



Pengembangan animasi qurban dan aqiqah dalam meningkatkan hasil belajar di Madrasah Aliyah

Adinda Nuraulia*, Asep Gunawan

Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

*adindaaulia638@gmail.com

Abstract

Student learning outcomes in the Fiqh subject at MAN 1 Kota Bogor, particularly on the topics of qurban and aqiqah, remain low due to the use of conventional teaching methods. This study aims to: (1) develop interactive animation media based on Canva for the Qurban and Aqiqah topics, (2) determine the feasibility of the developed media based on expert validation and limited testing, and (3) measure the effectiveness of the media in improving the learning outcomes of Grade X students. This study employs the Research and Development (R&D) method with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). Validation results indicate the categories "highly valid" and "valid," with expert scores of 83% and 68% for the media, 97% and 95% for the subject matter, and 80% and 95% for the language. Individual, small group, and large group trials each obtained feasibility scores of 91%, 91%, and 90%. The Mann-Whitney test results showed an Asymp. Sig. value of 0.000 (< 0.05), with the mean rank of the experimental class (46.68) higher than that of the control class (26.32). This proves that animated media is effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes; Animated Media; Qurban and Aqiqah.

Abstrak

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MAN 1 Kota Bogor, khususnya materi qurban dan aqiqah, masih tergolong rendah akibat penggunaan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media animasi interaktif berbasis Canva pada materi qurban dan aqiqah, (2) mengetahui kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli dan uji coba terbatas, serta (3) mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil validasi menunjukkan kategori "sangat valid" dan "valid", dengan skor ahli media 83% dan 68%, ahli materi 97% dan 95%, serta ahli bahasa 80% dan 95%. Uji coba perorangan, kelompok kecil, dan besar masing-masing memperoleh skor kelayakan 91%, 91%, dan 90%. Hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0,000 ($< 0,05$) dengan *mean rank* kelas eksperimen 46,68 lebih tinggi dari kelas kontrol 26,32. Hal ini membuktikan bahwa media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Media Animasi; Qurban dan Aqiqah

Pendahuluan

Pembelajaran fikih merupakan bagian penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam di madrasah aliyah. Materi fikih tidak hanya bertujuan untuk membentuk pemahaman kognitif siswa, tetapi juga mengarahkan mereka pada praktik keagamaan yang aplikatif dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi penting di kelas X adalah qurban dan aqiqah, yang mencakup aspek hukum, syarat, rukun, dan pelaksanaannya secara nyata.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran materi ini masih menghadapi banyak tantangan, khususnya terkait rendahnya keterlibatan siswa dan kurang optimalnya hasil belajar. Terdapat guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan membaca buku teks, yang cenderung bersifat satu arah dan tidak interaktif. Dalam proses belajar mengajar berlangsung seharusnya terdapat materi pelajaran yang di mana ketika guru menjelaskan akan lebih menyenangkan, memotivasi, menantang, tidak bosan serta menjadikan pembelajaran lebih aktif. Pembelajaran yang menyenangkan menjadikan siswa lebih berpartisipasi aktif dengan siswa lain, sehingga mendorong siswa untuk mengemukakan pendapatnya (Zahwa & Syafi'i, 2022). Maka dari itu dalam proses belajar mengajar guru perlu kreatif dalam menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, salah satu di antaranya dengan menggunakan media pembelajaran.

Kata media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang memiliki arti perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, media disebut dengan "*wasail*", yang memiliki arti sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Ramli, 2018). Media pembelajaran adalah alat belajar yang akan membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Jika media pembelajaran di implementasikan dengan baik maka akan meningkatkan pemahaman siswa terkait materi, serta hasil belajar siswa (Nurrita, 2018). Menurut pendapat Hasan (2021), menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan sebagai penghubung antara guru dengan siswa atau dari guru kepada siswa yang memiliki tujuan untuk merangsang motivasi belajar siswa agar bisa mengikuti seluruh proses pembelajaran dengan baik.

Media pembelajaran bukan hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa tetapi media pembelajaran memiliki fungsi kebermanfaatan, yang berarti bahwa dengan mengembangkan media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih memiliki nilai yang dalam, pemahaman dan pengalaman. Media pembelajaran dapat mengembangkan keahlian siswa dalam memahami, mengingat, dan menerapkan konsep secara lebih efektif, karena dalam media pembelajaran menyajikan informasi secara visual dan interaktif berupa gambar, video, atau animasi, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan (Nurrita, 2018).

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dipilih sebagai alternatif meningkatkan hasil belajar siswa adalah media animasi yang dibuat dengan *Canva*. Media animasi diyakini dapat menarik perhatian siswa, karena banyak objek bergerak, dan terdapat gambar lainnya yang menarik, sehingga tidak membosankan. Sejalan dengan pendapat Saputra, dkk. (2022) menyatakan bahwa media animasi merupakan suatu media visual yang bisa bergerak dan dilengkapi dengan audio, yang mana di dalamnya menampilkan berbagai gambar yang menarik dan berwarna guna menyampaikan pesan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Zaini (2020) berjudul "Pengaruh Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Fikih Siswa Kelas XI MA Al-Hikmah". Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan dengan rata-rata peningkatan skor sebesar 23,5 poin. Nilai signifikansi uji-t adalah $0,000 < 0,05$, yang berarti penggunaan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian serupa dilakukan oleh Muhammad Rizky (2019), dengan judul "Efektivitas Media Animasi terhadap Pemahaman Materi Ibadah Kelas XI MA". Metode yang digunakan adalah eksperimen sederhana. Hasil *post-test* menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat dari 72 menjadi 88, dengan nilai *effect size* sebesar 0,73 (kategori tinggi). Meskipun pada penelitian sebelumnya sudah meneliti terkait efektivitas media animasi terhadap tingkat hasil belajar siswa, tetapi pada penelitian ini peneliti akan mencoba melakukan penelitian kembali dengan membahas mengenai efektivitas media animasi pada materi qurban dan aqiqah, untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Seiring dengan itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media animasi interaktif berbasis *Canva* pada materi qurban dan aqiqah, mengetahui kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli dan uji coba terbatas, serta mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. Dengan demikian, Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih melalui pemanfaatan media digital yang inovatif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik generasi pembelajar masa kini.

Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mix method*) antara pendekatan kualitatif dengan kuantitatif, dan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Sa'adah dan Wahyu (2020), pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang menitikberatkan pada proses pemahaman secara mendalam terhadap suatu permasalahan. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami hubungan antara berbagai gejala atau peristiwa yang diamati, melalui penalaran logis yang didasarkan pada data yang diperoleh langsung dari lapangan. Sedangkan pendekatan kuantitatif menurut Sugiyono (2020) digunakan untuk mengkaji variabel tertentu pada subjek penelitian yang telah ditentukan, baik individu, kelompok, maupun objek. Data yang dikumpulkan

berbentuk angka yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis atau teori yang diajukan, dengan tujuan untuk mengidentifikasi hubungan atau perbedaan yang signifikan dalam populasi yang diteliti.

Adapun Borg dan Gall menjelaskan bahwa metode *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses untuk menciptakan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk ini tidak hanya mencakup buku, film instruksional, atau perangkat lunak komputer, tetapi juga mencakup metode pengajaran serta program-program pendidikan (Sa'adah & Wahyu, 2020). Dalam konteks penelitian ini, produk yang akan dihasilkan adalah video animasi berbasis nilai-nilai keislaman yang mendukung pembelajaran materi qurban dan aqiqah, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.

Model penelitian yang digunakan adalah pengembangan 4-D (*Four-D Models*). Menurut Thiagarajan dan Semmel (1974) dalam Sa'adah & Wahyu (2020), model pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahapan yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan, wawancara tidak terstruktur, guna analisis kebutuhan awal yang mana menggali informasi terkait kendala yang terjadi, selanjutnya peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi, yang dimana peneliti menganalisis dokumen berupa RPP guru mata pelajaran Fikih, dan menganalisis buku paket Fikih kelas X Madrasah Aliyah, selanjutnya peneliti menggunakan angket dan tes, guna mengetahui kelayakan media animasi dan efektivitas media animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

A. Pengembangan media animasi

Penelitian dan perkembangan ini dilakukan untuk membuat suatu produk berupa media animasi pada mata pelajaran Fikih materi qurban dan aqiqah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di MAN 1 Kota Bogor. Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model 4D, yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Adapun penjelasan dan hasil pada setiap tahap sebagai berikut:

1. Define (pendefinisian)

Tahap pendefinisian merupakan langkah awal yang sangat penting dalam proses pengembangan media animasi pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan serangkaian kegiatan untuk mengidentifikasi secara mendalam tentang kebutuhan serta permasalahan yang ada selama proses pembelajaran.

a. Analisis ujung depan (*front-end analysis*)

Analisis ujung depan bertujuan untuk mengidentifikasi, memahami, dan menentukan permasalahan mendasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran

materi fikih, khususnya terkait materi qurban dan aqiqah. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan ibu Dra. Wiwi Kurnia, selaku guru mata pelajaran Fikih kelas X di MAN 1 Kota Bogor, guna memperoleh informasi secara langsung dari pihak yang berkompeten dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, guru menghadapi beberapa kendala yang cukup signifikan. Salah satunya adalah kurangnya perhatian siswa di kelas, di mana banyak siswa yang terlibat dalam percakapan di luar materi dan tidak fokus pada penjelasan guru. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi qurban dan aqiqah, yang kemudian tercermin dari nilai Ujian Akhir Semester (UAS) yang masih banyak berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Selain itu, dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama dua jam, diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif, dan masih menerapkan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah, dan menggunakan buku paket saja. Hal ini membuat siswa mudah merasa bosan dan mengantuk, terutama ketika materi disampaikan secara satu arah dalam waktu yang cukup panjang. Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, guna meningkatkan fokus dan pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, pengembangan media animasi dinilai sebagai salah satu solusi alternatif yang potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada materi qurban dan aqiqah.

b. Analisis peserta didik (learner analysis)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi pengetahuan awal siswa, tingkat perkembangan kognitif serta keterampilan yang dimiliki siswa yang berkaitan dengan topik pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Untuk memperoleh informasi terkait tingkat perkembangan kognitif siswa, serta pengetahuan awal siswa, peneliti melakukan wawancara dengan ibu Dra. Wiwi Kurnia selaku guru mata pelajaran Fikih kelas X di MAN 1 Kota Bogor. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa siswa kelas X secara umum sudah pernah mempelajari materi qurban dan aqiqah sebelumnya, tepatnya saat duduk di bangku kelas IX di jenjang MTs (SMP). Artinya, secara kognitif mereka memiliki pengetahuan awal terhadap topik yang akan diajarkan.

Namun demikian, guru menyampaikan bahwa banyak siswa yang sudah lupa sebagian materi, terutama yang berkaitan dengan awal mula disyariatkannya qurban dan aqiqah, serta dalil atau dasar hukum pelaksanaannya. Hal ini menjadi indikasi bahwa pemahaman siswa masih bersifat dangkal dan memerlukan penguatan, khususnya melalui media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, pengembangan media animasi dalam penelitian ini diharapkan dapat mengaktifkan kembali pengetahuan awal siswa sekaligus memperkuat pemahaman

mereka terhadap konsep-konsep penting dalam materi qurban dan aqiqah, baik dari aspek dalil, hukum, maupun praktik pelaksanaannya.

c. Analisis konsep (*concept analysis*)

Setelah melakukan analisis peserta didik, tahap selanjutnya adalah analisis konsep, yang bertujuan untuk menentukan konsep utama yang akan diajarkan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis dokumen terhadap buku paket Fikih Madrasah Aliyah kelas X yang digunakan dalam pembelajaran di MAN 1 Kota Bogor, yang diterbitkan oleh Direktorat KSKK Madrasah, Kementerian Agama Republik Indonesia, cetakan pertama tahun 2019. Dari hasil analisis dokumen, diperoleh informasi bahwa materi ajar pada bab qurban dan aqiqah mencakup sejumlah pokok bahasan, antara lain: hukum qurban, sejarah qurban, ketentuan hewan qurban, tata cara penyembelihan, pemanfaatan daging qurban, serta sunah-sunah penyembelihan jenis dan hikmah qurban. Adapun materi aqiqah mencakup hukum dan syarat hewan aqiqah, waktu pelaksanaan aqiqah, serta hikmahnya.

d. Analisis tugas (*task analysis*)

Analisis tugas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keterampilan utama dan keterampilan pendukung yang perlu dimiliki peserta didik dalam memahami materi qurban dan aqiqah, serta bagaimana keterampilan tersebut dapat ditanamkan melalui media animasi. Berdasarkan hasil analisis dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru mata pelajaran Fikih kelas X di MAN 1 Kota Bogor, RPP tersebut disusun berdasarkan kurikulum nasional terbaru dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) dan memuat komponen Capaian Pembelajaran (CP) serta Tujuan Pembelajaran (TP) sebagai acuan utama. Berdasarkan hasil analisis, Capaian Pembelajaran (CP) yang ditetapkan menekankan pada kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan mengomunikasikan konsep qurban dan aqiqah beserta ruang lingkup dan sejarahnya, sebagai bentuk pemahaman terhadap nilai ibadah sekaligus penguatan spiritualitas dan solidaritas sosial.

Sementara itu, Tujuan Pembelajaran (TP) yang tercantum dalam RPP menargetkan kemampuan peserta didik dalam mengkaji konsep dan ruang lingkup qurban dan aqiqah agar tumbuh kesadaran dan keyakinan dalam menjalankan ibadah. Dengan merujuk pada CP dan TP tersebut, serta merujuk pada analisis buku paket Fikih Madrasah Aliyah kelas X yang digunakan dalam pembelajaran di MAN 1 Kota Bogor, peneliti menyusun materi yang mencakup pemahaman tentang pengertian qurban dan aqiqah, hukum qurban dan aqiqah, sejarah pelaksanaan, ketentuan hewan qurban dan aqiqah, tata cara penyembelihan, pemanfaatan daging qurban dan aqiqah, sunah penyembelihan, serta hikmah dari pelaksanaan qurban dan aqiqah.

Keterampilan yang ditargetkan dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada pemahaman kognitif, tetapi juga pada keterampilan afektif seperti menumbuhkan sikap tanggung jawab, empati, dan kepedulian sosial. Oleh karena itu, media animasi

yang dikembangkan dirancang untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran tersebut, baik melalui narasi materi yang padat dan mudah dipahami, visualisasi praktik ibadah, maupun penyisipan nilai-nilai karakter Islam dalam tayangan animasi.

e. Perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Setelah melakukan analisis konsep dan tugas, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang menjadi dasar dalam perancangan media animasi. Perumusan tujuan pembelajaran ini tidak disusun secara mandiri oleh peneliti, melainkan mengacu langsung pada Tujuan Pembelajaran (TP) yang terdapat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru mata pelajaran Fikih kelas X di MAN 1 Kota Bogor. Tujuan tersebut yaitu, menganalisis konsep qurban dan aqiqah beserta ruang lingkupnya, dan sejarahnya, agar tumbuh keyakinan dan kesadaran dalam beribadah. Tujuan pembelajaran tersebut diperoleh melalui hasil analisis dokumen terhadap RPP yang telah disusun berdasarkan kurikulum nasional terbaru dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) Dengan merujuk pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru, pengembangan media animasi menjadi lebih terarah.

2. Tahapan perancangan (*design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun rancangan media animasi pada materi qurban dan aqiqah, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di MAN 1 Kota Bogor.

a. Penyusunan tes acuan patokan (*constructing criterion-referenced test*)

Penyusunan tes pada tahap ini digunakan sebagai alat untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik serta mengukur efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda, yang disusun berdasarkan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam RPP guru. Instrumen tes ini diberikan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*, dan diujikan pada dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media animasi yang dikembangkan oleh peneliti.

Sementara itu, kelas kontrol adalah kelas yang mengikuti pembelajaran seperti biasa tanpa menggunakan media animasi. Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama diberikan *pre-test* sebelum pembelajaran dimulai dan *post-test* setelah pembelajaran selesai. Hasil dari kedua tes tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, serta menganalisis perbedaan pencapaian hasil belajar antara kedua kelas. Dengan demikian, uji coba ini berfungsi untuk mengetahui efektivitas media animasi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi qurban dan aqiqah secara objektif dan terukur.

b. Pemilihan media (*media selection*)

Tahap pemilihan media dilakukan untuk menentukan jenis media pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik. Pemilihan media yang tepat merupakan salah satu faktor penting dalam pengembangan produk pembelajaran yang efektif dan menarik. Dalam penelitian ini, media yang dipilih adalah media animasi berbasis digital yang mampu menampilkan materi qurban dan aqiqah secara visual, interaktif, dan komunikatif.

Untuk mendukung proses pengembangan tersebut, peneliti menggunakan aplikasi *Canva* sebagai platform utama dalam merancang dan memproduksi media animasi. *Canva* dipilih karena menyediakan berbagai fitur desain grafis dan animasi yang mudah digunakan, fleksibel, serta mendukung pembuatan elemen visual yang menarik, seperti ilustrasi, transisi animasi, ikon, teks naratif, dan audio pendukung. Fitur-fitur tersebut memungkinkan peneliti untuk menyajikan materi fikih secara visual, dengan gaya penyampaian yang sederhana namun bermakna, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pemilihan aplikasi *Canva* juga disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan teknologi yang tersedia di lingkungan sekolah, sehingga media yang dikembangkan dapat diakses dan digunakan secara praktis, baik oleh guru maupun siswa.

c. Pemilihan format (*format selection*)

Pada tahap pemilihan format, peneliti menentukan bentuk penyajian media yang paling sesuai untuk menyampaikan materi qurban dan aqiqah kepada peserta didik. Berdasarkan hasil analisis konsep, analisis tugas, dan analisis peserta didik, dipilihlah format video animasi edukatif berbasis digital yang dinilai mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih visual, komunikatif, dan menyenangkan. Format ini dirancang secara mandiri oleh peneliti menggunakan aplikasi *Canva*, dengan menyusun seluruh komponen visual secara orisinal, mulai dari latar belakang, karakter, ilustrasi, teks, hingga transisi antar adegan.

Narasi suara ditambahkan untuk memperkuat pesan dan memperjelas isi materi. Materi disusun secara sistematis berdasarkan Tujuan Pembelajaran (TP), lalu dituangkan ke dalam alur visual yang dirancang menyerupai urutan cerita. Produk akhir diekspor dalam format MP4 agar dapat ditayangkan melalui berbagai perangkat digital, seperti laptop, proyektor, dan *smartphone*. Dengan format ini, diharapkan media yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih efektif dan menarik.

d. Rancangan awal (*intial design*)

Rancangan awal produk merupakan langkah awal dalam proses pengembangan media, di mana peneliti menyusun struktur isi, urutan penyajian materi, serta bentuk visualisasi yang akan digunakan dalam media animasi. Rancangan ini dibuat berdasarkan hasil analisis konsep, tugas, serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pengembangan ini, peneliti menyusun alur media animasi secara

sistematis dimulai dari bagian pendahuluan hingga penutup. Adapun rancangan awal media animasi yang memuat struktur isi, urutan penyajian, serta bentuk visualisasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Rancangan Awal Media Animasi

No.	Materi Pokok	Konten	Visualisasi/Narasi
1	Pendahuluan	Salam dan pengantar materi	Ilustrasi masjid, siswa berseragam, suara narator memberi salam dan menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini
2	Pengertian Qurban	Definisi, dasar hukum	Karakter menjelaskan, teks muncul, latar hewan qurban
3	Sejarah Qurban	Kisah Nabi Ibrahim dan Ismail	Ilustrasi kisah singkat dengan gambar simbolik
4	Ketentuan Hewan Qurban	Jenis hewan, syarat hewan	Karakter menunjuk gambar kambing, sapi, unta, domba, kerbau, muncul beserta syarat hewan
5	Tata Cara Pelaksanaan	Waktu, tempat, Sunnah penyembelihan	Ilustrasi orang menyembelih dengan suasana syar'i, muncul teks tuntunan
6	Pemanfaatan Daging Qurban	Pembagian dan prioritas penerima	Gambar daging dibagikan ke tetangga, fakir miskin, dan masyarakat
7	Hikmah Qurban	Nilai ibadah, kepedulian sosial	Karakter refleksi, muncul kalimat motivasi
8	Pengertian Aqiqah	Definisi dan dasar hukum	Karakter bayi, keluarga, suasana aqiqahan, hadist aqiqah
9	Ketentuan Hewan Aqiqah	Jenis, jumlah, dan waktu	Gambar kambing dan domba beserta ketentuan jumlahnya untuk laki-laki dan perempuan
10	Hikmah Aqiqah	Rasa syukur, bentuk pengabdian	Karakter orang tua bersyukur, suasana gembira
11	Penutup	Kesimpulan dan ajakan refleksi	Karakter menutup pembelajaran

3. Tahapan pengembangan (*develop*)

Pada tahap *develop* ini dilakukan proses pengembangan produk hingga menghasilkan media pembelajaran berupa animasi yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli serta data hasil uji coba. Adapun hasil dari tahap *develop* dapat dilihat sebagai berikut:

a. Penilaian ahli (*expert appraisal*)

Pada tahap *develop* ini dilakukan proses pengembangan produk hingga menghasilkan media pembelajaran berupa animasi yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli serta data hasil uji coba terbatas. Adapun kriteria kelayakan

menurut Sugiyono (2022) yang digunakan peneliti dalam menentukan kelayakan media animasi adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media Animasi

Persentase %	Tingkat Validitas	Kriteria Kelayakan
81-100	Sangat Valid	Tidak Revisi
61-80	Valid	Tidak Revisi
41-60	Cukup Valid	Perlu Revisi
21-40	Kurang Valid	Revisi
0-20	Tidak Valid	Revisi total

Berdasarkan kualifikasi di atas maka dari itu dapat dilihat jika hasil penilaian validator menunjukkan nilai $\geq 60\%$, maka media animasi ini dapat dianggap valid dan layak untuk digunakan pada tahap selanjutnya, begitu pun sebaliknya. Jika penilaian validator menunjukkan nilai $\leq 60\%$, maka media animasi ini belum dianggap valid dan belum layak untuk digunakan, perlu revisi terlebih dahulu sesuai saran dari para ahli, setelah itu media animasi dapat digunakan.

1. Validasi ahli media

Proses validasi media dalam penelitian ini dilakukan oleh dua orang ahli yang berasal dari Universitas Ibn Khaldun Bogor. Validator pertama adalah BSU dan validator kedua adalah MFH. Keduanya merupakan dosen di bidang media pembelajaran dan ahli dalam pengembangan teknologi pendidikan, khususnya dalam lingkup program studi Pendidikan Agama Islam. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang terdiri dari 12 butir pernyataan.

Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala *Likert* 4 poin, untuk mengukur kualitas media animasi dari berbagai aspek. Aspek yang dinilai meliputi tampilan desain, elemen audio visual, serta keseluruhan elemen pendukung dalam media animasi yang dikembangkan. Hasil dari validasi ini digunakan untuk memperoleh masukan dan pertimbangan perbaikan terhadap produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya validasi dari para ahli, peneliti dapat melakukan penyempurnaan media animasi agar sesuai dengan standar kelayakan media pembelajaran. Adapun hasil validasi ahli media disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

	Validator 1	Validator 2
Nilai Total	40	33
Nilai Maksimum	48	48
Presentase	83%	68%

Berdasarkan Tabel 3 hasil validator pertama menunjukkan kriteria “Sangat Valid”, sedangkan hasil validator kedua menunjukkan kriteria “Valid”. Sehingga media animasi layak digunakan.

2. Validasi ahli materi

Proses validasi materi dalam penelitian ini dilakukan oleh dua orang ahli yang memiliki kompetensi di bidang Fikih dan pendidikan. Validator pertama adalah ZHS, yang merupakan dosen mata kuliah Fikih di Universitas Ibn Khaldun Bogor. Validator kedua adalah WKU, yang merupakan guru mata pelajaran Fikih kelas X di MAN 1 Kota Bogor. Keduanya dipilih karena memiliki latar belakang keilmuan dan pengalaman praktis yang relevan dengan materi pembelajaran yang dikembangkan.

Validasi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang terdiri dari 10 butir pernyataan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala *Likert* 4 poin untuk mengevaluasi kualitas isi materi dalam media animasi. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi Fikih, kelengkapan dan kejelasan konsep, serta keterpaduan materi dengan konteks pembelajaran siswa.

Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan terhadap materi dalam media animasi, guna memastikan bahwa isi yang disampaikan tidak hanya akurat secara keilmuan, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya masukan dari para ahli, media yang dikembangkan dapat lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran. Adapun hasil validasi ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

	Validator 1	Validator 2
Nilai Total	38	39
Nilai Maksimum	40	40
Persentase	97%	95%

Berdasarkan hasil pada tabel 4 kedua hasil menunjukkan kriteria “Sangat Valid”. Sehingga layak untuk digunakan.

3. Validasi ahli bahasa

Proses validasi kebahasaan dalam penelitian ini dilakukan oleh dua orang ahli yang memiliki kompetensi di bidang Bahasa Indonesia dan pendidikan. Validator pertama adalah AND, dan validator kedua adalah SAH, keduanya merupakan dosen mata kuliah Bahasa Indonesia di Universitas Ibn Khaldun Bogor. Keduanya dipilih karena memiliki keahlian dalam bidang linguistik dan pengalaman dalam pengajaran serta penulisan akademik yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran.

Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa penggunaan bahasa dalam media animasi sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Proses validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang terdiri dari 10 butir pernyataan. Penilaian dilakukan menggunakan

skala *Likert* 4 poin untuk mengevaluasi aspek-aspek kebahasaan dalam media, seperti ketepatan penggunaan bahasa, kejelasan kalimat, keterbacaan, serta kesesuaian penggunaan istilah dan struktur kalimat dalam konteks pembelajaran.

Data yang diperoleh dari hasil validasi dianalisis untuk memberikan masukan dalam proses penyempurnaan media, khususnya dari sisi kebahasaan. Dengan adanya validasi ini, media animasi yang dikembangkan diharapkan tidak hanya menarik dari sisi tampilan visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi dengan bahasa yang komunikatif, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Adapun hasil validasi ahli bahasa disajikan dalam tabel berikut

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

	Validator 1	Validator 2
Nilai Total	32	38
Nilai Maksimum	40	40
Persentase	80%	95%

Berdasarkan hasil pada tabel 5 kedua hasil menunjukkan kriteria “Sangat Valid”. Sehingga media animasi layak digunakan.

4. Penyebaran (*disseminate*)

Pada tahap ini, media animasi yang telah dikembangkan kemudian di implementasikan pada kelas eksperimen, untuk melihat efektivitas pengembangan media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X di MAN 1 Kota Bogor. Setelah di implementasikan, dan terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa, kemudian media animasi disebarluaskan untuk digunakan dalam pembelajaran. Media animasi ini disebarkan melalui pengiriman video animasi via grup *chat*, atau melalui tautan *link Canva* yang dapat diakses oleh siswa kelas X dan guru mata pelajaran fikih di MAN 1 Kota Bogor.

B. Kelayakan media animasi

1. Hasil Respons Siswa Uji Perorangan

Uji coba perorangan dalam penelitian ini melibatkan lima orang peserta didik kelas X di MAN 1 Kota Bogor. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kelayakan media animasi pembelajaran fikih pada materi qurban dan aqiqah. Melalui angket respons siswa, diperoleh rata-rata persentase sebesar 91%, yang mana hal tersebut termasuk kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian media animasi dinyatakan layak digunakan.

2. Hasil respons siswa uji kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dalam penelitian ini melibatkan sepuluh orang peserta didik kelas X di MAN 1 Kota Bogor. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kelayakan media animasi pembelajaran fikih pada materi qurban dan aqiqah. Melalui angket respons siswa, diperoleh rata-rata persentase sebesar 91%, yang mana hal tersebut termasuk kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian media animasi dinyatakan layak digunakan.

3. Hasil respons siswa uji kelompok besar

Uji coba kelompok besar dalam penelitian ini melibatkan tiga puluh enam orang peserta didik kelas X di MAN 1 Kota Bogor. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kelayakan media animasi pembelajaran fikih pada materi qurban dan aqiqah. Melalui angket respons siswa, diperoleh rata-rata persentase sebesar 90%, yang mana hal tersebut termasuk kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian media animasi dinyatakan layak digunakan.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media animasi dalam mata pelajaran Fikih pada materi qurban dan aqiqah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di MAN 1 Kota Bogor. Proses pengembangan dilakukan melalui metode *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan *mix method*, serta mengikuti langkah-langkah model *4D* (*define, design, develop, dan disseminate*). Media animasi yang dikembangkan divalidasi oleh ahli dan diuji keefektifannya melalui instrumen *pre-test dan post-test*. Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh para ahli, media animasi yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan. Validasi oleh ahli media menunjukkan skor kelayakan sebesar 83% dan 68%, validasi ahli materi sebesar 97% dan 95%, serta validasi ahli bahasa sebesar 80% dan 95%. Sementara itu, hasil uji coba pengguna menunjukkan skor yang sangat tinggi, yaitu 91% pada uji perorangan, 91% pada uji kelompok kecil, dan 90% pada uji kelompok besar. Skor-skor tersebut menandakan bahwa media animasi sangat layak digunakan, baik dari segi tampilan, isi materi, maupun kemudahan pemahaman bagi siswa.

Setelah media dinyatakan layak, pengujian efektivitas dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa kelas eksperimen (menggunakan media animasi) dan kelas kontrol (tidak menggunakan media animasi). Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan hasil belajar. Pada kelas eksperimen, semua siswa mengalami peningkatan nilai *post-test* dibandingkan *pre-test*, yang ditunjukkan oleh 36 siswa berada pada kategori *Positive Ranks* dan 0 siswa dalam kategori *Negative Ranks*. Hasil serupa juga terjadi di kelas kontrol. Namun, perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua kelas dianalisis lebih lanjut menggunakan uji Mann-Whitney. Hasil uji tersebut menunjukkan nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *mean rank* kelas eksperimen yaitu 46,68 lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya 26,32. Ini menunjukkan bahwa media animasi memberikan kontribusi yang lebih besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran biasa.

Temuan ini diperkuat oleh teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Fiorella & Mayer (2016), yang menyatakan bahwa kombinasi visual dan audio dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan daya serap informasi dan retensi

siswa. Media animasi, dengan karakteristiknya yang menarik dan visual, memudahkan siswa dalam memahami materi abstrak seperti tata cara qurban, hukum-hukumnya, serta hikmah pelaksanaan aqiqah. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indriana Puspita (2017) menyimpulkan bahwa media video animasi mampu memudahkan pemahaman mata pelajaran. Pendidikan Agama Islam, meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Abdullah, dkk. (2024) menemukan bahwa rata-rata skor siswa meningkat secara signifikan dari 65,4 menjadi 82,7 pada kelas eksperimen yang menggunakan video animasi, sedangkan kelas kontrol hanya naik dari 63,8 ke 67,5. Artinya terdapat peningkatan aspek kognitif pada siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di MAN 1 Kota Bogor, media ini dikembangkan menggunakan model 4D dari Thiagarajan yang mencakup tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Proses pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, validasi oleh para ahli, revisi produk, hingga implementasi di kelas eksperimen. Kelayakan media diuji oleh tiga kategori ahli, yaitu ahli media dengan skor 83% dan 68%, ahli materi 97% dan 95%, serta ahli bahasa 80% dan 95%, yang secara keseluruhan menunjukkan bahwa media animasi termasuk dalam kategori sangat valid dan valid. Pengujian efektivitas dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*, serta dianalisis menggunakan uji Mann-Whitney, yang menunjukkan nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0,000 ($< 0,05$), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media animasi dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, media animasi terbukti layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi qurban dan aqiqah.

Daftar Pustaka

- Abdullah, A. M., Khairat, N., & Al Arrahman, A. A. (2024). Pemanfaatan video animasi sebagai media inovasi pembelajaran fiqih di MTsN 2 Aceh Utara. *Jurnal Ilmiah Sains, Teknologi, Ekonomi, Sosial dan Budaya*, 8(2).
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2016). Eight ways to promote generative learning. *Educational Psychology Review*, 28(4), 717–741. <https://doi.org/10.1007/s10648-015-9348-9>.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Indriana, P. (2017). *Efektivitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII-1 di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan* (Skripsi). UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Ramli, M. A. R. (2018). *Pengembangan media pembelajaran menurut konsep teknologi pembelajaran*. Universitas Islam Antasari.

- Saputra, B., Mariana, A., & Mariani, N. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA Selama Pembelajaran Daring Siswa Kelas III di SD Saraswati 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 1-7.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyu, R. N. S. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif* (AR Abdullah (ed.)).
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.