

**PENGEMBANGAN MEDIA *ADOBE ANIMATE CC 2019* MATERI  
BERIMAN KEPADA MALAIKAT ALLAH KELAS IV  
DI SDN 7 MENTENG PALANGKA RAYA**



**Oleh :**

Muhammad Khairun Nasikhin

1501170003

**IAIN  
PALANGKARAYA**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JURUSAN TARBIYAH  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
2021 M/1442 H**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Pengembangan Media Adobe *Animate* CC 2019 Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya**

Nama : Muhammad Khairun Nasikhin

NIM : 1501170003

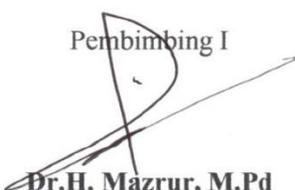
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

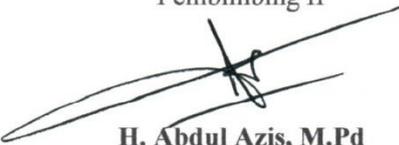
Pembimbing I



**Dr. H. Mazrur, M.Pd**  
NIP. 19620608 198903 1 003

Palangka Raya, 15 Desember 2020

Pembimbing II



**H. Abdul Azis, M.Pd**  
NIP. 19760807 200003 1 004

Mengetahui

Wakil Dekan Bidang Akademik



**Dr. Nurul Wahdah, M. Pd.**  
NIP. 19800307200604 2 004

Ketua Jurusan Tarbiyah



**Sri Hidayati, MA.**  
NIP. 19720929199803 2 002

**NOTA DINAS**

Hal : **Mohon Diujikan/  
Munaqasah Skripsi  
An. Muhammad Khairun  
Nasikhin**

Palangka Raya, 15 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 : Muhammad Khairun Nasikhin

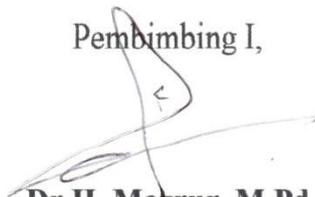
NIM : 1501170003

Judul : **Pengembangan Media Adobe Animate CC 2019 Materi  
Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV di SDN 7  
Menteng Palangka Raya**

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

*Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.*

Pembimbing I,



**Dr.H. Mazrur, M.Pd**  
NIP. 19620608 198903 1 003

Pembimbing II



**H.Abdul Azis, M.Pd**  
NIP. 19760807 200003 1 004

## PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Adobe *Animate CC* 2019 Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya

Nama : Muhammad Khairun Nasikhin

NIM : 1501170003

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

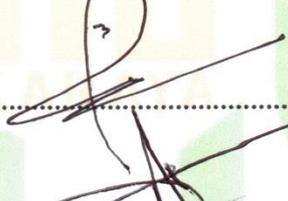
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah Diujikan Dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Pada Hari : Kamis

Tanggal : 18 Maret 2021 M/ 4 Sya'ban 1442 H

### TIM PENGUJI :

1. Setria Utama Rizal, M.Pd  
(Ketua/Penguji)  (.....)
2. H. Mukhilis Rohmadi, M.Pd  
(Penguji Utama)  (.....)
3. Dr. H. Mazrur, M.Pd  
(Penguji)  (.....)
4. H. Abdul Azis, M.Pd  
(Sekertaris/Penguji)  (.....)

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan IAIN Palangka Raya



**Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd**  
NIP. 19671003 1993032 001



**PENGEMBANGAN MEDIA *ADOBE ANIMATE CC 2019* MATERI  
BERIMAN KEPADA MALAIKAT ALLAH KELAS IV DI SDN 7  
MENTENG PALANGKA RAYA**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan: (1)Menghasilkan produk media pembelajaran berbasis adobe animate cc 2019 materi beriman kepada malaikat Allah kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya serta membuat prosedur pembuatannya.(2)Mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis adobe animate cc 2019 materi beriman kepada malaikat Allah kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya.(3) Mengetahui Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis adobe animate cc 2019 materi beriman kepada malaikat Allah kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya.

Penelitian ini menggunakan metode : penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa : (1) Kelayakan/kualitas media pembelajaran PAI, Hasil Penilaian oleh ahli materi adalah 84% “Sangat layak”, ahli media adalah 86% “Sangat Layak”. ahli pembelajaran adalah 100% “Sangat layak”. Berdasarkan hasil penilaian ini, artinya media berbasis adobe animate cc 2019 materi beriman kepada malaikat Allah kelas IV “Layak” digunakan sebagai media dalam pembelajaran. (2) Respon Hasil angket uji coba perorangan adalah 93% “Sangat layak”, Hasil angket uji coba kelompok kecil adalah 86% “Sangat Layak”. maka, media berbasis adobe animate cc 2019 materi beriman kepada malaikat Allah kelas IV “Layak” digunakan sebagai media yang efektif dalam pembelajaran.

**Kata kunci** : Adobe Animate CC 2019, Kelayakan, Respon Siswa

**MEDIA DEVELOPMENT OF ADOBE ANIMATED CC 2019 ON  
BELIEVING TO ANGEL OF GOD MATERIAL IN FOURTH  
GRADE AT SDN 7 MENTENG PALANGKA RAYA**

**ABSTRACT**

The aim of this study: (1) Producing learning media products based on Adobe Animate CC 2019 material believing in the angel of God class IV in SDN 7 Menteng Palangka Raya as well as making the procedure for making it (2) Knowing the level of eligibility for the development of learning media based on adobe animate cc 2019 material believing in the angels of God class IV in SDN 7 Menteng Palangka Raya. (3) Knowing the students' response to the development of learning media based on adobe animate cc 2019 material believing in the angels of God class IV in SDN 7 Menteng Palangka Raya.

This research uses the following methods: research and development or in English, Research and Development with the ADDIE approach, which is an extension of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.

The results showed that: (1) Feasibility / quality of PAI learning media, the result of assessment by material experts is 84% "Very feasible", media experts are 86% "Very Appropriate". expert learning is 100% "Very feasible". Based on the results of this assessment, it means that the media based on adobe animate cc 2019 material of faith in the angel of God class IV is "appropriate" to be used as a medium in learning. (2) The response to the individual trial questionnaire results was 93% "Very feasible", the results of the small group trial questionnaire were 86% "Very feasible". Thus, the media based on Adobe Animate CC 2019, material of faith in the angel of Allah class IV "Worth" is used as an effective medium in learning.

**Key words:** Adobe Animate CC 2019, Eligibility, Student Response

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Adobe Animate CC 2019 Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya”**. Tak lupa shalawat serta salam pada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta pengikut beliau yang istiqomah mengamalkan ajaran-Nya hingga hari akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terbatas oleh kemampuan dan pengetahuan penulis. Karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menerima kritikan dari berbagai pihak guna kesempurnaan tulisan ini.

Selain itu, penulis juga menyadari bahwa tercapainya keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag sebagai Rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah mengizinkan saya untuk berkuliah di IAIN Palangka Raya.
2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.

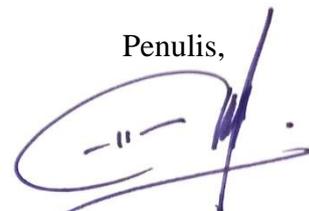
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang mengesahkan judul skripsi saya.
4. Ibu Sri Hidayati, MA ketua jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah menyetujui judul dan penetapan pembimbing.
5. Bapak Dr.H.Mazrur, M.Pd sebagai Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan motivasi serta arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak H.Abdul Azis, M.Pd Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Asmawati, M.Pd selaku pembimbing Akademik yang telah membimbing saya dari awal sampai terbentuknya skripsi ini.
8. Ibu Asmawati, M.Pd selaku pembimbing Akademik yang telah membimbing saya dari awal sampai terbentuknya skripsi ini.
9. Bapak Ajahari, M.Ag selaku validator Materi yang telah bersedia memvalidasi sehingga skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik
10. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd selaku validator media yang telah bersedia memvalidasi sehingga skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

11. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen IAIN Palangka raya yang mau membantu memberikan masukan dan saran sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik.
12. Badan Penelitian dan Pengembangan (BALITBANG) Palangka Raya yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di SDN 7 Menteng Palangka Raya.
13. Ibu Ainon Jahariah, S.Pd Kepala Sekolah SDN 7 Menteng Palangka Raya yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
14. Ibu Marjulie, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam di SDN 7 Menteng Palangka Raya.
15. Marida Safitri, S.Pd istri saya yang telah banyak membantu dan memberi dukungan guna menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
16. Orangtua saya yang telah memberikan motivasi dan dukungan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Demikian ucapan terimakasih saya kepada semua pihak yang telah disebutkan, salah khilaf mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam pengetikan nama dan gelar.

Palangka Raya, 15 Desember 2020

Penulis,



**MUHAMMAD KHAIRUN NASIKHIN**  
**1501170003**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Khairun Nasikhin

NIM : 1501170003

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Adobe Animate CC 2019 Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya”**. Adalah benar karya saya sendiri, jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka saya siap menanggung resiko atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Palangka Raya, 15 Desember 2020



Muhammad Khairun Nasikhin

1501170003

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ  
غِلَاطٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan (Q.S At-Tahrim 66 : 6)



## PERSEMBAHAN

“Karya ini kupersembahkan untuk orang tuaku Bapak Samingun dan Ibu Fatkhatun yang sangat kusayangi, kucintai dan kuhormati, atas segala sesuatu yang telah diberikan khususnya doa dan dukungan yang telah diberikan untukku.

Serta Marida Safitri, S.Pd selaku istri yang banyak membantu dalam proses pembuatan skripsi ini”

“Almamaterku tercinta Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya”.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>ix</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>x</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Sfesifikasi Produk yang dikembangkan .....	8
H. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan.....	8
I. Sistematika Penulisan Skripsi.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
A. Kerangka Teoritis .....	11
B. Penelitian yang Relevan .....	25
C. Kerangka Berpikir .....	27
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Desain Penelitian .....	29
B. Prosedur Penelitian .....	29
C. Sumber Data dan Subjek Penelitian .....	32
D. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	32
E. Uji Produk .....	33
F. Tehnik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
A. Hasil Penelitian.....	37
B. Pembahasan .....	71

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	82
<b>LAMPIRAN</b> .....	84



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Skala Presentase Penilaian.....	36
Tabel 4.1	Validitas Ahli Materi Tahap Pertama .....	38
Tabel 4.2	Kolom Kritik dan Saran Validator Ahli Materi .....	39
Tabel 4.3	Validitas Ahli Materi Tahap Kedua.....	42
Tabel 4.4	Validitas Ahli Media Tahap Pertama.....	44
Tabel 4.5	Kolom Kritik dan Saran Validator Ahli Media .....	45
Tabel 4.6	Validitas Ahli Media Tahap Kedua .....	48
Tabel 4.7	Kolom Kritik dan Saran Validator Ahli Media .....	49
Tabel 4.8	Validitas Ahli Pembelajaran Media Tahap Pertama.....	50
Tabel 4.9	Validitas Ahli Pembelajaran Media Tahap Kedua .....	51
Tabel 4.10	Hasil Uji Coba Perorangan .....	52
Tabel 4.11	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	54
Tabel 4.12	Skala Presentase Penilaian.....	55

IAIN  
PALANGKARAYA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Flowchart .....	20
Gambar 2.2	Storyboard yang akan dikembangkan.....	23
Gambar 3.1	Prosedur Penelitian .....	31
Gambar 4.1	Tampilan Materi Sebelum Diperbaiki .....	40
Gambar 4.2	Tampilan Materi Sesudah Diperbaiki .....	40
Gambar 4.3	Tampilan evaluasi sebelum diperbaiki .....	41
Gambar 4.4	Tampilan pilihan ganda sesudah diperbaiki .....	41
Gambar 4.5	Tampilan tebak nama malaikat sesudah diperbaiki .....	42
Gambar 4.6	Tampilan menu petunjuk sebelum diperbaiki.....	46
Gambar 4.7	Tampilan menu petunjuk sesudah diperbaiki .....	46
Gambar 4.8	Tampilan materi sebelum diperbaiki .....	47
Gambar 4.9	Tampilan materi sesudah diperbaiki .....	47
Gambar 4.10	Tampilan Menu.....	60
Gambar 4.11	Tampilan Petunjuk.....	60
Gambar 4.12	Tampilan Menu KI, KD, dan Indikator .....	61
Gambar 4.13	Tampilan Kompetensi Inti .....	61
Gambar 4.14	Tampilan Kompetensi Dasar .....	62
Gambar 4.15	Tampilan Indikator .....	62
Gambar 4.16	Tampilan Depan Menu Materi.....	63
Gambar 4.17	Tampilan Materi (Makna Beriman Kepada Malaikat Allah) .	63
Gambar 4.18	Tampilan Materi (Makna Beriman Kepada Malaikat Allah) .	64
Gambar 4.19	Tampilan Materi (Makna Beriman Kepada Malaikat Allah) .	64
Gambar 4.20	Tampilan Materi (Malaikat Allah dan Tugasnya) .....	65
Gambar 4.21	Tampilan Materi (Malaikat Allah dan Tugasnya) .....	65
Gambar 4.22	Tampilan Materi (Menerima Keberadaan Malaikat Allah) ....	66
Gambar 4.23	Tampilan Materi (Menerima Keberadaan Malaikat Allah) ....	66
Gambar 4.24	Tampilan Materi (Menerima Keberadaan Malaikat Allah) ....	67

Gambar 4.25	Tampilan Materi (Perilaku Yang Mencerminkan Keimanan Kepada Malaikat Allah).....	67
Gambar 4.26	Tampilan Video Pembelajaran .....	68
Gambar 4.27	Tampilan Jenis Evaluasi .....	68
Gambar 4.28	Tampilan Depan Evaluasi Pilihan Ganda .....	69
Gambar 4.29	Tampilan Evaluasi Pilihan Ganda .....	69
Gambar 4.30	Tampilan Evaluasi Tebak Nama Malaikat.....	70
Gambar 4.31	Tampilan Profil.....	70



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Penetapan Judul Dan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Persetujuan Proposal
- Lampiran 3 : Surat Mohon Diseminarkan Proposal
- Lampiran 4 : Berita Acara
- Lampiran 5 : Surat Persetujuan Proposal Skripsi
- Lampiran 6 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar
- Lampiran 7 : Surat Penetapan Validator Ahli
- Lampiran 8 : Surat Selesai Validasi Untuk Ahli
- Lampiran 9 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 10 : Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 11 : Hasil Validasi Ahli
- Lampiran 12 : Hasil Uji Coba Perorangan
- Lampiran 13 : Hasil Uji Coba Kelompok Kecil
- Lampiran 14 : Silabus Mata Pelajaran PAI Kelas IV
- Lampiran 15 : Materi Beriman Kepada Malaikat Allah
- Lampiran 16 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 17 : Dokumentasi
- Lampiran 18 : Biodata Guru
- Lampiran 19 : Curriculum Vitae

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat diperlukan oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia sebab mengingat pembelajaran itu sendiri sangat bermanfaat untuk kemajuan suatu bangsa serta negara. Pendidikan merupakan sesuatu proses untuk mempengaruhi peserta didik agar sanggup membiasakan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, maka akan memunculkan pergantian pada dirinya dapat berperan aktif dalam kehidupan masyarakat ( Hamalik, 2013: 2).

Selanjutnya, Pendidikan yang ditunjukkan dalam pembangunan Nasional ialah mengacu kepada keberhasilan mutu sumber daya manusia. Selaku perwujudan cita- cita nasional, telah diterbitkan Undang- Undang Nasional Sistem Pendidikan Nasional Nomor. 20 Tahun 2003 yang memuat tujuan pendidikan ialah Pendidikan nasional bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi masyarakat negara yang demokratis dan bertanggung jawab ( Majid, 2014: 1).

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar( Endang, 2014: 29). Pembelajaran instruction merupakan

sesuatu usaha untuk membuat peserta didik belajar ataupun suatu aktivitas untuk membelajarkan peserta didik ( Komsiyah, 2012). Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila aktivitas belajar berlangsung dengan baik, kolaborasi antara materi pelajaran, strategi, siswa serta guru menggambarkan ketentuan penting dalam penerapan media pembelajaran. Pemilihan media yang tepat menjadi penting agar hasil pembelajaran dapat lebih optimal, sehingga siswa tidak hanya mendengar apa yang di informasikan oleh guru, tetapi juga memandang proses melalui indra penglihatannya (Rodhatul, 2009: 17- 18). Penggunaan media pembelajaran sangat membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Hal penting pada saat pemakaian media ialah keahlian guru tersebut dalam mempraktikkan media yang ada. Sebagus apapun media yang digunakan tanpa didukung metode yang tepat serta guru yang terampil dalam memanfaatkan media pastilah media tersebut jadi tidak efektif (Musfiqon, 2012: 37). Menjadi seorang guru yang profesional tidak hanya menguasai materi-materi pelajaran yang diajarkan, tetapi seorang guru profesional juga harus bisa memilih media dan mendesain media yang sesuai. Sebab, guru yang profesional akan bisa mengkreasikan sumber belajar dan media yang lebih cepat dipahami peserta didik.

Belajar mengajar pada hakikatnya ialah proses komunikasi, yakni guru menyampaikan pesan (*message*), siswa menerima pesan dan setelah itu bertanya kepada guru ataupun sebaliknya guru yang bertanya kepada siswa dalam pembelajaran. Interaksi antara guru serta siswa yang bersifat timbal balik inilah yang dimaksudkan selaku komunikasi pembelajaran. Dalam komunikasi tidak lepas dari 4 komponen, ialah: komunikator, komunikan, pesan serta media ( Musfiqon, 2012: 17).

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi (bahan pelajaran), agar dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Rodhatul, 2009:2). Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat memaksimalkan proses pembelajaran.. Dimana perkembangan siswa pada kelas rendah sekolah dasar pada umumnya berada pada tingkat perkembangan yang masih melihat segala sesuatu sebagai suatu keutuhan (holistik), dan baru mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. maka, proses pembelajaran masih tertuju pada objek konkret dan pengalaman yang dimiliki (Majid, 2014: 6).

Berdasarkan hal tersebut diperlukan media yang dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi. seperti visualisasi menggunakan animasi. Dalam dunia pendidikan, animasi berperan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian. Menurut (Kadek & Sukoco, 2013) bahwa, “Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam

meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran”.

Melalui kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat ter gambarkan. Selain itu animasi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan. *Adobe Animate CC 2019* merupakan salah satu pembuat media pembelajaran karena dalam penggunaan *software* (perangkat lunak) ini dipadukan berbagai media baik teks, gambar, audio, video dan animasi yang dikemas menjadi produk multimedia untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

SDN 7 Menteng Palangka Raya merupakan salah satu lembaga pendidikan sekolah dasar yang berada di jalan RTA.Milono Km 5. Pada saat observasi pada 15 Februari 2020 peneliti mengamati proses belajar mengajar di kelas IV pada mata pelajaran PAI terlihat guru kurang membuat variasi dalam teknik mengajarnya. Dimana guru hanya menggunakan sumber belajar berupa buku teks maupun lembar kerja siswa/LKS disertai dengan penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai dan menonton, menyebabkan siswa menjadi pasif. Selain itu, guru PAI jarang menggunakan media karena tidak terdapat media yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Marjulie selaku guru mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) di SDN 7 Menteng Palangka Raya pada tanggal 16 Februari 2020 sekolah tersebut memiliki Proyektor di Laboratorium agama yang jarang digunakan, dimana pembelajaran lebih sering dilakukan didalam kelas.

Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan maka diperlukan sebuah media yang menarik. Salah satu alternatif mengatasi hal tersebut adalah dengan peneliti mengembangkan produk media berbasis komputer yang dikemas didalam *file*. Berdasarkan penelitian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Adobe Animate CC 2019 Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Penggunaan media terhadap mata pelajaran PAI yang dianggap membosankan karena kurang adanya pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan dari masalah yang ada dalam kemajuan perkembangan teknologi dalam memanfaatkan dan tuntutan dalam bidang TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dalam pengembangan media, maka titik fokus penelitian yang akan menjadi acuan peneliti adalah : Prosedur, kelayakan, dan

respon siswa Pengembangan Media *Adobe Animate CC* 2019 Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV di SDN 7 Menteng.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* 2019 Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* 2019 Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya?
3. Bagaimana Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* 2019 Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* 2019 Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya serta membuat prosedur pembuatannya.
2. Mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* 2019 Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya.
3. Mengetahui Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* 2019 Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembang pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya pengembangan *Adobe Animate CC 2019*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam memahami materi PAI
- 2) Meningkatkan antusiasme siswa
- 3) Siswa dapat fokus belajar melalui media *Adobe Animate CC 2019*

#### b. Bagi Guru

- 1) Sebagai referensi yang dapat dimanfaatkan untuk merepresentasikan media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
- 2) Dengan adanya penelitian pengembangan ini, dapat membantu guru saat pembelajaran dengan menggunakan media Pembelajaran Berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

#### c. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat digunakan sebagai gambaran dan acuan untuk melakukan penelitian yang sama.

## **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dalam bentuk *software* berisi Materi tentang Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV. Berbentuk file sehingga produk lebih *fleksibel* untuk digunakan. Terdapat animasi, gambar dan latihan soal. Spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu:

1. Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *adobe animate cc*
2. Media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* diterapkan pada materi beriman kepada malaikat Allah kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya
3. Media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* memuat konten materi dalam bentuk teks, gambar, dan video serta dilengkapi dengan fitur evaluasi yang berbentuk teka-teki silang.
4. Semua konten materi dalam media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* dijalankan dengan *mode offline*.
5. Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi serta menambah minat siswa untuk belajar.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Melalui penggunaan Media *Adobe Animate CC 2019*, guru akan mudah dalam menyampaikan Materi Beriman Kepada Malaikat Allah di kelas IV dan peserta didik dapat mempelajari materi berupa teks, video, gambar, dan sebagainya yang dikemas dalam aplikasi.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Media *Adobe Animate CC 2019* memiliki beberapa keterbatasan, antara lain :

- a. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas untuk Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Kelas IV.
- b. Memerlukan waktu yang lebih lama untuk membuat Media *Adobe Animate CC 2019* dalam pembelajaran dari pada hanya membuat media gambar.
- c. Dengan keterbatasan waktu yang tersedia, menyebabkan pengembangan media tidak dapat dilakukan secara optimal.
- d. Ketersediaan media pembelajaran elektronik seperti komputer dan Proyektor yang mendukung pemanfaatan multimedia ini dalam pembelajaran masih terbatas.
- e. Penelitian pengembangan ini sampai tahap validasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Sehubungan adanya wabah covid 19, sekolah diliburkan sampai batas waktu yang belum bisa ditentukan. Sehingga penelitian ini tidak memungkinkan untuk uji coba kelompok besar.

### I. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah:

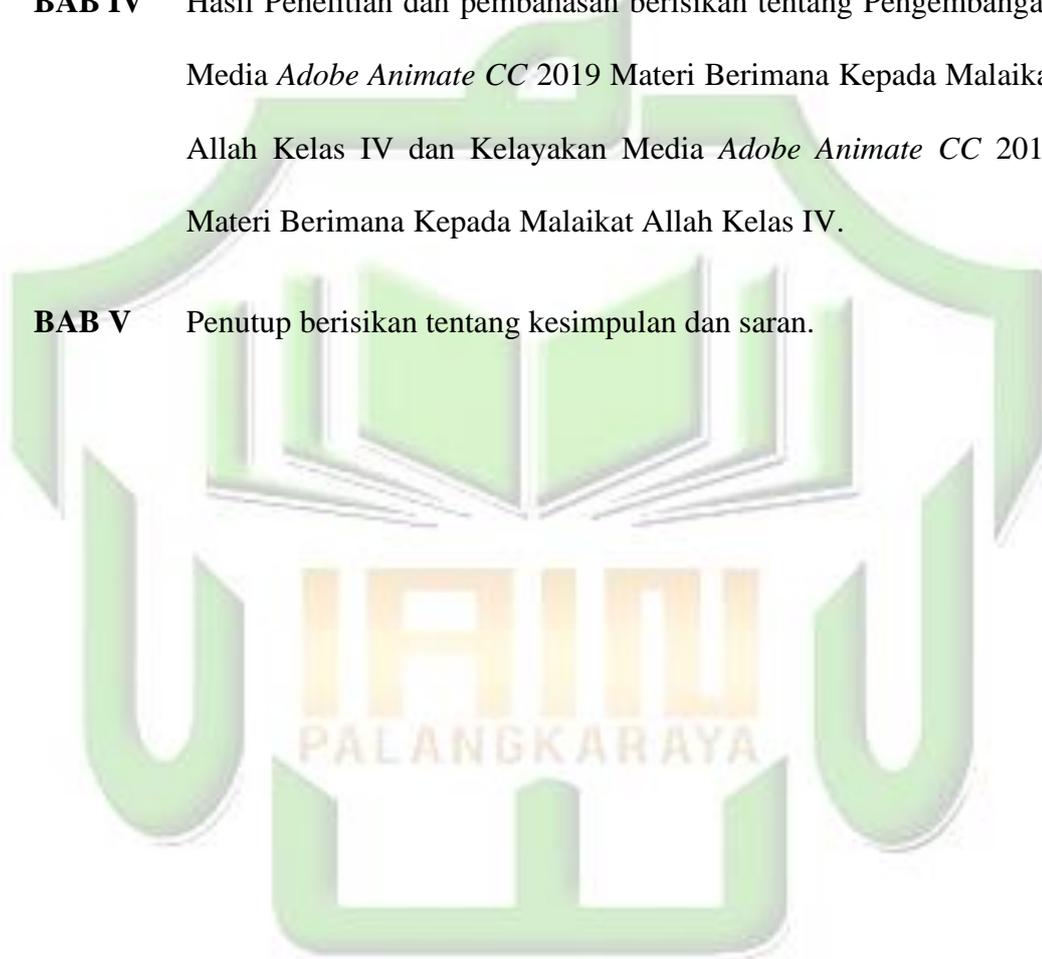
**BAB I** Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan sistematika penulisan skripsi.

**BAB II** Kajian pustaka berisikan kerangka teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka berfikir.

**BAB III** Metode penelitian berisikan tentang desain penelitian, prosedur penelitian, sumber data dan subjek penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, uji produk, dan teknik analisis data.

**BAB IV** Hasil Penelitian dan pembahasan berisikan tentang Pengembangan Media *Adobe Animate CC 2019* Materi Berimana Kepada Malaikat Allah Kelas IV dan Kelayakan Media *Adobe Animate CC 2019* Materi Berimana Kepada Malaikat Allah Kelas IV.

**BAB V** Penutup berisikan tentang kesimpulan dan saran.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Pengertian Media**

Media adalah perantara dari sumber informasi yang akan disampaikan. Rossi dan breidle (1966) dalam (Sanjaya, 2012:58) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya”. Media merupakan sebuah sarana untuk tujuan pendidikan. Selanjutnya, kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach dan ely (1971) dalam (Jannah, 2009:1) dalam mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun”. Dengan demikian, Media adalah suatu sarana untuk menginformasikan tentang pembelajaran.

Sedangkan, media pembelajaran adalah alat ataupun bentuk perangsang yang berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran (Rusman, 2013:140). Dengan kata lain, dari ketiga pendapat diatas, media dapat mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran.

## 2. Prinsip-Prinsip Media

Prinsip-prinsip media Menurut, (Rusman, 2013:166) diantaranya adalah :

### a. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran kompetensi. Dengan demikian efektivitas media haruslah memiliki tingkat keberhasilan yang baik dalam pembelajaran

### b. Relevansi

media pembelajaran yang sesuai digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pembelajaran, kemampuan serta perkembangan siswa dan dengan waktu yang ada. Sehingga, setiap materi dalam media pembelajaran harus ada hubungan dengan tujuan pembelajaran.

### c. Efisiensi

Pemilihan serta penggunaan media pembelajaran harus diperhatikan dari sisi hematnya biaya. Tetapi, dapat menyampaikan inti materi yang dimaksud, persiapan serta penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, dan hanya memerlukan sedikit tenaga. Dengan demikian, kemampuan dalam penggunaan media harus dengan baik dan tepat.

### d. Dapat digunakan

Media pembelajaran yang diharapkan harus benar-benar dapat digunakan maupun diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga

dapat menambah pemahaman siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media haruslah melihat aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Sehingga, dalam pembuatan media pembelajaran memiliki prinsip-prinsip seperti yang dikemukakan diatas.

### 3. Jenis-Jenis Media

Jenis-jenis media pembelajaran menjadi lima kelompok, yaitu sebagai berikut.

- a. Media visual merupakan media yang dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan yang berupa gambar diam maupun gambar bergerak. Sehingga, yang dimaksud ialah dapat dilihat dengan indra penglihatan atau mata.
- b. Media audio adalah media yang mengandung informasi dalam bentuk auditif yang dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan para siswa untuk mempelajari materi, dapat diartikan bahwa, media audio adalah media yang bersifat dapat didengar.
- c. Media audio-visual adalah media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media panglihat-pendengaran.
- d. Kelompok media penyaji ialah kelompok penyaji sebagaimana diungkapkan donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokkan ke dalam tujuh jenis, yaitu 1) kelompok ke satu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam; 2) kelompok kedua; media proyeksi diam; 3) kelompok ketiga;

media audio; 4) kelompok keempat; media visual; 5) kelompok kelima; media gambar hidup/film; 6) kelompok keenam; media televisi, dan; 7) kelompok ketujuh; multimedia.

- e. Media objek dan media interaktif berbasis komputer merupakan media tiga dimensi, media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti, sedangkan media interaktif berbasis komputer ialah media yang menuntut siswa dapat berinteraksi selain melihat maupun mendengarkannya (Rusman, 2013:143).

#### **4. Pemilihan Media**

Ada beberapa tahap dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek materi pelajaran yang akan dipelajari.
- b. Aspek pertama yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- c. Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, penggunaannya dikuasai guru, ada di sekolah, mudah penggunaannya, tidak memerlukan waktu yang banyak atau sesuai dengan waktu yang disediakan, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa.

- d. Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran (Rusman, 2013:168-169).

## **5. Kelebihan dan Kekurangan Media Berbasis Komputer**

### **a. Kelebihan**

Heinich dkk (1986) dalam (Rusman, 2013:190) mengemukakan sejumlah kelebihan dan juga kelemahan yang ada pada medium komputer. Aplikasi komputer sebagai alat bantu proses belajar memberikan beberapa keuntungan. Kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik (*grafic animation*). Hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Hal ini menyebabkan program komputer sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi. Kapasitas memori yang dimiliki oleh komputer memungkinkan penggunanya menayangkan kembali hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya. Hasil belajar sebelumnya ini dapat digunakan oleh siswa sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan kegiatan belajar selanjutnya.

### **b. Kekurangan**

Benny dan Tita (2000) dalam (Rusman,2013:191) komputer sebagai sarana interaktif juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan pertama adalah tingginya biaya pengadaan dan pengembangan komputer, terutama yang dirancang khusus untuk maksud pembelajaran. Di

samping itu, pengadaan pemeliharaan, dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) memerlukan biaya yang relatif tinggi. Pertimbangan biaya dan manfaat (*cost benefit analysis*) perlu dilakukan sebelum memutuskan untuk menggunakan komputer untuk keperluan pendidikan.

Masalah lain adalah *compatibility* dan *incompatibility* antara *hardware* dan *software*. Pengguna sebuah program biasanya memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang sesuai. Perangkat lunak sebuah komputer seringkali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sama. Di samping kedua hal di atas merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer (*computer based instruction*) merupakan pekerjaan yang tidak mudah. Memproduksi program komputer merupakan kegiatan intensif yang memerlukan waktu banyak dan juga keahlian khusus.

## **6. Animasi dan Penggunaannya Dalam Pembelajaran**

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan prosedur dan urutan kejadian yang terjadi secara cepat karena kejadian tersebut dapat di ulang-ulang (Dina Utami, online 13 Februari 2020).

### **a. Definisi Adobe Animate CC.**

*Adobe animate* merupakan pengembangan dari *adobe flash profesional*, *macromedia flash*, dan *futures plash animator* adalah

program multimedia authoring dan animasi komputer yang dikembangkan oleh *adobe systems*. Program grafis dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi (Ahmadi, 2018:30).

#### **b. Kegunaan *Adobe Animate CC***

Ada beberapa media pembelajaran berbasis multimedia yaitu, *autoplay 8, wondershare quit creator, adobe animate, adobe flash, macromedia flash 8, raken test* dan lain-lain. Beberapa bentuk media pembelajaran memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing.

Kegunaan *Adobe Animate CC* dalam media pembelajaran adalah untuk membuat suatu media pembelajaran lebih menarik dan baik digunakan dengan memperhatikan komposisi gambar audio visual yang sesuai dengan pembelajaran (Ahmadi, 2018:31-32). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *adobe animate cc* merupakan aplikasi pengolah animasi yang cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis komputer untuk pembelajaran di kelas.

### **7. Tahapan Pengembangan**

Ada beberapa tahapan proses pengembangan yakni sebagai berikut.

a. Pendahuluan (*introduction*), meliputi :

1) Judul program (*Title Page*)

Suatu program diawali dengan tampilnya halaman judul yang dapat menarik perhatian siswa. Judul program merupakan

bagian penting untuk memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang akan dipelajari dan disajikan.

2) Tujuan penyajian (*Presentation of Objective*)

Pada bagian ini menyajikan tujuan umum dan tujuan khusus dari materi program yang dirancang.

3) Petunjuk (*Direction*)

Petunjuk berisi pemberian informasi cara menggunakan program yang dibuat, diusahakan agar siswa mampu mengoperasikan program tersebut.

b. Penyajian informasi (*Presentation of Information*), meliputi :

1) Mode penyajian

Mode penyajian merupakan bentuk penyajian informasi/materi yang dibuat. Model umum dari penyajian informasi biasanya menggunakan informasi visual seperti teks, audio, gambar, grafik, foto, dan image yang dianimasikan.

2) Panjang teks penyajian (*length of text presentation*)

Panjang teks dalam program yang dibuat harus benar-benar diperhatikan karena akan mempengaruhi kualitas program yang dibuat. Setiap presentasi harus sesingkat mungkin untuk memberikan tambahan frekuensi interaksi siswa, selain itu harus memperhatikan antara teks yang disajikan dengan kemampuan monitor untuk penyajiannya.

### 3) Grafik dan animasi

Pembuatan grafik dan animasi dalam program yang dibuat ditujukan untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi dan fokus informasi yang disajikan.

### 4) Warna dan penggunaannya

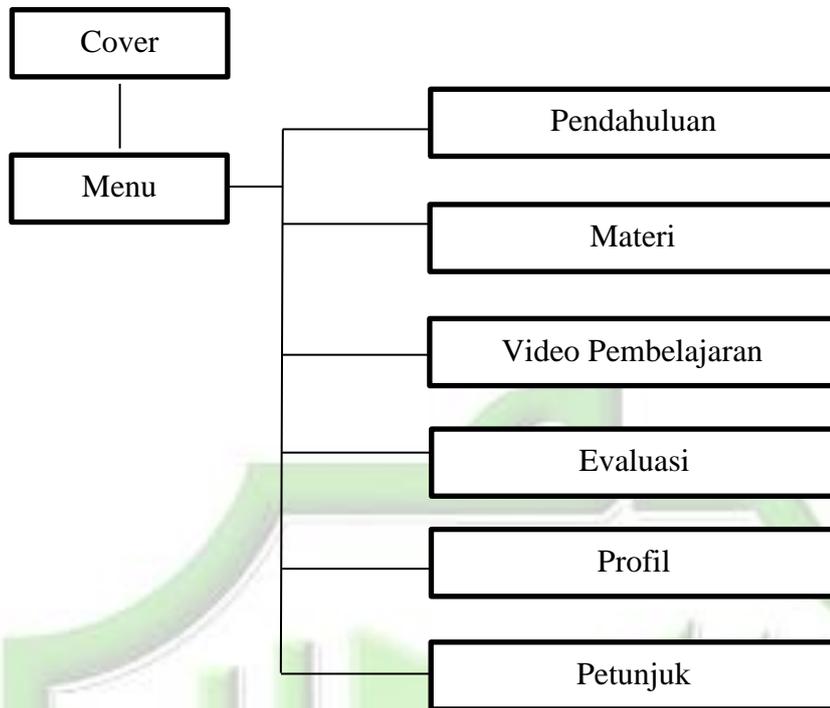
Penggunaan warna sangat berhubungan dengan presentasi grafik, seperti halnya grafik, warna dapat digunakan secara efektif untuk sistem belajar. Penggunaan warna yang sesuai akan berguna untuk menarik perhatian dan memfokuskan siswa. Warna berfungsi sebagai acuan, bukan sebagai bagian yang diutamakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan warna pada program tutorial harus memperhatikan kekontrasan (antara latar dengan gambar atau *font* yang digunakan) keharmonisan dan keserasian warna.

### 5) Penggunaan acuan

Petunjuk atau acuan digunakan untuk memandu siswa dan memberikan arahan.

### 6) Penutupan (*Closing*)

Penutupan dilengkapi dengan ringkasan informasi pelajaran (Rusman, 2013:283).



Gambar 2.1 Flowchart

Cover	
1. Judul Materi	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">1</div>
Menu	
1. Pendahuluan (KI, KD, indikator) 2. Materi 3. Video pembelajaran 4. Evaluasi 5. Profil 6. Petunjuk	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;">4</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;">5</div> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 5px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">6</div>

<b>Pendahuluan</b>				
1. Kompetensi Inti 2. Kompetensi dasar 3. Indikator	<table border="1"> <tr><td style="text-align: center;"><b>1</b></td></tr> <tr><td style="text-align: center;"><b>2</b></td></tr> <tr><td style="text-align: center;"><b>3</b></td></tr> </table>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>1</b>				
<b>2</b>				
<b>3</b>				
<b>Kompetensi Inti</b>				
1. Judul KI 2. Isi KI	<table border="1"> <tr><td style="text-align: center;"><b>1</b></td></tr> <tr><td style="text-align: center;"><b>2</b></td></tr> </table>	<b>1</b>	<b>2</b>	
<b>1</b>				
<b>2</b>				
<b>Kompetensi Dasar</b>				
1. Judul KD 2. Isi KD	<table border="1"> <tr><td style="text-align: center;"><b>1</b></td></tr> <tr><td style="text-align: center;"><b>2</b></td></tr> </table>	<b>1</b>	<b>2</b>	
<b>1</b>				
<b>2</b>				

--

<b>Indikator</b>			
1. Judul Indikator 2. Isi Indikator	<table border="1"> <tr> <td>1</td> </tr> <tr> <td>2</td> </tr> </table>	1	2
1			
2			
<b>Materi</b>			
1. Judul Materi 2. Isi Materi	<table border="1"> <tr> <td>1</td> </tr> <tr> <td>2</td> </tr> </table>	1	2
1			
2			
<b>Video Pembelajaran</b>			
1. Judul Video 2. Isi Video	<table border="1"> <tr> <td>1. 2.</td> </tr> </table>	1. 2.	
1. 2.			

<b>Evaluasi</b>			
1. Judul Evaluasi 2. Isi Evaluasi	<table border="1"> <tr> <td><b>1</b></td> </tr> <tr> <td><b>2</b></td> </tr> </table>	<b>1</b>	<b>2</b>
<b>1</b>			
<b>2</b>			
<b>Profil</b>			
1. Profil Pengembang 2. Foto Profil Pengembang 3. Data Pengembang 4. Ucapan terimakasih kepada lembaga dan dosen pembimbing	<table border="1"> <tr> <td><b>1. 2. 3. 4.</b></td> </tr> </table>	<b>1. 2. 3. 4.</b>	
<b>1. 2. 3. 4.</b>			
<b>Petunjuk</b>			
1. Judul 2. Isi petunjuk	<table border="1"> <tr> <td><b>1. 2.</b></td> </tr> </table>	<b>1. 2.</b>	
<b>1. 2.</b>			

**Gambar 2.2 Storyboard yang akan dikembangkan**

## **8. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator**

### **a. Kompetensi Inti**

**KI 1** Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

**KI 2** Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

**KI 3** Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.

**KI 4** Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### **b. Kompetensi Dasar**

1.4 Meyakini keberadaan malaikat-malaikat Allah Swt.

2.4 Menunjukkan sikap patuh sebagai implementasi dari pemahaman makna iman kepada malaikat-malaikat Allah.

3.4 Memahami makna iman kepada malaikat-malaikat Allah berdasarkan pengamatan terhadap dirinya dan alam sekitar.

4.4 Melakukan pengamatan diri dan alam sekitar sebagai implementasi makna iman kepada malaikat-malaikat Allah.

#### **c. Indikator**

- 1.4.1 Menyakini adanya Malaikat-malaikat Allah Swt.
- 2.4.1 Menunjukkan sikap patuh.
- 3.4.1 Memahami makna iman kepada malaikat-malaikat Allah Swt.
- 4.4.1 Menunjukkan makna iman kepada Malaikat Allah.
- 4.4.2 Menyebutkan nama Malaikat-Malaikat Allah Swt.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan hasil penelusuran yang peneliti lakukan terdapat beberapa judul penelitian yang mengkaji tentang pengembangan media. Berikut penelitian-penelitian yang mengkaji pengembangan media yaitu:

1. Skripsi Samsul Munawar Habibi yang berjudul “Pengembangan *Software* Game Edukasi Dalam Pembelajaran Salat di SD Nahdatul Ulama Sleman Yogyakarta”. Latar belakang masalah penelitian ini adalah rendahnya kreatifitas guru Fiqih di SD Nahdatul Ulama dalam mengajar, guru fikih tidak menggunakan media karena tidak terdapat media yang sesuai dengan materi. Berdasarkan uji kelayakan oleh 20 siswa SD Nahdatul Ulama Sleman Yogyakarta kelas II semester 2 terhadap software game edukasi pembelajaran salat mendapatkan skor 15,5 dari skor maksimal ideal 16, dengan persentase keidealan sebesar 96,75%. Dari persentase yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa software game edukasi pembelajaran salat yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa SD Nahdatul Ulama Sleman Yogyakarta kelas II semester 2.

2. Skripsi Anisa Nanindra Mahastrajaya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Melaksanakan Sholat Untuk Siswa Kelas IV SDN Lempuyangwangi Yogyakarta”. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menggunakan tahapan penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall yang telah dimodifikasi menjadi sembilan langkah. Langkah yang ditempuh ialah sebagai berikut: 1) penelitian awal dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan pengembangan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan, 7) revisi hasil uji coba lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, dan 9) revisi produk akhir. Pada hasil uji coba lapangan awal didapatkan hasil “baik” (91%), pada hasil uji coba lapangan diperoleh hasil “layak” (97,2), dan pada hasil uji coba pelaksanaan lapangan diperoleh hasil “layak” (98,9%). Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PAI dikatakan “layak” sebagai media pembelajaran bagi kelas IV SDN Lempuyangwangi, Yogyakarta.
3. Jurnal Wisnu Bayu Aji berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pai Kelas II SD Negeri Ngringin Depok Sleman”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang layak bagi kelas II SD Negeri Ngringin, Depok, Sleman mata pelajaran PAI materi sifat-sifat terpuji dan berwudhu. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang diadaptasi dan dimodifikasi dari Borg & Gall yang terdiri dari 9 langkah. Hasil penilaian

dari ahli materi mendapatkan skor 3,5 (layak). Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor 3,73 (layak), dan penilaian pada uji coba lapangan 0,96 (layak).

Berdasarkan ketiga penelitian relevan tersebut tentunya memiliki persamaan dan perbedaan terhadap penelitian yang akan peneliti lakukan yakni sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar dengan materi pokok pembahasan terkait tentang Pendidikan Agama Islam. Perbedaan pada penelitian yang dilakukan Samsul lebih kepada pengembangan software untuk game edukasi materi salat, penelitian yang akan diteliti media pembelajaran berbentuk animasi materi beriman kepada malaikat Allah. Sedangkan perbedaan pada penelitian Anisa dan Wisnu mereka melakukan penelitian dengan pengembangan menurut Borg & Gall yang terdiri dari 9 langkah, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan menurut Robert Maribe Brach yakni ADDIE yang terdiri dari 5 langkah.

### **C. Kerangka Berfikir**

Pemanfaatan *Adobe Animate CC 2019* dalam pembelajaran merupakan metode untuk mengetahui apakah dengan *Adobe Animate CC 2019* tersebut dapat menarik perhatian siswa dan memberikan motivasi belajar siswa, sehingga akan meningkatkan pemahaman materi, khususnya pada materi "Beriman Kepada Malaikat Allah". Multimedia merupakan suatu kegiatan yang menghasilkan produk melalui tahap perencanaan, produksi, evaluasi, dan pengembangan dengan menggunakan beberapa software komputer. Media dapat dikatakan sebagai multimedia jika memenuhi beberapa unsur antara lain

terdiri dari banyak media (teks, gambar, desain grafis, animasi, audio, dan video), informasinya yang bersifat interaktif, media yang digunakan terintegrasi dan dikendalikan dalam sebuah aplikasi. *Adobe Animate CC 2019* adalah suatu aplikasi yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Penggunaan aplikasi *Adobe Animate CC 2019* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Penggunaan multimedia juga memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk terlibat langsung secara aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga belajar lebih bermakna bagi peserta didik. Pengembangan multimedia tersebut mengacu pada teori belajar konstruktivistik, yang memandang kegiatan belajar harus berpusat pada peserta didik karena kendali belajar sepenuhnya ada pada peserta didik itu sendiri, bukan pada seorang guru.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Borg and Gall (1988) dalam (Sugiyono, 2015:28) menggunakan nama *Research and Development/R&D* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017:297). Sedangkan menurut (Salim, 2019:58) bahwa yang dimaksud dengan penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu maupun menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

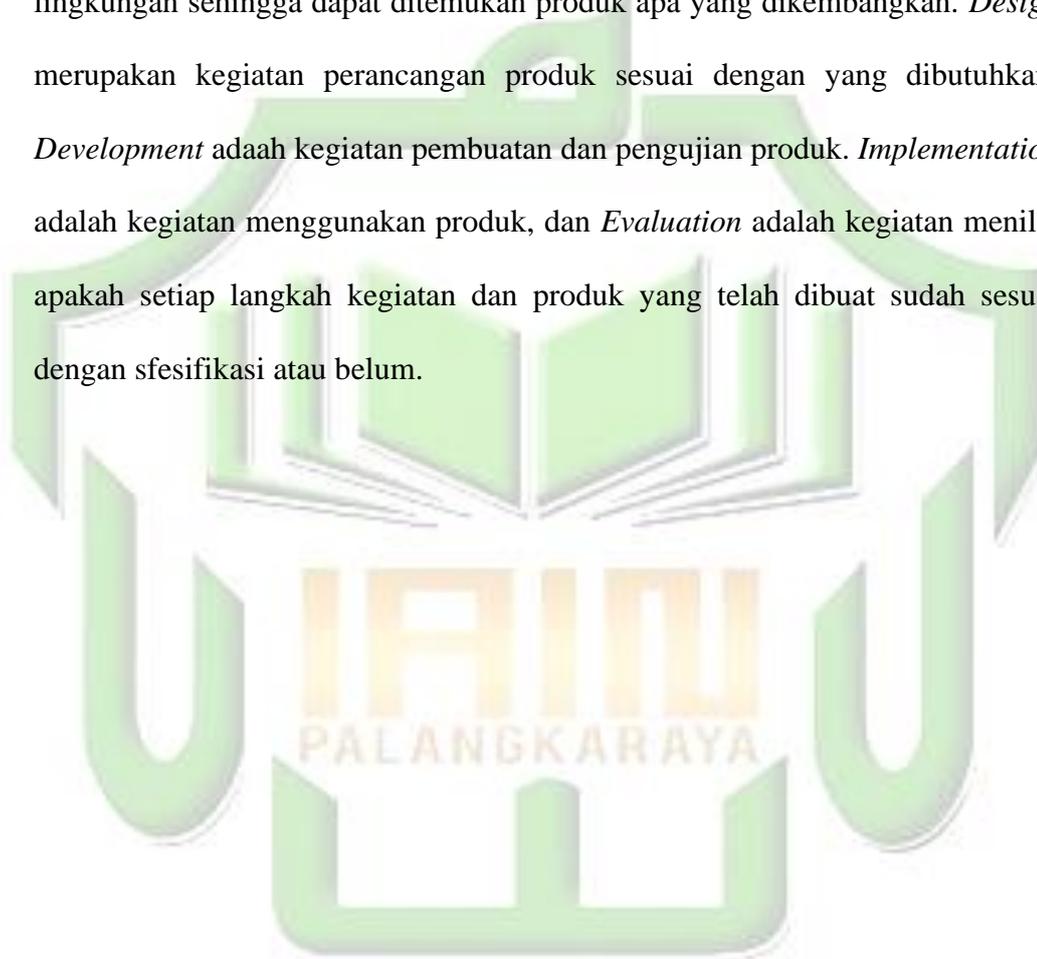
#### **B. Prosedur Penelitian**

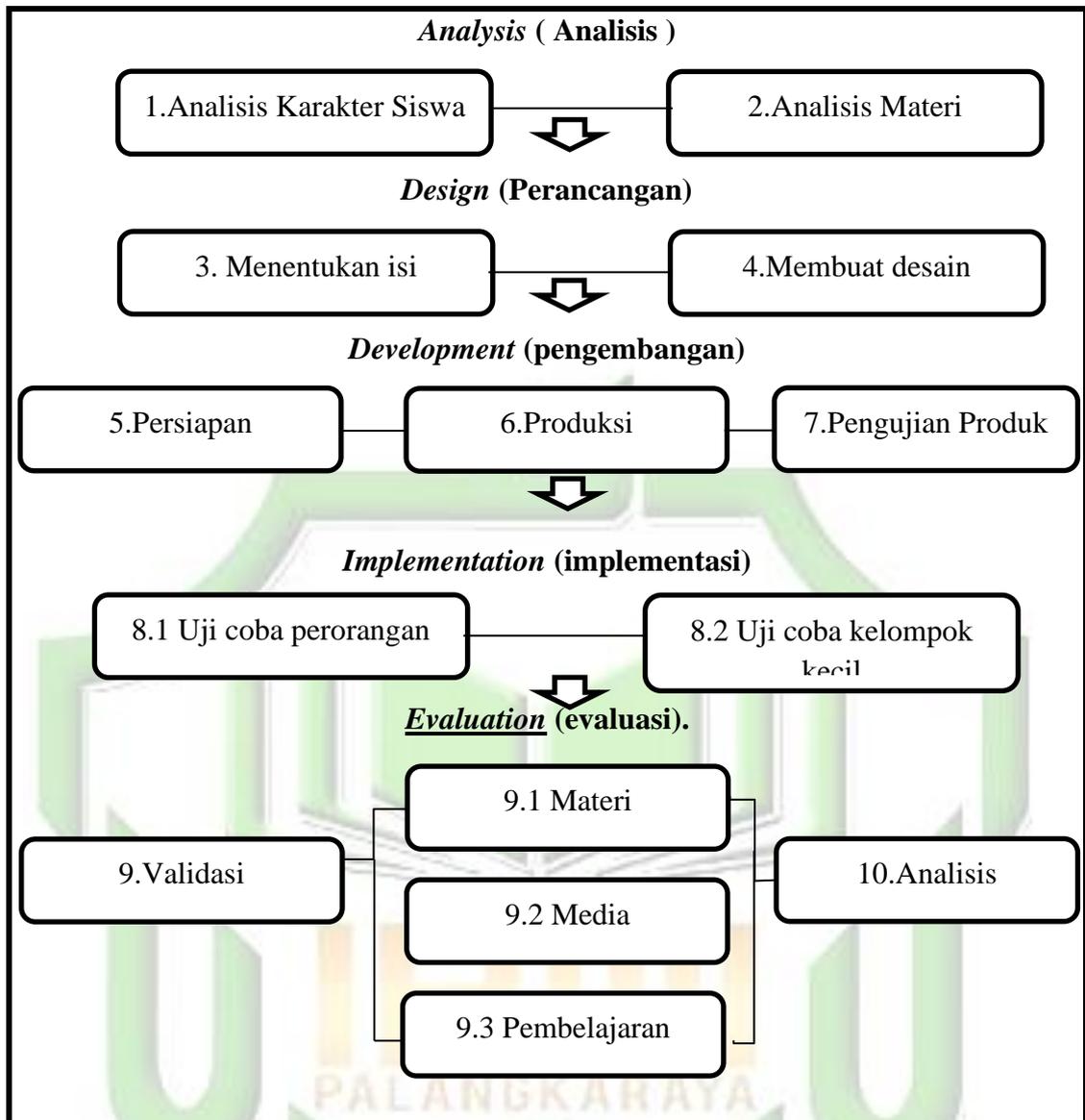
Penelitian dan pengembangan/R&D memiliki langkah-langkah penelitian dalam penerapannya, sebagaimana menurut Robert Maribe Brach (2009) dalam (Sugiyono, 2015: 38) mengembangkan *instructional design* (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan

perpanjangan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*.

Berdasarkan hal tersebut penjelasan mengenai masing-masing langkah dari pendekatan melalui ADDIE yaitu:

*Analysis*, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk, dan *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.





**Gambar 3.1** Prosedur Penelitian

### C. Sumber Data dan Subjek Penelitian

#### 1. Sumber data

Peneliti mendapatkan data dari ahli media pembelajaran dan ahli materi dan ahli pembelajaran.

#### 2. Subjek Penelitian

Melalui tahap uji coba produk *adobe animate cc* Materi PAI tentang beriman kepada malaikat Allah, yang menjadi subjek uji coba adalah materi PAI tentang beriman kepada malaikat Allah SWT kelas IV.

### D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

Menghasilkan produk pengembangan yang berkualitas, diperlukan pula instrumen yang berkualitas dan mampu menggali apa yang dikehendaki dalam pengembangan produk bahan ajar. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket, observasi dan dokumentasi.

#### 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yakni berupa angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media ajar, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran ketepatan isi media ajar, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media ajar. Sifat pertanyaan dalam angket meliputi dua macam, yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif

sementara pertanyaan tertutup diarahkan untuk memperoleh data kuantitatif. Angket yang digunakan adalah jenis angket yang berisi *rating scale*. Kuisisioner (angket) *rating scale* adalah angket yang berkaitan pertanyaan yang diikuti kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi. Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

- a. Angket penilaian ahli materi
- b. Angket penilaian ahli media
- c. Angket penilaian ahli pembelajaran
- d. Angket uji coba perorangan
- e. Angket uji coba kelompok kecil

#### **E. Uji Produk**

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan efektifitas, kevalidan, dari produk yang dihasilkan berupa media berbasis komputer mata pelajaran PAI materi beriman kepada malaikat Allah kelas IV.

##### **1. Tahap Konsultasi**

- a. Dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media yang di buat oleh pengembang, langkah selanjutnya memberikan arahan dan saran untuk perbaikan media ajar.
- b. Peneliti media melakukan perbaikan berdasarkan hasil konsultasi yang telah dilakukan.

## 2. Tahap validasi ahli

Ada beberapa kegiatan yang dilakukan ialah :

- a. Ahli materi, media dan pembelajaran memberikan komentar dan saran terhadap media yang dikembangkan.
- b. Peneliti melakukan analisis data penilaian yang berbentuk komentar dan saran perbaikan.
- c. Peneliti melakukan perbaikan berdasarkan angket penilaian yang diberikan.

## 3. Tahap Uji Coba Perorangan dan Uji Kelompok Kecil

Siswa mengisi angket Respon terhadap media yang dikembangkan.

### **F. Teknik Analisis Data**

Terdapat tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu analisis isi, analisis deskriptif dan analisis data hasil tes.

#### 1. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan analisis pengelompokan untuk merumuskan tujuan pembelajaran PAI berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hasil dari analisis ini kemudian dipakai sebagai dasar untuk pengembangan media *Adobe Animate CC 2019* PAI dalam bentuk file.

## 2. Analisis deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan produk hasil pengembangan media ajar PAI yang berupa file kelas IV. Data yang terkumpul dapat dikelompokkan sesuai dengan jenis data dan dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol. Data yang berbentuk kata atau simbol akan dianalisis secara logis dan bermakna. Sedangkan data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan deskriptif presentasi dengan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2003:112):

$$p = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  : Persentase yang dicari

$\Sigma X$  : Total jawaban responden dalam 1 item

$\Sigma X_1$  : Jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstan

Sedangkan dasar dan pedoman untuk menentukan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar menggunakan kualifikasi penilaian sebagai berikut.

**Tabel 3.1 Skala Presentase Penilaian**

<b>Presentase Penilaian</b>	<b>Interpretasi</b>
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – 40%	Kurang Layak
0 – 20%	Tidak Layak

Sumber : Arikunto (2010: 44)

Pada tabel 3.1 diatas disebutkan kriteria presentase penilaian dan intrepretasi. Untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli materi, media dan pembelajaran.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berbasis komputer yang dikemas didalam *file* menggunakan aplikasi *adobe animate cc 2019* untuk mata pelajaran PAI materi beriman kepada malaikat Allah kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya. Rancangan media pembelajaran yang dikembangkan dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu cover, menu, author, petunjuk, KD dan tujuan pembelajaran, materi, video dan Evaluasi. Hasil validasi dari ahli materi, media dan pembelajaran yang menjadi acuan peneliti untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan :

##### 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil dari validasi materi adalah untuk mengetahui seberapa lengkap konten atau isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran sehingga mampu diterapkan dalam proses pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh dosen ahli materi di bidang mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) sebanyak dua kali yang bertujuan untuk memperbaiki konten atau materi tersebut.

**a. Evaluasi hasil validasi materi tahap pertama**

Data kuantitatif dari hasil validasi isi materi tentang beriman kepada malaikat Allah SWT pada mata pelajaran PAI kelas IV, yang divalidasi oleh ahli materi tahap pertama pada media pembelajaran *adobe animate cc 2019* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Validitas Materi Tahap Pertama**

No.	Pertanyaan	Hasil	
		Skor	Kriteria
1	Kemenarikan media <i>adobe animate cc</i>	4	Layak
2	Kejelasan dan keajegan materi	3	Cukup Layak
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	3	Cukup Layak
4	Penggunaan bahasa	3	Cukup Layak
5	Durasi atau masa putar	3	Cukup Layak
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus, RPP	4	Layak
7	Ketertarikan siswa dengan materi	3	Cukup Layak
8	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas pembelajaran	2	Kurang Layak
9	Kemudahan dalam penggunaan	3	Cukup Layak
10	Kemudahan dalam pemahaman	3	Cukup Layak
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	2	Kurang Layak
12	Validitas isi secara keilmuan	3	Cukup Layak
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang keilmuan	2	Kurang Layak
14	Keruntutan penyajian materi	4	Layak
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti dari isi materi pembelajaran	4	Layak
<b>Jumlah Skor</b>		<b>46</b>	<b>Layak</b>

Hasil Penilaian oleh ahli materi ditinjau dari acuan kriteria (Arikunto, 2010: 44) mendapatkan total skor 46 sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran berbasis *adobe animate cc 2019* tahap pertama masuk pada kategori “Layak”, Analisis perhitungan dapat dilihat pada **lampiran 9**.

Sedangkan data kualitatif dari hasil validasi isi materi tentang beriman kepada malaikat Allah pada mata pelajaran PAI meliputi kritik, saran dan lain-lain adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Kolom Kritik dan Saran Validator Ahli Materi**

Intisari pokok	Kritik, saran dan lain-lain
Beriman kepada malaikat Allah SWT	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perlu arti iman dan arti malaikat</li> <li>2. Dalil qur'an perlu dicantumkan</li> <li>3. Malaikat tidak bisa mati ?</li> <li>4. Nama-nama bisa di susun berdasarkan buku paket atau di beri nomor</li> <li>5. <i>إجراء</i> atau <i>عراىل</i></li> <li>6. Supaya menarik ada tulisan bergerak</li> <li>7. Setiap amal baik dan buruk dapat balasan</li> <li>8. Setiap amal akan di pertanggung jawabkan</li> <li>9. Soal evaluasi mewakili semua pembelajaran</li> </ol>

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi penulis melakukan perbaikan, sebagai berikut.

### Revisi I



Gambar 4.1 Tampilan Materi sebelum diperbaiki



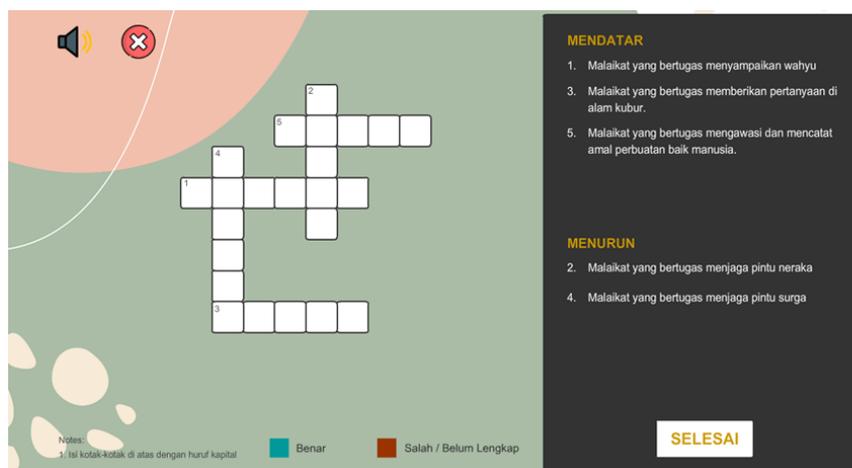
Gambar 4.2 Tampilan Materi sesudah diperbaiki



Gambar 4.3 Tampilan evaluasi sebelum diperbaiki



Gambar 4.4 Tampilan pilihan ganda sesudah diperbaiki



Gambar 4.5 Tampilan tebak nama malaikat sesudah diperbaiki

### b. Evaluasi hasil validasi materi tahap kedua

Data kuantitatif dari hasil validasi isi materi tentang beriman kepada malaikat Allah SWT pada mata pelajaran PAI kelas IV, yang divalidasi oleh ahli materi tahap kedua pada media pembelajaran *adobe animate cc* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Validitas Materi Tahap Kedua

No.	Pertanyaan	Hasil	
		Skor	Kriteria
1	Kemenarikan media <i>adobe animate cc</i>	4	Layak
2	Kejelasan dan keajegan materi	5	Sangat Layak
3	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar	4	Layak
4	Penggunaan bahasa	4	Layak
5	Durasi atau masa putar	4	Layak
6	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus, RPP	5	Sangat Layak
7	Ketertarikan siswa dengan materi	4	Layak
8	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas pembelajaran	4	Layak
9	Kemudahan dalam penggunaan	4	Layak

10	Kemudahan dalam pemahaman	4	Layak
11	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	4	Layak
12	Validitas isi secara keilmuan	4	Layak
13	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan bidang keilmuan	4	Layak
14	Keruntutan penyajian materi	5	Sangat Layak
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti dari isi materi pembelajaran	4	Layak
<b>Jumlah Skor</b>		<b>63</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil Penilaian oleh ahli materi ditinjau dari acuan kriteria (Arikunto, 2010: 44) mendapatkan total skor 63 sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran berbasis *adobe animate cc 2019* tahap kedua masuk pada kategori “Sangat Layak”, Analisis perhitungan dapat dilihat **lampiran 10**.

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi media adalah untuk mengetahui seberapa lengkap konten atau isi media yang disajikan dalam bentuk output media pembelajaran interaktif sehingga mampu diterapkan dalam proses pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran sebanyak dua kali yang bertujuan untuk memperbaiki konten atau isi tersebut.

**a. Evaluasi hasil validasi ahli media tahap pertama**

Data kuantitatif dari hasil validasi ahli media pembelajaran tentang beriman kepada malaikat Allah pada mata pelajaran PAI, yang divalidasi oleh ahli media pembelajaran tahap pertama adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Validitas Ahli Media Tahap Pertama**

No.	Pertanyaan	Hasil	
		Skor	Kriteria
1	Kemudahan pengoperasian program <i>adobe animate cc</i>	4	Layak
2	Interaksi dengan pengguna	3	Cukup Layak
3	Kejelasan petunjuk program	4	Layak
4	Penggunaan bahasa	4	Layak
5	Kualitas gambar (audio visual)	2	Kurang layak
6	Kualitas suara (audio visual)	4	Layak
7	Kualitas ilustrasi gambar	2	Kurang Layak
8	Penggunaan huruf <i>font</i> media <i>adobe animate cc</i>	3	Cukup Layak
9	Penggunaan warna	3	Cukup Layak
10	Penggunaan animasi	3	Cukup Layak
11	Penggunaan <i>backsound</i>	3	Cukup Layak
12	Penggunaan tombol interaktif	2	Kurang Layak
13	Urutan penyajian materi	4	Layak
14	Ukuran slide media <i>adobe animate cc</i>	3	Cukup Layak
15	Tampilan program media <i>adobe animate cc</i>	3	Cukup Layak
<b>Jumlah Skor</b>		<b>47</b>	<b>Layak</b>

Hasil Penilaian oleh ahli media ditinjau dari acuan kriteria (Arikunto, 2010: 44) mendapatkan total skor 47 sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran berbasis *adobe animate*

cc 2019 tahap pertama masuk pada kategori “Layak”, Analisis perhitungan dapat dilihat pada **lampiran 13**.

Sedangkan data kualitatif dari hasil validasi isi media tentang beriman kepada malaikat Allah pada mata pelajaran PAI meliputi kritik, saran dan lain-lain adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Kolom Kritik dan Saran Validator Ahli Media**

Intisari pokok	Kritik, saran dan lain-lain
Beriman kepada malaikat Allah SWT	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media diperbaiki pada aspek gambar tidak jelas apalagi bila digunakan untuk layar lebar dengan proyektor LCD</li> <li>2. Penggunaan tombol interaktif terlalu lama jeda waktunya harus di perbaiki</li> <li>3. Petunjuk penggunaan animasi kursor perlu disesuaikan</li> </ol>

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media penulis melakukan perbaikan, sebagai berikut.

### Revisi I



Gambar 4.6 Tampilan menu petunjuk sebelum diperbaiki



Gambar 4.7 Tampilan menu petunjuk sesudah diperbaiki



**Gambar 4.8** Tampilan materi sebelum diperbaiki



**Gambar 4.9** Tampilan materi sesudah diperbaiki

#### **b. Evaluasi hasil validasi ahli media tahap kedua**

Data kuantitatif dari hasil validasi ahli media pembelajaran tentang beriman kepada malaikat Allah pada mata pelajaran PAI, yang

divalidasi oleh ahli media pembelajaran tahap Kedua adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Validitas Ahli Media Tahap Kedua**

No.	Pertanyaan	Hasil	
		Skor	Kriteria
1	Kemudahan pengoperasian program <i>adobe animate cc</i>	5	Sangat Layak
2	Interaksi dengan pengguna	4	Layak
3	Kejelasan petunjuk program	5	Sangat Layak
4	Penggunaan bahasa	5	Sangat Layak
5	Kualitas gambar (audio visual)	4	layak
6	Kualitas suara (audio visual)	5	Sangat Layak
7	Kualitas ilustrasi gambar	4	Layak
8	Penggunaan huruf <i>font</i> media <i>adobe animate cc</i>	4	Layak
9	Penggunaan warna	4	Layak
10	Penggunaan animasi	4	Layak
11	Penggunaan <i>backsound</i>	4	Layak
12	Penggunaan tombol interaktif	4	Layak
13	Urutan penyajian materi	5	Sangat Layak
14	Ukuran slide media <i>adobe animate cc</i>	4	Layak
15	Tampilan program media <i>adobe animate cc</i>	4	Layak
<b>Jumlah Skor</b>		<b>65</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil Penilaian oleh ahli media ditinjau dari acuan kriteria (Arikunto, 2010: 44) mendapatkan total skor 65 sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran berbasis *adobe animate cc 2019* tahap kedua masuk pada kategori “Sangat Layak”, Analisis perhitungan dapat dilihat **lampiran 14**.

Sedangkan data kualitatif dari hasil validasi isi media tentang beriman kepada malaikat Allah pada mata pelajaran PAI meliputi kritik, saran dan lain-lain adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Kolom Kritik dan Saran Validator Ahli Media**

Intisari pokok	Kritik, saran dan lain-lain
Beriman kepada malaikat Allah SWT	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Exit (x) tidak berfungsi</li> <li>2. Tombol gambar rumah (home). Mohon jangan di gabung dengan tombol kembali</li> <li>3. Harus ada tombol panah atau penanda sebagai tombol kembali</li> <li>4. Tulisan dalam materi ukurannya (font)nya di perbesar lagi.</li> </ol>

### 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Hasil validasi pembelajaran adalah untuk mengetahui seberapa lengkap konten atau isi media yang disajikan dalam bentuk output media pembelajaran interaktif sehingga mampu diterapkan dalam proses pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI di SDN 7 Menteng Palangka Raya sebanyak dua kali untuk materi beriman kepada malaikat Allah kelas IV.

**a. Evaluasi hasil validasi ahli pembelajaran tahap pertama**

Data kuantitatif dari hasil validasi ahli pembelajaran tentang beriman kepada malaikat Allah pada mata pelajaran PAI, yang divalidasi oleh ahli pembelajaran tahap pertama adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Validitas Ahli Pembelajaran Tahap Pertama**

No.	Pertanyaan	Hasil	
		Skor	Kriteria
1	Kemenarikan media <i>adobe animate cc</i>	5	Sangat Layak
2	Kejelasan dan keajegan materi	5	Sangat Layak
3	Kelengkapan materi bahan ajar	5	Sangat Layak
4	Bahan ajar <i>adobe animate cc</i> membantu siswa dalam berinteraksi dengan guru dan teman sebaya dalam pembelajaran	5	Sangat Layak
5	Penggunaan bahasa	4	Layak
6	Durasi atau masa putar	5	Sangat Layak
7	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus, RPP	5	Sangat Layak
8	Ketertarikan siswa dengan materi	4	Layak
9	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas pembelajaran	4	Layak
10	Kemudahan dalam penggunaan	5	Sangat Layak
11	Kemudahan dalam pemahaman	5	Sangat Layak
12	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	5	Sangat Layak
13	Validitas atau kesahihan isi materi secara keilmuan	4	Layak
14	Keruntutan penyajian materi	5	Sangat Layak
15	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti dari isi materi pembelajaran	5	Sangat Layak
<b>Jumlah Skor</b>		<b>71</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil Penilaian oleh ahli pembelajaran ditinjau dari acuan kriteria (Arikunto, 2010: 44) mendapatkan total skor 71 sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran berbasis *adobe animate*

cc 2019 tahap pertama masuk pada kategori “Sangat Layak”, Analisis perhitungan dapat **lampiran 17**.

**b. Evaluasi hasil validasi ahli pembelajaran tahap kedua**

Data kuantitatif dari hasil validasi ahli pembelajaran tentang beriman kepada malaikat Allah pada mata pelajaran PAI, yang divalidasi oleh ahli pembelajaran tahap kedua adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Validitas Ahli Pembelajaran Tahap Kedua**

No.	Pertanyaan	Hasil	
		Skor	Kriteria
1	Kemenarikan media <i>adobe animate cc</i>	5	Sangat Layak
2	Kejelasan dan keajegan materi	5	Sangat Layak
3	Kelengkapan materi bahan ajar	5	Sangat Layak
4	Bahan ajar <i>adobe animate cc</i> membantu siswa dalam berinteraksi dengan guru dan teman sebaya dalam pembelajaran	5	Sangat Layak
5	Penggunaan bahasa	5	Sangat Layak
6	Durasi atau masa putar	5	Sangat Layak
7	Kesesuaian dengan kurikulum/silabus, RPP	5	Sangat Layak
8	Ketertarikan siswa dengan materi	5	Sangat Layak
9	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas pembelajaran	5	Sangat Layak
10	Kemudahan dalam penggunaan	5	Sangat Layak
11	Kemudahan dalam pemahaman	5	Sangat Layak
12	Kesesuaian soal/bahan evaluasi dengan materi	5	Sangat Layak
13	Validitas atau kesahihan isi materi secara keilmuan	5	Sangat Layak
14	Keruntutan penyajian materi	5	Sangat Layak
15	Kesesuaian antara isi	5	Sangat Layak

	rangkuman dengan poin-poin inti dari isi materi pembelajaran		
<b>Jumlah Skor</b>		<b>75</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil Penilaian oleh ahli pembelajaran ditinjau dari acuan kriteria (Arikunto, 2010: 44) mendapatkan total skor 75 sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran berbasis *adobe animate cc 2019* tahap kedua masuk pada kategori “Sangat Layak”, Analisis perhitungan dapat **lampiran 18**.

#### 4. Uji Coba Perorangan dan Uji coba kelompok Kecil

##### a. Uji Coba Perorangan

Data kuantitatif dari hasil uji coba perorangan tentang Beriman Kepada Malaikat Allah pada mata pelajaran PAI adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Hasil Uji coba perorangan**

NO	Pertanyaan	N1		N3		N4		jumlah
		$\Sigma\chi$	$\Sigma\chi_i$	$\Sigma\chi$	$\Sigma\chi_i$	$\Sigma\chi$	$\Sigma\chi_i$	
1	Kemudahan Memahami Materi	4	5	4	5	5	5	
2	Ketertarikan Media Untuk Belajar	5	5	5	5	5	5	
3	Motivasi Belajar Menggunakan Media	4	5	5	5	5	5	
4	Penggunaan Bahasa	5	5	4	5	5	5	

5	Penggunaan Kata Dalam Media	5	5	5	5	5	5	
6	Petunjuk Penggunaan Untuk Soal	5	5	5	5	5	5	
7	Pemahaman Soal/Latihan	4	5	5	5	4	5	
8	Ketertarikan Gambar	5	5	5	5	5	5	
9	Penggunaan Huruf Font	4	5	5	5	4	5	
10	Membantu Belajar Dengan Baik	3	5	5	5	5	5	
	Total	44	50	48	50	48	50	
	P 100% skor	88		96		96		<b>93</b>
	Skala pencapaian	Sangat baik		Sangat baik		Sangat baik		<b>Sangat baik</b>

Hasil Penilaian Uji coba perorangan ditinjau dari acuan kriteria (Arikunto, 2010: 44) mendapatkan total skor 93 sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran berbasis *adobe animate cc 2019* tahap kedua masuk pada kategori “Sangat Layak”, Analisis perhitungan dapat **lampiran 19**.

#### b. Uji coba kelompok Kecil

Data kuantitatif dari hasil uji coba kelompok Kecil tentang Beriman Kepada Malaikat Allah pada mata pelajaran PAI adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Kelompok Kecil

NO	Pertanyaan	N1		N2		N3		N4		N5		N6		jumlah
		$\Sigma\chi$	$\Sigma\chi^2$											
1	Kemudahan Memahami Materi	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	jumlah
2	Ketertarikan Media Untuk Belajar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
3	Motivasi Belajar Menggunakan Media	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
4	Penggunaan Bahasa	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	
5	Penggunaan Kata Dalam Media	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
6	Petunjuk Penggunaan Untuk Soal	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
7	Pemahaman Soal Latihan	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	
8	Ketertarikan Gambar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
9	Penggunaan Huruf Font	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	
10	Membantu Belajar Dengan Baik	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
	Total	44	50	49	50	48	50	48	50	49	50	50	50	
	P 100% skor	88		98		96		96		98		100		96
	Skala pencapaian	Sangat baik		Sangat baik										

Hasil Hasil Penilaian Uji coba perorangan ditinjau dari acuan kriteria (Arikunto, 2010: 44) mendapatkan total skor 96 sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran berbasis *adobe animate cc 2019* tahap kedua masuk pada kategori “Sangat Layak”, Analisis perhitungan dapat lampiran 20.

## 5. Kelayakan Media Pembelajaran *Adobe Animate CC 2019* Materi Berimana Kepada Malaikat Allah Kelas IV

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu analisis materi pembelajaran dan analisis kelayakan produk media

pembelajaran. Untuk analisis materi pembelajaran berkaitan dengan penentuan isi dari tujuan pembelajaran. Selanjutnya peneliti menganalisis hasil validasi ahli materi, media dan pembelajaran. Berikut acuan kriteria presentase validasi untuk mengukur kelayakan dari suatu produk media pembelajaran adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.12 Skala Presentase Penilaian**

<b>Presentase Penilaian</b>	<b>Interpretasi</b>
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – 40%	Kurang Layak
0 – 20%	Tidak Layak

Sumber : Arikunto (2010: 44)

#### **a. Kelayakan Media Menurut Ahli Materi**

##### **a. Analisis validasi ahli materi tahap pertama**

Presentase kelayakan media pembelajaran PAI berdasarkan penilaian ahli materi pada tahap pertama adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\%$$

$$p = \frac{46}{75} \times 100\%$$

$$p = 61 \%$$

Berdasarkan penilaian ahli materi diatas, Hasil perhitungan presentase kelayakan media pembelajaran adalah 61 %. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke

dalam kriteria “**Layak**” untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai arahan.

#### **b. Analisis validasi ahli materi tahap kedua**

Presentase kelayakan media pembelajaran PAI berdasarkan penilaian ahli materi pada tahap kedua adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\%$$

$$p = \frac{63}{75} \times 100\%$$

$$p = 84 \%$$

Berdasarkan penilaian ahli materi diatas, Hasil perhitungan presentase kelayakan media pembelajaran adalah 84 %. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “**Sangat Layak**” untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.

#### **b. Kelayakan Media Menurut Ahli Media**

##### **1) Analisis validasi ahli media tahap pertama**

Presentase kelayakan media pembelajaran PAI berdasarkan penilaian ahli media pada tahap pertama adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\%$$

$$p = \frac{47}{75} \times 100\%$$

$$p = 63 \%$$

Berdasarkan penilaian ahli media diatas, Hasil perhitungan presentase kelayakan media pembelajaran adalah 63 %. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke

dalam kriteria “**Layak**” untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai arahan.

## 2) Analisis validasi ahli media tahap kedua

Presentase kelayakan media pembelajaran PAI berdasarkan penilaian ahli media pada tahap kedua adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\%$$

$$p = \frac{65}{75} \times 100\%$$

$$p = 86 \%$$

Berdasarkan penilaian ahli materi diatas, Hasil perhitungan presentase kelayakan media pembelajaran adalah 86 %. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “**Sangat Layak**” untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.

## c. Kelayakan Media Menurut Ahli Pembelajaran

### 1) Analisis validasi ahli pembelajaran tahap pertama

Presentase kelayakan media pembelajaran PAI berdasarkan penilaian ahli pembelajarn pada tahap pertama adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\%$$

$$p = \frac{71}{75} \times 100\%$$

$$p = 94 \%$$

Berdasarkan penilaian ahli pembelajaran diatas, Hasil perhitungan presentase kelayakan media pembelajaran adalah 94%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke

dalam kriteria “**Sangat Layak**” untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.

## 2) Analisis validasi ahli pembelajaran tahap kedua

Presentase kelayakan media pembelajaran PAI berdasarkan penilaian ahli pembelajaran pada tahap kedua adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\%$$

$$p = \frac{75}{75} \times 100\%$$

$$p = 100 \%$$

Berdasarkan penilaian ahli materi diatas, Hasil perhitungan presentase kelayakan media pembelajaran adalah 100 %. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “**Sangat Layak**” untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.

## d. Kelayakan Media uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil

### 1) Analisis uji coba perorangan

Presentase kelayakan media pembelajaran PAI berdasarkan penilaian ahli pembelajarn pada tahap pertama adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\%$$

$$p = \frac{140}{150} \times 100\%$$

$$p = 93 \%$$

Berdasarkan penilaian ahli pembelajaran diatas, Hasil perhitungan presentase kelayakan media pembelajaran adalah 93%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke

dalam kriteria “**Sangat Layak**” untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.

## 2) Analisis uji coba kelompok kecil

Presentase kelayakan media pembelajaran PAI berdasarkan penilaian ahli pembelajaran pada tahap kedua adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\%$$
$$p = \frac{288}{300} \times 100\%$$
$$p = 96\%$$

Berdasarkan penilaian ahli materi diatas, Hasil perhitungan presentase kelayakan media pembelajaran adalah 96 %. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44) masuk ke dalam kriteria “**Sangat Layak**” untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.

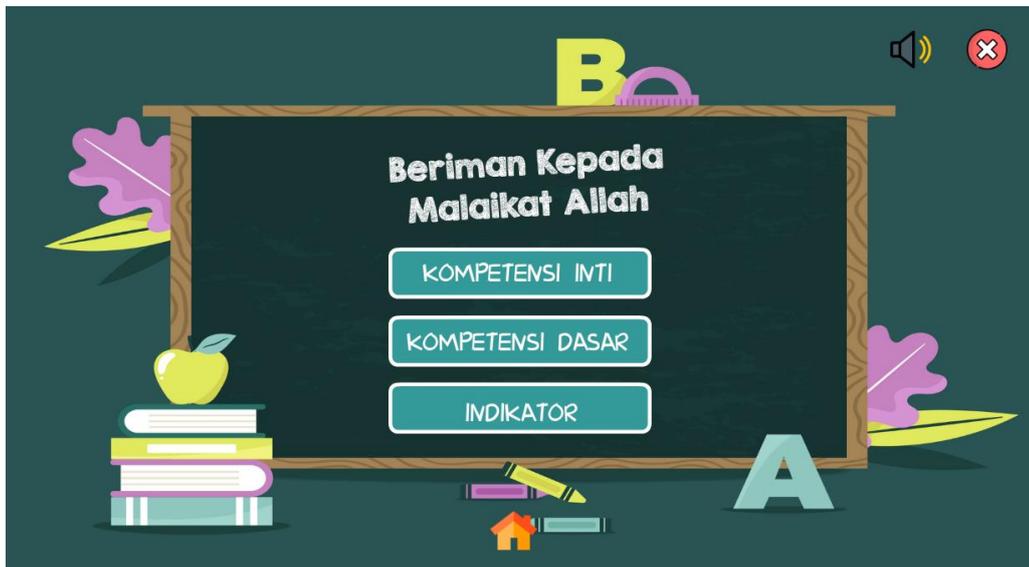
## 6. Tampilan Media Pembelajaran Adobe Animate CC 2019



Gambar 4.10 Tampilan Menu



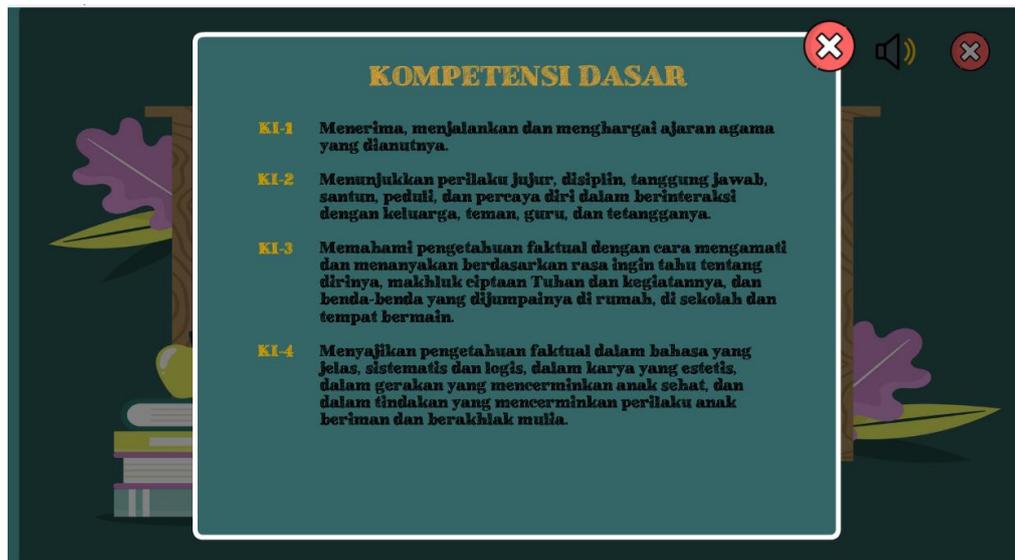
Gambar 4.11 Tampilan Petunjuk



Gambar 4.12 Tampilan Menu KI, KD, dan Indikator



Gambar 4.13 Tampilan Kompetensi Inti



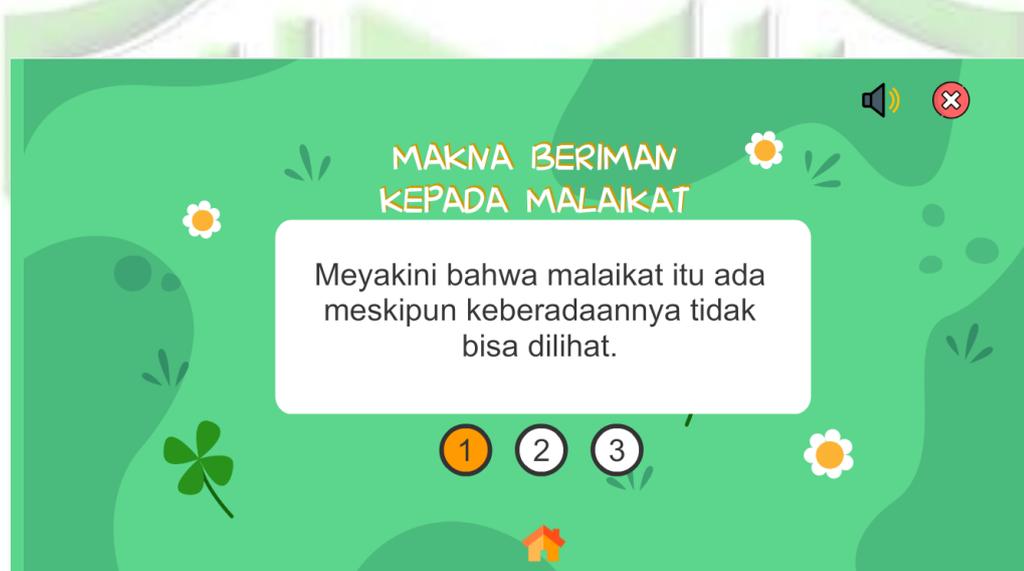
Gambar 4.14 Tampilan Kompetensi Dasar



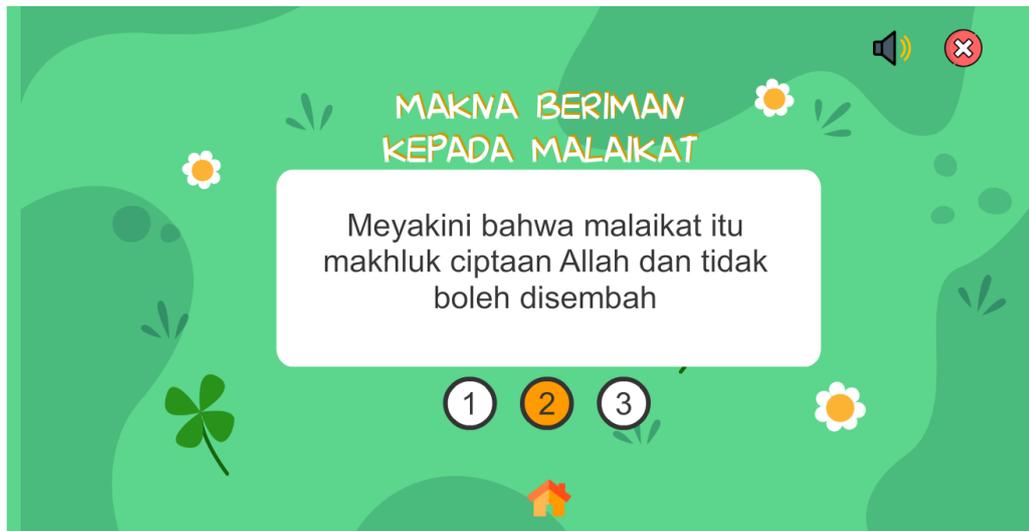
Gambar 4.15 Tampilan Indikator



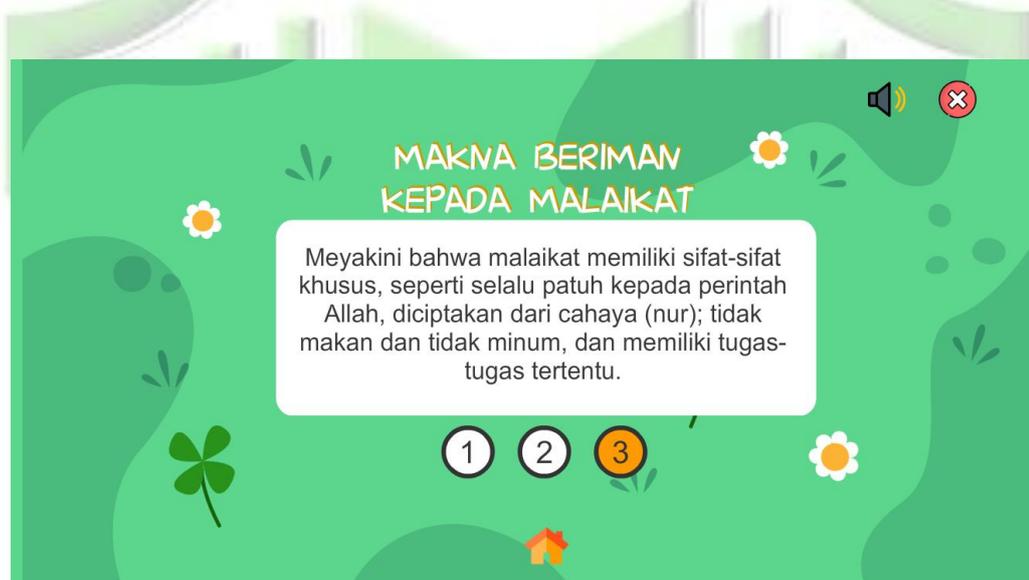
**Gambar 4.16** Tampilan Depan Menu Materi



**Gambar 4.17** Tampilan Materi (Makna Beriman Kepada Malaikat Allah)



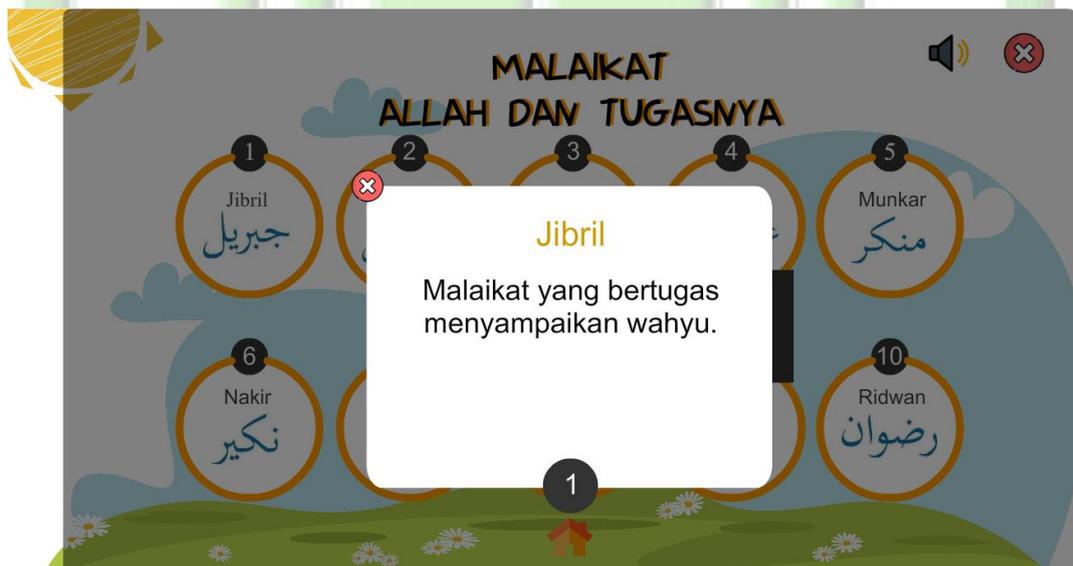
**Gambar 4.18** Tampilan Materi (Makna Beriman Kepada Malaikat Allah)



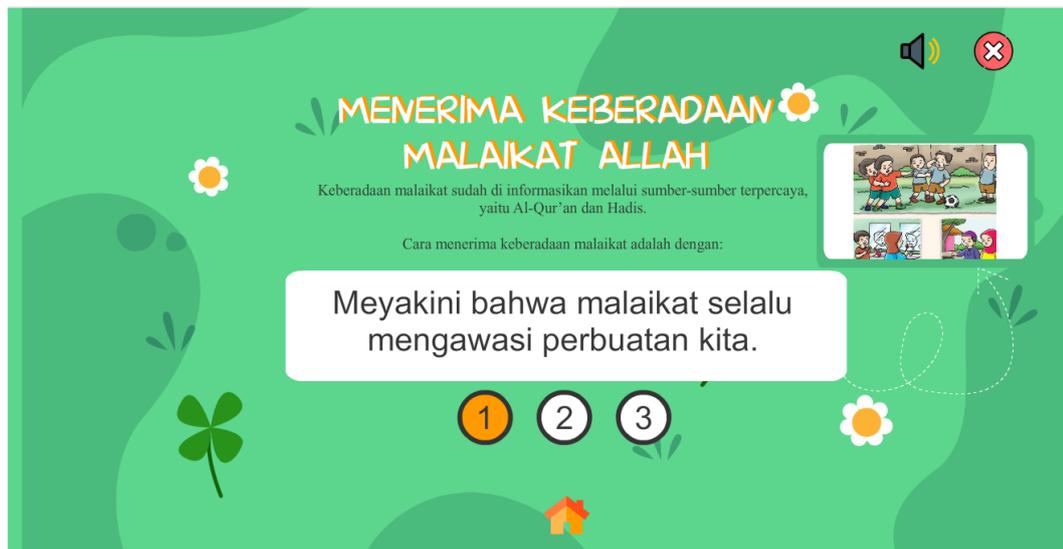
**Gambar 4.19** Tampilan Materi (Makna Beriman Kepada Malaikat Allah)



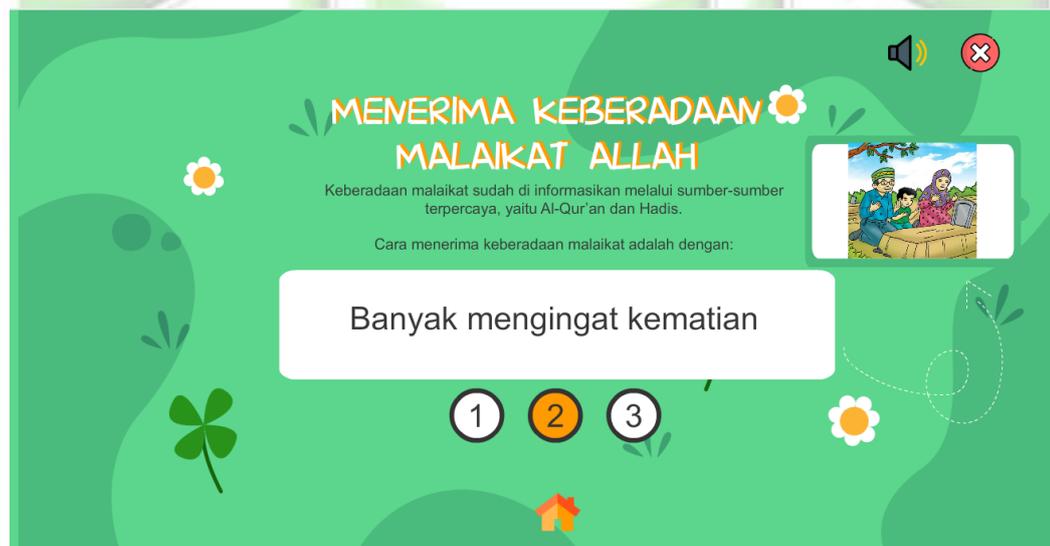
Gambar 4.20 Tampilan Materi (Malaikat Allah dan Tugasnya)



Gambar 4.21 Tampilan Materi (Malaikat Allah dan Tugasnya)



**Gambar 4.22** Tampilan Materi (Menerima Keberadaan Malaikat Allah)



**Gambar 4.23** Tampilan Materi (Menerima Keberadaan Malaikat Allah)



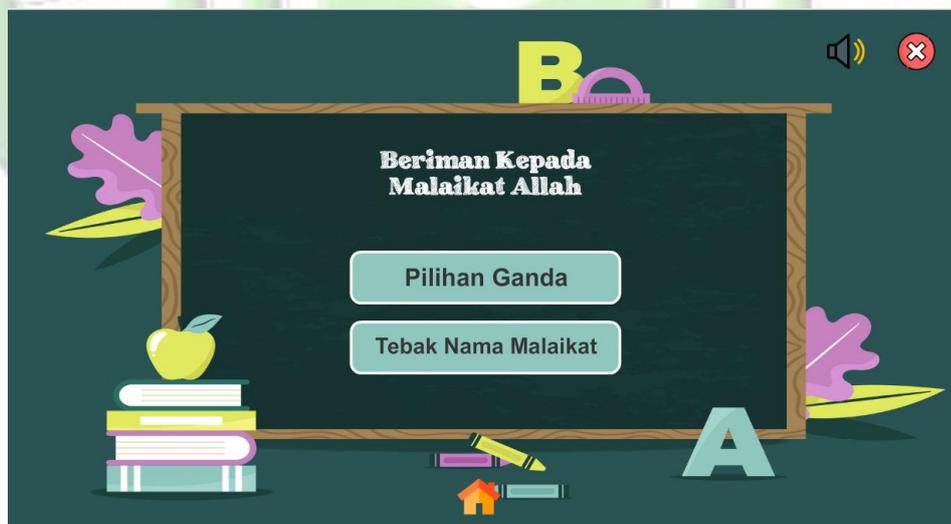
Gambar 4.24 Tampilan Materi (Menerima Keberadaan Malaikat Allah)



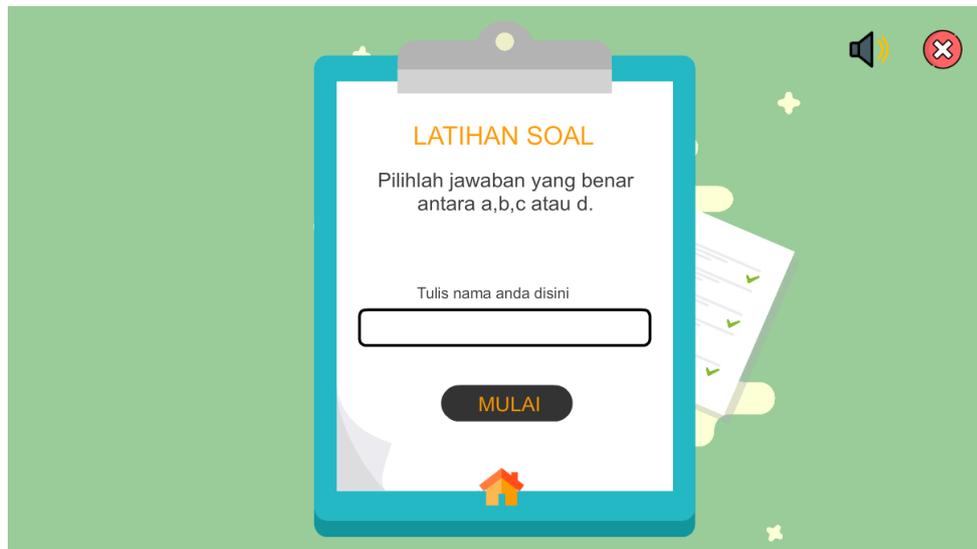
Gambar 4.25 Tampilan Materi (Perilaku Yang Mencerminkan Keimanan Kepada Malaikat Allah)



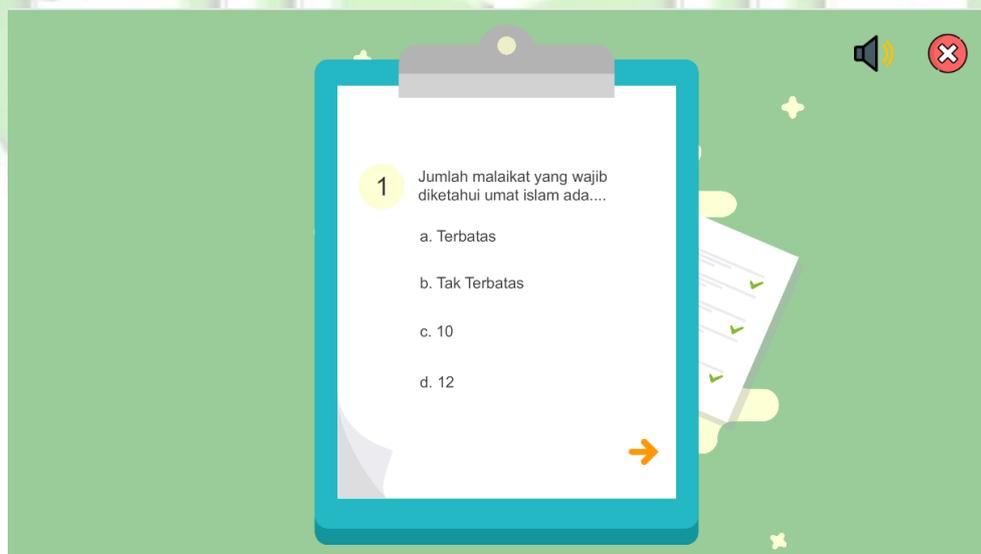
Gambar 4.26 Tampilan Video Pembelajaran



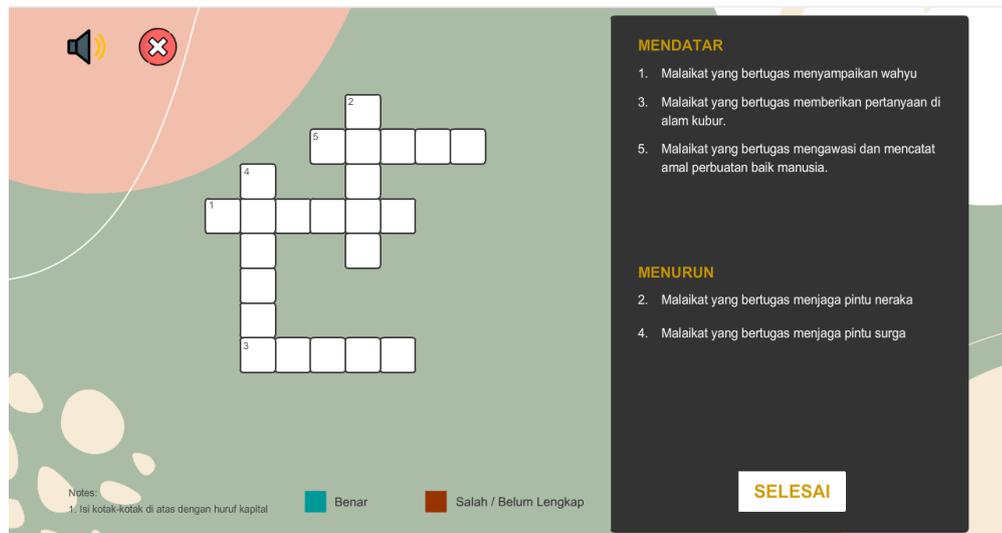
Gambar 4.27 Tampilan Jenis Evaluasi



**Gambar 4.28** Tampilan Depan Evaluasi Pilihan Ganda



**Gambar 4.29** Tampilan Evaluasi Pilihan Ganda



**Gambar 4.30** Tampilan Evaluasi Tebak Nama Malaikat



**Gambar 4.31** Tampilan Profil

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Bentuk dan sistem pendidikan yang ditawarkan sangat mempengaruhi tingkat penerimaan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. bahwa pembelajaran pada saat ini tidak hanya berfokus pada aspek metode ceramah saja dengan sistem yang monoton dan membosankan, melainkan juga perlu untuk mengasah keterampilan dan pemahaman peserta didik melalui aspek visualnya sehingga dapat berfikir dan berimajinasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Marjulie selaku guru mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) di SDN7 Menteng Palangka Raya tanggal 16 Februari 2020 sekolah tersebut memiliki Proyektor di Laboratorium agama yang jarang digunakan, dimana pembelajaran lebih sering dilakukan didalam kelas. Hal ini terjadi karena keterbatasan guru dalam menyediakan media yang sesuai dengan pemanfaatan laboratorium tersebut, kurangnya tenaga pendidik yang mengajar mata pelajaran PAI dirasakan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dimana menurut ibu Marjulie disekolah memiliki 11 kelas dimana beliau hanya sendiri mengajar PAI sehingga tidak memungkinkan untuk membuat media pembelajaran karena lebih terfokus kepada penyampaian materi didalam kelas.

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran PAI materi beriman kepada malaikat Allah ini meliputi lima tahapan yaitu:

a. *Analysis* ( Analisis )

1) Analisis Karakter Siswa

Guna mengetahui kondisi siswa di kelas seperti masalah dalam belajar, kondisi kelas, serta metode pembelajaran di kelas maka perlu adanya analisis mengenai karakter siswa sehingga peneliti mengetahui kebutuhan media yang akan di kembangkan, seperti yang di temukan dilapangan siswa lebih suka belajar dalam bentuk visualisasi dari pada hanya memahami buku yang dijelaskan oleh siswa.

b. Analisis Materi

Setelah menganalisis karakter siswa peneliti menganalisis materi apakah materi sudah sesuai dengan kurikulum yang ada dengan berbagai referensi-referensi lainnya sehingga dapatlah suatu materi yaitu materi beriman kepada malaikat Allah kelas IV yang melingkupi makna beriman kepada malaikat Allah, tugas malaikat Allah, menerima keberadaan malaikat Allah, dan perilaku yang mencerminkan keimanan kepada malaikat Allah.

b. *Design* (Perancangan)

1) Menentukan Isi

Melalui perancangan peneliti akan menentukan isi makna beriman kepada malaikat Allah, tugas malaikat Allah, menerima keberadaan malaikat Allah, dan perilaku yang mencerminkan keimanan kepada malaikat Allah, yang akan di gunakan dalam pembuatan media *adobe animate cc 2019* materi beriman kepada malaikat Allah.

2) Membuat Desain

Setelah membuat perencanaan mengenai isi yang akan di gunakan maka peneliti membuat desain gambar yang akan di gunakan dalam pengembangan berupa desain animasi.

c. *Development* (Pengembangan)

1) Persiapan

Pengumpulan dan pemilihan bahan yang di gunakan untuk pembuatan media pembelajaran di sesuaikan dengan kemampuan siswa tingkat SD/MI, hasil tersebut menghasilkan materi yang berupa materi beriman kepada malaikat Allah.

2) Produksi

Peneliti membuat desain gambar yang akan di gunakan dalam pengembangan. *Flowchart* file Pembelajaran ini terdiri dari *intro*/pendahuluan, *exit*, menu, *help* (petunjuk), home, KI/KD, *Game*, materi, video/gambar, evaluasi, profil pengembang.

### 3) Pengujian Produk

Pengujian produk dilakukan oleh validator untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *adobe animate cc 2019* materi beriman kepada malaikat Allah. Pengujian dilakukan oleh 3 validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran

#### d. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi adalah bagian utama setelah mengembangkan media pembelajaran. Setelah melakukan beberapa tahap maka peneliti melakukan tahap validasi ahli materi, media dan pembelajaran dengan Hasil Penilaian oleh ahli materi adalah 84% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media masuk pada kategori “Sangat layak”, Hasil penilaian oleh ahli media adalah 86% sehingga masuk kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil validasi dari ahli pembelajaran adalah 100% sehingga masuk kategori “Sangat layak”.

Selanjutnya, untuk dapat diujicobakan produk media dilapangan. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas dan kelayakan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan hasil respon siswa terhadap media, uji coba ini hanya sampai pada uji coba kelompok kecil di karena tidak memungkinkan uji coba kelompok besar dalam masa pandemi covid 19.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

*Evaluation* (Evaluasi) Evaluasi ini meliputi penilaian terhadap media pembelajaran berbasis komputer secara menyeluruh dengan berpedoman kepada angket yang diberikan peneliti kepada validator, baik itu ahli media, materi maupun ahli pembelajaran, serta respon siswa. Setelah proses evaluasi dilakukan maka akan dihasilkan sebuah produk akhir dari media berbasis komputer mata pelajaran PAI materi beriman kepada malaikat Allah yang siap pakai dan digunakan oleh pihak sekolah terutama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya.

## **2. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran**

Penelitian serta pengembangan ini menghasilkan produk Media Adobe Animate CC 2019 materi beriman kepada malaikat Allah di sdn 7 menteng dengan pengoprasian pada komputer maupun laptop, sehingga memberikan kemudahan dalam mempelajari konsep atau materi kepada siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan konsep atau materi. Pengembangan media ini telah dilakukan berbagai tahap untuk mendapatkan media yang efektif serta layak digunakan. Berdasarkan hasil dari pengembangan dan penelitian dapat disimpulkan bahwa :

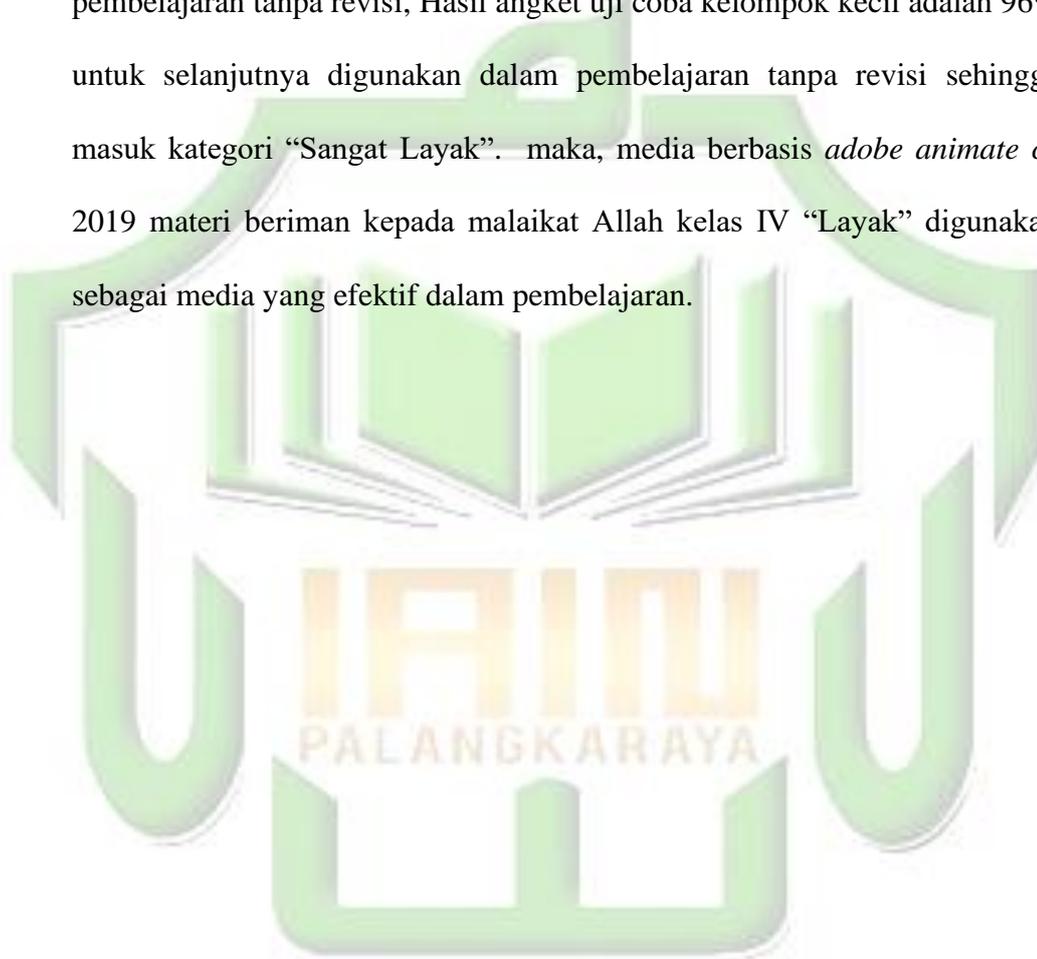
- a. setelah diidentifikasi dari aspek materi serta hasil yang telah di validasi oleh Ajahari, M.Ag dengan dua tahap. Hasil Penilaian Tahap pertama mendapatkan total skor 46 presentasi 61% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas materi pada media pembelajaran berbasis *adobe animate*

*cc 2019* tahap pertama masuk pada kategori “Layak”, Hasil Penilaian Tahap kedua mendapatkan total skor 63 dengan presentasi 84% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas materi pada media pembelajaran berbasis *adobe animate cc 2019* tahap pertama masuk pada kategori “Sangat Layak”

- b. setelah diidentifikasi dari aspek media serta hasil yang telah di validasi oleh Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd dengan dua tahap. Hasil Penilaian Tahap pertama mendapatkan total skor 47 presentasi 63% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas materi pada media pembelajaran berbasis *adobe animate cc 2019* tahap pertama masuk pada kategori “Layak”, Hasil Penilaian Tahap kedua mendapatkan total skor 65 dengan presentasi 86% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran berbasis *adobe animate cc 2019* tahap pertama masuk pada kategori “Sangat Layak”
- c. setelah diidentifikasi dari aspek Pembelajaran serta hasil yang telah di validasi oleh Ibu Marjulie, S.Pd.I dengan dua tahap. Hasil Penilaian Tahap pertama mendapatkan total skor 71 presentasi 94% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas materi pada media pembelajaran berbasis *adobe animate cc 2019* tahap pertama masuk pada kategori “Layak”, Hasil Penilaian Tahap kedua mendapatkan total skor 75 dengan presentasi 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran berbasis *adobe animate cc 2019* tahap pertama masuk pada kategori “Sangat Layak”.

### **3. Respon Siswa Terhadap Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran**

Setelah diidentifikasi Maka dapat dilihat dari Hasil angket uji coba perorangan adalah 93% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media masuk pada kategori “Sangat layak” untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi, Hasil angket uji coba kelompok kecil adalah 96% untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi sehingga masuk kategori “Sangat Layak”. maka, media berbasis *adobe animate cc* 2019 materi beriman kepada malaikat Allah kelas IV “Layak” digunakan sebagai media yang efektif dalam pembelajaran.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran mata pelajaran PAI menggunakan aplikasi *adobe animate cc 2019* di kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya ini dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *adobe animate cc 2019* materi beriman kepada malaikat Allah kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya telah melewati empat tahap pengembangan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 36962/MPK.A/H.K/2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran corona virus disease (covid- 19) maka penelitian tidak memungkinkan untuk uji coba lapangan kepada peserta didik secara langsung sehingga tahap pengembangan untuk implementasi tidak dapat dilaksanakan. Berdasarkan uji kelayakan dari hasil validasi ahli materi, media dan pembelajaran bahwa media pembelajaran *adobe animate cc 2019* pada mata pelajaran PAI materi beriman kepada malaikat Allah kelas IV di SDN 7 Menteng Palangka Raya dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Kelayakan/kualitas media pembelajaran PAI, Hasil Penilaian oleh ahli materi adalah 84% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media masuk pada kategori “Sangat layak”, Hasil penilaian oleh ahli media adalah 86% sehingga masuk kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil validasi dari ahli pembelajaran adalah 100% sehingga masuk kategori “Sangat layak”. Berdasarkan hasil penilaian ini, artinya media berbasis *adobe animate cc 2019* materi beriman kepada malaikat Allah kelas IV “Layak” digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

3. Respon Siswa Terhadap Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran

Setelah diidentifikasi Maka dapat dilihat dari Hasil angket uji coba perorangan adalah 93% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas media masuk pada kategori “Sangat layak” untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi, Hasil angket uji coba kelompok kecil adalah 96% untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi sehingga masuk kategori “Sangat Layak”. maka, media berbasis *adobe animate cc 2019* materi beriman kepada malaikat Allah kelas IV “Layak” digunakan sebagai media yang efektif dalam pembelajaran.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe animate cc 2019* maka penelitian memberikan saran pemanfaatan media sebagai berikut :

### 1. Bagi Siswa

- a. Siswa hendaknya lebih mandiri berusaha meningkatkan kompetensi hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran PAI.
- b. Siswa hendaknya lebih aktif dalam memanfaatkan media/ alat bantu sehingga tujuan dan hasil pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

### 2. Bagi Guru

- a. Guru sebaiknya lebih kreatif mengembangkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil dan proses belajar siswa.
- b. Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran menyesuaikan materi yang diberikan karena dengan menggunakan media dapat mengefektifkan waktu, hasil belajar dan mengoptimalkan peran sebagai fasilitator.

### 3. Bagi Sekolah

- a. Pihak sekolah sebaiknya lebih meningkatkan kualitas dan kuantitas media pembelajaran agar dapat mendukung siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

- b. Pihak sekolah sebaiknya selalu memberikan semangat bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses dan hasil pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Alfian Khuswaidinsyah. 2018. *Pengembangan Adobe Animate CC Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Lamongan*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Pers.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Penerbit Antasari Press.
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama
- Komsiyah, Indah. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Band 82 ibeta.
- Salim & Haidir, 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta:Kencana
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono, 2017. *Metode penelitian (kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung:Alfabeta.
- Sukiyasa, Kadek & Sukoco, 2013. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*, 3 (1):126-137.
- Tim Penyusunan Pedoman Penulisan Skripsi. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri*. Palangka Raya: IAIN Palangka Raya.
- Utami, Dina, *Animasi Dalam Pembelajaran*. <http://www.uny.ac.id>. (online 13 Februari 2020).

