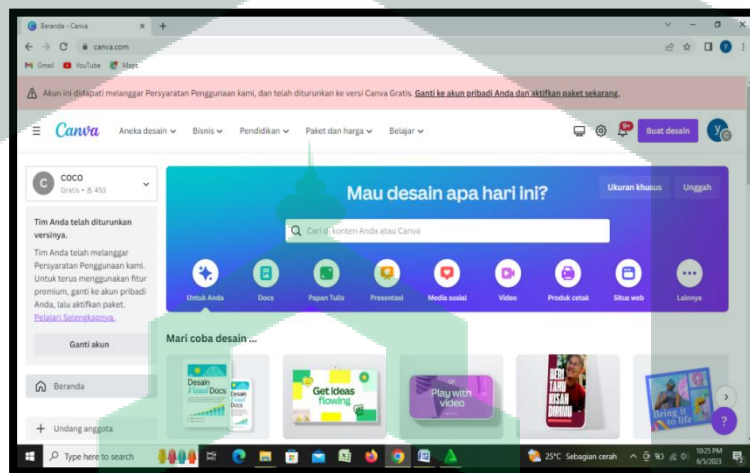
Pada tahap desain ini, peneliti memerlukan empat aplikasi untuk membuat produk, di antaranya aplikasi *canva*, *super sound*, *tube video downloader/ for all*, dan *inshot*. Berikut ini penjelasan mengenai keempat aplikasi tersebut.

1) Aplikasi *Canva*

Alat desain grafis bernama Canva digunakan untuk membuat grafik media sosial, makalah, poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Berbagai contoh desain disertakan dalam aplikasi ini juga. Ada dua kategori layanan yang ditawarkan oleh Canva: gratis dan premium.⁷

Pada tahap desain, peneliti menggunakan *canva* sebagai aplikasi utama dalam membuat produk. Peneliti menggunakan desain grafis dalam bentuk video dan menggunakan layanan berbayar. Dengan layanan berbayar tersebut membantu peneliti untuk menggunakan berbagai grafis yang menarik dengan mudah tanpa tampilan *watermark*. Peneliti menggunakan *canva* sebagai aplikasi utama dalam membuat video animasi. Hal itu dikarenakan oleh *canva* yang menyediakan berbagai bentuk gambar animasi, teks dan dapat menambahkan fitur lain yang kita inginkan serta sesuai dengan materi. Berikut tampilan aplikasi *canva*:

⁷Canva.com. "Tentang Canva". https://www.canva.com/id_id/about/

Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi *Canva*Gambar 4.2 Tampilan Halaman Beranda Aplikasi *Canva*

2) Aplikasi *Super Sound*

Super Sound merupakan aplikasi editing audio dan editor music yang bagus di *android*. Program ini menawarkan fitur pengeditan audio seperti *trimming*, *splicing*, *dubbing*, *mixing*, dan konversi format.⁸

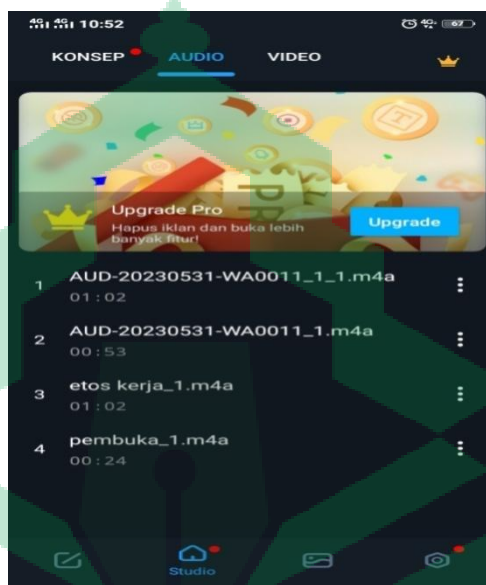
Peneliti menggunakan aplikasi ini sebagai aplikasi pendukung untuk membuat produk. Aplikasi ini dapat membantu untuk menggabungkan atau menyambungkan dua atau lebih rekaman suara menjadi satu rekaman yang

⁸*Super Sound*. Aplikasi Editor Audio, Edit Lagu Musik. (2019)

panjang. Dengan demikian, aplikasi ini berguna agar meminimalisir trek audio yang terbatas di *canva*. Berikut tampilan dari aplikasi *super sound*:



Gambar 4.3 Tampilan Aplikasi *Super Sound*



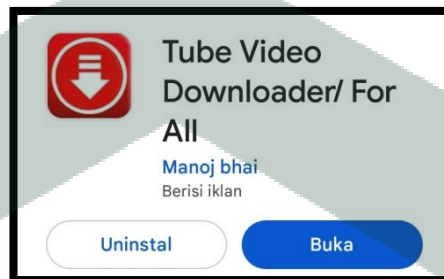
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Beranda Aplikasi *Super Sound*

3) Aplikasi *Tube Video Downloader/ For All*

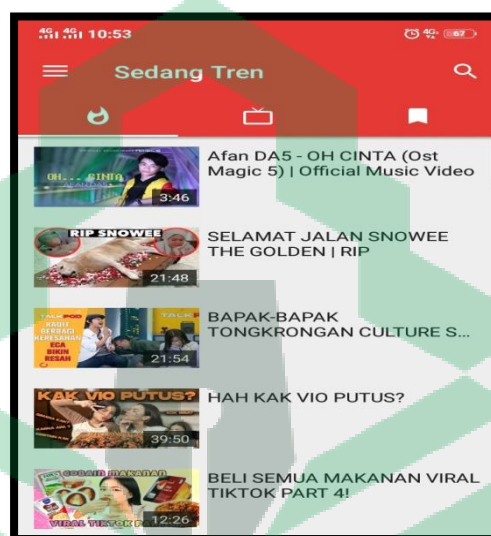
Tube video downloader/ for all merupakan aplikasi pengunduh video gratis dan cepat.⁹ Peneliti menggunakan aplikasi ini sebagai aplikasi

⁹*Tube Video Downloader/ For All*. Aplikasi Pengunduh Video (2021)

pendukung untuk membuat produk. Dengan menggunakan aplikasi ini, peneliti dapat mengunduh video pendukung untuk menjelaskan materi etos kerja pribadi muslim yang dijelaskan oleh ahli ilmu agama Islam. Berikut tampilan aplikasi *tube video downloader/ for all*:



Gambar 4.5 tampilan Aplikasi *Tube Video Downloader/ For All*



Gambar 4.6 Tampilan Halaman Beranda Aplikasi *Tube Video Downloader/ For All*

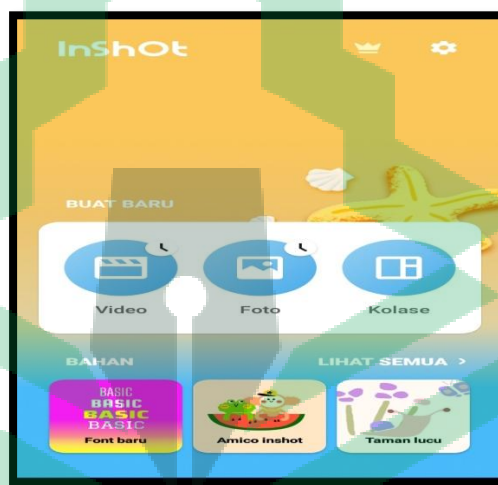
4) Aplikasi *InShot*

InShot adalah aplikasi editor video yang dapat memotong dan menggabungkan video dengan efek *glitch*, menambah music, filter, teks,

stiker, dan lain-lain.¹⁰ Peneliti menggunakan *inshot* ini sebagai aplikasi pendukung dalam membuat produk. Peneliti menggunakan aplikasi ini untuk memotong video yang telah diunduh menggunakan aplikasi *tube video downloader/ for all*, yakni mengambil beberapa bagian video yang dibutuhkan kemudian menambahkan musik. Berikut ini tampilan dari aplikasi *inshot*:



Gambar 4.7 Tampilan Aplikasi *InShot*



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Beranda Aplikasi *InShot*

¹⁰*Inshot*. Aplikasi Editor Video Musik. (2014)

c. Pengembangan (*development*)

Kegiatan yang terlibat dalam menciptakan produk yang dirancang dilakukan pada tahap pengembangan ini.¹¹ Produk diproduksi sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Dalam tahap ini, hal-hal yang perlu dikerjakan yaitu: pengetikan teks (pendahuluan, isi, dan sikap yang dapat diterapkan), perekaman suara, pemilihan grafis (gambar animasi yang sesuai dan menarik), mengunduh video pendukung, dan menambahkan latar belakang dan musik yang sesuai.

Setelah proses pembuatan media, ahli validasi media dan ahli validasi materi melakukan uji validasi pada tahap ini. Uji validasi ini dilakukan agar mendapatkan hasil apakah media yang dibuat layak atau tidak untuk diimplementasikan kepada peserta didik. Akan tetapi, dalam penelitian ini implementasi dilakukan hanya kepada kelompok kecil secara terbatas.

1) Proses Pembuatan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi

Proses pembuatan media audio visual berbasis video animasi ini menggunakan *canva* sebagai aplikasi utama, serta menggunakan tiga aplikasi lainnya sebagai pendukung yaitu aplikasi *sound sistem*, *tube video downloader/for all* dan *inshot*. Media yang diproduksi terdiri dari beberapa unsur, antara lain: desain *cover*, bahan renungan berupa video pendukung, desain isi materi, dan desain sikap yang dapat diterapkan, serta diiringi suara penjelasan dan musik.

¹¹Osin, Antonia Efriana, Nyamik Rahayu Sesanti, and Retno Marsitin. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning Pada Materi Aritmetika Sosial." *Semnas SENASTEK Unikama 2019 2* (2019).

Berikut informasi yang terdapat pada materi audio visual berbasis video animasi tentang etika kerja muslim kelas XI:

(a) *Cover* atau sampul

Cover yang dibuat dalam media ini diharapkan dapat menjadi hal yang menarik perhatian peserta didik. media ini memiliki tampilan awal yang terdiri dari tulisan jenjang pendidikan, kelas, judul materi dan beberapa gambar animasi yang menarik. Desain *cover* dapat dilihat pada Gambar 4.9 berikut ini:



Gambar 4.9 Desain Tampilan Cover Media

(b) *Pendahuluan*

Pendahuluan ini berisi kalimat salam, menanyakan kabar, serta kalimat memberikan semangat dalam belajar. Dengan adanya pendahuluan ini diharapkan peserta didik dapat menyiapkan dirinya untuk menerima materi inti dalam pembelajaran. Berikut ini tampilan desain pendahuluan media pembelajaran:



Gambar 4.10 Salam



Gambar 4.11 Menanyakan Kabar



Gambar 4.12 Memberi Semangat Belajar



Gambar 4.13 penyampaian judul materi

(c) Materi

Pada media ini, materi ditampilkan berupa teks dan penjelasan materi melalui rekaman suara diiringi dengan musik. Cara penyampaian materi juga menarik karena memiliki fitur gambar animasi yang berubah-ubah tergantung materi yang diberikan. Beberapa gambar yang menampilkan materi dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.14



Gambar 4.15



Gambar 4.16



Gambar 4.17

Media ini tidak hanya menampilkan materi dalam bentuk teks, gambar dan suara yang dibuat oleh peneliti saja. Media ini juga menampilkan video penjelasan tentang etos kerja pribadi muslim dari ahli agama sebagai bahan renungan.



Gambar 4.18



Gambar 4.19



Gambar 4.20

Setelah menampilkan penjelasan dari ahli agama tersebut, peserta didik diminta untuk memberikan pendapat mereka tentang etos kerja pribadi muslim.

Kemudian dilanjutkan dengan pembahasan materi tentang dalil-dalil etos kerja pribadi muslim.

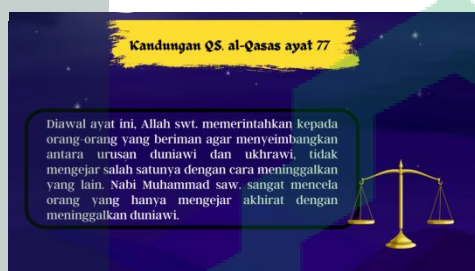


Gambar 4.21

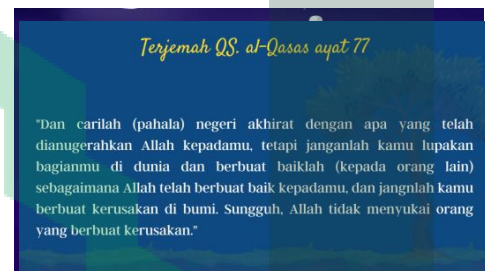


Gambar 4.22

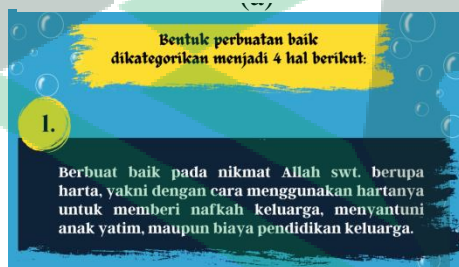
Beberapa gambar yang menampilkan dalil, terjemah, dan penjelasan kandungan dalil dapat dilihat sebagai berikut.



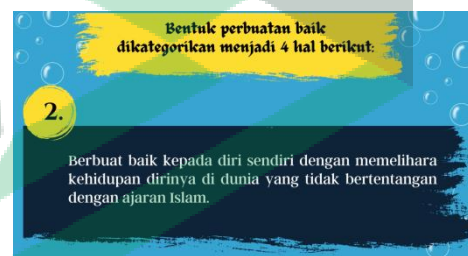
(c)



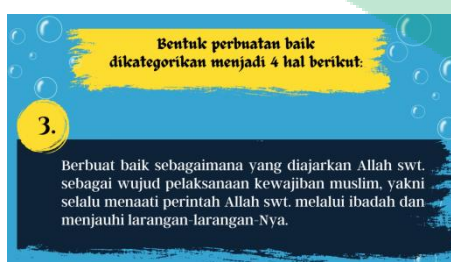
(d)



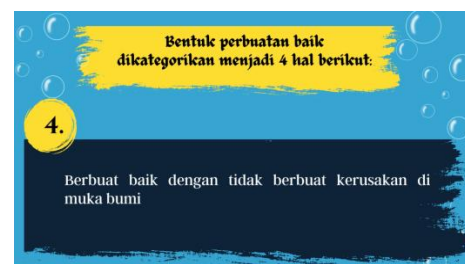
(e)



(f)



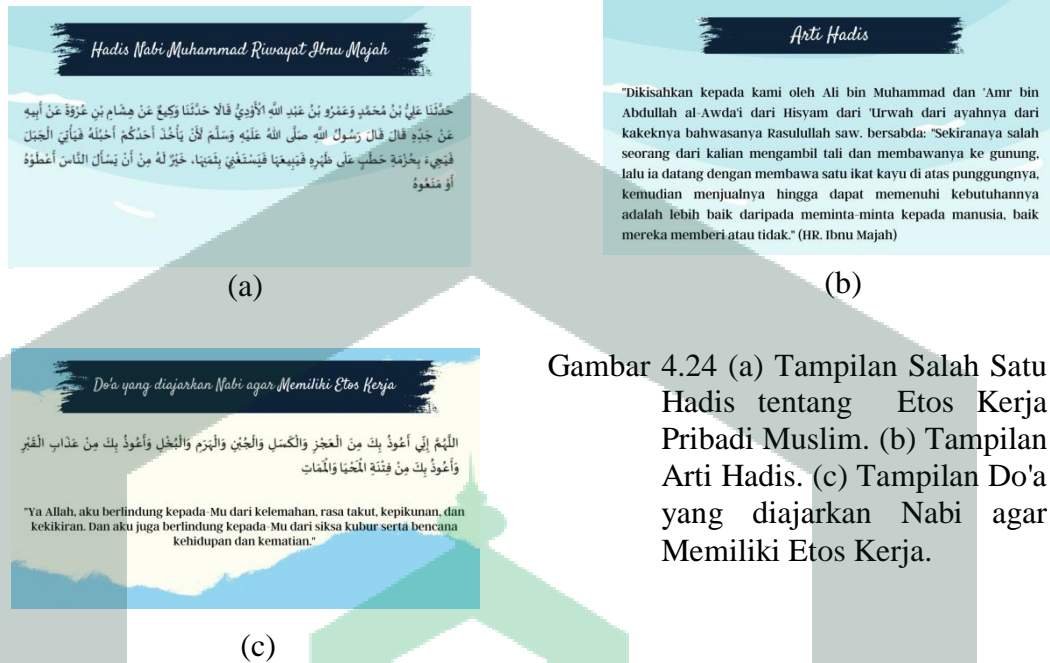
(g)



(h)

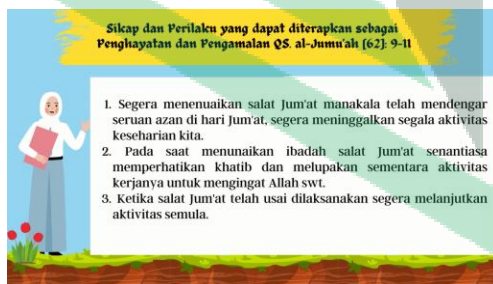
Gambar 4.23 Tampilan salah satu ayat, terjemah beserta kandungannya

Berikut ini tampilan hadis beserta kandungannya, dan do'a etos kerja yang diajarkan Nabi Muhammad saw:

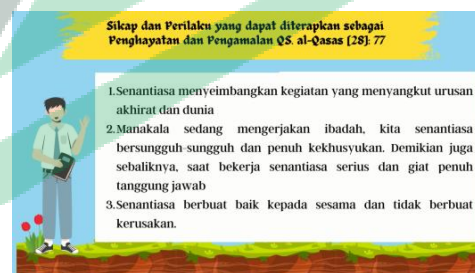


Gambar 4.24 (a) Tampilan Salah Satu Hadis tentang Etos Kerja Pribadi Muslim. (b) Tampilan Arti Hadis. (c) Tampilan Do'a yang diajarkan Nabi agar Memiliki Etos Kerja.

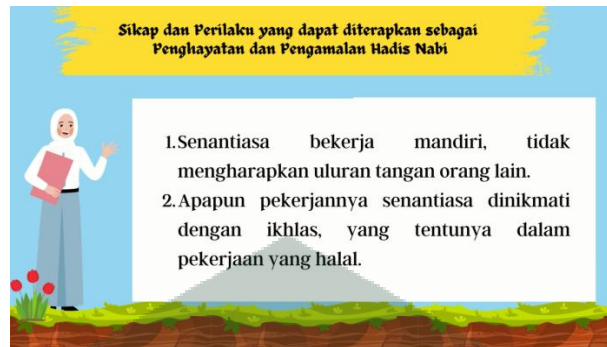
Setelah pemaparan dalil tentang etos kerja pribadi muslim, dilanjutkan dengan penjelasan tentang sikap dan perilaku yang dapat diterapkan sebagai penghayatan dan pengamalan dari setiap dalil. Berikut ini tampilan penjelasan tersebut:



Gambar 4.25 Tampilan Sikap dan Perilaku yang dapat diterapkan sebagai Penghayatan dan Pengalaman QS. Al-Jumu'ah [62]: 9-11



Gambar 4.26 Tampilan Sikap dan Perilaku yang dapat diterapkan sebagai Penghayatan dan Pengalaman QS. Al-Qasas [28]: 77



Gambar 4.27 Tampilan Sikap dan Perilaku yang dapat diterapkan sebagai Penghayatan dan Pengamalan Hadis Nabi

(d) *Penutup*

Penutup dalam hal ini maksudnya tampilan terakhir dari media audio visual ini. Adapun penutup media ini terdiri dari ucapan terima kasih dan salam penutup. Berikut ini tampilan dari penutup media ini:



Gambar 4.28 Tampilan Ucapan Terima Kasih



Gambar 4.29 Tampilan Ucapan Salam Penutup

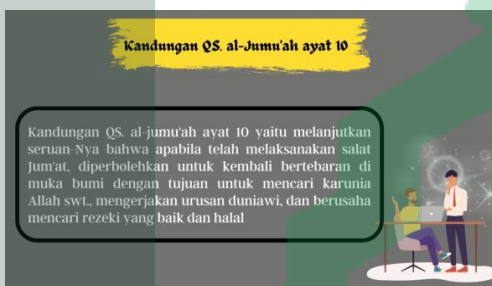
2) Revisi Media Audio Visual Berbasis Video Animasi pada Materi Etos Kerja Pribadi Muslim

Setelah tahap pembuatan media, dilakukan uji validasi oleh ahli validasi media dan ahli validasi materi. Berdasarkan temuan uji validasi ini, dapat ditentukan praktis atau tidaknya penggunaan media yang dibuat untuk tujuan pendidikan. Penting untuk menentukan apakah materi yang dikembangkan dapat

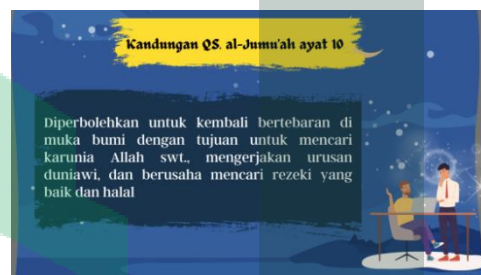
digunakan oleh siswa atau tidak. Berikut beberapa penyempurnaan media berdasarkan masukan dan rekomendasi validator.

(a) Perbaiki *Background*

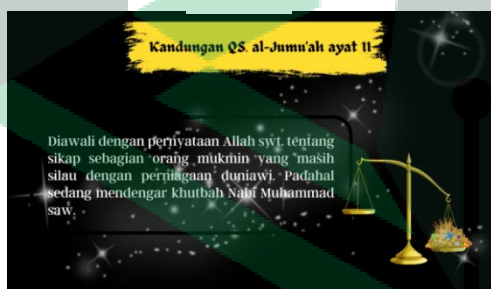
Salah satu unsur yang meningkatkan estetika penyajian media adalah *background* atau latar belakang. Di dalam media yang telah dibuat oleh peneliti terdapat beberapa *background* yang memiliki perbedaan jauh dengan *background* awal. Komentar dan saran dari validator agar menyederhanakan *background* yang berbeda tersebut agar terlihat selaras.



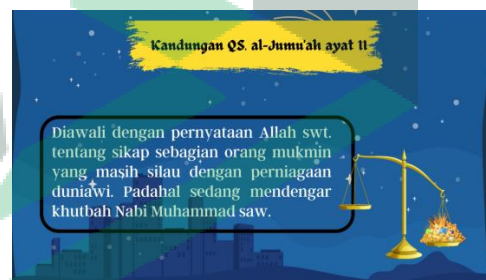
(1)



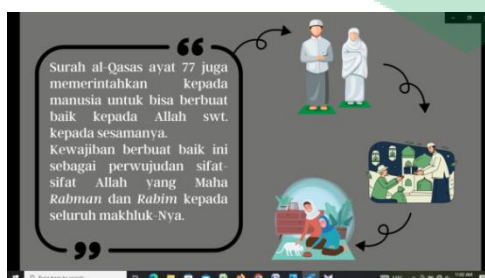
(6)



(2)



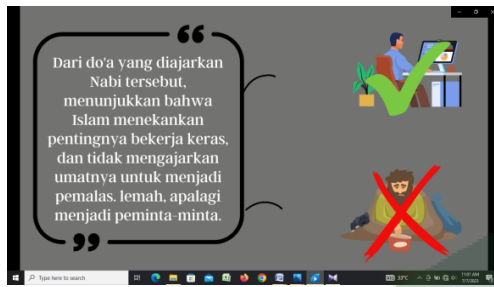
(7)



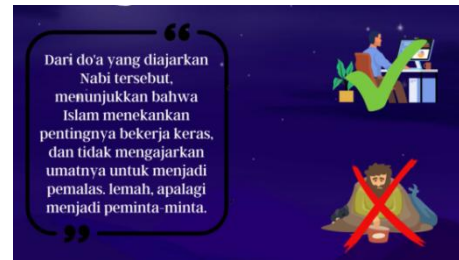
(3)



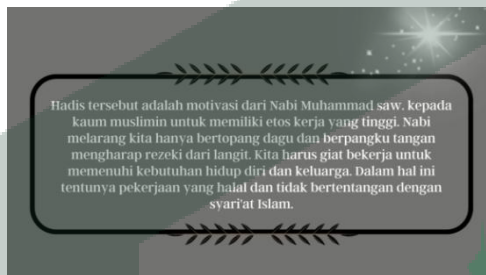
(8)



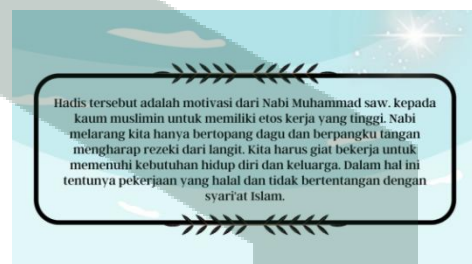
(4)



(9)



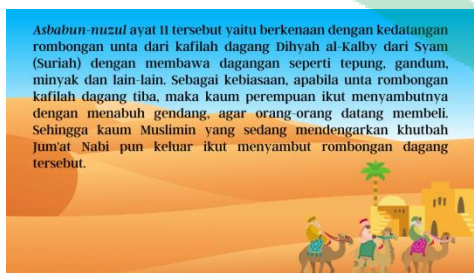
(5)



(10)

Gambar 4.30 (1), (2), (3), (4), dan (5) Tampilan *Background* sebelum direvisi. Sedangkan Gambar (6), (7), (8), (9), dan (10) adalah Tampilan *Background* setelah direvisi.

Menurut validator, pada media yang telah dibuat oleh peneliti masih terdapat beberapa tampilan teks yang kurang menarik. Berdasarkan komentar dan saran validator, peneliti harus memperbaiki tampilan teks yang dianggap kurang menarik tersebut agar terlihat lebih menarik. Berikut ini tampilan teks sebelum dan sesudah dilakukan revisi:



(1)

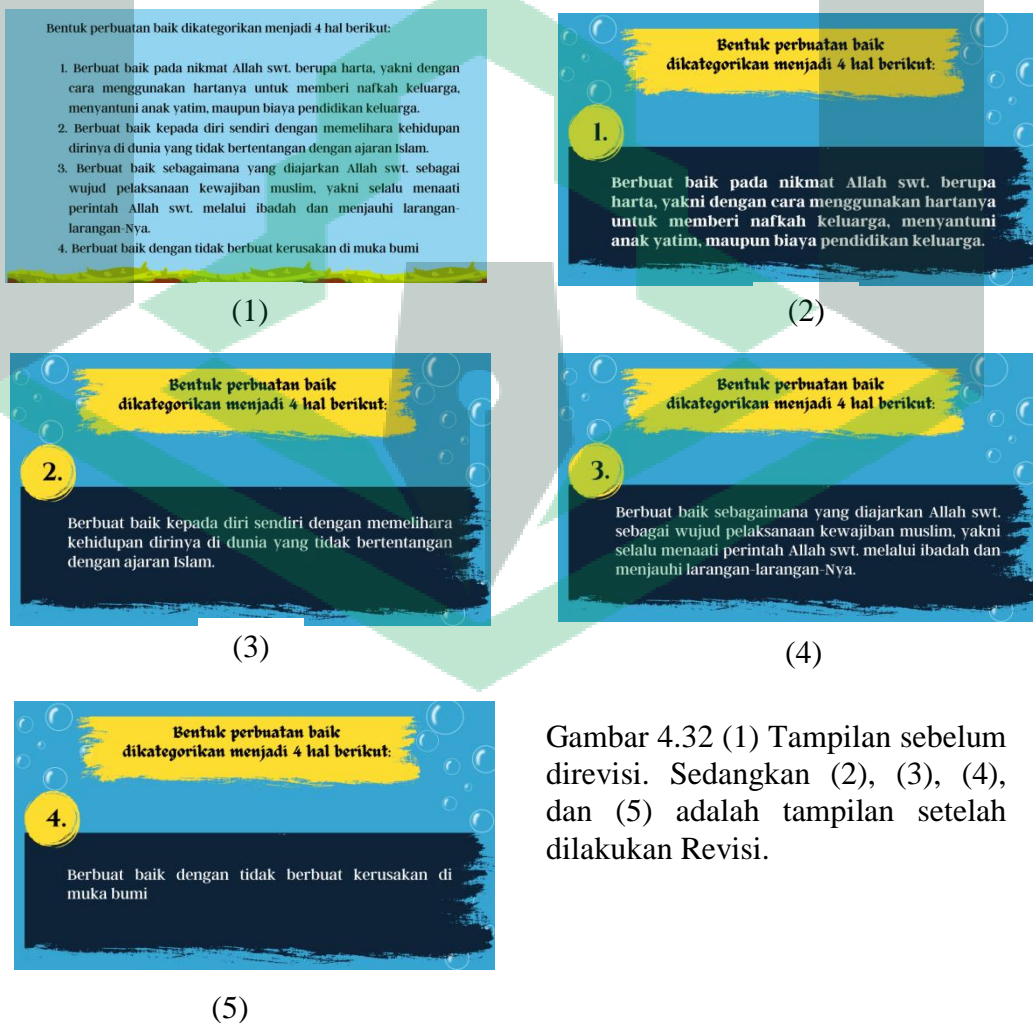


(2)



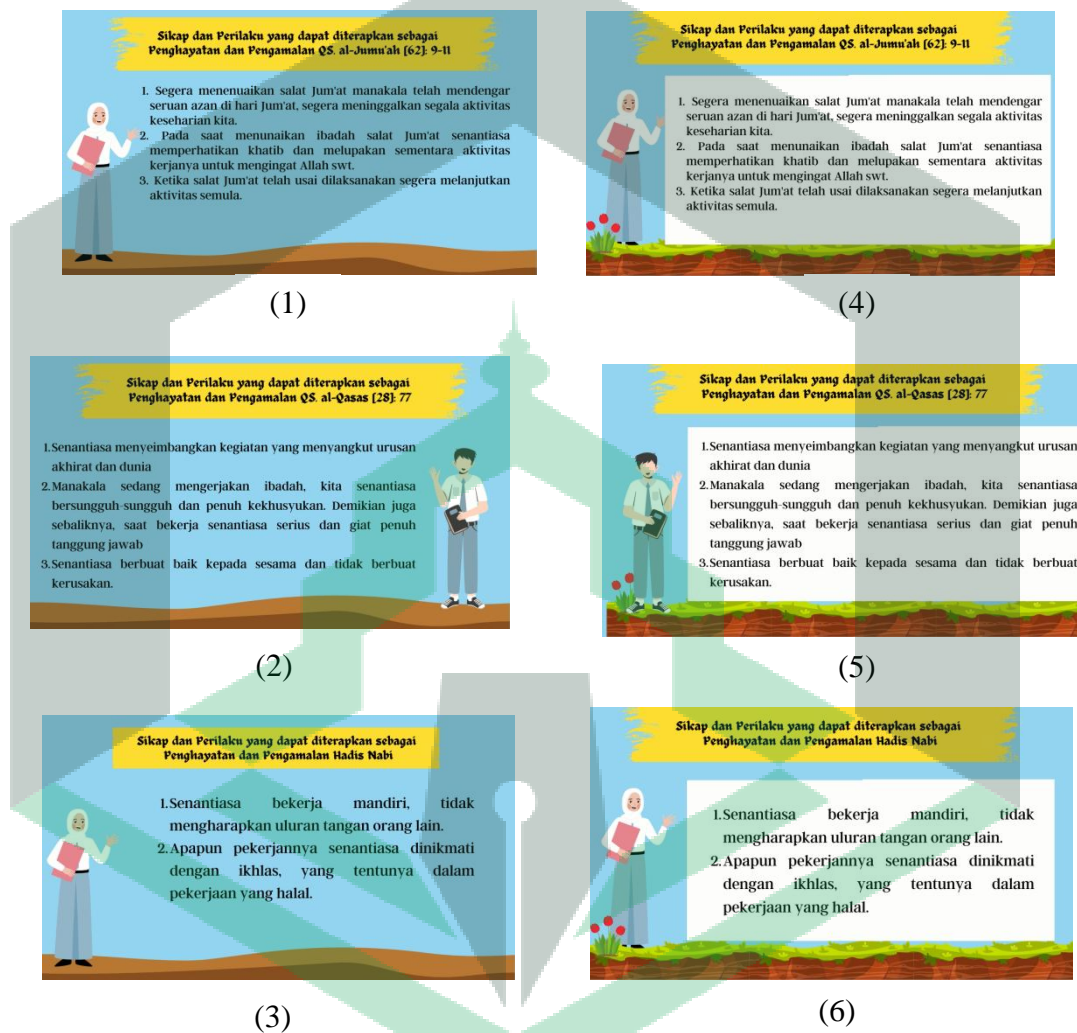
Gambar 4.31 (1) Tampilan sebelum direvisi. Sedangkan (2), (3), (4), dan (5) adalah Tampilan setelah dilakukan Revisi.

Perbaikan tampilan teks juga dilakukan pada bagian bentuk perbuatan baik dikategorikan menjadi 4 hal. Adapun perbaikan yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 4.30 berikut:



Gambar 4.32 (1) Tampilan sebelum direvisi. Sedangkan (2), (3), (4), dan (5) adalah tampilan setelah dilakukan Revisi.

Tampilan teks berikutnya yang dilakukan perbaikan yaitu terdapat pada bagian sikap dan perilaku yang dapat diterapkan sebagai penghayatan dan pengamalan dalil-dalil etos kerja pribadi muslim. Berikut ini perbaikan yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 4.31



Gambar 4.33 (1), (2), dan (3), Tampilan sebelum direvisi. Sedangkan (4), (5), dan (6) adalah Tampilan setelah dilakukan Revisi.

(c) Penambahan Materi

Penambahan materi yang dimaksud di sini ialah menambahkan ceramah atau penjelasan dari ahli agama mengenai etos kerja pribadi muslim. Sebelumnya,

pada media terdapat beberapa gambar yang menunjukkan orang-orang yang sedang bekerja keras berjuang untuk kehidupan mereka. Peserta didik kemudian diajak untuk mengomentari gambar-gambar tersebut setelah beberapa gambar tersebut ditambahkan sebagai bahan refleksi. Akan tetapi, validator memberikan saran bahwa sebaiknya gambar-gambar tersebut diganti dengan ceramah atau penjelasan dari ahli agama mengenai etos kerja. Hal tersebut bertujuan selain untuk sebagai bahan renungan dapat juga menjadi penguat materi etos kerja dari ahli agama. Berikut ini tampilan beberapa gambar sebelum dilakukan revisi:



(1)



(2)



(3)



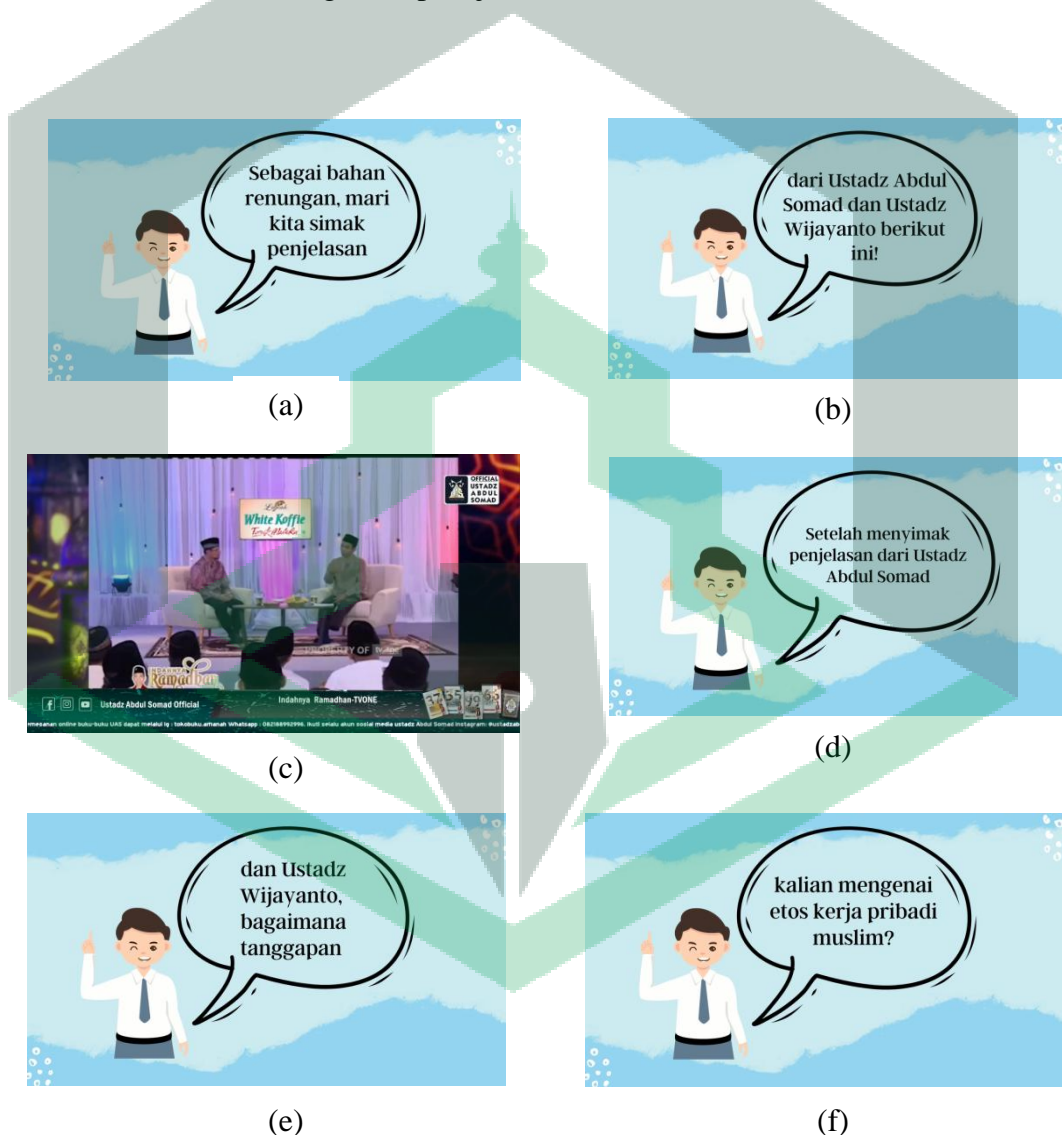
(4)



(5)

Gambar 4.34 (1), (2), (3), (4), dan (5) Tampilan Gambar-gambar sebagai Bahan Renungan sebelum direvisi.

Berikut ini tampilan setelah dilakukan perubahan dan perbaikan berupa penambahan video ceramah yang menggantikan gambar sebelumnya sebagai bahan renungan peserta didik. Peneliti menambahkan video ceramah dari ustadz Abdul Somad dan ustadz Wijayanto yang diambil dari youtube Ustadz Abdul Somad Official. Kemudian peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan mereka setelah mendengarkan penjelasan dari video tersebut.



Gambar 4.35 (a), (b), (c), (d), dan (f) Tampilan Video Tambahan sebagai Bahan Renungan setekah direvisi.

(d) Perbaiki Volume Video

Validator memberikan komentar dan saran untuk melakukan perbaikan volume video, yakni volume musik. Sebelumnya volume musik terdengar menutupi suara penjelasan materi. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan volume musik pada saat penjelasan materi berlangsung.

d. Implementasi

Tahapan setelah melakukan pengembangan media adalah implementasi. Implementasi merupakan tahap keempat dalam model ADDIE. Tahap ini berupa kegiatan menampilkan media yang telah dikembangkan oleh peneliti kepada peserta didik di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, implementasi media dilakukan dengan melibatkan peserta didik kelas XI yang berjumlah 23 orang. Media ditampilkan melalui layar proyektor yang disambungkan ke listrik dan *laptop*. Selama kegiatan implementasi berlangsung, peserta didik terlihat antusias dan tertarik dengan media yang dikembangkan oleh peneliti.

e. Evaluasi

Tahap evaluasi dalam model ADDIE dilakukan pada tiap proses pengembangan. Evaluasi perlu dilakukan untuk memberikan saran dan ide bagi peneliti dalam mengembangkan produk. Dengan melakukan evaluasi maka akan menghasilkan produk yang lebih baik dari sebelumnya. Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan menggunakan dua cara, yaitu dengan cara formatif dan cara sumatif. Adapun penjelasan keduanya adalah sebagai berikut:

1) Formatif

Evaluasi dengan cara formatif artinya evaluasi dilakukan dalam setiap proses pengembangan berlangsung. Dalam mengembangkan produk, peneliti melakukan uji validasi media dan materi yang di uji oleh pakar media dan pakar materi IAIN Palopo. Tujuan dari evaluasi formatif ini adalah untuk melakukan revisi produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Selain itu, dengan melakukan uji validasi media dan materi dapat diketahui bahwa media audio visual berbasis video animasi sudah benar-benar layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik dalam pembelajaran al-Qur'an hadis materi etos kerja pribadi muslim.

Uji validasi oleh ahli media dan materi tersebut dilakukan dengan cara mengisi lembar validasi yang terdiri dari beberapa aspek, indikator, dan penilaian dengan skala likert 1, 2, 3, 4, dan 5. Setelah itu, dapat diketahui kriteria media yang terdiri dari lima kriteria: Sangat Kurang Valid, Kurang Valid/Kurang Layak, Cukup Valid/Cukup Layak, Valid/Layak, dan Sangat Valid/Sangat Layak.

2) Sumatif

Evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan setelah tahap implementasi dilakukan. Setelah peserta didik kelas XI di MAS DDI al-Ma'arif Topoyo melihat dan menyimak media yang ditampilkan, peneliti memberikan lembar angket respon. Hal itu dilakukan untuk mengetahui tertarik atau tidaknya peserta didik terhadap penggunaan media audio visual berbasis video animasi pada pembelajaran al-Qur'an hadis.

Peserta didik mengisi lembar angket respon yang terdiri dari beberapa aspek, indikator, dan penilaian. Penilaian menggunakan skala likert 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria Tidak Tertarik, Kurang Tertarik, Tertarik, dan Sangat Tertarik.

3. Hasil Uji Kelayakan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI di MAS DDI Al-Ma'arif Topoyo

a. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media

Berdasarkan proses pembuatan bahan ajar audio visual menggunakan video animasi yang telah dibuat, kemudian disetujui oleh dosen ahli media untuk menerima masukan dan ide. Ini bertujuan untuk memastikan keefektifan dan kesesuaian media audio visual berdasarkan animasi yang dikembangkan untuk dimanfaatkan peserta didik.

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dari dosen IAIN Palopo yang mengisi instrumen berupa lembar validasi ahli media yang digunakan untuk menilai kelayakan media audio visual berbasis video animasi pada materi etos kerja pribadi muslim digunakan untuk menentukan kelayakan media audio visual berbasis video animasi pada materi etos kerja pribadi muslim. Aspek format tampilan, aspek materi, aspek bahasa, dan aspek menyusun empat bagian lembar validasi ahli media. Tahap uji validasi ini dilakukan oleh salah seorang dosen IAIN Palopo dan pakar bidang media. Hasil uji validasi atau uji kelayakan media ditampilkan pada Tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi/Kelayakan oleh Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Total Skor	Skor Maks	(%)	Kriteria	Nilai Konversi
1.	Format dan Tampilan	20	25	80	Valid/layak	4
2.	Materi	14	15	93	Sangat valid/sangat layak	5
3.	Bahasa	30	30	100	Sangat valid/sangat layak	5
4.	Suara	30	30	100	Sangat valid/sangat layak	5
Total aspek keseluruhan		94	100	94%	Sangat valid/sangat layak	5

Hasil uji kelayakan media pada materi etos kerja pribadi muslim yang ditunjukkan pada Tabel 4.5 oleh ahli media mendapatkan hasil kelayakan dengan persentase 94%. Kelayakan tersebut memperoleh nilai paling tinggi 100% pada aspek suara dan aspek bahasa. Sementara itu, aspek materi mendapatkan nilai 93%. Sedangkan perolehan nilai pada aspek format dan tampilan yaitu 80% yang merupakan nilai terendah. Selanjutnya, rata-rata yang diperoleh dibandingkan dengan persyaratan validitas. Berdasarkan Tabel 4.5 rata-rata skor validasi ahli media adalah 94%, yang masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar berbasis video animasi.

b. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi

Kualitas media berbasis video animasi sebagai media pembelajaran terlihat dari temuan validasi kelayakan media. Selain uji kelayakan media, media audio visual berbasis video animasi ini juga perlu dilakukan uji validasi materi. Hal ini

dilakukan untuk mengetahui apakah media tersebut memiliki informasi yang sesuai dengan KD dan indikasinya, informasi tersebut disajikan secara sistematis, dan bahasanya sederhana. menurut Ejaan yang Disempurnakan, dan tata bahasa.

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi IAIN Palopo dengan mengisi lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui kelayakan media audio visual berbasis video animasi pada konten etos kerja pribadi muslim. Aspek kurikulum, aspek penyajian, aspek kontekstual, dan aspek kebahasaan merupakan empat komponen lembar validasi ahli media. Tabel 4.6 berikut menunjukkan hasil uji validasi media yang dilakukan.

Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi/Kelayakan oleh Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Total Skor	Skor Maks	(%)	Kriteria	Nilai Konversi
1.	Kurikulum	14	15	93	Sangat valid/sangat layak	5
2.	Penyajian	20	30	67	Valid/Layak	4
3.	Kontekstual	13	15	87	Sangat valid/sangat layak	5
4.	Kebahasaan	10	10	100	Sangat valid/sangat layak	5
Total aspek keseluruhan		57	70	81%	Sangat valid/sangat layak	5

Berdasarkan tabel tersebut, persentase sebesar 81% menunjukkan bahwa konten etos kerja pribadi Muslim dalam media audio visual video animasi cenderung memenuhi syarat. Aspek kebahasaan memperoleh pengetahuan paling banyak dengan nilai persentase 100%, diikuti aspek kurikulum dengan nilai

persentase 93%, komponen kontekstual dengan nilai persentase 87%, dan aspek penyajian dengan nilai persentase 67. %. Rata-rata yang diperoleh dibandingkan dengan persyaratan validitas. Angka rata-rata yang dikumpulkan dari ahli materi pelajaran adalah 81%, yang menempatkannya dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai alat pengajaran di lembaga pendidikan.

c. Respon Peserta didik terhadap Media Audio Visual Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran al-Qur'an Hadis Materi Etos Kerja Pribadi Muslim

Pada tahap implementasi atau tahap keempat model pengembangan ADDIE, dikumpulkan tanggapan siswa. Tahap implementasi adalah saat dimana media pembelajaran yang dikembangkan digunakan.¹² Langkah ini selesai jika materi audio visual berbasis video animasi telah diedit secara memadai untuk digunakan siswa kelas XI MAS DDI al-Ma'arif Topoyo dan telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Tahap ini peserta didik diberikan lembar angket untuk mempelajari bagaimana mereka bereaksi terhadap media audio-visual berdasarkan animasi video yang dibuat. Angket yang diberikan memiliki empat skala penilaian: 1 untuk "tidak setuju", 2 untuk "kurang setuju", 3 untuk "setuju", dan 4 untuk "sangat setuju".

Respon peserta didik terhadap media diperoleh dari 23 peserta didik kelas XI. Setelah media audio visual berbasis video animasi ditampilkan menggunakan LCD Proyektor, peserta didik diberikan lembar angket. Setelah itu, angket yang

¹²Safitri, Meilani, and M. Ridwan Aziz. "ADDIE sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3.2 (2022): 51-59.

sudah diisi siswa dikumpulkan untuk memulai proses pengumpulan data. Tanggapan mahasiswa terhadap karya audio visual berbasis video animasi tentang etika kerja pribadi umat Islam adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran

No.	Aspek	Penilaian				Total Skor	Skor Maks	%	Kriteria
		TS	KS	S	SS				
		1	2	3	4				
1.	Ketertarikan	0	0	20	26	164	184	89	Sangat Tertarik
2.	Motivasi	0	0	9	37	175	184	95	Sangat Tertarik
3.	Efektivitas Media	0	0	20	26	164	184	89	Sangat Tertarik
4.	Bahasa	0	0	16	30	168	184	91	Sangat Tertarik
5.	Kontekstual	0	0	19	27	165	184	90	Sangat Tertarik
Jumlah Keseluruhan				84	146	836	920	91	Sangat Tertarik

Cara Perhitungan:

Penilaian : Penjumlahan perolehan suara tiap aspek yang terdiri dari 2 Indikator (misal pada penilaian 3 aspek ketertarikan memperoleh 10 suara pada indikator no. 2, dan memperoleh 10 suara maka: $10+10 = 20$).

Total Skor : (jumlah skor x penilaian yang dipilih) + (jumlah skor x penilaian yang dipilih)

Skor Maksimal : Indikator x nilai maksimal x jumlah responden

Persentase	: $\frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maks}} \times 100\%$
------------	---

Informasi yang diperoleh dari jawaban survei siswa kemudian diskalakan menjadi skala 4 dengan kriteria sangat tertarik berdasarkan Tabel 4.7. Berdasarkan hasil analisis data, dari 10 indikasi ketuntasan 23 siswa, peserta didik memilih kategori “Sangat Setuju” dengan jumlah frekuensi 146, sedangkan peserta didik yang memilih kategori “Setuju” diperoleh jumlah frekuensi 84. Untuk memperoleh nilai konversi sebesar 4, hasil kriteria jawaban siswa dengan persentase 91% menunjukkan bahwa mereka termasuk dalam kelompok “Sangat Tertarik”. Dengan demikian, media audio visual berbasis video animasi pada materi etos kerja pribadi muslim tidak perlu melakukan perbaikan kembali.

B. Pembahasan

1. Tahapan Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Al-Qur’an Hadis Kelas XI di Mas DDI Al-Ma’arif Topoyo

Model ADDIE adalah model yang telah digunakan dalam penelitian pembuatan media audio visual berbasis video animasi yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kelima tahapan tersebut dirancang untuk menghasilkan media audio visual dengan video animasi yang menitikberatkan pada etos kerja pribadi muslim. Dengan bantuan media ini, pendidik dan guru dapat lebih mudah mengajarkan siswa kelas XI tentang etika kerja pribadi umat Islam yang mengacu pada kompetensi dasar yang telah ditentukan. Berikut langkah-langkah model ADDIE yang telah peneliti lakukan:

Tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dengan guru al-Qur'an hadis MAS DDI al-Ma'arif Topoyo dan melakukan observasi langsung untuk mendapatkan informasi dari pihak sekolah. Wawancara tersebut berkenaan dengan media pembelajaran yang belum menggunakan media pendukung untuk membantu pembelajaran, khususnya pada materi etos kerja pribadi muslim.

Tahap perancangan, yaitu tahap bagi peneliti membuat *storyboard* dan *flowchart* sebagai acuan merancang desain awal media. *Storyboard* adalah garis besar umum konten media, termasuk template dan desain material. Sedangkan tujuan dari *flowchart* adalah untuk mengatur isi saat menyajikan topik dan membuat alur pembelajaran. Pengawas akan dikonsultasikan tentang draf yang dibuat. Jika desain tidak sesuai, perubahan akan dilakukan. Sejumlah aplikasi diperlukan untuk membuat konten audio visual berdasarkan video animasi. Peneliti menggunakan aplikasi *canva* sebagai aplikasi utama mengembangkan media. Sedangkan aplikasi *super sound*, *tube video downloader/for all*, dan *inshot* sebagai aplikasi pendukung untuk mengembangkan media.

Tahap pengembangan, yaitu tahap dimana peneliti mulai membuat produk atau media. Peneliti melakukan pengumpulan data, menganalisis data menggunakan KD, memproduksi atau membuat animasi, merekam suara, menambahkan musik, dan memilih video tambahan yang akan dimasukkan ke dalam media. Validator melakukan uji validasi media untuk mengevaluasi kualitas dan kelayakan media pada tahap ini. Tujuan hal tersebut untuk mendapatkan tanggapan, kritik, dan komentar dari validator. Dua orang validator yaitu ahli validasi media dan ahli validasi materi melakukan uji validasi dalam penyelidikan

pengembangan ini. Faktor terkait media dievaluasi oleh pakar media. Sementara validator ahli materi menilai aspek materi.

Tahap implementasi, atau tahap dimana peneliti mempresentasikan media yang dibuatnya kepada siswa. Pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan tes dengan kelompok kecil yang terdiri dari 23 peserta didik di kelas XI. Respon peserta didik terhadap media audio visual berbasis video animasi al-Qur'an hadis tentang etos kerja pribadi muslim akan diperoleh dalam tahap ini.

Tahap evaluasi, merupakan tahap yang dapat dilaksanakan pada tiap proses pengembangan. Tahapan ini ditentukan oleh temuan validasi dari ahli media dan ahli materi, serta respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

2. Hasil Uji Kelayakan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI di Mas DDI Al-Ma'arif Topoyo

Media audio visual berbasis video animasi pada materi tentang etos kerja pribadi muslim dapat digunakan dengan beberapa revisi, sesuai dengan hasil uji kelayakan yang digarap oleh validator ahli media dan ahli materi. Bersamaan dengan evaluasi media edukasi, validator memberikan masukan dan rekomendasi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam memperbaharui materi audio visual berbasis video animasi tentang etos kerja pribadi muslim.

Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata validasi dengan kriteria "sangat valid/sangat layak" sebesar 94% dengan aspek format tampilan, aspek materi, aspek bahasa, dan aspek suara (Tabel 4.5). Uji kelayakan juga dilakukan oleh ahli materi juga mendapatkan kriteria "sangat valid/sangat layak"

dengan hasil rata-rata 81% (Tabel 4.6). selain itu, uji kelayakan juga diperoleh dari respon peserta didik yang memperoleh kriteria “Sangat Tertarik” dengan nilai persentase 91%. Hal ini mengarah pada kesimpulan bahwa penggunaan media audio visual berbasis animasi video adalah “sangat valid/sangat layak”.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Peneliti mengambil kesimpulan berikut berdasarkan temuan penelitian yang dirinci dalam bab IV:

1. Proses mengembangkan media audio visual berbasis video animasi pada pembelajaran al-Qur'an hadis materi etos kerja pribadi muslim kelas XI di MAS DDI al-Ma'arif Topoyo menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE yang digunakan dibagi menjadi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sehingga media pembelajaran audio visual berbasis video animasi yang dikembangkan dapat digunakan di kelas XI MAS DDI al-Ma'arif Topoyo.
2. Hasil uji validasi atau kelayakan media audio visual berbasis video animasi oleh ahli media memperoleh kriteria "Sangat Valid/Sangat Layak" dengan nilai persentase sebesar 94%. Sedangkan hasil uji validasi atau kelayakan media audio visual berbasis video animasi pada materi etos kerja yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh hasil persentase 81% dengan kriteria "Sangat Valid/Sangat Layak" digunakan pada pembelajaran al-Qur'an hadis kelas XI di DDI al-Ma'arif Topoyo. Selain itu, media audio visual berbasis video animasi juga memperoleh respon peserta didik dengan kriteria "Sangat Tertarik" dan nilai persentase 91%. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa media audio visual berbasis video animasi di kelas XI MAS DDI al-Ma'arif Topoyo "Sangat

Valid/Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran al-Qur’an hadis materi etos kerja pribadi muslim.

B. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang diajukan oleh peneliti berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan:

1. Bagi peserta didik, diharapkan dapat menggunakan media audio visual berbasis video animasi sebagai media yang membantu dan mempermudah belajar tentang materi etos kerja pribadi muslim.
2. Bagi peneliti lainnya, jika ingin mengembangkan penelitian ini hendaknya dengan menggunakan aplikasi yang berbeda dan materi yang berbeda agar mengalami kemajuan mengingat penelitian ini terbatas. Adapun keterbatasan dari penelitian ini yaitu: a) Produk media audio visual yang dikembangkan hanya berupa video animasi. b) Hanya diuji cobakan pada kelompok kecil secara terbatas. c) Hanya sampai pada uji valid berupa kelayakan secara terbatas.
3. Dengan adanya media audio visual berbasis video animasi pada penelitian ini, diharapkan agar melakukan pengembangan media dengan tampilan dan bahasa yang lebih menarik lagi. Oleh karena itu, peneliti juga ingin memberikan kepada pemerintah untuk melakukan pelatihan-pelatihan kepada seluruh guru dan tenaga kerja dalam menggunakan dan menguasai ilmu teknologi yang berkembang. Hal tersebut diharapkan agar seluruh tenaga pendidik dan pendidikan dapat menyediakan media yang sesuai dalam setiap pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiawan, E. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran PAI Peserta didik Kelas VII di SMP Negeri 3 Pagar Alam." *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 112 (2021): 194-203.
- Ahdar Jamaluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran*, cetakan 1 (Pare-pare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019), 13-14
- Ahmad Mustafa Al-Marigi, *Terjemah Tafsir Al-Marigi*, Cetakan 2 (Semarang: CV. Toha Putra Semarang, 1994), 290.
- Alim, Nur, Mahyudin Ritonga, and Mafardi Mafardi. "Korelasi Kegiatan Ekstraturikuler Sanggar Al-Qur'an Hadis di MAN 4 Pasaman Barat." *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam* 12.2 (2020): 246-255.
- Almira Eka Damayanti, dkk., "Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android pada Materi Fluida Statis", *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, Vol. 1, No. 1, (2018), h. 65.
- Anshori, Sodik. "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran." *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN dan Sosial Budaya* 2.1 (2018).
- Apriliani, Elsa Aristantya. "Pengembangan Media Audiovisual dalam Menulis Teks Deskripsi Peserta Didik Kelas VII SMP Berdasarkan Kurikulum Merdeka." Diss. Universitas Malang, 2023.
- Ariessaputra, Suthami, et al. "Peningkatan Kualitas audio di Musholla Al-Huda Desa Gunungsari." *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)* 1 (2018): 546-556.
- Arifuddin, Arifuddin, and Abdul Rahim Karim. "Konsep Pendidikan Islam." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 10.1 (2021): 13-22.

- Astuti, Astuti. "Pengembangan Standar Profesional Guru dalam rangka Peningkatan Mutu Sumber Daya Manusia." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12.1 (2019): 1-4.
- Atmaja, Hamdan Tri. "Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah yang Berbasis pada Konversasi Kearifan Lokal Bbgi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara." *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran* 1.2 (2019): 131-140.
- Azizah, Siti Nur. "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadis." *Jurnal Literasiologi* 6.1 (2021).
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3.1 (2019): 35-42.
- Canva.com. "Tentang Canva". https://www.canva.com/id_id/about/
- Cholik, Cecep Abdul. "Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT dalam Berbagai Bidang." *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan* 2.2 (2021): 39-46.
- Conny R. Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Indonesia: Grasindo) ISBN: 9789790810334, 9790810334. Hal. 112
- Fandi Rosi S. E., *Teori Wawancara Psikodignostik*, (Indonesia: Penerbit Leutika Prio) ISBN: 9786023712953, 6023712959
- Fathul Bari, *Hal-hal yang Melunakkan Hati (Bab Panjang Angan-angan, HR. Bukhari, No. 5.938)*, (Aplikasi Ensiklopedi Hadits, 2023), No. 6417.
- Fatmawati, Nur Aini. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Minat Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Fiqih kelas VII di MTs NU Ibtidaul Falah Samirejo Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019." Diss. IAIN Kudus, 2019.

- Fauziah, Lulu. "Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MTS Pembangunan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta." *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)* 8.2 (2022): 106-116.
- Fitriyani, Tatik, and Iman Saifullah. "Analisis Kurikulum Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Madrasah Aliyah." *Jurnal Pendidikan UNIGA* 14.2 (2020): 355-371.
- Fitriyani, Tatik, and Iman Saifullah. *Jurnal Pendidikan UNIGA* 14.2 (2020): 355-371
- Harefa, E.P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE." *Journal on Education*, 6(1), 4405-4410.
- Haryati, Sri. "Research and Development (R&D) sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan." *majalah Ilmiah Dinamika* 37.1 (2012): 15.
- Hasibuan, Lisa Maharani. "Analisis Model Pembelajaran *Active Learning* dengan Teknik *Learning Start With A Question* Berbantu Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. Diss. UMSU, 2020.
- Hasriadi, Hasriadi, et al. "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara." *Madaniya* 4.2 (2023): 531-539.
- Herdayani, and S.T. Syahrial. "Desain Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian." *Online Int. Nas.* Vol. 7 No. 1, Januari-Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta 53.9 (2019): 1689-1699.
- Hidayat, Syarip. "Integrasi Nilai Islam dalam Pendidikan: Pembelajaran Integratif di SMA Islam Al-Muttaqin Kota Tasikmalaya." *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam* 16.1 (2021): 141-156.

- HS, Suwito, Tuti Indriyani, and Nispi Syahbani. "Metode yang diterapkan oleh Guru Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Laboratorium Kota Jambi." Diss. UIN Sulthan Thaha SAifuddin Jambi, 2021.
- Husna, M. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Macromedia Flash 8.0 pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTsS Insan Qur'ani Aceh Besar." Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh. 2021.
- Hutahean, Jeperson, et al. "Pengantar Teknologi Komputer dan Informasi." Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Insani, Pitratul, and Revian Body. "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Bukittinggi." *Jurnal Applied Science in Civil Engineering* 2.3 (2021): 325-333.
- Inshot. Aplikasi Editor Video Musik. (2014)
- Isnaeni, Neni, and Dewi Hildayah. "Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa." *Jurnal Syntax Transformation* 1.5 (2020): 148-156.
- Istiyanto, Bayu. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs NU Mazro'atul Huda Karanganyar Demak Tahun 2019/2020. Diss. IAIN Kudus, 2020.
- Jamaluddin, Gilang Maulana. "Media Pembelajaran PAI." *Evaluasi dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (2021): 55.
- Kahirawati Damsi, K.H.A.I.R.A.W.A.T.I. "Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X IIS 2 UPT SMA Negeri I Palopo." Diss. Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2019.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima, Aplikasi Luring resmi Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Kartini, Kartini. "Analisis Metode Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Input yang Heterogen pada Institut Agama Islam Negeri Palopo." *Al-Ibrah: Journal of Arabic Language Education* 2.1 (2019).

Keputusan Menteri Agama No. 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah.

Keputusan Menteri Agama No. 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah.

Kimianti, Febyarni, and Zuhdan Kun Prasetyo. "Engembangan E-Modul IPA Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 7.2 (2019): 91-103.

Kurnia, Tia Dwi, dkk. "Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip." *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*. (2019): Vol. 1. No. 1.

Laia, Ricaro. "Implementasi Algoritma Aes 256 Bit dan Lsb untuk Pengamanan dan Penyisipan Pesan Teks pada File Audio." *Pelita Informatika: Informasi dan Informatika* 8.4 (2020): 467-469.

Lusiana, Septi. "Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Media Audio Visual pada Siswa Kelas II SDN Kalirejo 2 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang." *Waspada (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)* 4.2 (2020): 900-104.

Mahfud, Imam, and Eko Bagus Fahrizqi. "Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional untuk Siswa Sekolah Dasar." *Sport Science and Education Journal* 1.1 (2020).

Manshur, Umar, and Maghfur Ramdlani. "Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Al-Murabi* 5.1 (2019): 1-8.

- Maryam, Dewi, et al. "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Media Audiovisual." *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7.1 (2020): 43-50
- Masgumelar, Ndaru Kuku, and Pinton Setya Mustafa. "Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan pembelajaran." *Ghaitsa: Islamic Education Journal* 2.1 (2021): 49-57.
- Maydiantoro, Albet. "Model-model Penelitian Pengembangan (*Research and Development*)." (2021).
- Mujahidin, Arif Agus, et al. "Urgensi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI Pada Masa Pandemi Covid-19." *Misykat Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadist Syari ah dan Tarbiyah* 6.2 (2021): 183-196.
- Mukhlisin. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aurora pada Mata Pelajaran PAI kelas IX di SMPN 1 Mantup Lamongan." *Al-Makrifat: Jurnal Kajian Islam*. 1.2 (2017): 69-94.
- Mun'im Amaly, Abdul, et al. "Kecakapan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 6.1 (2021): 88-104.
- Muryaningsih, Sri, and Oksarini Dwi Utami. "Media Pembelajaran Berbahan *Loose Part* dalam Pembelajaran Eksak di MI Kedungwuluh Lor." *Khazanah Pendidikan* 15.1 (2021): 84-91.
- Nasution, Suryadi, and Muhammad Ikbal. "Ilmu Pendidikan Islam: Tinjauan Teoritis dalam Al-Qur'an dan Sunnah." *Madina Publishar*, 2021.
- Nomleni, Fransina Theresiana, and Theodora Sarlotha Nirmala Manu. "Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah." *Schorlia: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 8.3 (2018): 219-230.
- Nurhikmah, Siti, et al. "Desain Pembelajaran PAI dengan Model Addie pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay." *Al*

Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan 17.2 (2023): 1039-1052.

Osin, Antonia Efriana, Nyamik Rahayu Sesanti, and Retno Marsitin. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning Pada Materi Aritmetika Sosial." Semnas SENASTEK Unikama 2019 2 (2019).

Pahrurroji M. Bukhori, *Al-Qur'an Hadis MA Kelas XI*, (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2020), h. 152.

Pakpahan, Andrew Fernando, et al. "*Pengembangan Media Pembelajaran.*" Yayasan Kita Menulis, 2020.

Pambudi, Rilo, Afif Afghohani, and Isna Farahsanti. "Pengaruh Media Video *YouTube* terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sukaharjo Tahun Ajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidikan* 28.1 (2019): 175-182.

Pamessangi, Andi Arif. "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palopo." *Al-Ibrah: Journal of Arabic Language Education* 2.1 (2019).

Peraturan Menteri Agama republic Indonesia Nomor 000291 Tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama islam dan Bahasa Arab. h. 47.

Permana, Muhammad Widi. "Pengaruh Media Presentasi Audio Visual terhadap Efektivitas Belajar Siswa SMP di Kabupaten Sumedang." *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 1.1 (2023): 348-358.

Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an." *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 6.2 (2018): 97-117.

- Pitriani, Ni Rai Vivien, I. Gusti Ayu Desy Wahyuni, and I. Ketut Pasek Gunawan. "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4.3 (2021): 515-532
- Ponza, Putu Jeery Radita, I. Nyoman Jampel and I. Komang Sudarma. "Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 6.1 (2018): 9-19.
- Pratama, Andreansyah. "Implementasi Video *Live Shoot Safety Induction* di Gedung Graha Politeknik Negeri Sriwijaya." Diss. Politeknik Negeri Sriwijaya, 2019.
- Purnaningsih, Pari. "Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris." *Pedagogy: Jurnal Pengembangan Pembelajaran* 1.1 (2019): 31-46.
- Puspasari, Ratih. "Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model ADDIE." *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 3.1 (2019): 137-152.
- Rawa, Natalia Rosalina. "Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Matematika Berbasis Pendekatan *scientific* pada Materi Aritmatika Sosial bagi Siswa SMP." *Jurnal Kependidikan Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Keustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6,2 (2020): 319-328.
- Razuba, Febrianty. "*Penggunaan Media Audio Visual dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak di RA Assfi'iyah Mada Jaya Away Khilau Pesawaran.*" Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Rumengan, Irma M., Arie SM Lumenta, and Sary DE Paturusi. "Pengembangan Daring Pendidikan dan Pelatihan Aparatur Sipil Negara Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Papua Barat." *Jurnal Teknik Informatika* 14.3 (2019): 303-312.

- Safitri, Meilani, and M. Ridwan Aziz. "ADDIE sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia *Learning*." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3.2 (2022): 51-59.
- Saldi, Saldi. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Instalasi Penerangan Listrik Sederhana (IPLS) pada SMKN 2 Palopo Berbasis 3D." Diss. Universitas Cokroaminoto Palopo, 2021
- Santoso, Rachmad, Hisbulloh Ahlis Munawi, and Duwi Sukmawati. "Perkembangan Teknologi Informasi dan Telekomunikasi terhadap Perubahan Perilaku Masyarakat." *prosiding 1st Corcys 2019, Conference on Research & Community Services*. Vol. 1. No. 1. P3M STKIP PGRI Jombang, 2019.
- Saputro, Kuncoro Adi, Christina Kartina Sari, and S. W. Winarsi. "Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Meneggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.5 (2021): 1910-1917.
- Saputro, Kuncoro Adi, dkk. "Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.5 (2021): 1910-1917.
- Saripah, Dian Ayu, Sri Awan Asri, and Maria Ulfa. "Upaya Meningkatkan kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Audio Visual." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*. (2021): 345-352.
- Saripatuniah, Eva. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Levidio Storyboard Pada Materi Kimia Unsur." BS thesis
- Sartika, Fitria, Elni Desriwita, and Mahyudin Ritonga. "Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI di Sekolah dan Madrasah ." *Humanika, Kajian Ilmiah Mata kuliah Umum* 20.2 (2020): 115-128.


- Sidarta, Cindy Aprillya, and Tri Nova Hasti Yunianta. "Pengembangan Video Animasi Pola Konfigurasi Objek untuk Pembelajaran Jarak Jauh." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12.2 (2022): 127-138.
- Siregar, Taulia. "Implementasi Penggunaan Metode Drill and practice dalam Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Tukka." Diss. 2022.
- Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 530.
- Sunami, Mayang Ayu, and Aslam Aslam. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.4 (2021): 1940-1945.
- 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.
- Super Sound*. Aplikasi Editor Audio, Edit Lagu Musik. (2019)
- Suprianto, Edy. "Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1.02 (2020): 22-32.
- Susanto, Heri, and Abdul Muis Miraza. "Pengaruh Audio Visual Grafis dalam Implementasi PERWALI No. 15 tahun 2016 terhadap Efektivitas Pelayanan Penerima Hibah/Bansos di Kota Bogor." *Equity: Journal of Economics, Management and Accounting* 13.2 (2018): 104-115.
- Syahputra, Hermawan, and Ani Sutiani. "Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Menggunakan Camtasia sebagai Media Pembelajaran secara Daring di SMA dan SMK Pabaku Stabat." *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Masyarakat: Kontribusi Perguruan Tinggi dalam Pemberdayaan Masyarakat di Masa Pandemi*. Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan, 2021. P. 171-176.

- Syarifuddin, Albitar Septian. "Implementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak diterapkannya *Social Distancing*". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua* 5.1 (2020): 31-34.
- Syarifudiin, Syarifuddin. "Pengaruh Metode Pemberian Tugas dan Pembelajaran Remedial dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik SMP Negeri 4 Bontocani Kecamatan Boncotani Kabupaten Bone." Diss. Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai, 2020.
- Tarigan, Iren Damayanti BR. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Audio Visual pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 040443 Kabanjahe." Diss. Universitas Quality Berastagi, 2021.
- Terjemah Al-Qur'an Kemenag-RI., *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an*, (Aplikasi Qur'an Kemenag, 2019), h. 281
- Tube Video Downloader/ For All. Aplikasi Pengunduh Video (2021)
- Wangge, Magdalena. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah." *Fractal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1.1 (2020): 31-38.
- Widi Budiarti, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs Ma'arif NU 7 Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017." IAIN Metro, 2017.
- Wisada, Putu Darma, and I. Komang Sudarma. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter." *iJournal of Education Technology* 3.3 (2019): 140-146.
- Yusmawati, Yusmawati, Taufik Rihatno, and Rismawanti Rismawanti. "Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Melempar dengan Media Audio Visual pada Siswa Kelas III SDN 03 Jelambar Baru Jakarta Barat." *Jurnal Segar* 8.2 (2020): 80-89.

Zafi, Ashif Az, and Partono Partono. "Desain Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran al-Quran Hadis." *Matan: Journal of Islam and Muslim Society* 2.1 (2020): 16.



DAFTAR LAMPIRAN



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

Nomor : 0723 /In.19/FTIK/HM.01/03/2022 Palopo, 16 Maret 2022
 Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu Kab. Mamuju Tengah
 di –
 Tobadak

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu :

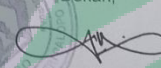
Nama	: Yekti Wulandari
NIM	: 1902010072
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Semester	: VIII (Delapan)
Tahun Akademik	: 2022/2023


akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada Lokasi MAS DDI Al-Ma'arif Topoyo dengan judul: **"Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI di MAS DDI Al-Ma'arif Topoyo"**. Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,


 Dr. Nurdin K, M.Pd
 NIP.19681231 199903 1 014





PEMERINTAH KABUPATEN MAMUJU TENGAH
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Alamat : Jl. Jend. Sudirman Desa Topoyo Kecamatan Topoyo Kabupaten Mamuju Tengah 91565
 Email : dpmpstpmateng@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 007/40 /DPMPSTP/III/2023

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
 2. Peraturan Bupati Mamuju Tengah Nomor 41 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Mamuju Tengah.
 3. Surat dari Institut Agama Islam Palopo Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Nomor :0723/In.19/FTIK/HM.01/03/2022 Tentang Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

- a) Nama : YUKTI WULANDARI
 b) NIM : 1902010072
 c) Program Studi : Pendidikan Agama Islam (S1)
 d) Alamat : Dusun Sumber Jo Desa Salupangkang
 e) No. HP : 085298511106
 f) Untuk :
1. Melakukan Penelitian/Pengumpulan Data dengan Judul "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI Di Mas DDI Al-Ma'arif Topoyo"
 2. Lokasi Penelitian : Kabubu Desa Topoyo Kab. Mamuju Tengah
 3. Waktu/Lama Penelitian : Mulai Bulan Maret s/d Mei Tahun 2023

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya Kami menyetujui Kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan diharpakan melapor kepada Bupati Mamuju Tengah, Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Koperasi Usaha Kecil dan Menengah Kab. Mamuju Tengah.
 2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan.
 3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat.
 4. Menyerahkan 1 (satu) Exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Mamju Tengah Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Koperasi Usaha Kecil dan Menengah Kab. Mamuju Tengah.
 5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.
- Demikian rekomendasi ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan : Topoyo
 Pada Tanggal: 28 Maret 2023
 Kepala Dinas



HI. ASMIRAH DJAMAL S.E., M.Si.
 Pangkat: Pembina Utama Muda
 NIP:19790623 200212 2 003

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Bupati Mamuju Tengah (Sebagai Laporan) di Tobadak ;
2. Universitas Sulawesi Barat di Majene
3. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik di Tobadak;
4. Pertinggal



YAYASAN PENDIDIKAN DDI AL-MA'ARIF TOPOYO
MADRASAH ALIYAH DDI TOPOYO
KABUPATEN MAMUJU TENGAH



Alamat: Jl. Poros Kabubu Paraili Desa Kabubu Kec. Topoyo Kab.
 Mamuju Tengah

SURAT KETERANGAN

Nomor : 63/MA.DDI/SK/TPY/V/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala Madrasah Aliyah DDI Topoyo, menerangkan bahwa sesungguhnya saudara:

Nama	: YEKTI WULANDARI
NIM	: 1902010072
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Jurusan	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat	: Dusun Sumberjo Desa Salupangkang
Keterangan	: Telah melakukan penelitian/pengumpulan data

Mahasiswa tersebut benar-benar melaksanakan kegiatan penelitian di MAS DDI Topoyo, pada tanggal 03 Mei 2023. Dengan Judul penelitian:

**“VISUAL BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN AL-QUR’AN HADIS
 KELAS XI DI MAS DDI AL-MA’ARIF TOPOYO”**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mamuju Tengah, 05 Mei 2023
 Kepala Madrasah

KHUDORI MAHSUN, S. Ag
 NIP. 19690514200501 1004

**LEMBAR PENLIAIAN HASIL PENELITIAN BERUPA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATERI ETOS KERJA PRIBADI
MUSLIM DI MAS DDI AL-MA'ARIF TOPOYO**

I. Identitas Peneliti

Nama : Yekti Wulandari
NIM : 1902010072
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

II. Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palopo peneliti melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian dilakukan dengan judul "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI di MAS DDI Al-Ma'arif Topoyo".

Untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti dengan hormat meminta kesediaan dari bapak/ibu dosen untuk menilai media pembelajaran tersebut dengan melakukan pengisian daftar kuesioner yang peneliti ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban atau identitas Bapak/Ibu akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Peneliti menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi daftar kuesioner yang diajukan.

Hormat saya,

Yekti Wulandari

**KISI-KISI LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO
VISUAL BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN
AL-QUR'AN HADIS KELAS XI DI MAS DDI AL-MA'ARIF TOPOYO
OLEH AHLI MATERI**

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Butir Soal
1.	Kurikulum	Keluasan materi yang dimuat sesuai dengan kompetensi dasar.	1,2,3
		Kedalaman materi yang dimuat sesuai dengan tujuan pembelajaran etos kerja pribadi muslim.	
		Kejelasan istilah yang digunakan dalam media pembelajaran.	
2.	Penyajian	Sistematika materi yang disajikan konsisten	4, 5, 6, 7, 8
		Pengetikan dan pemilihan gambar tepat.	
		Materi yang sesuai dengan teori dan fakta yang ada.	
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.	
		Video yang disajikan sesuai dengan materi	
3	Kontekstual	Materi yang dimuat dapat menumbuhkan pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan	9, 10, 11
		Materi yang dimuat dapat meningkatkan kompetensi peserta didik	
4.	Kebahasan	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami.	12, 13
		Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	

**LEMBAR PENILAIAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS VIDEO ANIMASI
PADA MATERI ETOS KERJA PRIBADI MUSLIM**

Keterangan:

- 5 = Baik Sekali 3 = Cukup Baik 1 = Tidak Baik
- 4 = Baik 2 = Kurang Baik

No.	Aspek Penilaian	Penilaian					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Materi dalam media pembelajaran audio visual berbasis video animasi pada materi etos kerja pribadi muslim ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					✓	
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan Indikator				✓		
3.	Kejelasan istilah yang digunakan dalam media pembelajaran audio visual berbasis video animasi pada materi etos kerja pribadi muslim jelas					✓	
4.	Materi dalam media pembelajaran audio visual berbasis video animasi pada materi etos kerja pribadi muslim ini sesuai apabila dikemas dalam				✓		

	bentuk media pembelajaran					
5.	Materi etos kerja pribadi muslim pada media pembelajaran ini sudah urut dan jelas	✓				
6.	Kejelasan dan pemilihan gambar pada media pembelajaran audio visual berbasis video animasi pada materi etos kerja pribadi muslim sesuai dengan materi etos kerja pribadi muslim	✓				
7.	Kejelasan video pada media pembelajaran audio visual berbasis video animasi pada materi etos kerja pribadi muslim sesuai dengan materi etos kerja pribadi muslim	✓				
8.	Kelengkapan materi dalam video sangat jelas	✓				
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan teori dan fakta yang ada dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	✓				
10.	Kegunaan media pembelajaran audio visual berbasis video animasi pada materi etos kerja pribadi muslim sebagai alat bantu proses pembelajaran	✓				
11.	Isi materi dalam media pembelajaran ini merupakan materi pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis	✓				

12.	Pengsitikan dan tata bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				✓
13.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah dimengerti				✓

Pemberian penilaian dan komentar secara keseluruhan terhadap media audio visual berbasis video animasi:

..... Dapat diterima dan digunakan dengan beberapa perbaikan

Keterangan:

A = Dapat digunakan tanpa revisi

C = Dapat digunakan dengan banyak revisi

B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

D = Tidak dapat digunakan

Palopo,

Validator

Dr. Podo Ilham, S. Ud, M. Pd.

**LEMBAR PENLIAIAN HASIL PENELITIAN BERUPA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATERI ETOS KERJA PRIBADI
MUSLIM DI MAS DDI AL-MA'ARIF TOPOYO**

III. Identitas Peneliti

Nama : Yekti Wulandari
NIM : 1902010072
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

IV. Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palopo peneliti melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian dilakukan dengan judul "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI di MAS DDI Al-Ma'arif Topoyo".

Untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti dengan hormat meminta kesediaan dari bapak/ibu dosen untuk menilai media pembelajaran tersebut dengan melakukan pengisian daftar kuesioner yang peneliti ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban atau identitas Bapak/Ibu akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Peneliti menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi daftar kuesioner yang diajukan.

Hormat saya,

Yekti Wulandari

**KISI-KISI LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO
VISUAL BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN
AL-QUR'AN HADIS KELAS XI DI MAS DDI AL-MA'ARIF TOPOYO
OLEH AHLI MEDIA**

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Jumlah Butir
1.	Format dan Tampilan	Desain media	1
		Ukuran teks dan jenis huruf	1
		Warna dan grafis	1
		Gambar pendukung	1
		Sajian video	1
		Kemudahan penggunaan media	1
		Kejelasan uraian materi	1
		Keserasian warna, tulisan dan gambar media	1
2.	Bahasa	Penggunaan bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	1
		Keefektifan kalimat yang digunakan	1
		Kejelasan dan kelengkapan informasi dalam media	1
3.	Suara	Suara yang digunakan berhubungan dengan materi	1
		Suara yang digunakan jelas	1
		Kesesuaian antara media dengan suara	1

**LEMBAR PENILAIAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS VIDEO ANIMASI
PADA MATERI ETOS KERJA PRIBADI MUSLIM**

Keterangan:

- 5 = Baik Sekali
- 3 = Cukup Baik
- 1 = Tidak Baik
- 4 = Baik
- 2 = Kurang Baik

No.	Aspek Penilaian	Penilaian					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Aspek Format Tampilan						
	a. Desain gambar memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar				✓		
	b. Kesesuaian gambar pada tampilan media				✓		
	c. Kesesuaian pemilihan teks dan warna teks				✓		
	d. Keserasian warna, tulisan dan gambar media				✓		
	e. Kemudahan menggunakan media				✓		

**KISI-KISI ANGKET RESPON PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO
VISUAL BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN
AL-QUR'AN HADIS KELAS XI DI MAS DDI AL-MA'ARIF TOPOYO
OLEH PESERTA DIDIK**

No.	Aspek	Pernyataan	Butir Soal
1.	Ketertarikan	Desain media audio visual berbasis video animasi menarik dan nyaman dilihat	1,2
		Tampilan dan warna yang digunakan pada media audio visual berbasis video animasi sesuai dan menarik.	
2.	Motivasi	Dengan adanya media media audio visual berbasis video animasi ini dapat memberikan anda motivasi untuk mempelajari materi Etos Kerja Pribadi Muslim.	3,4
		Gambar dan audio dalam media audio visual berbasis video animasi ini membantu anda untuk memahami materi Etos Kerja Pribadi Muslim.	
3	Efektivitas Media	Media pembelajaran audio visual berbasis video animasi ini mengasah kemampuan anda tentang materi Etos Kerja Pribadi Muslim	5,6
		Penyajian materi dalam media audio visual berbasis video animasi ini membantu meningkatkan pemahaman materi Etos Kerja Pribadi Muslim.	
4.	Bahasa	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.	7,8

		Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.	
5.	Kontekstual	Materi yang disajikan dalam media audio visual berbasis video animasi ini mudah anda pahami.	9,10
		Penyampaian materi dalam media audio visual berbasis video animasi ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	



Tabel Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik terhadap Media Audio Visual Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI di MAS DDI Al-Ma'arif Topoyo

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Desain media audio visual berbasis video animasi pada materi etos kerja pribadi muslim menarik dan nyaman di lihat.	-	-	10	13
2.	Tampilan dan warna yang digunakan pada media audio visual berbasis video animasi ini sesuai dan menarik.	-	-	10	13
3.	Gambar dan Audio dalam media audio visual berbasis video animasi ini membantu anda untuk memahami materi etos kerja pribadi muslim.	-	-	4	19
4.	Dengan adanya media audio visual berbasis video animasi ini dapat memberikan anda motivasi untuk mempelajari materi etos kerja pribadi musli.	-	-	5	18
5.	Media audio visual berbasis video animasi ini mengasah kemampuan anda tentang materi etos kerja pribadi muslim.	-	-	8	15
6.	Penyajian materi dalam media audio visual berbasis video animasi ini membantu meningkatkan pemahaman materi Etos Kerja Pribadi Muslim.	-	-	12	11
7.	Penggunaan bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.	-	-	9	14
8.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	-	-	7	16

9.	Penyampaian materi dalam media audio visual berbasis video animasi ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	-	-	9	14
10.	Penyajian materi dalam media ini mudah untuk anda pahami.	-	-	10	13
Jumlah Frekuensi				84	146
Jumlah Skor				252	584
Total Jumlah Skor				836	
Skor Maksimal				920	
Persentase				91%	
Kriteria				Sangat Tertarik	

Cara penghitungannya:

- Jumlah Frekuensi : Banyaknya nilai yang diperoleh dari responden
- Jumlah Skor : Jumlah frekuensi \times Aspek penilaian yang dipilih
- Total Jumlah Skor : Jumlah skor ditambahkan
- Skor Maksimal : Indikator \times nilai maksimal \times jumlah responden
- Persentase :
$$:= \frac{\sum S}{\sum_{max}} \times 100\%$$

$$= \frac{836}{920} \times 100\%$$

$$= 91\%$$

Tabel 3.2 Kriteria Persentase Respon Peserta Didik

Interval	Kriteria	Nilai Konversi
$81 < \text{NRS} < 100\%$	Sangat Tertarik	4
$61 < \text{NRS} < 80\%$	Tertarik	3

41 < NRS < 60%	Kurang Tertarik	2
21 < NRS < 40%	Tidak Tertarik	1



DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN

Gambar 1. Implementasi secara terbatas media audio visual berbasis video animasi di depan peserta didik kelas XI di DDI al-Ma'arif Topoyo



Gambar 2. Foto bersama dengan peserta didik kelas XI dan guru mata pelajaran al-Qur'an hadis



Gambar 3. Foto bersama dengan peserta didik kelas XI dan guru mata pelajaran al-Qur'an hadis



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Alamat: Jl. Agatis, Kelurahan Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo 91914
 Email: ftik@iainpalopo.ac.id/Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

PERSETUJUAN JADWAL UJIAN
 SEMINAR HASIL/MUNAQASYAH

Nama : Yekti Wulandari
 NIM : 1902010072
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Proposal/ Skripsi : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI di MAS DDI Al-Ma'arif Topoyo, Kec. Topoyo, Kab. Mamuju Tengah, Prov Sul-Bar
 Diselenggarakan pada
 Hari/ Tanggal : Selasa/ 29 Agustus 2023
 Waktu : 10:30 Wita
 Tempat : Ruang Ujian Prodi PAI

No	Nama	Tim Pembimbing/ Penguji	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang		21-08-2023
2	Dr. Muhaemin, M.A	Pembimbing I		18-08-2023
3	Arifuddin, S.Pd.I., M.Pd.	Pembimbing II		21-08-2023
4	Dr. Kartini, M.Pd.	Penguji I		15-08-2023
5	Andi Arif Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd.	Penguji II		15-08-2023

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Palopo, 15 Agustus 2023

Mengetahui,
 Ketua Program Studi

Andi Arif Pameessangi
 NIP 19910608 201903 1 007



**Kode QR Produk Media Audio Visual Berbasis Video Animasi Pada
Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI di MAS DDI Al-Ma'arif Topoyo
(materi Etos Kerja Pribadi Muslim**



RIWAYAT HIDUP



Yekti Wulandari, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Lahir pada tanggal 05 Mei 2001 di Salupangkang, Mamuju Tengah. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan Samsul Bahri dan Purwati. Penulis adalah putri tunggal dari tiga bersaudara. Penulis dibesarkan di Dusun Bangun Rejo, Desa Salupangkang, Kecamatan Topoyo, Kabupaten Mamuju Tengah, Provinsi Sulawesi Barat. Alamat penulis selama mengemban pendidikan perguruan tinggi yaitu bertempat tinggal di Binturu, Palopo.

Penulis menempuh pendidikan dimulai sejak tahun 2006 di TK PGRI Satu Atap SDI Salupangkang 1. Kemudian pada tahun 2007 melanjutkan pendidikan SD di SDI Salupangkang 1 dan pada tahun 2013 menempuh pendidikan di MTs DDI al-Ma'arif Tangkou. Pada tahun 2016, penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di MAS DDI al-Ma'arif Topoyo hingga tahun 2019 dan pernah mengikuti organisasi Pramuka Madrasah. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di IAIN Palopo. Penulis mengambil Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Selama menempuh pendidikan perguruan tinggi, penulis pernah mengikuti organisasi Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (HMPS-PAI).