

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MOTION*
GRAPHIC MATA PELAJARAN PAI MATERI PERTUMBUHAN
ILMU PENGETAHUAN PADA MASA BANI UMAYYAH
KELAS VIII DI JENJANG SMP**



**OLEH:
RANDI IRVAN NUDIN**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA

2020 M / 1442 H

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MOTION GRAPHIC* MATA PELAJARAN PAI MATERI PERTUMBUHAN ILMU PENGETAHUAN PADA MASA BANI UMAYYAH KELAS VIII DI JENJANG SMP

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

RANDI IRVAN NUDIN
1601112051

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2020 M / 1442 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Randi Irvan Nudin
NIM : 1601112051
Jurusan/ Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video (*Motion Graphic*) Mata Pelajaran PAI Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Bani Umayyah Kelas VIII di Jenjang SMP” adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 1 Desember 2020
Yang Membuat Pernyataan,



Randi Irvan Nudin
NIM. 1601112051

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO (*MOTION GRAPHIC*)
MATA PELAJARAN PAI MATERI PERTUMBUHAN ILMU
PENGETAHUAN PADA MASA BANI UMAYYAH KELAS
VIII DI JENJANG SMP**

Nama : Randi Irvan Nudin
NIM : 1601112051
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.


Palangka Raya, 2 Desember 2020

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 196710031993032001




Setriq Utama Rizal, M.Pd
NIP. 19840109 201801 1 001

Mengetahui:
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP. 19800307 200604 2004

Ketua Jurusan Tarbiyah,



Sri Hidayati, MA
NIP. 19720929 199803 2002

NOTA DINAS

Hal : Mohon Diuji Skripsi
An. Randi Irvan Nudin

Palangka Raya, 2 Desember 2020

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Tarbiyah

FTIK IAIN Palangka Raya

di-

Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Randi Irvan Nudin

NIM : 1601112051

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video (*Motion Graphic*) Mata Pelajaran PAI Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Bani Umayyah Kelas VIII di Jenjang SMP

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I,



Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 196710031993032001

Pembimbing II,



Setria Utama Rizal, M.Pd
NIP. 198401092018011001

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Mata Pelajaran PAI Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Bani Umayyah Kelas VIII di Jenjang SMP

Nama : Randi Irvan Nudin

NIM : 1601112051

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 16 Desember 2020/ 1 Jumadil Awal 1442

TIM PENGUJI:


1. Dr. Nurul Wahdah, M.Pd.
(Ketua Sidang/Penguji)
2. H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd.
(Penguji Utama)
3. Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd.
(Penguji)
4. Setria Utama Rizal, M.Pd.
(Sekretaris/Penguji)



.....



.....



.....



.....

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya



.....

Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd.
NIP. 19671003 199303 2 001

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MOTION GRAPHIC* MATA PELAJARAN PAI MATERI PERTUMBUHAN ILMU PENGETAHUAN PADA MASA BANI UMAYYAH KELAS VIII DI JENJANG SMP

ABSTRAK

Materi Sejarah Kebudayaan Islam dalam mata pelajaran PAI dianggap sulit oleh siswa karena banyak menyajikan peristiwa-peristiwa, tanggal, tahun, serta nama tokoh-tokoh sejarah di masa lampau yang sulit dihafalkan, sehingga dianggap hal yang abstrak dan hanya bisa dibayangkan siswa saja. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu membantu siswa dalam mengatasi kesulitan tersebut. Pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* bertujuan untuk: (1) menghasilkan pengembangan media *motion graphic* mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa Bani Umayyah kelas VIII di jenjang SMP; (2) mendeskripsikan kelayakan media *motion graphic* mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa Bani Umayyah kelas VIII di jenjang SMP.

Metode penelitian ini menggunakan *research & development* dengan model pengembangan ADDIE, yang diantaranya yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen penilaian yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk berupa lembar penilaian media yang digunakan untuk ahli materi, ahli media dan lembar tanggapan siswa dengan menggunakan skala *likert*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi syarat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan validasi ahli materi diperoleh persentase nilai akhir dengan rata-rata 94,5% kategori “sangat baik” dan hasil validasi ahli media diperoleh persentase nilai akhir dengan rata-rata 96,5% Kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil kepada 10 siswa menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh adalah 83% dengan kategori “sangat baik” dan uji coba kelompok besar kepada 30 siswa memperoleh persentase akhir 84% dengan kategori “sangat baik”.

Kata Kunci : Pengembangan, media, *motion graphic*

**THE DEVELOPMENT OF MOTION GRAPHIC BASED LEARNING MEDIA
OF ISLAMIC EDUCATION LESSON ABOUT THE GROWTH OF
SCIENCE IN BANI UMAYYAH PERIOD FOR EIGHT GRADE
AT JUNIOR HIGH SCHOOL LEVEL**

ABSTRACT

The materials on the history of Islamic Culture of Islamic Education Lesson is considered difficult by students because it presents many events, dates, years, and names of historical figures in the past that are difficult to memorize, so they are considered abstract things and can only be imagined by students. The use of instructional media is expected to be able to help students overcome these difficulties. The development of motion graphic based learning media aims to: (1) produce motion graphic media development of Islamic Education Lesson about the growth of science in Bani Umayyah period for eight grade at Junior High School Level; (2) describe the feasibility of motion graphic media of Islamic Education Lesson about the growth of science in Bani Umayyah period for eight grade at Junior High School Level.

This research method uses research & development with the ADDIE development model, which includes: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The assessment instrument used to determine product quality is in the form of a media assessment sheet used for material experts, media experts and student response sheets using a Likert scale.

The results showed that the media developed the requirements to be used as a learning medium. Based on the materials expert's validation, the final score percentage was obtained with an average of 94,5% in the "very good" category and the results of the validation

of the media experts obtained the final score percentage with an average of 96,5% in the "very good" category. Based on the results of small group trials to 10 students, it was stated that the final percentage obtained was 83% in the "very good" category and in large group trials with 30 students, the final percentage was 84% in the "very good" category.

Keywords: Development, media, motion graphics

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunia serta kasih sayang-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Mata Pelajaran PAI Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Bani Umayyah Kelas VIII di Jenjang SMP” yang merupakan syarat akhir untuk menyelesaikan program S1 di Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW yang merupakan suri tauladan bagi seluruh umat muslim yang berada diseluruh penjuru dunia. Semoga Allah selalu memberkahi para pengikut setia Rasulullah SAW yang berjuang menegakan agama Islam.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah meluangkan waktu, tenaga serta pikiran. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag., Rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, yang telah memberikan berbagai kebijakan kepada saya hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd., Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah mempersetujui untuk munaqasah skripsi.

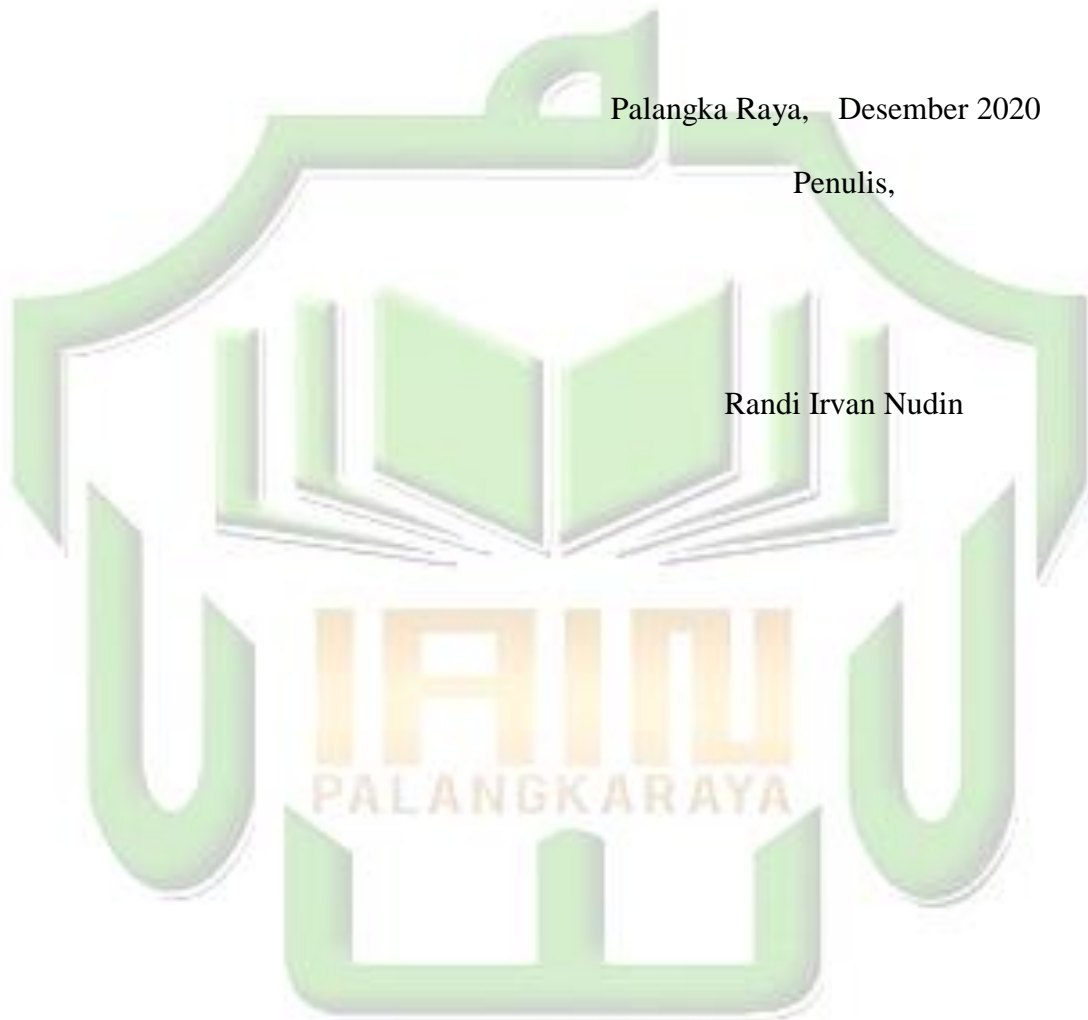
4. Ibu Sri Hidayati, MA., Ketua Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah mengesahkan judul skripsi.
5. Bapak Drs. Asmail Azmy H.B, M. Fil. I., Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah menyediakan fasilitas dan membantu administrasi.
6. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd., Pembimbing I Skripsi yang telah banyak meluangkan waktu memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Bapak Setria Utama Rizal, M.Pd., Pembimbing II Skripsi yang telah banyak meluangkan waktu memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Bapak Dr. H. Mazrur, M.Pd., sebagai validator ahli media yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan media.
9. Bapak Abdul Hamdi S.HI., sebagai validator ahli materi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam melengkapi materi pembelajaran.
10. Kepala Sekolah, seluruh Guru dan Staf Tata Usaha serta peserta didik SMPN 3 Sampit yang telah berpartisipasi dalam penelitian.
11. Seluruh Dosen Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tak ternilai harganya bagi penulis.
12. Pimpinan dan Staf Administrasi Perpustakaan IAIN Palangka Raya yang telah menyediakan fasilitas bagi penulis untuk mencari referensi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada seluruh pihak yang turut serta dalam penyelesaian skripsi ini, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kalian. Penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat menambah wawasan serta ilmu bagi penulis dan pembaca.

Palangka Raya, Desember 2020

Penulis,

Randi Irvan Nudin



MOTTO

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى
النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Artinya: “*Dengan Kitab itulah Allah memberi petunjuk kepada orang yang mengikuti keridaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan Kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang itu dari gelap gulita kepada cahaya dengan izin-Nya, dan menunjukkan ke jalan yang lurus*”. (Q.S. Al- Maidah 5:16, Kementerian Agama RI)



PERSEMBAHAN

Dengan ucapan syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas nikmat dan karunianya yang diberikan kepada saya hingga detik ini sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir perkuliahan strata satu ini. Dengan rasa hormat dan kasih sayang karya ini kupersembahkan kepada

Ibu (Tita) dan Bapak (Sukandar) yang sangat penulis cintai dan penulis sayangi, yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal serta yang selalu mengiringi langkahku dalam lantunan doa'nya, terimakasih yang sedalam-dalamnya untuk orangtuaku tercinta.

Sahabat-sahabatku Ahmad Muhajir, Dedy Jakal, dan Fikri Muzakir terima kasih atas pengertian dan kebersamaan dalam suka maupun duka semoga kita senantiasa dalam lindungan Allah SWT.

Teman-temanku PAI'16 yang telah sama-sama berjuang dari awal terimakasih atas kebersamaan dan kerjasamanya selama ini.

Keluarga besar SMPN 3 Sampit terimakasih telah berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
NOTA DINAS.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTO.....	xi
PERSEMBAHAN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Manfaat Pengembangan.....	6
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	7
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
I. Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian dan Pengembangan.....	10
B. Pengembangan Model ADDIE.....	11
C. Media Pembelajaran.....	13
D. <i>Motion Graphic</i>	14

E. Mata Pelajaran PAI	16
F. Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Bani Umayyah ...	17
G. Penelitian Yang Relevan	22
H. Kerangka Berpikir	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	27
B. Desain Pengembangan	27
C. Prosedur Pengembangan	28
D. Uji Coba Produk.....	30
E. Jenis Data	30
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	31
G. Teknik Analisa Data.....	32

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. <i>Analysis</i> (Analisis)	35
B. <i>Design</i> (Perencanaan).....	37
C. <i>Development</i> (Pengembangan).....	40
D. <i>Implementation</i> (Implementasi)	44
E. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	52

BAB V PEMBAHASAN

A. <i>Analysis</i> (Analisis).....	57
B. <i>Design</i> (Perencanaan).....	59
C. <i>Development</i> (Pengembangan).....	62
D. <i>Implementation</i> (Implementasi)	64
E. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	66

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	17
Tabel 2.2	Penelitian Yang Relevan.....	23
Tabel 3.1	Aturan Skor Penilaian.....	32
Tabel 3.2	Kriteria Kelayakan Berdasarkan Persentase	33
Tabel 4.1	Validasi Ahli Materi Tahap Pertama	44
Tabel 4.2	Validasi Ahli Materi Tahap Kedua.....	46
Tabel 4.3	Validasi Ahli Media Tahap Pertama.....	47
Tabel 4.4	Validasi Ahli Media Tahap Kedua	49
Tabel 4.5	Deskripsi Perbaikan Media.....	50
Tabel 4.6	Nama Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil	53
Tabel 4.7	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	53
Tabel 4.8	Nama Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar.....	54
Tabel 4.9	Hasil Uji Coba Kelompok Besar	55



IAIN
PALANGKARAYA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE	27
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan	29
Gambar 4.1 Pembuatan RPP.....	38
Gambar 4.2 Pembuatan <i>Storyboard</i>	39
Gambar 4.3 Pembuatan Naskah Video	39
Gambar 4.4 Pembuatan Ilustrasi dengan <i>Software</i> Inkscape	40
Gambar 4.5 Mengedit Video dengan PowerPoint 365	41
Gambar 4.6 Export File PowerPoint Menjadi MP4.....	41
Gambar 4.7 Menggabungkan Semua Bagian <i>Scene</i> Video	43
Gambar 4.8 Catatan Perbaikan Ahli Materi.....	45
Gambar 4.9 Catatan Perbaikan Ahli Media	49
Gambar 5.1 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi dan Media.....	64
Gambar 5.2 Grafik Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	RPP	75
Lampiran 2.	Storyboard	81
Lampiran 3.	Naskah	92
Lampiran 4.	Silabus	103
Lampiran 5.	Program Tahunan dan Program Semester	107
Lampiran 6.	Instrumen Penelitian.....	115
Lampiran 7.	Lembar Angket Hasil Validasi Ahli Materi dan Media	122
Lampiran 8.	Lembar Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar	136
Lampiran 9.	Foto Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	167
Lampiran 10.	Profil Sekolah.....	169
Lampiran 11.	Surat-surat	177
Lampiran 12.	Daftar Riwayat Hidup	187



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu proses yang terencana dalam menyiapkan peserta didik agar dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam serta menjadikannya sebagai pedoman hidup (Elihami & Syahid, 2018:85). Bidang studi dalam Pendidikan Agama Islam meliputi Akidah Akhlak, Qur'an, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah kebudayaan Islam dalam Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu materi yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, tokoh yang berprestasi, dan peranan peradaban Islam dimasa lampau, meliputi perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW, Khulafaurrasyidin, Bani Umayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia (Nurjannah, 2016:6).

Berdasarkan wawancara peneliti pada tanggal 28 Mei 2020 kepada Pak Hamid S.HI selaku guru Pendidikan Agama Islam SMPN 3 Sampit, mengatakan bahwa materi Sejarah Kebudayaan Islam adalah materi yang sulit bagi siswa. Materi Sejarah Kebudayaan Islam banyak menyajikan peristiwa-peristiwa, tanggal, tahun, serta nama tokoh-tokoh sejarah di masa lampau yang sulit dihafalkan, sehingga dianggap hal yang abstrak dan hanya bisa dibayangkan siswa saja. Dalam proses pembelajaran materi Sejarah Kebudayaan Islam metode yang sering digunakan adalah metode ceramah dan media jarang digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Tambak (2014:381) metode ceramah yang dipergunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam pembelajarannya harus

menggunakan media pembelajaran. Media memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam pembelajaran, di samping juga kemudahan bagi peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan guru.

Penyebaran virus Corona (covid-19) yang semakin meluas ke berbagai daerah termasuk di Kabupaten Kotawaringin Timur juga berdampak pada proses pembelajaran. Kabupaten Kotawaringin Timur yang masih berada pada zona merah Covid-19, menyebabkan tahun ajaran baru 2020/2021 yang dimulai pada 13 Juli 2020 tetap menggunakan pola pembelajaran dari rumah atau daring (Borneo News, 08 Juli 2020 Pukul 19.30 WIB). Masa pandemi ini menuntut guru untuk mampu mendesain pembelajaran daring yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian guru harus berinovasi dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk mengemas materi pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru seharusnya memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik (Yaumi, 2018:13). Teknologi yang memiliki peran positif diharapkan dapat membuat lingkungan belajar mengajar yang kondusif. Khususnya bagi generasi Z yang tidak terlepas dari teknologi dalam kegiatan sehari-hari. Sehingga teknologi perlu dimanfaatkan di masa sekarang.

Media merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Hal ini sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya yang menyatakan bahwa media adalah perantara dari sumber informasi kepada penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya (Sanjaya, 2014:68). Sedangkan Rizal (2016:10) mengatakan bahwa Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok pebelajar. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Oleh karena media dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Dan tentunya media tersebut dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yg diajarkan. Salah satu media yang bisa kita gunakan adalah *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan penggambaran gambar, baik itu foto, ilustrasi, atau bentuk artistik digital yang berbasis visual dengan video dalam sebuah komposisi desain (Purwanti dan Haryanto, 2015:191).

Menurut Choiril (2016:6), *motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion graphic* terdapat elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan. Perbedaan *motion graphic* dengan desain grafis adalah pada media aplikasinya, apabila pada desain grafis elemen-elemennya statis (diam) dan terdapat pada media cetak, sementara elemen pada

motion graphic memiliki gerakan sehingga terlihat dinamis dan ditampilkan melalui media audio visual.

Desain pembelajaran pada media *motion graphic* disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Berdasarkan perkembangan peserta didik Menurut Syah pada perkembangan kognitif anak usia 11-15 tahun telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan baik secara simultan (serentak) maupun berurutan dua ragam kemampuan kognitif, yakni: 1) kapasitas menggunakan hipotesis; 2) kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak (Syah, 2014: 128).

Berdasarkan pernyataan di atas siswa kelas VIII SMP berada pada tahap formal oprasional yang mana anak sudah mampu berfikir secara abstrak, menalar secara logis dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Penggunaan media *motion graphic* diharapkan mampu mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan dalam materi pelajaran dan bertujuan untuk menampilkan atau menyederhanakan objek-objek yang abstrak serta sukar jika dibawa ke lingkungan belajar.

Media *Motion Graphic* yang dikembangkan menggunakan *software* power point dalam proses pembuatan *motion graphic* serta *software* inkscape untuk membuat ilustrasi atau gambar. *Software* tersebut lebih ringan digunakan dari pada *software* editing video atau desain grafis lainnya. Media *motion graphic* dibuat dengan *style flat design*, yaitu desain dengan pendekatan menimalis yang menekankan kegunaan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis penting melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Mata Pelajaran PAI Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Bani Umayyah Kelas VIII di Jenjang SMP “**

B. Identifikasi Masalah

1. Materi banyak memuat peristiwa, tanggal, tahun, dan nama tokoh-tokoh di masa lampau yang sulit dihafalkan dan dianggap abstrak oleh siswa.
2. Pembelajaran PAI materi Sejarah Kebudayaan Islam terbatas hanya menggunakan metode ceramah dan kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan media *motion graphic* mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah kelas VIII di jenjang SMP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *motion graphic* mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah kelas VIII di jenjang SMP?

2. Bagaimana kelayakan media *motion graphic* mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah kelas VIII di jenjang SMP?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan pengembangan media *motion graphic* mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa Bani Umayyah kelas VIII di jenjang SMP.
2. Mendeskripsikan kelayakan media *motion graphic* mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa Bani Umayyah kelas VIII di jenjang SMP.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan bermanfaat bagi dunia pendidikan. Di mana dapat mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya pada media *motion graphic* yang digunakan guru dalam pembelajaran PAI

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbangan ilmu pengetahuan dan berguna bagi kampus IAIN Palangka Raya, peneliti, siswa, dan guru.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Sepesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media *motion graphic* yang berisi tentang mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah yang relevan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.
2. Media *motion graphic* berformat MP4 dengan resolusi 720p dan ukuran 180 MB.
3. Media *motion graphic* yang dikembangkan berisi berbagai gambar, *sound* dan efek-efek animasi yang menarik.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi
 - a. Materi didasarkan pada kompetensi inti dan kompetensi dasar, sehingga sesuai untuk siswa SMP kelas VIII.
 - b. Media *motion graphic* bisa digunakan pada komputer, smart phone dan berbagai platform.
 - c. Media *motion graphic* bisa digunakan untuk pembelajaran daring atau online.

2. Keterbatasan

- a. Media *motion graphic* ini hanya bisa digunakan oleh peserta didik dijenjang SMP kelas VIII pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah.
- b. Uji penggunaan media terbatas pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Bab I Merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, penelitian sebelumnya, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, sistematika penulisan.
- Bab II Merupakan kajian pustaka yang terdiri dari media pembelajaran, media, *motion graphic*, mata pelajaran PAI, pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah, penelitian yang relevan, dan kerangka berfikir.
- Bab III Merupakan metode penelitian, desain pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.
- Bab IV Merupakan penyajian hasil pengembangan yang terdiri dari hasil pengembangan, validitas ahli materi, ahli media dan tanggapan siswa terhadap media.

Bab V Merupakan deskripsi hasil pengembangan yang terdiri dari hasil pengembangan, analisis validitas ahli materi, ahli media, dan tanggapan siswa terhadap media.

Bab VI Merupakan kesimpulan yang terdiri dari kesimpulan, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk tindak lanjut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian dan Pengembangan

Menurut Sugiyono (2016; 297) metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada prinsipnya setiap penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah membuat sebuah produk menjadi lebih mudah dan lebih murah (efektif dan efisien) berdasarkan tingkat kegunaannya atau manfaat produk tersebut, artinya apakah nilai manfaat produk tersebut setara dengan biaya yang dikeluarkan untuk pengembangan atau bahkan jauh lebih murah (Hamzah, 2019:1).

Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian sistematis tentang proses perancangan, pengembangan, evaluasi produk dan produk pembelajaran, serta memenuhi kriteria konsistensi internal dan eektivitas penggunaan produk tersebut, penelitian pengembangan biasanya dilakukan untuk mengembangkan kurikulum, media, teknologi, pembelajaran, pendidikan guru dan dedaktif (Haviz, 2013:30).

Amri dan Ahmadi (2010:160) menerangkan penelitian dan pengembangan harus memiliki prinsip yang berurutan, diantaranya:

1. Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak.
2. Pengulangan akan memperkuat pemahaman.

3. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik.
4. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar.
5. Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.
6. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan.

B. Pengembangan Model ADDIE

Model merupakan suatu deskripsi naratif untuk menggambarkan prosedur atau langkah-langkah dalam mencapai suatu tujuan khusus, dan langkah-langkah tersebut dapat dipergunakan untuk mengukur keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan (Haryati, 2011:19).

Model pengembangan ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis yang berorientasi kelas. Model ini disusun secara terprogram dengan upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar (Tegeh dkk, 2015:209). Model ini terdiri dari lima langkah, yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis yaitu melakukan analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisa tugas. Tahap Analisa merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh siswa. Oleh karena

output yang dihasilkan berupa karakteristik peserta didik, identifikasi kebutuhan dan analisa tugas (Hamzah, 2019:40).

2. Perancangan (*Design*)

Perancangan adalah tahapan untuk perancangan konsep berupa *blueprint* yang dijadikan acuan selama penelitian hingga penelitian ini dapat diselesaikan. Selama tahap ini, perancang menulis apa yang menjadi tujuan, membangun konten pembelajaran, dan menyelesaikan rancangan-rancangan (Faturrochman dkk, 2015:4)

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah proses menerapkan *blueprint* yang telah didesain menjadi kenyataan, pada tahap pengembangan dilakukan beberapa kegiatan seperti: pencarian berbagai sumber bahan materi, pembuatan gambar ilustrasi yang dibutuhkan, pengetikan, pengeditan, serta pengaturan (Tegeh dkk, 2015:210).

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah langkah nyata menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal dan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya (Budiarta dkk, 2016).

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak, evaluasi dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran

untuk mengetahui beberapa hal, yaitu: a) sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran; b) dampak terhadap siswa dalam keikutsertaan program pembelajaran; c) keuntungan yang diperoleh sekolah setelah mengikuti program pembelajaran (Hamzah, 2019:41).

C. Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Oleh karena itu, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran yang menyeluruh. Akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Media pembelajaran meliputi alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, video, film, slide gambar, grafik dan komputer (Falahudin, 2014:111).

Guru akan lebih mudah jika menyampaikan materi dengan menggunakan media yang disesuaikan dengan kebutuhan. Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan memotivasi peserta didik (Irwandani & Juariah, 2016:34). Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang

disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa, sehingga media pembelajaran harus efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan siswa (Wardoyo & Ma'arif, 2015:2).

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya: 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik; 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga (Baharun, 2016:235).

D. Motion Graphic

Menurut Choiril (2016: 6), *motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion graphic* terdapat elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan. Perbedaan *motion graphic* dengan desain grafis adalah pada media aplikasinya, apabila pada desain grafis elemen-elemennya statis (diam) dan terdapat pada media cetak, sementara elemen pada *motion graphic* memiliki gerakan sehingga terlihat dinamis dan ditampilkan melalui media audio visual.

Motion Graphic merupakan kumpulan gambar beruntun yang berbeda-beda dan membentuk suatu pergerakan jika diputar ulang secara cepat. Dalam penerapannya saat ini, animasi tidak lagi hanya terbuat dari banyak gambar beruntun, tetapi juga dapat dibuat dengan menggerakkan posisi, orientasi, atau bentuk suatu objek (Firmansyah, Milka, & Prayanto, 2020). Purnawati dan Haryanto (2015: 194) menjelaskan lebih detail bahwa *motion graphic* adalah penggabungan gambar, baik itu foto, ilustrasi, atau bentuk lain dari artistik digital yang basis visual dengan video (*footage*) dalam sebuah komposisi desain serta dikombinasikan dengan instrumen musik.

Motion atau gerak merupakan bahasa universal. Dalam *motion graphic*, hal itu dapat memberikan makna lebih besar dari sekedar konten yang dianimasikan. Metode yang dipilih untuk memindahkan atau menggerakkan elemen pada layar dapat meningkatkan maknanya. Misalnya, baris teks yang bergerak perlahan di frame yang semakin memudar hitam mengilhami rasa misteri dan ketenangan. Jika teks yang sama bergerak membalik dan kemudian berputar dengan cepat dilayar, itu bias mengungkapkan rasa main-main, urgensi, atau mungkin ketidakstabilan. Gerakan itu sendiri bisa menjadi pesan. Literasi gerak adalah salah satu perangkat cerita yang paling mendasar dalam *motion graphic* (Krasner, 2008: 137).

E. Mata Pelajaran PAI

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Agama Islam dari sumber utamanya yaitu Al-Qur'an dan Hadits melalui kegiatan bimbingan, latihan, serta pengalaman. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan format berupa kajian-kajian teori yang diaplikasikan dalam proses mendidikan Agama Islam. Ainiyah (2013:29) menjelaskan Pendidikan Agama merupakan salah satu materi yang bertujuan meningkatkan akhlak mulia serta nilai-nilai spiritual dalam diri anak. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan agama mempunyai peranan penting disekolah.

Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam belajar Agama Islam. Dalam Pendidikan Agama Islam terdapat tiga materi pokok yaitu Akidah, Ibadah dan Akhlak. Sedang dalam bahasa Pendidikan Islam, ketiga materi pokok tersebut dijabarkan dengan istilah pengenalan kepada Allah SWT, potensi dan fungsi manusia, dan akhlak. Menurut al-Ghazali dalam Rohman dan Harudin (2018:25) mengatakan bahwa Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk kesempurnaan manusia di dunia dan akhirat. Manusia dapat mencapai kesempurnaan melalui ilmu, dengan keutamaan tersebut akan memberikan kebahagiaan di dunia serta jalan mendekati diri kepada Allah untuk kebahagiaan yang hakiki.

Pendidikan Agama Islam mempunyai posisi penting dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan Agama Islam pada prinsipnya memberikan

pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai spiritualitas pada peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak, beretika serta berbudaya sebagai bagian dari tujuan pendidikan. Sedangkan dalam pelaksanaannya, Pendidikan Agama Islam dapat diinternalisasikan dalam kegiatan intra maupun ekstra sekolah dan lebih mengutamakan pengaplikasian ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari (Ainiyah, 2013:30).

F. Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Bani Umayyah

Pokok materi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pokok materi yang diambil dari silabus kurikulum 2013 yang berbasis pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah. KI dan KD disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti		Kompetensi Dasar	
KI-3	Memahami pengetahuan (faktual, Konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.13	Memahami sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah
KI-4	Mencoba, mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari	4.13	Menerangkan rangkaian sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah

	di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.		
--	-----------------------------------------------------------------	--	--

1. Daulah Umayyah di Damaskus (661-750 M)

Daulah Umayyah berdiri selama 90 Tahun (40-132 H/661-750 M). Pendirinya bernama Muawiyah bin Abi Sufyan bin Harb bin mayyah. Daulah Umayyah menjadikan Damaskus sebagai pusat pemerintahannya. Pada masa pemerintahan Bani Umayyah di Damaskus perluasan kekuasaan Islam berkembang derasnya, mulai dari Afrika Utara di sebelah Mesir diduduki, dan pada tahun 710 M pasukan muslimin menyebrangi selat Gibraltar lalu masuk ke Spanyol, lalu masuk ke Pyrenees dan menyerang Carolingian, Perancis (Fahrudin, 2011:207).

Selain perluasan wilayah ilmu pengetahuan mengalami pertumbuhan pada masa Dinasti Umayyah di Damaskus meliputi:

- a. Ilmu agama, seperti al-Qur'an, Hadis, dan fiqh. Proses pembukuan hadis terjadi pada masa Khalifah Umar bin Abdul Aziz sejak saat itulah hadis mengalami perkembangan pesat.
- b. Ilmu sejarah dan geografi, yaitu segala ilmu yang membahas tentang perjalanan hidup, kisah, dan riwayat.
- c. Ilmu pengetahuan bidang bahasa, yaitu segala ilmu yang mempelajari bahasa, nahwu, saraf, dan lain-lain.

- d. Bidang ilmu Filsafat, yaitu segala ilmu yang pada umumnya berasal dari bangsa asing, seperti ilmu mantik, kimia, astronomi, ilmu hitung, dan ilmu yang berhubungan dengan itu, serta ilmu kedokteran.

2. Daulah Umayyah di Andalusia (756-1031 M)

Kekuasaan Bani Umayyah di Damaskus berakhir pada tahun 750 M, kekhalifahan pindah ke tangan Bani Abbasiyah. Namun, salah satu penerus Bani Umayyah yang bernama Abdurrahman ad-Dakhil dapat meloloskan diri pada tahun 755 M. Ia dapat lolos dari kejaran pasukan Bani Abbasiyah dan masuk ke Andalusia Spanyol. Di Spanyol sebagian besar umat Islam di sana masih setia dengan Bani Umayyah. Ia kemudian mendirikan pemerintahan sendiri dan mengangkat dirinya sebagai amir (pemimpin) dengan pusat kekuasaan di Cordoba (Ahsan & Sumiyati, 2017: 98).

Para sejarawan sepakat menyatakan bahwa kedatangan Islam ke Andalusia secara tuntasnya adalah di bawah pimpinan Tariq ibn Ziyad yang telah memimpin pasukan tentara menyeberangi Gibraltar menuju semenanjung Iberia. Pasukan Islam yang hanya berjumlah 7000 orang itu perlu behadapan dengan tantara Visigoth yang berkekuatan 100,000 tentara lengkap bersenjata (Nor, 2011:15).

Pada masa pemerintahan Daulah Umayyah di Andalusia Spanyol, Cordoba menjadi pusat berkembangnya ilmu pengetahuan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan terjadi pada masa pemerintahan amir yang ke-8 yakni Abdurrahman an-Nasir dan amir yang ke 9 yakni Hakam al-Muntasir. Kemajuan ilmu pengetahuan dan kebudayaan di Kota Cordoba ditandai dengan adanya Universitas Cordoba. Universitas ini memiliki perpustakaan dengan koleksi buku

mencapai 400.000 judul. Pada masa kejayaannya Cordoba memiliki 491 masjid dan 900 pemandian umum. Karena air di kota ini tidak layak minum, pemerintah memiliki inisiatif untuk membangun instalasi air minum dari pegunungan sepanjang 80 km. Tumbuh kembangnya ilmu pengetahuan di Cordoba membuat berbagai inisiatif dan inovasi dalam rangka membuat kehidupan lebih sejahtera dan nyaman. Didirikannya masjid-masjid yang megah dan indah menunjukkan bahwa pada saat itu kesadaran untuk meningkatkan ketakwaan dan keimanan juga sangat tinggi (Ahsan & Sumiyati, 2017: 100).

3. Perkembangan Ilmu Pengetahuan

Pada masa pemerintahan Bani Umayyah, ilmu pengetahuan mengalami kemajuan yang sangat berarti. Adapun perkembangan ilmu pengetahuan pada masa ini dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a. Ilmu Kimia

Di antara ahli kimia ketika itu adalah Abu al-Hasim Abbas ibn Farnas yang mengembangkan ilmu kimia murni dan kimia terapan. Ilmu kimia murni maupun kimia terapan adalah dasar bagi ilmu farmasi yang erat kaitannya dengan ilmu kedokteran.

b. Kedokteran

Di antara ahli kedokteran ketika itu adalah Abu al-Hasim al-Zahrawi. Ia dikenal sebagai ahli bedah, perintis ilmu penyakit telinga, dan pelopor ilmu penyakit kulit di dunia Barat dikenal dengan Abulcasis. Karyanya berjudul al-Ta'rif li man 'Ajaza'an al-Ta'lf, yang pada abad II telah diterjemahkan oleh Gerard of Cremona dan dicetak ulang di Genoa 1497 M, Basle 1541 M dan di

Oxford 1778 M. Buku tersebut menjadi rujukan di universitas-universitas di Eropa.

c. Sejarah

1. Abu Marwan Abdul Malik bin Habib, salah satu bukunya berjudul al-Tarikh. Ia meninggal pada tahun 852 M.
2. Abu Bakar Muhammad bin mar, dikenal dengan Ibnu uthiyah. Karya bukunya berjudul Tarikh Iltah al-Andalus.
3. Hayyan bin Khallaf bin Hayyan, karyanya al-Muqtabis Tarikh Rija al-Andalus dan al-Matin.

d. Bahasa dan Sastra

1. Ali al-ali, karyanya al-Amali dan al-Nawadir, wafat pada tahun 696 M.
2. Abu Bakar Muhammad Ibn mar. Di samping terkenal sebagai ahli sejarah, ia adalah seorang ahli bahasa Arab, nahwu, penyair, dan sastrawan. Ia menulis buku dengan judul al-Af'al dan Fa'alta wa Af'alat. Ia meninggal pada tahun 997 M.
3. Abu Amr Ahmad ibn Muhammad ibn Abd Rabbih, karya prosa diberi nama al-'Aqd al-Farid. Ia meninggal tahun 940 M.
4. Abu Amir Abdullah ibn Syuhaid. Lahir di Cordova pada tahun 992 M dan wafat pada tahun 1035 M. Karyanya dalam bentuk prosa adalah Risalah al-'awabi' wa al-Zawabig, Kasyf al-Dakk wa Alar al-Syakk dan Hanut 'Athar.

G. Peneitian Yang Relevan

1. Pengembangan Media Video Animasi *Motion Graphic* Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara di SMA Negeri 4 Sidoarjo Oleh Ega Maretha Sari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data, hasil uji kelayakan media pada ahli materi I dan materi II dapat dikategorikan sangat baik. Ahli media I dan II dapat dikatakan hasil yang sangat baik. Sedangkan uji coba perorangan mendapatkan 96,2%, uji coba kelompok kecil 97,2%, dan uji coba kelompok besar 98,2%. Dapat disimpulkan bahwa media video animasi pada mata pelajaran sejarah ini dikatakan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.
2. Pengembangan Media Video *Motion Graphic* Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Untuk SMA Oleh Iffah Sa'dah, Suwito Eko Prmono, R. Suharso. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian validasi dari segi materi mencapai persentase sebesar 97,91% yang termasuk dalam kriteria "sangat baik" dan penilaian validasi dari segi ahli media mencapai persentase 89,6% yang termasuk dalam kriteria "sangat baik". Hasil dari rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen yang terdapat perbedaan lebih baik yaitu 13,2 daripada rata-rata minat kelas kontrol yang hanya sebesar 7,1.

3. Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Dinasti Bani Umayyah Pelopor Kemajuan Peradaban Islam Melalui Metode *Mind Map* Pada Siswa Kelas VII F MTs Negeri Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 Oleh Alfinalia Mauliani Islamiyah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan prestasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam melalui metode *Mind Map* dengan menggunakan dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil rata-rata setiap siklusnya. Pada prasiklus nilai rata-rata yaitu 63,71. Nilai rata-rata tersebut meningkat pada siklus I, yaitu 73,85 dan pada siklus II nilai rata-rata yaitu 85,62. Apabila dilihat dari perolehan nilai tertinggi pada setiap siklusnya juga mengalami peningkatan. Pada prasiklus nilai tertinggi yaitu 85, pada siklus I nilai tertinggi yaitu 95, dan pada siklus II nilai tertinggi yaitu meningkatkan menjadi 100. Persentase ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu pada prasiklus yang tuntas hanya 34%, pada siklus I meningkat menjadi 69%, dan pada siklus II meningkat menjadi 100%.

Penelitian yang peneliti akan lakukan memiliki persamaan dan perbedaan dari penelitian sebelumnya, yaitu:

Tabel 2.2 Penelitian Yang Relevan

Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
Ega Maretha Sari (2018)	Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara Di SMA Negeri 4 Sidoarjo	Pengembangan media video <i>motion graphic</i> pembelajaran menggunakan metode R&D.	Mata pelajaran yang dikembangkan dalam penelitian tersebut adalah mata pelajaran sejarah materi poko Indonesia zaman praaksara sedangkan peneliti

			menggunakan mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa Bani Umayyah.
Iffah Sa'dah, Suwito Eko Prmono, & R. Suharso (2017)	Pengembangan Media Motion Graphic Sejarah Herman Williem Daendels (1808-1811) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Untuk SMA	Pengembangan media video <i>motion graphic</i> pembelajaran menggunakan metode R&D.	Mata pelajaran yang dikembangkan dalam penelitian tersebut adalah mata pelajaran sejarah materi pemerintahan Herman Willem Daendels sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan di masa Bani Umayyah.
Alfinalia Mauliani Islamiyah (2018)	Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Dinasti Bani Umayyah Pelopor Kemajuan Peradaban Islam Melalui Metode <i>Mind Map</i> Pada Siswa Kelas VII F Mts Negeri Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 Oleh Alfinalia Mauliani Islamiyah	Materi yang digunakan adalah materi Sejarah Kebudayaan Islam Bani Umayyah.	Penelitian tersebut adalah penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan prestasi belajar dengan metode <i>Mind Map</i> , sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pengembangan media video (<i>Motion Graphic</i>).

Penelitian di atas memiliki perbedaan dan persamaan dengan yang peneliti kembangkan. Perbedaan pertama adalah *software* yang digunakan dalam mengembangkan media *motion graphic*. Perbedaan kedua yaitu materi yang

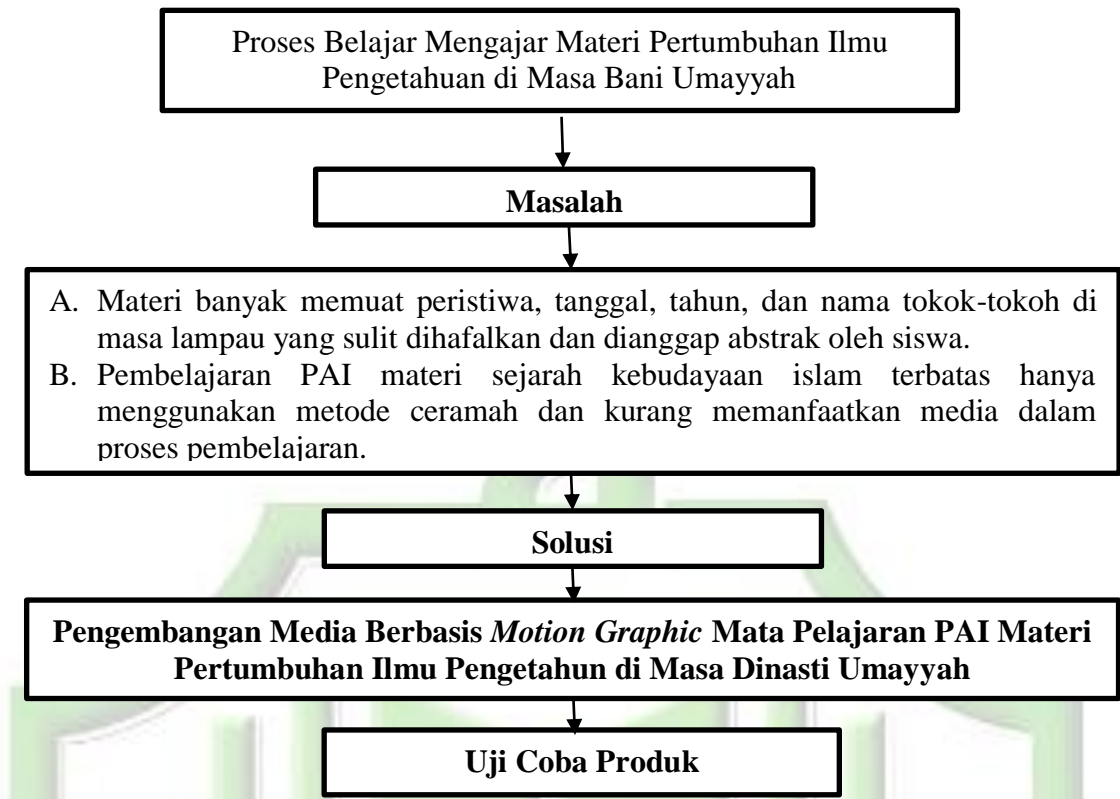
digunakan dalam mengembangkan media *motion graphic*. Untuk persamaannya yaitu produk yang dihasilkan berupa media *motion graphic*.

H. Kerangka Berfikir

Berdasarkan wawancara peneliti pada tanggal 28 Mei 2020 kepada Pak Hamid selaku guru Pendidikan Agama Islam SMPN 3 Sampit, mengatakan bahwa materi sejarah kebudayaan Islam adalah materi yang sulit bagi siswa. Materi Sejarah Kebudayaan Islam banyak menyajikan peristiwa-peristiwa, tanggal, tahun, serta nama tokoh-tokoh sejarah di masa lampau yang sulit dihafalkan, sehingga dianggap hal yang abstrak dan hanya bisa dibayangkan siswa saja.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sejarah Kebudayaan Islam di SMPN 3 Sampit kelas VIII dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media. Sedangkan menurut Tambak (2014:381) metode ceramah yang dipergunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam pembelajarannya harus menggunakan media pembelajaran. Media memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media *motion graphic* diharapkan mampu mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan dalam materi pelajaran dan digunakan untuk membantu siswa belajar secara mandiri. Berdasarkan penjelasan di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

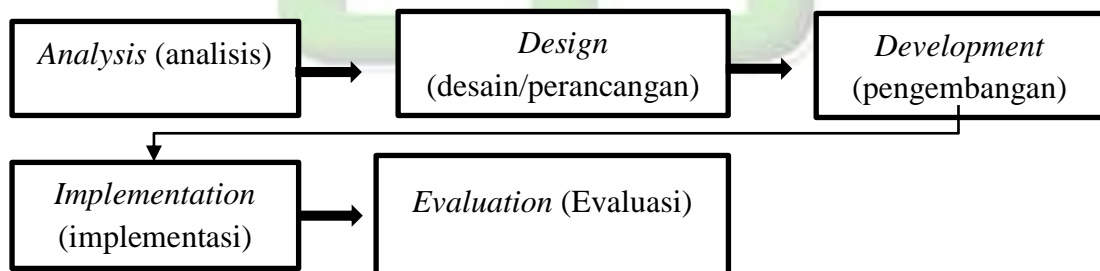
A. Metode Penelitian

Jenis dari penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 297).

Borg and Gall (dalam Hamzah, 2019:1) mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, bisa juga penelitian pengembangan dilakukan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab masalah yang dihadapi.

B. Desain Pengembangan

Model desain pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Tegeh & Kirna (dalam Putra, 2014) menyatakan tahapan penelitian pada model ADDIE sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah model pengembangan Model ADDIE

C. Prosedur Pengembangan

Menurut Hamzah (2019:38) pengembangan model ADDIE menggunakan lima tahapan, yakni:

1. *Analysis* (analisa)

a. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa untuk mengetahui bagaimana cara belajar peserta didik dan apa saja kesulitan yang dihadapi peserta didik. Analisis karakteristik siswa bertujuan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Analisis Materi

Materi yang digunakan dalam media *Motion Graphic* ini adalah materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan di Masa Bani Umayyah.

c. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui perangkat dan media yang diterapkan kepada siswa dalam pembelajaran.

2. *Design* (perancangan)

Pada tahap perancangan peneliti melakukan proses sistematis dimulai dari alam tahap desain yaitu membuat membuat storyboard, menyusun instrumen penelitian, dan validasi instrumen oleh ahli media dan ahli materi.

3. *Development* (pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* alias desain tadi menjadi kenyataan, yaitu membuat naskah, petunjuk penggunaan video, pengembangan dan implementasi desain serta validasi ahli media.

4. *Implementation* (implementasi/eksekusi)

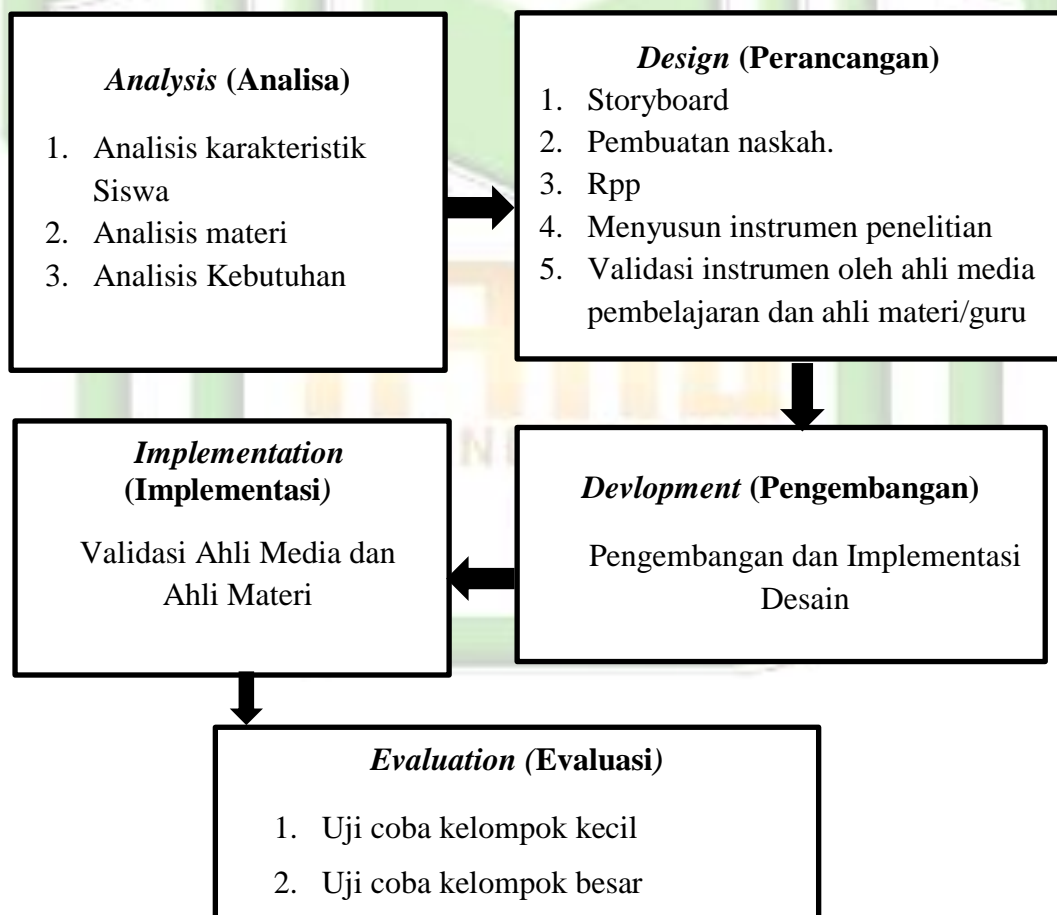
Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran tersebut melalui uji coba untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

5. *Evaluasi* (umpan balik)

Evaluasi adalah proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap ini untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan.

Prosedur pengembangan lebih jelasnya disajikan pada gambar dibawah

ini:



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas media yang telah dikembangkan. Data dari hasil uji coba digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan. Sebelum produk tersebut diuji cobakan, produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian uji coba produk dilakukan dengan dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

2. Subjek Uji Coba

Adapun subjek uji coba kelompok adalah peserta didik kelas VIII SMPN 3 Sampit. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada subjek sejumlah 10 orang dan uji kelompok besar kepada subjek sejumlah 30 orang di kelas VIII-1.

E. Jenis Data

Untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan, diperlukan data berupa skor tanggapan tentang kualitas produk oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi serta data kuantitatif diperoleh dari kuisioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik.

F. Instrumen Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indera mata sebagai alat bantu utamanya, disamping indera lainnya seperti telinga, hidung, mulut, dan kulit. Observasi dilakukan untuk mengetahui peserta didik dan untuk mengetahui secara langsung kondisi lingkungan tempat uji coba media yang dikembangkan (Ibrahim, 2015:81).

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti (Sugiyono, 2016: 137). Wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada subyek penelitian secara tatap muka langsung maupun melalui media komunikasi (Hamzah, 2019:125).

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2016:240). Data yang diperoleh meliputi:

- a. Program Tahunan
- b. Program Semester
- c. RPP
- d. Silabus
- e. Buku Paket
- f. Profil Sekolah

4. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang hal-hal yang diketahui. Angket dalam penelitian dan pengembangan ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan peserta didik.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi, dan peserta didik dihimpun dan disarikan untuk memperbaiki produk media pembelajaran. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif yang berupa lembaran penilaian media yang digunakan untuk ahli materi, ahli media dan lembar tanggapan siswa dengan menggunakan skala *likert* kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada jawaban dari setiap pertanyaan dalam lembar penilaian. Lembar penilaian yang digunakan diisi dengan ketentuan sesuai tabel berikut. (Sugiono, 2016:94)

Tabel 3.1 Aturan Skor Penilaian

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis dengan mendeskripsikan semua pendapat, saran dan rekomendasi dari ahli materi dan ahli media. Data dari instrumen validasi dari penilaian ahli materi dan ahli media merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala *likert* yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Berikut rumus yang digunakan untuk pengolahan data untuk menentukan persentase tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Purwanto, (2008:102):

$$NP = \frac{R \times 100}{SM}$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum ideal dari test yang bersangkutan

Pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagaimana menurut Arikunto (dalam Saputri, 2018:4):

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Berdasarkan Persentase

Skor	Presentase %	Kualifikasi	Keterangan
5	81-100	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
4	61-80	Baik	Tidak Perlu Revisi
3	41-60	Kurang Baik	Revisi
2	21-40	Tidak Baik	Revisi
1	0-20	Sangat Tidak Baik	Revisi

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 61-80 % yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa. Bahan ajar yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis dilakukan penelitian pendahuluan yaitu wawancara terhadap guru yang meliputi kegiatan proses belajar mengajar. Tujuan pendahuluan ini yaitu untuk memperoleh data aspek analisa karakteristik siswa, materi, dan kebutuhan siswa.

1. Analisis Karakteristik Siswa

Siswa kelas VIII SMPN 3 Sampit pada umumnya berada pada usia 12-14 tahun. Pada saat proses pembelajaran PAI guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan lebih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Kurangnya memanfaatkan media dalam pembelajaran membuat siswa lebih cepat bosan, khususnya pada materi sejarah kebudayaan islam yang dianggap sulit oleh siswa karena materi yang banyak memuat nama tokoh, tanggal, tempat, dan peristiwa-pristiwa masa lampau. Sehingga siswa generasi sekarang membutuhkan macam-macam metode dan media yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, karena siswa di era generasi Z ini lebih menguasai informasi yang disuguhkan pada *gadget*.

2. Analisis Materi

Menganalisis materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa bani umayyah kelas VIII sesuai dengan KI dan KD. Kompetensi inti (KI) meliputi:

- 1) Memahami pengetahuan (faktual, Konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait

fenomena dan kejadian tapak mata; 2) Mencoba, mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunkan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi dasar dalam materi ini meliputi: 1) Memahami sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah; 2) Menerangkan rangkaian sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah. Dan indikator pencapaian kompetensi meliputi: 1) Menjelaskan kemajuan pada masa Bani Umayyah; 2) Menjelaskan pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah; 3) Menjelaskan pertumbuhan kebudayaan pada masa Bani Umayyah; 4) Mengidentifikasi karya dan kiprah tokoh-tokoh ilmuwan muslim pada masa Bani Umayyah.

Berdasarkan wawancara dengan guru PAI Kelas VIII SMPN 3 Sampit buku yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku paket Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Kurikulum 2013. Buku paket Pendidikan Agama Islam yang digunakan oleh guru dipadukan dengan sumber referensi lain dalam mengolah bahan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar. Sumber referensi yang digunakan dalam media video antara lain:

- 1) Ahsan, Muhammad., Sumiyati. 2017. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP Kelas VIII*. Jakarta. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

- 2) Fahrudin, M. M. (2010). Kuttab: Madrasah pada Masa Awal (Umayyah) Pendidikan Islam. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*.

3. Analisis Kebutuhan

Akibat pandemi Covid-19, selama semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 proses pembelajaran menggunakan sistem pembelajaran dari rumah atau daring. Selama proses pembelajaran daring, guru harus tetap memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun tanpa tatap muka secara langsung dengan siswa, sehingga menuntut guru untuk mampu mendesain pembelajaran daring yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian guru harus berinovasi dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk mengemas materi pembelajaran dengan baik, efektif, mudah diakses dan dipahami oleh siswa.

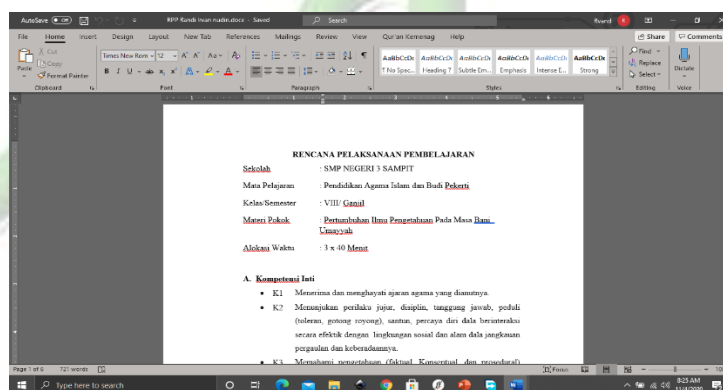
Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *motion graphic* yang memuat audio, gambar yang ilustrasi yang diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan membantu siswa untuk belajar secara mandiri.

B. Design (Perancangan)

Tahap desain disini yaitu tahap pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Pada tahap desain peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media *motion graphic* yang akan dikembangkan, berupa RPP, *storyboard*, naskah video, dan instrumen penelitian.

a. Membuat RPP

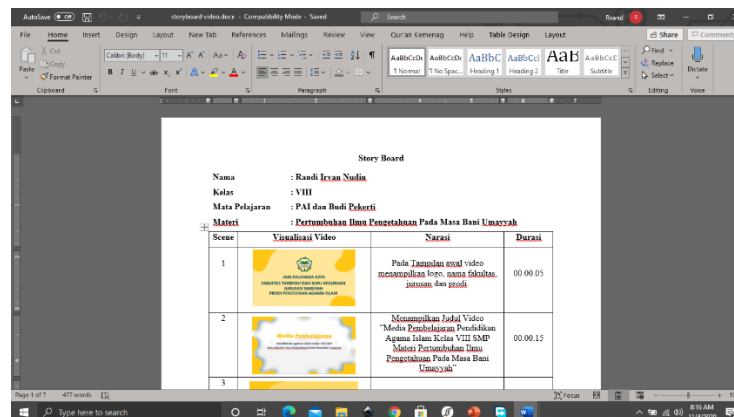
RPP dibuat sebagai panduan untuk menyusun materi yang dimuat dalam produk yang dikembangkan. Pembuatan RPP dibimbing oleh dosen pembimbing skripsi dan diperiksa oleh Bapak Hamid S.HI guru PAI SMPN 3 Sampit selaku Ahli Materi dan dilakukan perbaikan sesuai saran. (dimuat dalam lampiran 1)



Gambar 4.1 Pembuatan RPP

b. Membuat *Storyboard*

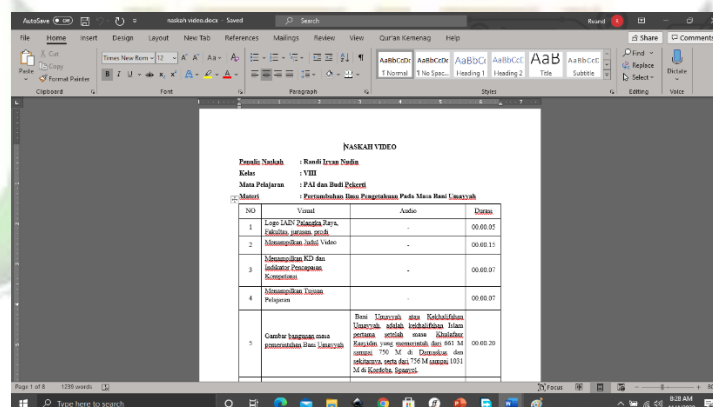
Storyboard merupakan media konsep untuk menyampaikan ide atau gagasan secara umum dan memvisualisasikan naskah cerita. Pembuatan *storyboard* dibimbing oleh dosen pembimbing skripsi dan *storyboard* direvisi sebanyak satu kali berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media pada tahap pertama sebagai acuan untuk perbaikan media. (dimuat dalam lampiran 2)



Gambar 4.2 Pembuatan Storyboard

c. Membuat Naskah

Naskah merupakan acuan dalam proses produksi media *motion graphic* yang menguraikan urutan-urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog. Pembuatan naskah dibimbing oleh dosen pembimbing dan naskah dilakukan revisi sebanyak satu kali, sesudah media divalidasi oleh ahli meteri dan ahli media sebagai acuan perbaikan media. (dimuat dalam lampiran 3)



Gambar 4.3 Pembuatan Naskah

d. Menyusun Instrumen penelitian

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari 3 instrumen, yaitu instrumen validasi ahli media, instrumen ahli materi dan angket uji coba peserta didik, dan pembuatan instrumen penelitian dibimbing oleh dosen pembimbing skripsi. Instrumen yang dibuat berupa angket skala likert dengan 5 alternatif skor penilaian yaitu 5, 4, 3, 2, dan 1. Angka-angka tersebut memiliki keterangan sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang untuk angket validasi ahli materi dan media, serta keterangan sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju untuk keterangan skor angket uji coba siswa. (dimuat dalam lampiran 6)

Referensi tentang indikator instrumen dapat dilihat pada:

- 1) Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- 2) Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara.

C. Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses untuk menerapkan *storyboard* dan naskah yang telah dibuat menjadi media *motion graphic*. Langkah-langkah dalam membuat media video (*motion graphic*) diantaranya:

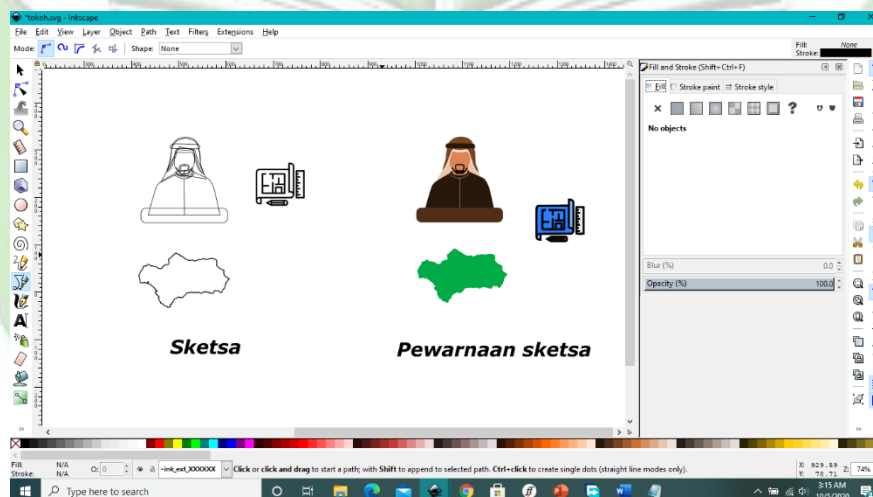
1. Rekaman Suara Narator

Pada tahap ini peneliti melakukan rekaman suara narator sesuai dengan naskah materi yang sebelumnya telah disiapkan menggunakan

software recorder di *handphone* android. Dalam proses perekaman suara narator banyak kendala yang dihadapi diantaranya: 1) suara disekitar lingkungan yang membuat rekaman tidak jernih; 2) menjaga kesetabilan volume rekaman audio.

2. Membuat Ilustrasi Dan Mengedit Gambar

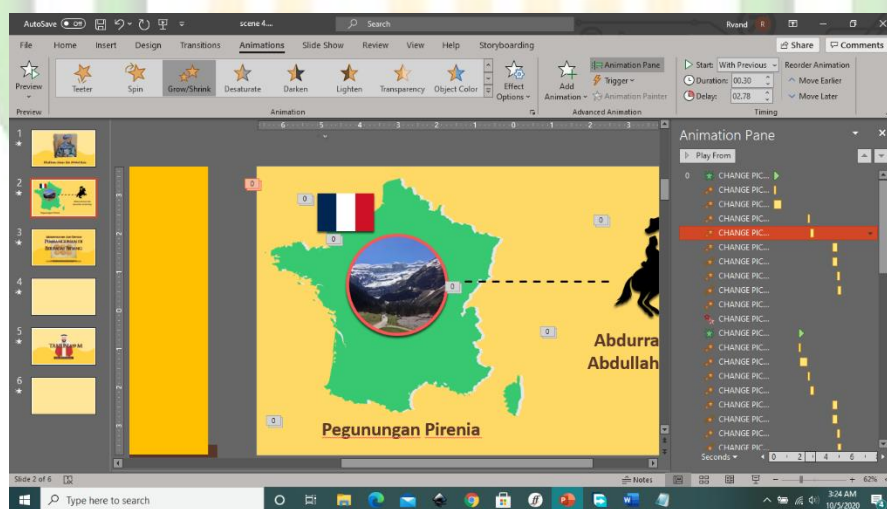
Ilustrasi dan gambar yang dibuat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Gambar atau ilustrasi dibuat agar dapat menjelaskan suatu keadian. Gambar ilustrasi yang dibuat menggunakan *software* Inkscape. Langkah **Pertama**, peneliti membuat sketsa ilustrasi dengan menggunakan *pen tool*. Langkah **Kedua**, sketsa ilustrasi diberi warna yang disesuaikan dengan objek yang digambarkan. Langkah **Ketiga**, gambar ilustrasi yang telah selesai dibuat kemudian diekspor menjadi file dengan format png.



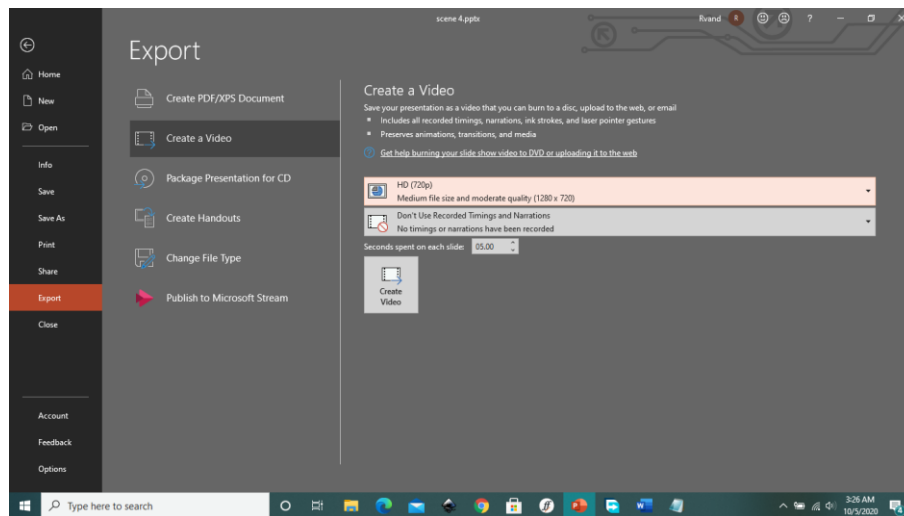
Gambar 4.4 Pembuatan ilustrasi dengan *software* Inkscape.

3. Mengolah gambar dan ilustrasi menjadi *motion graphic*

Pada tahap ini gambar ilustrasi dioalah menjadi *motion graphic* dengan menggunakan *software* PowerPoint. Langkah **Pertama**, gambar ilustrasi dimasukan ke *software* PowerPoint kemudian diberi efek animasi dan mengatur *timing* gambar. Langkah **Kedua**, menambahkan audio narator yang disesuaikan dengan *timing scene* tampilan gambar animasi. Langkah **Ketiga**, gambar animasi yang telah diolah kemudian di *export* menjadi file dengan format MP4. Karena spesifikasi laptop tidak mempuni untuk untuk *export* semua *scene motion graphic* sekaligus, peneliti memotong file menjadi beberapa bagian *scene motion graphic*. Dalam proses pengeditan terjadi beberapa kendala diantaranya: 1) karena keterbatasan spesifikasi laptop yang digunakan peneliti, sehingga *motion graphic* tidak bisa menggunakan banyak efek animasi; 2) Ketidaksesuaian *timing* antara audio dan gambar saat diekspor ke MP4 sehingga harus mengulang beberapa kali saat mengekspor file.



Gambar 4.5 Megedit *Motion Graphic* Dengan Powerpoint 365



Gambar 4.6 Export file powerpoint menjadi MP4

4. Menggabungkan Video dan Menambahkan *Backsound* Musik.

Karena keterbatasan spesifikasi laptop yang digunakan peneliti, video yang telah diolah di *software* PowerPoint harus diekspor menjadi beberapa bagian video. Kemudian digabungkan menjadi satu berkas dan ditambahkan *backsound* musik menggunakan *software* kinemaster.



Gambar 4.7 Menggabungkan Semua Bagian *Scene motion graphic* Menggunakan *Software* Kinemaster

D. Implementation (Implementasi)

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Abdul Hamid, S.HI. selaku guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Validasi yang pertama dilaksanakan pada tanggal 08 September 2020. Adapun hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

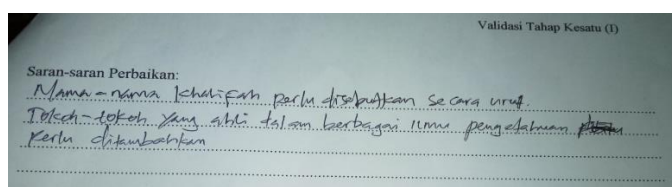
No	Variabel	Indikator	Jumlah Skor	Persentase %	keterangan
1	Isi	1. Kelengkapan materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah	4	80	B
		2. Kesesuaian materi dengan indikator	5	100	SB
		3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	80	B
		4. Kesesuaian judul video dengan materi	4	80	B
		5. Keluasan dan kedalaman materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah	4	80	B
		6. Kejelasan penyampaian materi dan contoh	5	100	SB
		7. Kesesuaian materi dengan penilaian	4	80	B
		8. Materi disusun secara sistematis	5	100	SB
		9. Materi mudah dipahami	5	100	SB

2	Bahasa	10. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	100	SB
		11. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik	5	100	SB
		12. Bahasa yang digunakan sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia	5	100	SB
		13. Kalimat yang digunakan benar dan efektif	5	100	SB
Jumlah			60	92%	SB

Sumber Data: Dokumentasi Validasi Ahli Materi Tahap Pertama, 08 September 2020

Berdasarkan validasi ahli materi di atas, nilai yang diperoleh ialah 92% dengan interval skor 81-100% dengan kategori “sangat baik”. Sesuai dengan saran ini ahli materi maka media *motion graphic* akan dilakukan revisi, mengingat ada beberapa catatan perbaikan yang diperoleh dari hasil validasi materi pada tahap pertama. Catatan perbaikan yang diperoleh dari hasil validasi materi pada tahap pertama diantaranya ialah:

- 1) Materi ditambahkan daftar nama khalifah-khalifah yang pernah memimpin Bani Umayyah di Damaskus dan Andalusia.
- 2) Nama tokoh dibidang ilmu pengetahuan perlu ditambahkan.



Gambar 4.8 Catatan Perbaikan Ahli Materi

Peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi, setelah media direvisi kemudian diserahkan kembali kepada ahli materi untuk melakukan validasi tahap kedua pada tanggal 25 September 2020. Adapun hasil validasi materi setelah dilakukan revisi diantaranya ialah:

Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

No	Variabel	Indikator	Jumlah Skor	Perentase %	keterangan
1	Isi	1. Kelengkapan materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah	4	80	B
		2. Kesesuaian materi dengan indikator	5	100	SB
		3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	100	SB
		4. Kesesuaian judul video dengan materi	5	100	SB
		5. Keluasan dan kedalaman materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah	4	80	B
		6. Kejelasan penyampaian materi dan contoh	5	100	SB
		7. Kesesuaian materi dengan penilaian	5	100	SB
		8. Materi disusun secara sistematis	5	100	SB
		9. Materi mudah dipahami	5	100	SB
2	Bahasa	10. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	100	SB
		11. Bahasa yang digunakan sesuai	5	100	SB

		dengan perkembangan intelektual peserta didik			
		12. Bahasa yang digunakan sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia	5	100	SB
		13. Kalimat yang digunakan benar dan efektif	5	100	SB
Jumlah			63	97	SB

Sumber Data: Dokumentasi Validasi Ahli Materi Tahap Kedua, 25 September 2020

Hasil penilaian pada validasi ahli materi tahap kedua di atas, nilai yang diperoleh ialah 97%, dan materi dalam media tidak perlu revisi karena tidak ada catatan perbaikan dari ahli materi. Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada tahap pertama dan kedua diperoleh persentase nilai akhir dengan rata-rata 94,5% dengan interval skor 81-100% dengan kategori “sangat baik”.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. H. Mazrur, M.Pd. validasi dilaksanakan pada tanggal 18 September 2020. Adapun hasil validasi ahli media disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Validasi Ahli Media Tahap pertama

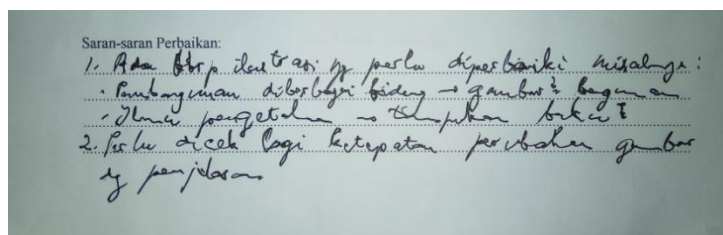
No	Variabel	Indikator	Jumlah Skor	Persentase %	keterangan
1	Visual	1. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	5	100	SB
		2. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	5	100	SB
		3. Kesesuaian komposisi dan keterpaduan gambar/ilustrasi	4	80	B
		4. Kesesuaian tata letak	4	80	B

		(<i>layout</i>) atau tampilan huruf dan gambar pada video			
		5. Kesesuaian warna huruf dan background	5	100	SB
		6. Kemenarikan transisi gambar	4	80	B
		7. Kemenarikan efek gerakan (<i>motion</i>) animasi	4	80	B
		8. Kesesuaian durasi video	5	100	SB
		9. Kejelasan pengucapan suara narrator	5	100	SB
2	Audio	10. Kesesuaian penggunaan musik dan sound effect	5	100	SB
		11. Penggunaan bahasa mudah dipahami	5	100	SB
Jumlah			51	93	SB

Sumber Data: Dokumentasi Validasi Ahli Media Tahap Pertama, 18 September 2020

Berdasarkan penilain validasi ahli media tahap pertama di atas, nilai yang diperoleh ialah 93% dengan interval skor 81-100% dengan kategori “sangat baik”. Sesuai dengan saran ahli media maka media *motion graphic* dilakukan revisi sesuai dengan catatan perbaikan yang diperoleh dari hasil validasi media tahap pertama. Catatan perbaikan yang diperoleh diantaranya ialah:

- 1) Beberapa ilustrasi perlu diperbaiki misalnya gambar bangunan pada pembangunan diberbagai bidang dan ilustrasi buku diganti gambar tumpukan buku.
- 2) Ketepatan gambar dengan audio narator perlu diperbaiki.



Gambar 4.9 Catatan Perbaikan Ahli Media

Setelah melakukan pebaikan berdasarkan catatan validasi media tahap pertama, dilanjutkan validasi tahap kedua tanggal 25 September 2020. Adapun hasil validasi media setelah dilakukan revisi diantaranya:

Tabel 4.4 Validasi Media Tahap Kedua

No	Variabel	Indikator	Jumlah Skor	Persentase %	keterangan
1	Visual	1. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	5	100	SB
		2. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	5	100	SB
		3. Kesesuaian komposisi dan keterpaduan gambar/ilustrasi	5	100	SB
		4. Kesesuaian tata letak (<i>layout</i>) atau tampilan huruf dan gambar pada video	5	100	SB
		5. Kesesuaian warna huruf dan background	5	100	SB
		6. Kemenarikan transisi gambar	5	100	SB
		7. Kemenarikan efek gerakan (<i>motion</i>) animasi	5	100	SB
		8. Kesesuaian durasi video	5	100	SB
		9. Kejelasan pengucapan suara	5	100	SB

		narrator			
2	Audio	10. Kesesuaian penggunaan musik dan sound effect	5	100	SB
		11. Penggunaan bahasa mudah dipahami	5	100	SB
Jumlah			55	100	SB


Sumber Data: Dokumentasi Validasi Ahli Media Tahap Kedua, 25 September 2020



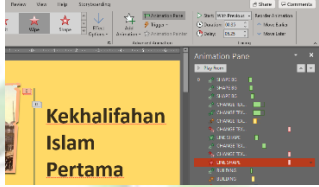
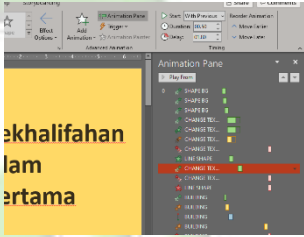


Hasil penilaian pada validasi media tahap kedua di atas, diperoleh nilai 100%, dan tidak perlu direvisi karena tidak ada saran perbaikan dari ahli media. Berdasarkan hasil validasi media pada tahap pertama dan kedua diperoleh persentase nilai akhir rata-rata 96,5% dengan interval skor 81-100% dengan kategori “sangat baik”, sehingga media dapat digunakan.

3. Deskripsi Perbaikan Media

Perbaikan media video (*motion graphic*) berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

Tabel 4.5 Deskripsi Perbaikan Media

No	Point yang direvisi	Sesudah direvisi
1	 <p>Beberapa ilustrasi perlu diperbaiki dengan gambar objek yang lebih jelas misalnya gambar bangunan untuk menggambarkan pembangunan.</p>	 <p>Mengganti gambar yang sebelumnya menggunakan gambar yang kecil, diganti dengan gambar ilustrasi yang lebih jelas.</p>

2	 <p>Ilustrasi buku perlu diperbaiki dengan gambar yang lebih jelas seperti gambar tumpukan buku dilemari.</p>	 <p>Ilustrasi buku diganti dengan gambar tumpukan buku.</p>
3	 <p>Ketidak sesuaian <i>timing</i> antara audio narator dan gambar pada <i>motion graphic</i></p>	 <p>Megatur kembali kesesuaian <i>timing</i> antara audio narator dan gambar</p>
4	 <p>Warna <i>background motion graphic</i> monoton kuning, sehingga perlu variasi warna <i>background</i>.</p>	 <p>Menambah variasi warna <i>background</i> sehingga tidak monoton warna kuning.</p>

E. Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini media yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, diuji coba kepada para peserta didik melalui uji coba kelompok kecil berjumlah 10 siswa dan uji coba kelompok besar 30 siswa. Uji coba kepada peserta didik hanya pada tahap evaluasi formatif karena proses pembelajaran belum berlangsung. Evaluasi formatif bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media, respon siswa terhadap media yang digunakan dan kelayakan media tersebut untuk diproduksi dan disebarluaskan.

Uji coba kepada siswa dilaksanakan secara daring melalui aplikasi WhatsApp Group untuk berkomunikasi dengan siswa dan mengarahkan siswa untuk menyimak media *motion graphic* yang disajikan di Youtube. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media *motion graphic*, peneliti menggunakan angket skala likert yang disajikan melalui Google Form. Selama proses uji coba kelompok kecil dan kelompok besar secara daring terdapat kelamahan diantaranya: 1) media *motion graphic* yang diunggah melalui Youtube hanya ditonton oleh 22 siswa dari 30 siswa; 2) angket yang mencantumkan nama siswa sebagai responden membuat siswa cenderung memilih atau menilai pilihan yang baik sehingga mengabaikan pandangan pribadi siswa.

1. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 10 peserta didik. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 28 September 2020. Hasil uji coba individu ini akan dijadikan bahan revisi selanjutnya. Adapun data hasil uji coba individu akan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Nama Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Nama Peserta Didik	Kelas	Jenis Kelamin
1	Hayatun Nopus	VIII-9	Perempuan
2	Salsabila Azzahra	VIII-3	Perempuan
3	Ade Rizky Ramadhan	VIII-2	Laki-Laki
4	M Bayu Maulana	VIII-4	Lak-Laki
5	Aisya Davilla	VIII-6	Perempuan
6	Miftahurrahmah	VIII-1	Perempuan
7	Dinda Ayu Lestari	VIII-9	Perempuan
8	Melly Rahmadhani	VIII-9	Perempuan
9	Marjacinda Febby Lauda	VIII-9	Perempuan
10	Nuraini Ramadhani	VIII-9	Perempuan

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Jumlah Skor	Persentase %	keterangan
1	Media Video materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah yang ada sesuai dengan tujuan pembelajaran.	42	84	SB
2	Media video memudahkan proses pembelajaran.	42	84	SB
3	Materi yang ada pada media video tersebut dapat dipahami dengan baik.	38	76	B
4	Media video tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah.	43	86	SB
5	Materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah dalam Video dapat memberikan semangat dalam belajar.	40	80	B
6	Bahasa yang digunakan dalam media video tersebut dapat dipahami dengan baik.	42	84	SB
7	Tampilan media Video tersebut menarik.	42	84	SB
8	Ilustrasi gambar dalam media	43	86	SB

	video dapat memperjelas materi.			
9	Media video sesuai apabila digunakan saat diskusi kelompok.	39	78	B
10	Media Video tersebut dapat digunakan untuk belajar.	44	88	SB
Jumlah		415	83%	SB

Sumber Data: Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil 3 Sampit, 28 September 2020

Berdasarkan penilaian pada uji coba kelompok kecil di atas, nilai yang diperoleh ialah 83% dengan interval skor 81-100% dengan kategori “Sangat Baik”.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 30 peserta didik. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 30 September 2020. Hasil uji coba ini merupakan hasil akhir dari uji coba peserta didik.

Tabel 4.8 Nama Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar

No.	Nama Peserta Didik	Kelas	Jenis Kelamin
1	Della Andriani	VIII-1	Perempuan
2	Achmad Hisbullah	VIII-1	Laki-Laki
3	Marthasya Ramadhani. S	VIII-1	Perempuan
4	Risca Normala Pauziah	VIII-1	Perempuan
5	Keysa Pradila Ayu	VIII-1	Perempuan
6	Risma Nur Fadilla	VIII-1	Perempuan
7	Putri Octaviani	VIII-1	Perempuan
8	Nandyta Gustina Putri	VIII-1	Perempuan
9	Cantika Ramadhani	VIII-1	Perempuan
10	Abdul Aziz Dwi	VIII-1	Laki-Laki
11	Rahmad Al Ghazali	VIII-1	Laki-Laki
12	Wardatun Najwa	VIII-1	Perempuan
13	Assyifa Dwi Yanti.	VIII-1	Perempuan
14	Ade Rizky Alvianor	VIII-1	Laki-Laki
15	Ahmad Nicki	VIII-1	Laki-Laki

16	Alvina Sabrina	VIII-1	Perempuan
17	Salsa Billa	VIII-1	Perempuan
18	Rukhiyat Reza Al Madani	VIII-1	Laki-Laki
19	Diva Rinjani	VIII-1	Laki-Laki
20	Ferdi Gunawan	VIII-1	Laki-Laki
21	Reza Prayoga	VIII-1	Laki-Laki
22	Noval Aprilianto	VIII-1	Laki-Laki
23	Normala Sari	VIII-1	Perempuan
24	M. Amin Arrasyid	VIII-1	Laki-Laki
25	Miftahurrahmah	VIII-1	Perempuan
26	Made Nur Setiawan	VIII-1	Laki-Laki
27	Khairil Zikri	VIII-1	Laki-Laki
28	Hendrik Irawan	VIII-1	Laki-Laki
29	Ika Yalayta Safitri	VIII-1	Perempuan
30	Muhammad Prasetyo	VIII-1	Laki-Laki

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Indikator	Jumlah Skor	Persentase %	keterangan
1	Media Video materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah yang ada sesuai dengan tujuan pembelajaran.	125	83	SB
2	Media video memudahkan proses pembelajaran.	128	85	SB
3	Materi yang ada pada media video tersebut dapat dipahami dengan baik.	126	84	SB
4	Media video tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah.	125	83	SB
5	Materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah dalam Video dapat memberikan semangat dalam belajar.	126	84	SB
6	Bahasa yang digunakan dalam media video tersebut dapat dipahami dengan baik.	126	84	SB
7	Tampilan media Video tersebut menarik.	127	85	SB

8	Ilustrasi gambar dalam media video dapat memperjelas materi.	132	88	SB
9	Media video sesuai apabila digunakan saat diskusi kelompok.	125	83	SB
10	Media Video tersebut dapat digunakan untuk belajar.	133	87	SB
Jumlah		1273	84	SB

Sumber Data: Dokumentasi Validasi Uji Coba Kelompok Besar SMPN 3 Sampit, 30 September 2020

Berdasarkan penilaian pada uji coba kelompok besar di atas, nilai yang diperoleh ialah 84% dengan interval skor 81-100% dengan kategori “sangat baik”. Uji coba kelompok besar merupakan uji coba terakhir dan tidak ada lagi uji coba lagi.



BAB V

PEMBAHASAN

A. *Analysis* (Analisis)

1. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa dimaksudkan untuk mengetahui ciri-ciri perseorangan siswa. Hasil dari kegiatan ini akan berupa daftar yang memuat pengelompokan karakteristik siswa, sebagai pijakan untuk mendeskripsikan metode yang optimal. Sebab, upaya apapun yang dipilih dan dilakukan oleh guru dan perancang pembelajaran jika tidak bertumpu pada karakteristik siswa, pembelajaran yang dikembangkan tidak akan bermakna lagi bagi siswa (Budiningsih, 2011: 167).

Siswa kelas VIII SMPN 3 Sampit pada umumnya berada pada usia 12-14 tahun yang merupakan generasi Z. Generasi Z adalah generasi *cyber* yang lahir sesudah tahun sembilan puluhan, generasi Z menggunakan fasilitas multimedia dan berbagai bentuk teknologi di kehidupan sehari-hari. Berbagai perangkat elektronik yang sering digunakan seperti *smartphone*, Ipad, tablet dan laptop, hal ini berarti informasi mudah didapatkan (Nawawi, 2020:199). Mudahnya memperoleh informasi membuat generasi ini cepat bosan dalam menangkap pelajaran di sekolah yang disampaikan secara konvensional, inovasi pembelajaran diperlukan agar siswa senang belajar dan mau belajar untuk mengembangkan dirinya (Andarwati, 2019:65).

2. Analisis Materi

Materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah kelas VIII SMP disesuaikan dengan KI dan KD yang menggunakan kurikulum 2013. Berdasarkan wawancara buku yang digunakan di kelas VIII SMPN 3 Sampit adalah buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulum 2013. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang (Fahrudin, 2017:522).

Materi yang disajikan dalam media *motion graphic* dipadukan dengan referensi lain yang berkaitan dengan materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah. Sehingga perlu menambahkan materi sesuai dengan kompetensi dasar.

3. Analisis Kebutuhan

Pandemi Covid-19 membuat pembelajaran pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 menggunakan sistem pembelajaran dari rumah atau daring. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan internet dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan guru dimana saja dan kapan saja menggunakan aplikasi seperti Classroom, *video converage*, telepon atau *live chat* maupun melalui Whatsapp group (Dewi, 2020:56).

Pemanfaatan media dalam pembelajaran daring bertujuan untuk: 1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan; 2) proses pembelajaran lebih jelas dan menarik; 3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; 4)

proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja; 5) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar (Karo-Karo & Rohani, 2018:95).

Berdasarkan karakteristik tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *motion graphic*. Penggunaan media *motion graphic* diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri.

B. Design (Perencanaan)

Tahap *design* (Perencanaan) merupakan penentuan unsur dan pengumpulan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, media pembelajaran dirancang dan disajikan dengan memperhatikan hasil pada tahap analisis (Maulana, 2017:219). Pada tahap perencanaan ini memuat beberapa langkah diantaranya:

1. Membuat RPP

Perencanaan pembelajaran merupakan langkah yang sangat penting sebelum pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan yang matang diperlukan supaya pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan yang matang diperlukan supaya pelaksanaan pembelajaran berjalan secara efektif. RPP memuat KD, indikator yang akan dicapai, materi, metode pembelajaran, langkah pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar serta penilaian (Arman, 2016:57).

Pembuatan RPP dibimbing oleh dosen pembimbing skripsi dan RPP juga diperiksa oleh Bapak Abdul Hamid, SH.I guru PAI SMPN 3 Sampit selaku ahli materi. RPP harus dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). RPP yang lengkap dan sistematis bertujuan agar pembelajaran berlangsung secara efektif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik (Setiana, 2019:122).

2. Membuat *Storyboard*

Storyboard merupakan suatu pemetaan elemen-elemen media dalam setiap program media, *storyboard* berfungsi sebagai panduan dalam membangun proyek media, karena dalam *storyboard* ini digambarkan mengenai elemen-elemen apa saja yang digunakan dalam setiap rancangan *layer* yang akan dibangun (Diariono, 2008:161).

Storyboard yang dibuat peneliti direvisi sebanyak satu kali menyesuaikan revisi media oleh ahli materi dan ahli media. Revisi tersebut meliputi penambahan *scene motion graphic* berdasarkan materi yang dijelaskan dan perubahan gambar dan urutan *scene motion graphic*. Menurut Misgiani dan Munandar (2018:126) sketsa gambar harus disusun berurutan sesuai dengan naskah, agar ide cerita yang ingin disampaikan dalam *storyboard* dapat lebih mudah dipahami.

3. Membuat Naskah

Naskah berarti menuangkan materi kedalam tulisan. Tahap pengembangan materi menjadi sebuah *motion graphic* adalah sebagai berikut:

1) Menyusun identifikasi program, yakni menetapkan mata pelajaran, sasaran, pokok bahasan, judul, format, dan durasi; 2) Menyusun sinopsis, yakni menulis secara ringkas gambaran mengenai pokok materi yang diproduksi; 3) Menyusun treatment, yakni menulis uraian ringkas secara deskriptif yang menggambarkan alur penyajian program; 4) Menyusun *storyboard*, yakni menulis daftar rangkian peristiwa yang divisualisasikan melalui gambar; 5) Menyusun naskah, yakni menulis petunjuk operasional dalam pelaksanaan produksi dengan menggunakan istilah-istilah atau bahasa produksi (Kurniawan, dkk, 2018:122).

Naskah *motion graphic* yang dibuat oleh peneliti direvisi sebanyak satu kali menyesuaikan revisi media dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Naskah tersebut digunakan sebagai acuan ketika memproduksi dan memperbaiki media *motion graphic*. Menurut Pratama, dkk (2020:13) penulisan naskah *motion graphic* dimulai dari mengidentifikasi gagasan. Dalam mengembangkan instruksional topik maupun gagasan dirumuskan dalam intensi khusus pembelajaran, gagasan tersebut kemudian ditulis menjadi naskah dan kemudian diproduksi menjadi *motion graphic*.

4. Membuat Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu alat yang karena memenuhi persyaratan akademis maka dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu obyek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variable (Matondang, 2009:96).

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti terdiri dari tiga instrumen yaitu instrumen validasi ahli materi, ahli media, dan angket uji coba siswa, pembuatan instrumen dibimbing oleh dosen pembimbing skripsi. Menurut Arifin (2017:29) instrumen berfungsi untuk mengungkapkam suatu fakta menjadi suatu data, sehingga jika instrumen yang digunakan dalam penelitian mempunyai kualitas yang baik, dalam arti valid dan reliabel serta memiliki tingkat kesukaran, daya pembeda dan distraktor/pengecoh yang baik, maka data yang diperoleh akan sesuai dengan fakta atau keadaan sesungguhnya di lapangan.

C. Development (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* atau desain tadi menjadi kenyataan, dalam melakukan langkah pengembangan, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai, yaitu: memproduksi, membeli, atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dan memilih media yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamzah, 2019:40).

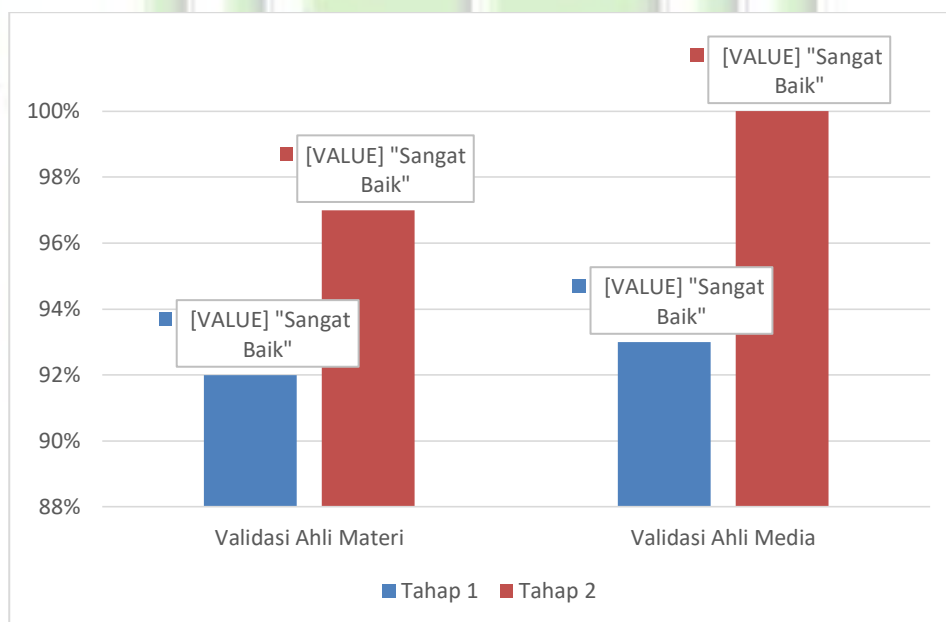
Pada tahap implementasi desain, media *motion graphic* dibuat menggunakan *software* Inkscape dan PowerPoint 365. *Software* Inkscape digunakan untuk mengedit gambar atau membuat ilustrasi. Gambar ilustrasi berfungsi untuk menyampaikan pesan dan makna secara visul melalui tampilan menarik serta mempermudah memberikan gambaran dari sebuah subjek yang dijelaskan (Putra, dkk, 2016:3).

Software PowerPoint 365 digunakan untuk mengolah gambar atau ilustrasi menjadi sebuah *motion graphic*. Gambar ilustrasi diolah dengan menambahkan efek-efek gerak animasi. Menurut Utami (2019:44) animasi memiliki kemampuan untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Setelah efek animasi gambar ilustrasi dibuat kemudian ditambahkan audio narator yang disesuaikan dengan *timing* gambar ilustrasi.

Karena keterbatasan spesifikasi laptop peneliti, yang tidak bisa mengekspor semua *scene motion graphic* sekaligus di PowerPoint, sehingga peneliti mengekspor berkas *motion graphic* menjadi beberapa bagian *scene motion graphic* dan digabungkan menjadi satu berkas *motion graphic* menggunakan *software* kinemaster.

D. *Implementation* (Implementasi)

Setelah produk awal media *motion graphic* selesai dikembangkan, media tersebut perlu dilakukan validasi terhadap beberapa indikator penilaian kelayakan dari aspek media maupun aspek materi. Untuk menguji kelayakan media tersebut menggunakan angket skala likert. Skala likert adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh likert. Skala likert mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang merepresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku (Budiaji, 2013:129). Penilaian kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi melalui dua tahap penilaian. Hasil penilaian ahli media dan ahli materi digambarkan pada grafik di bawah ini:



Gambar 5.1 Grafik Validasi Materi dan Ahli Media

Berdasarkan grafik di atas, kualitas media *motion graphic* yang dikembangkan termasuk kriteria “sangat baik” dari hasil penilaian validator ahli

materi dan ahli media. Validasi ahli materi diperoleh persentase nilai akhir dengan rata-rata 94,5% kategori “sangat baik” dan hasil validasi ahli media diperoleh persentase nilai akhir dengan rata-rata 96,5% Kategori “sangat baik”. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (Saputri, 2018:4) bahwa skor interval 81-100% masuk kategori “sangat baik” dan dinyatakan valid.

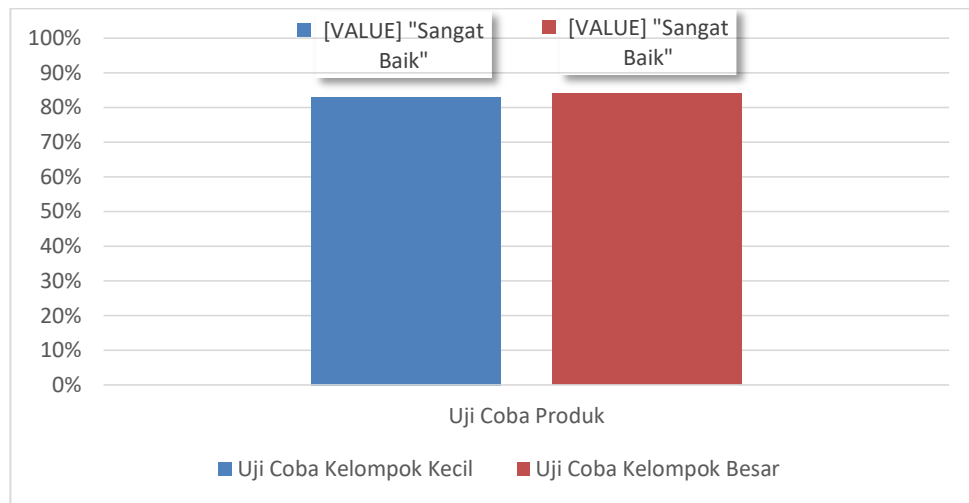
Media *motion graphic* yang dikembangkan peneliti mendapatkan saran perbaikan pada validasi media tahap pertama. Perbaikan tersebut meliputi: 1) Mengganti beberapa gambar ilustrasi yang lebih sesuai dengan materi yang disampaikan. Penggunaan gambar ilustrasi yang sesuai diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, sebagaimana yang diungkapkan Wongso dan Yana (2020:29) ilustrasi bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya, gambar ilustrasi dengan bantuan visual, akan memudahkan tulisan/informasi untuk dicerna. 2) Kesesuaian *timing* gambar ilustrasi dengan audio narator. Menurut Yuwono, dkk (2015) audio berfungsi sebagai pendukung dalam membangun suasana yang ingin ditampilkan atau emosi yang ingin ditampilkan pada penonton, penggunaan audio membuat informasi yang ingin disampaikan semakin jelas dan mengganti informasi yang tidak dapat divisualkan. Oleh karena itu *timing* audio narator harus sesuai dengan visual yang ditampilkan.

E. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi bertujuan untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi dalam penelitian ini termasuk evaluasi formatif proses yang merupakan sebuah proses untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran untuk mengetahui beberapa hal, yaitu: a) Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan; b) Peningkatan kompetensi dalam diri siswa, yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran; c) Keuntungan yang dirasakan sekolah akibat peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti program pembelajaran (Hamzah, 2019:35).

Media *motion graphic* diuji coba kepada siswa setelah sebelumnya divalidasi dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba dilaksanakan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap media pembelajaran. Respon siswa adalah tingkah laku atau reaksi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Suatu respon bisa muncul apabila melibatkan panca indra dalam mengamati suatu obyek pengamatan. Respon merupakan kesan atau tanggapan setelah mengamati aktifitas pengindraan sehingga terbentuknya sikap positif atau sikap negatif (Khairiyah, 2019:199).

Uji coba kepada siswa kelas VIII SMPN 3 Sampit yang dilaksanakan melalui dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dengan jumlah siswa 10 orang dan uji coba kelompok besar dengan jumlah siswa 20 orang.



Gambar 5.2 Grafik Hasil Uji Coba Produk

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh adalah 83% dengan kategori “sangat baik dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase akhir 84% dengan kategori “sangat baik”.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah kelas VIII di SMPN 3 Sampit maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang diantaranya *Analysis* (Analisis) yang meliputi analisis karakteristik siswa analisis materi dan analisis kebutuhan; *Design* (Perancangan) tahap ini menghasilkan RPP, *storyboard*, naskah dan instrumen penelitian; *Development* (Pengembangan) yang merupakan proses pembuatan media *motion graphic*; *Implementation* (Penerapan) yang meliputi hasil validasi ahli media dan hasil validasi ahli materi; *Evaluation* (Evaluasi) meliputi hasil uji coba kelompok kecil dan hasil uji coba kelompok besar.
2. Kualitas media pembelajaran berbasis *motion graphic* yang dikembangkan termasuk kriteria “sangat baik” berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar media mendapatkan hasil dengan kriteria “sangat baik”.

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan

1. Saran Pemanfaatan

Peneliti menyarankan media *motion graphic* yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru dan peserta didik.

2. Saran Diseminasi (Penyebaran)

Media pembelajaran berbasis *motion graphic* ini apabila digunakan untuk lembaga pendidikan lainnya maka perlu dilakukan identifikasi serta analisis karakteristik siswa, analisis kebutuhan dan analisis materi agar bisa digunakan.

3. Saran Pengembangan Produk Tingkat Lanjut

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* ini, diharapkan dapat dikembangkan lagi untuk lebih menyempurnakan media *motion graphic* atau dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi mata pelajaran PAI lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Fadhly dkk. 2017. Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi STIMIK CIC Dengan Teknik Motion Graphic Menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic. *Jurnal Digit.* Vol. 7, No. 1: 74-85.
- Ainiyah, Nur. 2013. Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Ulum.* Vol. 13, No. 1: 25-38.
- Andarwati, Melaningrum. 2019. Pembelajaran Sejarah Kontekstual, Kreatif, Menyenangkan Di Kelas Dengan “Power Director” Bagi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia.* Vol.2, No.1: 65-81.
- Arman, Ali. 2016. Upaya Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah Di SMAN 1 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat. *Jurnal Manajemen Pendidikan.* Vol. 1, No. 1: 55-62.
- Arifin, Zaenal. 2017. Kriteria Instrumen dalam suatu penelitian. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, Vol. 2, No.1.
- Azzahra, Rizmada. 2017. Analisis Pembuatan Media Video Pembelajaran Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Menyimak Oleh Mahasiswa Kelas A Semester V Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Khairun Ternate. *Jurnal Widyabastra.* Vol. 05, No. 1: 8-14.
- Baharun, Hasan. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan.* Vol. 14, No. 2: 231-246.
- Budiaji, Weksi. 2013. Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan.* Vol. 2, No. 2: 127-133.
- Budiarta, I Wayan., Margi, I Ketut., & Sudarma, I. K. (2016). pengembangan multimedia interaktif model ADDIE untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X-1 semester genap di SMAN 1 sukasada, buleleng, bali. *Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol.4, No.2.
- Budiningsih, C. A. 2011. Karakteristik siswa sebagai pijakan dalam penelitian dan metode pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, Vol.1, No.1.
- Daud, Firmansyah Erick., Milka Rebbeca., & Prayanto. 2020. Perancangan Video Infografis Pentingnya Investasi Bagi Generasi Milenial. *Jurnal DKV Adiwarna.* Vol. 1, No. 16.

- Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.2 No.1: 55-61.
- Diartono, Dwi Agus. 2008. Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*. Vol.9, No. 2: 155-167.
- Elihami, E., & Syahid, A. 2018. Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 1: 79-96.
- Fahrudin, F. (2017). Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, Vol.1, No. 4.
- Fahrudin, M. M. (2010). Kuttab: Madrasah pada Masa Awal (Umayyah) Pendidikan Islam. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2, No. 2.
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. Vol. 1, No. 4: 104-117.
- Fathurochman, Alam., Anugraha, Rino Adias., & Nugroho, Yusuf. 2015. Perancangan E-learning Solidworks Molding sebagai Alat Bantu Ajar yang Efektif di Telkom University dengan Model Addie. *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri (JRSI)*, Vol.2, No.01: 13-18.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamim, Muhammad. 2020. Tahun Ajaran Baru Dimulai 13 Juli 2020, Namun Tetap Belajar Dari Rumah. <https://www.borneonews.co.id/berita/176617-tahun-ajaran-baru-dimulai-13-juli-2020-namun-tetap-belajar-dari-rumah>. Diakses pada 8 Juli 2020 Pukul 19.30 WIB
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara.
- Haryati, Sri. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, Vol.37, No.1.
- Haviz, M. 2016. Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *Jurnal Ta'dib*, Vol.16, No.1.
- Ibrahim. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: alfabeta

- Irwandani, I., & Juariah, S. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. Vol. 05, No. 1: 33-42.
- Irvan, Randi. 2020. PAI SMP Kelas VIII Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Bani Umayyah. <https://youtu.be/tlUiX6P8bt4> Diakses pada 30 September 2020 Pukul 08.30 WIB.
- Karo-Karo, Isran Rasyid., & Rohani, R. 2018. Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, Vol.7, No.1.
- Khairiyah, U. 2019. Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, Vol. 5, No. 2.
- Krasner, Jon. 2008. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics, 2nd Edition*. Oxford: Focal Press.
- Kurniawan, D. C., Kuswandi, D., & Husna, A. 2018. Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang sifat dan perubahan wujud benda kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. Vol. 4, No. 2: 119-125.
- Mario. 2019. *Perencanaan Elemen Visual Flat Design Dalam Motion Graphic Infographic "Bahaya Body Shaming"*. Skripsi. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara Tangerang.
- Matondang, Zulkifli. 2009. Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS Unimed*. Vol. 6, No. 1: 87-97.
- Maulana, Lukni. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Dengan Platform Android Materi Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) Pada Program Studi Ketenagalistrikan Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*. Vol. 7, No. 2: 197-207.
- Misgiani., & Munandar, A. (2018). Pembuatan Game Edukasi Marbel (Mari Belajar Sambil Bermain) Huruf Tegak Bersambung. *Journal of Informatics and Computer Science*. Vol. 4, No. 2: 123-130.
- Nawawi, M Ichsan. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*. Vol. 4, No. 2: 197-210

- Nor, Mohd Roslan Mohd. 2011. *Sejarah perkembangan dan kejatuhan pemerintahan Islam di Andalusia: teladan dan sempadan* (pp. 13-29). Persatuan Ulama Malaysia.
- Nurjannah, N. 2016. Menemukan Nilai Karakter dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *PJurnal Al-Tadabbur*. Vol. 2, No. 1: 1-12.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Putra, I Gusti Lanang Agung Kartika. 2014. Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. *E-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 19, No. 1
- Putra, T. S., Harsanto, P. W., & Basuki, R. M. N. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Kehidupan Dunia Malam di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*. Vol. 1, No. 8.
- Purwanti, Asih dan Haryanto. 2015. Pengembangan Motion Graphic pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2: 190-200.
- Purwanto, Ngalim, 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung, PT.Remaja Rosdakarya.
- Rahman, H. Abdul, 2012. Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistimologi Jurnal. *Jurnal Eksis*, Vol. 8, No. 1.
- Rizal, Setria Utama dkk. 2016. *Media Pembelajaran: Panduan Membuat Presentasi Menarik Untuk Pendidik dan Peserta didik*. Bekasi: CV. Nuraini.
- Rohman Miftahur, Hairudin, 2018. Konsep Tujuan Pendidikan Islam Prespektif Nilai-Nilai Sosial. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 9, No. 1.
- Sa'adah, Iffah., Prmono, Suwito Eko & Suharso. 2017. Pengembangan Media Motion Graphic Sejarah Herman Williem Daendels (1808-1811) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Untuk SMA. *Jurnal Unnes*. Vol. 5, No. 1: 25-31.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Saputri, Dian Retno. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Pokok Cerita Ulang Biografi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa

Kelas XI APK 2 di SMK Negeri Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 9 (1). 1-9

Sari, Maretha. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara Di SMA Negeri 4 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Vol. 9, No.1

Setiana, Dafid Selamat .2019. Meningkatkan kemampuan menyusun RPP dengan pendekatan saintifik mahasiswa pendidikan matematika universitas sarjanawiyata tamansiswa yogyakarta. In *Prosiding Seminar Nasional MIPA Kolaborasi*. Vol. 1, No. 1

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Syah, Muhibbin. 2014. *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Pers.

Tegeh, I Made., Jampel, I Nyoman., & Pudjawan, Ketut. 2015. Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. In *Seminar Nasional Riset Inovatif* . Vol. 3.

Tambak, Syahraini. 2014. Metode Ceramah: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbiyah*. Vol. 21, No.2: 381.

Tarwoto, Eko Sudaryanto. 2018. Perancangan Animasi Media Bantu Belajar PKN Memahami Mental Kepribadian Warga Negara Menggunakan Motion Graphic. *Jurnal Teodolita*. Vol. 19, No. 2: 32 – 49.

Umam, N. C. 2016. *Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gewang Khas Kabupaten Semarang*. Skripsi. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Vol.7, No. 1.

Wardoyo Tri Cipto Tunggal, & Faqih Ma'arif. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan*. Vol. 3, No. 3.

Wongso, L., & Erlyana, Y. 2020. Perancangan Light Novel Sitti Nurbaya Dengan Ilustrasi Cat Air. *Jurnal Titik Imaji*, Vol. 3, No.1.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yuwono, Fanny., Deny Tri Ardianto, and Erandaru Erandaru. 2015. "Perancangan Video Pembelajaran MataKuliah Audio Visual Di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra." *Jurnal DKV Adiwarna*. Vol. 1 No. 6.

