

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN HAFALAN ASMAUL HUSNA
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
AQIDAH AKHLAK DI MADRASAH
IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2
PADANGSIDIMPUAN**



TESIS

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat
Mencapai Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Pendidikan Agama Islam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Oleh:

YUNITA GIBON
NIM. 2250100048

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

YUNITA GIBON
NIM. 2250100048

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
HAFALAN ASMAUL HUSNA PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2
PADANGSIDIMPUAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN HAFALAN ASMAUL HUSNA
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
AQIDAH AKHLAK DI MADRASAH
IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2
PADANGSIDIMPUAN**



TESIS



Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat
Mencapai Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Pendidikan Agama Islam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
Oleh:
YUNITA GIBON
NIM. 2250100048

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN HAFALAN ASMAUL HUSNA PESERTA
DIDIK PADA PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2
PADANGSIDIMPUAN**



TESIS

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat
Mencapai Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Pendidikan Agama Islam

Oleh:

YUNITA GIBON

NIM. 2250100048



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang., M.Ag
Nip. 19641013 199103 1 003

Dr. Abdusima Nasution, M.A
Nip. 19740921 200501 1 002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH

ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

PERSETUJUAN

Tesis Berjudul

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN HAFALAN ASMAUL HUSNA PESERTA
DIDIK PADA PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2
PADANGSIDIMPUAN**

Oleh:


**YUNITA GIBON
NIM 2250100048**


Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
Padangsidimpuan 2023
PADANGSIDIMPUAN

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag
NIP. 19641013 199103 1 003


Dr. Abdusima Nasution, M.A
NIP. 19740921 200501 1 002

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yunita Gibon
NIM : 2250100048
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Hak bebas Royalti Non-Ekskresi Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta Didik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan.** Dengan hak bebas Royalti Non-eksklusif, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data atau (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Tanggal : Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Yunita Gibon

NIM.2250100048

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI

Dengan nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yunita Gibon
NIM : 2250100048
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : **Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta Didik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan.**

Menyatakan menyusun tesis sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa, yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Padangsidimpuan, Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Yunita Gibon
NIM. 2250100048





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang 22733 Tel. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022
Website: <http://pasca.iain-padangsidempuan.ac.id> Email: pascasarjana@uinsyahada.ac.id

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH TESIS**

Nama : Yunita Gibon
NIM : 2250100048
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Media Animasi untuk meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta Didik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padang Sidempuan

NO.	NAMA	TANDA TANGAN
1.	Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd. Ketua/ Penguji Utama	
2.	Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd. Sekretaris/ Penguji Isi dan Bahasa	
3.	Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A. Anggota/ Penguji Keilmuan PAI	
4.	Dr. Abdusima Nasution, M.A. Anggota/ Penguji Umum	

Pelaksanaan Seminar Hasil Tesis

Tempat : Ruang Sidang Pascasarjana
Tanggal : 15 Mei 2024
Pukul : 15.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : 87,5 (A)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PROGRAM MAGISTER PASCASARJANA

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan
22733 Telephone(0634) 22080 Faximile(0634) 24022
Website:uinsyahada.ac.id

PENGESAHAN

Nomor: ~~466~~ Un.28/AL/PP.00.9/06/2024

Judul Tesis : Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta Didik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan

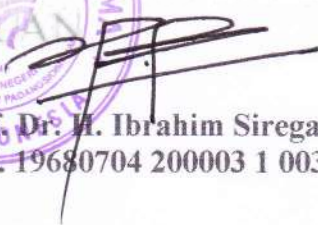
Nama : Yunita Gibon

Nomor Induk Mahasiswa : 2250100048

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.)

Padangsidimpuan, 03 Juni 2024
Direktur Pascasarjana,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN


Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL.
NIP. 19680704 200003 1 003

ABSTRAK

Nama : Yunita Gibon
NIM : 2250100048
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta Didik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pemahaman konsep peserta didik pada materi hafalan Asmaulhusna. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa jenuh, tidak menyukai mata pelajaran yang sulit, mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Mengatasi masalah tersebut, maka dikembangkan media pembelajaran yang menarik serta dapat merangsang imajinasi peserta didik yaitu berupa media animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan manfaat media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Asmaul Husna. Adapun metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Padangsidempuan dengan subjek uji coba produk dikelas II -D yang berjumlah 26 Peserta Didik Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, angket, dan Dokumentasi serta menggunakan teknik analisis validitas, dan efektifitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi oleh validator ahli materi dan media sebagai berikut: (1) Kualitas media yang dikembangkan ahli media 94% dan ahli materi 93,1%. (2) Hasil respon peserta didik melalui soal pretest dan posttest, mendapatkan hasil persentase 87,8%. Dalam hal itu dinyatakan layak dan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran Asmaul Husna (3) Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi bermanfaat bagi peserta didik serta telah layak digunakan sebagai media pembelajaran Aqidah Akhlak pada materi Asmaul Husna. Sehingga media pembelajaran video animasi dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Asmaul Husna

ABSTRACT

Name : Yunita Gibon
Reg. Number : 2250100048
Department : Pendidikan Agama Islam
Title of Thesis : Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta Didik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan.

This research was motivated by students' understanding of the concept of Asmaulhusna memorization material. This causes a lack of use of appropriate media in the learning process so that students feel bored, and do not like difficult subjects, resulting in low learning outcomes. To overcome this problem, interesting learning media was developed that can stimulate students' imagination, namely in the form of animation media. This research aims to determine the feasibility and benefits of animated video-based learning media on Asmaul Husna material. The research method used in this research is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research was carried out at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Padangsidempuan with product trial subjects in class IV-D totaling 26 students. The data collection instruments used were observation, interviews, tests, questionnaires, and documentation as well as validity and effectiveness analysis techniques.

The research results showed that the media developed was declared very feasible based on validation by material and media expert validators as follows: (1) The quality of the media developed by media experts was 94% and material experts 93.1%. (2) The results of student responses through pretest and posttest questions obtained a percentage result of 87,8%. In this case, it is declared feasible and very good for use in learning Asmaul Husna (3). It can be concluded that the animated video learning media is useful for students and is suitable for use as a medium for learning Aqidah Akhlak in Asmaul Husna material. So animated video learning media can be used as an alternative media in learning.

Keywords: Learning Media, Animation Video, Asmaul Husna

تجريدي

الاسم : يونيتا جيون

نيم : ٢٢٥٠١٠٠٠٤٨

القسم : التربية الاسلامية

العنوان : تطوير وسائط الرسوم المتحركة لتحسين تحفيظ طلاب أسماء حسنى في تعلم عقيدة أخلاق

في المدرسة الابتدائية النيجيرية ٢ بادانجسيدمبوان

كان الدافع وراء هذا البحث هو فهم مفاهيم الطلاب حول مادة تحفيظ أسماء الحسناء. ويرجع ذلك إلى عدم الاستخدام السليم للوسائط في عملية التعلم بحيث يشعر الطلاب بالملل ، ولا يجبون المواد الصعبة ، مما يؤدي إلى انخفاض نتائج التعلم. للتغلب على هذه المشاكل ، يتم تطوير وسائط تعليمية مثيرة للاهتمام ويمكن أن تحفز خيال الطلاب ، أي في شكل وسائط الرسوم المتحركة. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد جدوى وفوائد وسائط التعلم المتحركة القائمة على الفيديو على مادة أسماء حسنى. طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة هي نموذج ADDIE (التحليل ، التصميم ، التطوير ، التنفيذ ، التقييم). تم إجراء هذا البحث في المدرسة الابتدائية النيجيرية ٢ بادانجسيدمبوان مع مواضيع اختبار المنتج في الفصل IV-D بإجمالي ٢٦ طالبا كانت أدوات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلات والاختبارات والاستبيانات والتوثيق واستخدمت تقنيات تحليل الصلاحية والفعالية .

أظهرت النتائج أن الوسائط التي تم تطويرها قد تم الإعلان عنها مجدية للغاية بناء على التحقق من صحة المواد ومدققي خبراء وسائل الإعلام على النحو التالي: (١) جودة الوسائط التي طورها خبراء الإعلام ٩٤٪ وخبراء المواد ١٠٩٣٪. (٢) نتائج إجابات الطلاب من خلال أسئلة الاختبار القبلي والبعدي ، والحصول على نسبة مئوية من ٨٧,٨٪. دلام أعلن أنه ممكن وجيد جدا لاستخدامه في تعلم أسماء حسنة (٣) يمكن الاستنتاج أن وسائط التعلم بالفيديو المتحركة مفيدة للطلاب وكانت مناسبة للاستخدام كوسيلة تعليمية لعقيدة أخلاق في مادة أسماء حسنة. بحيث يمكن استخدام وسائط تعلم الفيديو المتحركة كوسائط بديلة في التعلم. الكلمات المفتاحية: إعلام التعلم, فيديو رسوم متحركة, أسماء حسنة

الكلمات المفتاحية: إعلام التعلم, فيديو رسوم متحركة, أسماء حسنة

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan limpahan kasih dan sayang-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tesis ini dengan judul **“Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan.”** Penulisan tesis ini dimaksud untuk memenuhi persyaratan memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd). Dalam menyusun tesis ini banyak kendala dan hambatan yang dihadapi oleh peneliti. Namun berkat bantuan, bimbingan, dorongan, dosen pembimbing keluarga dan rekan seperjuangan, baik yang bersifat material maupun non material, akhirnya tesis ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag, sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, dan Bapak Dr. Erawadi, M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, serta Bapak Dr. Anhar M.A., selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan.
2. Bapak Prof. Dr. Ibrahim Siregar, M.CL Selaku Direktur Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

3. Ibu Dr, Zulhammi, M.Ag., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Bpk Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. selaku Pembimbing I, dan Bapak Dr. Abdusima Nasution, M.A selaku Pembimbing II yang dengan ikhlas memberikan arahan, bimbingan dengan penuh kesabaran serta kebijaksanaan pada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan tesis ini.
5. Kepada Bapak/Ibu Dosen dan pegawai staf yang telah ikhlas memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi yang membangun bagi peneliti dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
6. Ibu Kepala Sekolah, dan seluruh Bapak/Ibu guru serta Siswa/I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Padangsidempuan yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
7. Terkhusus dan istimewa kepada Ayahanda Sardin dan Ibunda tercinta Suriani dan Family 5 Malahi (5 bersaudara) adek-adek aku tercinta serta keluarga lainnya sebagai motivasi peneliti yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, pengorbanan dan perjuangan demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti.
8. Untuk sahabat terbaik yang menemani perjuangan selama kuliah baik suka maupun duka dan memotivasi peneliti serta senantiasa memberi semangat peneliti, teman-teman seperjuangan dan sepenanggungan PAI-A Pascasarjana dan untuk teman satu kos yang paling baik

Selanjutnya peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kepada peneliti serta tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi peneliti sendiri.

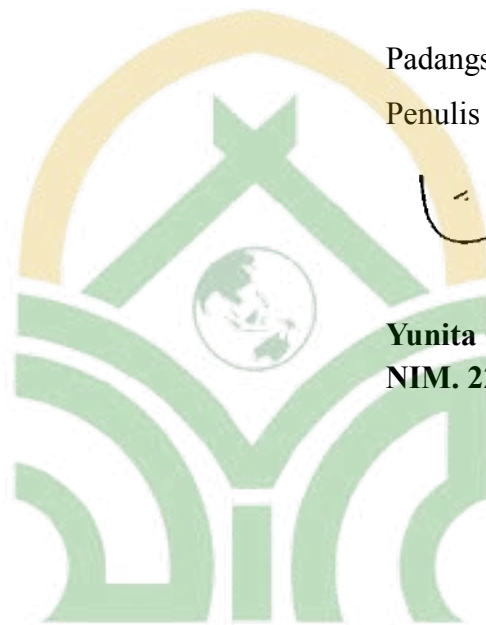
Padangsidempuan, Maret 2024

Penulis



Yunita Gibon

NIM. 2250100048



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ḍal	ḏ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)

ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	a	a
اِ	Kasrah	i	i
اُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي...	Fathah dan ya	ai	a dan u
اِي...	Fathah dan wau	au	a dan u

3. Maddah

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
اِي...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
اِي...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI	xiv
DAFTAR ISI	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Batasan Istilah.....	6
E. Rumusan Masalah.....	7
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Spesifikasi Produc	10
I. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Media Pembelajaran Animasi.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
3. Kriteria Pemilihan Media	15
4. Macam-macam Media Pembelajaran.....	16
5. Media Animasi	17
6. Kelebihan Media Animasi.....	18
7. Langkah-langkah Menggunakan Media Animasi	18
B. Aplikasi Canva	20
1. Pengertian Aplikasi <i>Canva</i>	20
2. Jenis-Jenis Fitur Aplikasi <i>Canva</i>	22
3. Kelebihan dan Kekurangan Fitur Aplikasi <i>Canva</i>	23
4. Manfaat Aplikasi <i>Canva</i>	24
5. Cara Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i>	25
C. Asmaul Husna	25
1. Pengertian Asmaul Husna	25

2. Keistimewaan dan manfaat Asmaul Husna.....	27
3. Manfaat mengamalkan Asmaul Husna.....	29
D. Pembelajaran Aqidah Akhlak.....	31
1. Pengertian Aqidah Akhlak.....	31
2. Tujuan Pembelajaran Aqidah Akhlak.....	32
3. Peran Pembelajaran Aqidah Akhlak.....	33
4. Dasar Pembelajaran Aqidah Akhlak.....	34
E. Kerangka Berpikir.....	35
F. Penelitian Terdahulu.....	36
BAB III Metodologi Penelitian	40
A. Metode Penelitian	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	41
C. Subjek Penelitian	41
D. Variabel dan Definisi Penelitian.....	41
E. Desain dan Pengembangan Produk.....	43
F. Teknik dan Instrumen pengumpulan data	48
G. Tehnik Analisis Data	60
H. Analisis Data Keefektifan Video Animasi	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Temuan Umum.....	62
1. Sejarah Singkat MIN 2 Padangsidempuan	62
2. Letak Geografis MIN 2 Padangsidempuan.....	63
3. Visi dan Misi MIN 2 Padangsidempuan	63
4. Tujuan Madrasah.....	65
5. Kurikulum MIN 2 Padangsidempuan	66
6. Keadaan Tenaga Pendidik di MIN 2 Padangsidempuan.....	67
7. Struktur Organisasi MIN 2 Padangsidempuan	69
8. Keadaan Siswa/I di MIN 2 Padangsidempuan	70
9. Kondisi Sarana Prasarana di MIN 2 Padangsidempuan	71
B. Temuan Khusus.....	72
1. Deskripsi Hasil Penelitian	72
C. Pembahasan dan Analisa Hasil Pengembangan.....	114
1. Hasil Analisis Kebutuhan	114
2. Hasil Validasi Pakar Materi.....	117
3. Hasil Validasi Pakar Media	119
4. Praktikalitas Produk	123
5. Hasil Analisis Data Uji Respon kepada Peserta Didik.....	124
D. Kajian Produk Akhir	127
1. Deskripsi Produk Akhir	127
E. Kelebihan dan Kekurangan Produk	130
1. Kelebihan Produk.....	130

2. Kekurangan Produk.....	130
F. Keterbatasan Penelitian	131
BAB V PENUTUP.....	133
A. Kesimpulan	133
B. Saran.....	134



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Panduan Wawancara Pelaksanaan Pembelajaran	49
Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal Kognitif	51
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket Respon Siswa/I Pembelajaran Asmaul Husna dengan Media Animasi	53
Tabel 3.4 Instrumen Penelitian.....	54
Tabel 3.5 Rangkaian Uji Materi oleh Pakar	56
Tabel 3.6 Klasifikasi Penilaian Uji Materi.....	57
Tabel 3.7 Rangkaian Uji Pakar Media	58
Tabel 3.8 Klasifikasi Penilaian Ahli Media.....	59
Tabel 3.9 Klasifikasi Validitas Data Video Animasi	60
Tabel 3.10 Evaluasi Efektivitas Media Animasi	61
Tabel 4.1 Struktur Kurikulum	67
Tabel 4.2 Data Guru & Pegawai Tata Usaha MIN 2 Padangsidempuan	68
Tabel 4.3 Jumlah Siswa/I MIN 2 Padangsidempuan	70
Tabel 4.4 Sarana Prasarana MIN 2 Padangsidempuan	72
Tabel 4.5 Hasil wawancara dengan salah satu guru di MIN 2 Padangsidempuan	115
Tabel 4.6 Hasil Uji Pakar Materi.....	117
Tabel 4.7 Hasil Uji Pakar Materi.....	118
Tabel 4.8 Hasil uji Pakar Media	121
Tabel 4.9 Hasil uji Pakar Media	122
Tabel 4.10 Hasil <i>Pretest</i>	125
Tabel 4.11 Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	126

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Model ADDIE	43
Gambar 4.1 Menu Tampilan Awal	76
Gambar 4.2 Devinisi Asmaul Husna	77
Gambar 4.3 Intro Musik	77
Gambar 4.4 Nama Allah yang maha pengasih	78
Gambar 4.5 Nama Allah yang maha penyayang	78
Gambar 4.6 Nama Allah yang maha merajai	78
Gambar 4.7 Nama Allah yang maha suci	79
Gambar 4.8 Nama Allah yang maha sejahtera	79
Gambar 4.9 Nama Allah yang maha menjaga keamanan	79
Gambar 4.10 Nama Allah yang maha memelihara	80
Gambar 4.11 Nama Allah yang maha perkasa	80
Gambar 4.12 Nama Allah yang maha kuasa	80
Gambar 4.13 Nama Allah yang maha agung	81
Gambar 4.14 Nama Allah yang maha menciptakan	81
Gambar 4.15 Nama Allah yang maha mengadakan	81
Gambar 4.16 Nama Allah yang maha membentuk	82
Gambar 4.17 Nama Allah yang maha pengumpul	82
Gambar 4.18 Nama Allah yang maha perkasa	82
Gambar 4.19 Nama Allah yang maha memberi	83
Gambar 4.20 Nama Allah yang maha memberi rezeki	83
Gambar 4.21 Nama Allah yang maha memberi keputusan	83
Gambar 4.22 Nama Allah yang maha mengetahui	84
Gambar 4.23 Nama Allah yang maha menyempitkan	84
Gambar 4.24 Nama Allah yang maha melapangkan	84
Gambar 4.25 Nama Allah yang maha merendahkan	85
Gambar 4.26 Nama Allah yang maha meninggikan	85

Gambar 4.27 Nama Allah yang Maha Memuliakan.....	85
Gambar 4.28 Nama Allah yang Maha Menghinakan.....	86
Gambar 4.29 Nama Allah yang Maha Mendengar.....	86
Gambar 4.30 Nama Allah yang Maha Melihat	86
Gambar 4.31 Nama Allah yang Maha Memutuskan Hukum.....	87
Gambar 4.32 Nama Allah yang Maha Adil.....	87
Gambar 4.33 Nama Allah yang Maha Halus	87
Gambar 4.34 Nama Allah yang Maha Mengetahui.....	88
Gambar 4.35 Nama Allah yang Maha Penyantun.....	88
Gambar 4.36 Nama Allah yang Maha Agung.....	88
Gambar 4.37 Nama Allah yang Maha Pengampun.....	89
Gambar 4.38 Nama Allah yang Maha Menerima Syukur.....	89
Gambar 4.39 Nama Allah yang Maha Tinggi	89
Gambar 4.40 Nama Allah yang Maha Besar.....	90
Gambar 4.41 Nama Allah yang Maha Pemelihara.....	90
Gambar 4.42 Nama Allah yang Maha Pemelihara.....	90
Gambar 4.43 Nama Allah yang Maha Perhitungan	91
Gambar 4.44 Nama Allah yang Maha Luhur.....	91
Gambar 4.45 Nama Allah yang Maha Mulia	91
Gambar 4.46 Nama Allah yang Maha Mngawasi	92
Gambar 4.47 Nama Allah yang Maha Memperkenankan.....	92
Gambar 4.48 Nama Allah yang Maha Luas.....	92
Gambar 4.49 Nama Allah yang Maha Bijaksana	93
Gambar 4.50 Nama Allah yang Maha Mencintai.....	93
Gambar 4.51 Nama Allah yang Maha Mulia	93
Gambar 4.52 Nama Allah yang Maha Membangkitkan.....	94
Gambar 4.53 Nama Allah yang Maha Menyaksikan	94
Gambar 4.54 Nama Allah yang Maha Benar	94
Gambar 4.55 Nama Allah yang Maha Mewakili	95
Gambar 4.56 Nama Allah yang Maha Kuat.....	95
Gambar 4.57 Nama Allah yang Maha Kukuh.....	95

Gambar 4.58 Nama Allah yang Maha Melindungi	96
Gambar 4.59 Nama Allah yang Maha Terpuji	96
Gambar 4.60 Nama Allah yang Maha Menghitung	96
Gambar 4.61 Nama Allah yang Maha Memulai	97
Gambar 4.62 Nama Allah yang Maha Mengembalikan.....	97
Gambar 4.63 Nama Allah yang Maha Menghidupkan.....	97
Gambar 4.64 Nama Allah yang Maha Mematikan.....	98
Gambar 4.65 Nama Allah yang Maha Hidup.....	98
Gambar 4.66 Nama Allah yang Maha Sendiri	98
Gambar 4.67 Nama Allah yang Maha Menemukan.....	99
Gambar 4.68 Nama Allah yang Maha Mulia	99
Gambar 4.69 Nama Allah yang Maha Tunggal.....	99
Gambar 4.70 Nama Allah yang Maha Esa	100
Gambar 4.71 Nama Allah yang Maha Dibutuhkan.....	100
Gambar 4.72 Nama Allah yang Maha Kuasa.....	100
Gambar 4.73 Nama Allah yang Maha Kuasa.....	101
Gambar 4.74 Nama Allah yang Maha Mendahulukan.....	101
Gambar 4.75 Nama Allah yang Maha Mengakhirkan	101
Gambar 4.76 Nama Allah yang Maha Awal.....	102
Gambar 4.77 Nama Allah yang Maha Akhir.....	102
Gambar 4.78 Nama Allah yang Maha Nyata	102
Gambar 4.79 Nama Allah yang Maha Tersembunyi	103
Gambar 4.80 Nama Allah yang Maha Memerintah	103
Gambar 4.81 Nama Allah yang Maha Tinggi	103
Gambar 4.82 Nama Allah yang Maha Dermawan	104
Gambar 4.83 Nama Allah yang Maha Penerima Taubat.....	104
Gambar 4.84 Nama Allah yang Maha Pengancam	104
Gambar 4.85 Nama Allah yang Maha Pemaaf.....	105
Gambar 4.86 Nama Allah yang Maha Pelimpah Kasih	105
Gambar 4.87 Nama Allah yang Maha Pemilik Kerajaan.....	105
Gambar 4.88 Nama Allah yang Maha Keluhuran Dan Kemurahan.....	106

Gambar 4.89 Nama Allah yang Maha Adil.....	106
Gambar 4.90 Nama Allah yang Maha Mencegah.....	106
Gambar 4.91 Nama Allah yang Maha Kaya	107
Gambar 4.92 Nama Allah yang Maha Pemberi Kekayaan	107
Gambar 4.93 Nama Allah yang Maha Mencegah	107
Gambar 4.94 Nama Allah yang Maha Mudarat	108
Gambar 4.95 Nama Allah yang Maha Pemberi Manfaat	108
Gambar 4.96 Nama Allah yang Maha Pemilik Cahaya	108
Gambar 4.97 Nama Allah yang Maha Pemberi Hidayah.....	109
Gambar 4.98 Nama Allah yang Maha Pencipta Pertama.....	109
Gambar 4.99 Nama Allah yang Maha Kekal	109
Gambar 4.100 Nama Allah yang Maha Mewarisi.....	110
Gambar 4.101 Nama Allah yang Maha Membimbing.....	110
Gambar 4.102 Nama Allah yang Maha Penyabar.....	110
Gambar 4.103 Penutup.....	111
Gambar 4.104 Grafik Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest Validasi Pakar Materi	120
Gambar 4.105 Grafik Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest Validasi Pakar Materi.....	123
Gambar 4.106 Grafik Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest.....	129

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi secara mengglobal telah memengaruhi segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan di dunia pendidikan. Seiring dengan adanya perkembangan teknologi saat ini memiliki pengaruh yang signifikan sehingga berdampak besar terhadap aspek pendidikan.¹ Di zaman teknologi modern saat ini, peserta didik dapat dengan mudah memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar dan memudahkan pemahaman mereka terhadap suatu materi.² Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah diungkapkan dalam Q.S. An-Naml (27) : 29-30

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْاِئِيْ اَلْقِيْ اِلَيْ كِتٰبٍ كَرِيْمٍ ﴿٢٩﴾ اِنَّهُ مِنْ سُلَيْمٰنٍ وَّ اِنَّهٗ
بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ ﴿٣٠﴾

Artinya: *Dia (Balqis) berkata, "Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia." Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, "Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang".*³

Dalam Tafsir Jalalain, dijelaskan bahwa ("Pergilah membawa suratku ini, lalu jatuhkan diantara mereka) kepada ratu Balqis dan kaumnya (kemudian

¹ Yuberti, *Peran Teknologi Pendidikan Islam pada Era Global*, (Akademika, 20.1, 2015), hlm. 137

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 3

³ Departemen Agama RI, *Al-qur'an tajwid dan terjemah edisi yang sudah disempunakan*, (Jakarta: Lentera Abadi 2015), hlm. 379

berpalinglah) pergilah (dari mereka) dengan tidak terlalu jauh dari mereka (lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan.") yakni, jawaban atau reaksi apakah yang akan mereka lakukan. Kemudian burung Hud-hud membawa surat itu lalu mendatangi ratu Balqis yang pada waktu itu berada di Tengah-tengah bala tentaranya. Kemudian burung Hud-Hud menjatuhkan surat Nabi Sulaiman itu ke pangkuannya. Ketika ratu Balqis membaca surat tersebut, tubuhnya gemetar dan lemas karena takut, kemudian ia memikirkan isi surat tersebut.

Selanjutnya (Ia berkata) yakni ratu Balkis kepada pemuka kaumnya, (Hai Pembesar-pembesar! Sesungguhnya aku) dapat dibaca *Al Mala-u Inni* dan *Al Mala-u winni*, yakni bacaan secara *Tahqiq* dan *Tashil* (telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia) yakni surat yang berstempel. (Sesungguhnya surat itu dari Sulaiman dan sesungguhnya isinya) kandungan isi surat itu, (Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang).⁴

Ayat di atas hubungannya dengan proses pembelajaran adalah salah satu bentuk dari komunikasi. Penggunaan burung Hud-Hud oleh Nabi Sulaiman untuk menyampaikan surat kepada Ratu Balqis merupakan implementasi teknologi dizaman itu. Dalam ranah pendidikan, kemajuan teknologi memberikan dampak positif, di antaranya adalah meningkatkan interaktivitas dan daya tarik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan memberikan sejumlah manfaat, baik

⁴ Jalaluddin Asy-Suyuthi dan Jalaluddin Muhammad Ibn Ahmad Al-Mahalli, Terj. *Tafsir Jalalain*, Tasikmalaya: (Pustaka AlHidayah: 2016), hlm. 217

untuk keperluan pengajaran maupun untuk aspek Manajemen Administrasi sekolah. Salah satu tingkat pendidikan yang mulai memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi adalah sekolah dasar.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak aspek, salah satunya adalah penggunaan strategi pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Secara umum diketahui bahwa para pendidik sering menggunakan strategi pembelajaran afektif untuk memfokuskan perhatian guru terhadap perilaku siswa terhadap teman bermain dan lingkungannya.⁵ Dan strategi pembelajaran afektif ini memberikan hak kepada guru untuk mengajarkan pendidikan praktis bagi setiap individu, pengetahuan untuk sosialisasi dan komunikasi, serta untuk menjaga budi pekerti dan budi pekerti terhadap orang lain. Berbagai strategi dirancang dan dievaluasi untuk meningkatkan belajar siswa Keterampilan seorang pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memahami konsep dan aplikasi media dalam pembelajaran secara komprehensif.⁶

Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas. Karena salah satu tolak ukur peserta didik semangat aktif, kreatif ialah dengan metode dan media-media yang menarik terkhusus media animasi. Namun pada saat ini masih ada guru yang memberikan materi

⁵ Zainal Efendi Hasibuan, *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembinaan Keterampilan Keagamaan untuk Meningkatkan Pengamalan Agama Siswa di Mtsn Se Wilayah Pantai Barat Kabupaten Mandailing Natal*, Jurnal Literasiologi, Vol. 10 No. 1, agustus 2023, hlm. 124. <https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/view/568/834>

⁶ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada, 2013), hlm. 8

pembelajaran kepada peserta didik secara monoton karena terbiasa hanya memberikan materi dan latihan di papan tulis, mencatat materi serta mengerjakan sendiri latihannya, tanpa adanya dukungan pembelajaran yang transformative pembelajaran sebagaimana mestinya.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Aqidah akhlak kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan mengatakan bahwa: terdapat permasalahan dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas, salah satunya pada pembelajaran Aqidah Akhlak dengan materi mengenal Nama-nama yang wajib bagi Allah SWT yaitu kurangnya media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses hafalan Asmaul Husna, peserta didik terlihat bosan dan jenuh yang mengakibatkan siswa tidak fokus saat proses pembelajaran sedang berlangsung.⁸

Media pembelajaran adalah alat, bahan atau teknik yang memungkinkan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga proses interaksi komunikatif antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik. Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas dalam proses belajar mengajar. Agar media dapat meningkatkan minat belajar siswa, maka media pembelajaran harus mempunyai tujuan pembelajaran yang jelas untuk meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Sukarso dan Hadiprayitno, video animasi merupakan media yang dapat menggabungkan

⁷ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 4

⁸ Wawancara dengan seorang guru Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan.

dokumen, gambar, dan suara yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan pesan atau topik dengan cara yang lebih menarik.⁹

Media pembelajaran video animasi merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang sangat cocok. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan daya ingat siswa khususnya pengetahuan Asmaul Husna, serta melatih sikap spiritual anak dengan baik. Hal ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang menjadikan siswa menjadi aktif, bersemangat dan gembira dalam proses pembelajaran.

Dari uraian diatas , penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap judul **“Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta Didik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan”**. Dalam penelitian ini penulis berupaya membantu meningkatkan antusiasme peserta didik agar kegiatan belajarnya menjadi tidak membosankan serta membantu guru memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berupa animasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks masalah yang telah diuraikan, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Terbatasnya penggunaan alat/media dalam proses belajar mengajar.
2. Tidak terdapat media pembelajaran yang dapat meningkatkan Hafalan Asmaul Husna bagi Peserta didik

⁹ *Sukarso and Hadiprayitno, Pembuatan Video Animasi Pembelajaran* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2021), hlm. 112

3. Rendahnya semangat belajar Peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan pada Pembelajaran Aqidah Akhlak

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada definisi masalah maka penelitian ini dibatasi dan terfokus pada media animasi dengan menggunakan aplikasi *Canva*, mengkaji perkembangan dan kelayakan media pada bidang animasi pada pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan dengan materi “*Mengenal Asmaul Husna.*”

D. Batasan Istilah

1. Media Animasi

Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, kehidupan. Kata animasi juga berasal dari kata “*animation*” yang berasal dari kata dasar *to anime* yang berarti menghidupkan.¹⁰ Animasi dalam arti menghidupkan yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

2. Aplikasi Canva

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain grafis secara online.¹¹ *Canva* juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi tetapi *canva* juga menyediakan desain untuk poster, foto *profile*, *banner*, dan lain-lain. Penggunaan media

¹⁰ Munir, *Multimedia Konsep dan aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 317

¹¹ Tanjung, R. E., & Faiza, D., *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika* Rahma. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, hlm. 79–85

pembelajaran *canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

3. Asmaul Husna

Asmaul Husna berasal dari kata *ismun* yang berarti nama. Sedangkan *Husna* merupakan *wazan* dari *حسن, بحسن, حسنا* yang berarti baik atau bagus. Asmaul Husna adalah Nama-nama Allah yang baik atau indah yang ditujukan kepada Allah SWT secara langsung sebagaimana yang ada di dalam Al-Qur'an. Maksudnya yaitu Nama-nama yang menjelaskan Sifat-sifat Allah SWT yang baik dan indah. Nama-nama tersebut tercantum dalam kitab suci Al-Qur'an.¹²

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana tingkat validitas kelayakan media video animasi berbasis *canva* dalam meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta didik pada mata Pelajaran Aqidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media animasi berbasis *canva* dalam meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta didik

¹² Machfud Syaefudin dan Wirayudha Pramana Bhakti, "Pembentukan Kontrol Diri Siswa dengan Pembiasaan Zikir Asmaul Husna dan Shalat Berjamaah," Jurnal Peurawi Vol.3, no.1, (2020): hlm. 84

pada mata Pelajaran Aqidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan?

3. Bagaimana tingkat Hafalan Asmaul Husna Peserta didik kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan dengan menggunakan media animasi berbasis canva?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian pengembangan tersebut adalah :

1. Mengetahui tingkat validitas kelayakan media video animasi berbasis canva dalam meningkatkan Hafalan Asmaul Husna peserta didik pada mata Pelajaran Aqidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media animasi berbasis canva dalam meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta didik pada mata Pelajaran Aqidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan
3. Mengetahui tingkat Hafalan Asmaul Husna Peserta didik kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan dengan menggunakan media animasi berbasis canva

G. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai peran video animasi berbasis canva pada mata Pelajaran Aqidah akhlak.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik

Dalam proses belajar peserta didik bisa memanfaatkan video animasi berbasis canva supaya lebih semangat sehingga pembelajaran Hafalan Asmaul Husna terasa lebih mudah bagi peserta didik untuk dapat mengingatnya dengan lebih baik.

2. Bagi Guru

Meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mengimplementasikan materi pembelajaran video animasi berbasis *Canva* ke dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi sekolah untuk lebih mengembangkan inovasi media pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas, sekaligus memperkaya koleksi media pembelajaran yang sudah ada.

4. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan dan masukan lebih lanjut bagi peneliti sebagai calon guru dalam penerapan media video animasi dengan

aplikasi *Canva* untuk dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari terkhusus dalam proses belajar mengajar.

H. Spesifikasi Produk

Berdasarkan tujuan penelitian, bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk media animasi, dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran, adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran dalam media ini adalah Akidah Akhlak dengan materi Asmaul Husna kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan
2. Prosedur penggunaannya dapat ditayangkan pada komputer/laptop dan
3. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa video animasi yang dibuat menggunakan *software* aplikasi *canva*

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam menyusun penelitian. Berikut sistematika pembahasan penelitian ini:

BAB I Pendahuluan Pendahuluan yang terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Batasan Istilah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II Kajian Teori, membahas tentang Media Pembelajaran Animasi, Aplikasi Kanva, Asmaul Husna, Pembelajaran Aqidah Akhlak, Kerangka Berfikir, Penelitian Terdahulu.

BAB III Metode Penelitian, membahas tentang Metode Penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian, Subjek Penelitian, Variabel dan Definisi Penelitian, Desain dan Pengembangan Produk, Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Analisis dan Keefektifan Video Animasi.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi tentang Temuan Umum, Temuan Khusus, Pembahasan dan Analisa Hasil Pengembangan, Kajian Produk Akhir, Kelebihan dan Kekurangan Produk, dan Keterbatasan Penelitian.

BAB V Kesimpulan dalam bab ini merupakan bab terakhir yang ada dalam tesis. Bab ini merumuskan ulang dan menyimpulkan dari jawaban rumusan masalah penelitian. Pada bab 5 ini berisi tentang kesimpulan, dan saran dalam penelitian. Pada bagian akhir terdapat daftar pustaka.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran Animasi

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau penyampaian pesan dari pengirim ke penerima pesan .¹ Media merupakan suatu hal yang bersifat menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.² Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Q.S. An-Nahl (16) : 89

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya: *Dan (Ingatlah) pada hari (ketika) kami bangkitkan pada setiap ummat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan kami datangkan engkau (Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Dan kami tunjukan kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri(muslim).*³

¹ Arief S Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 6

² M. Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2020), hlm. 11

³ Departemen Agama Islam RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2019), hlm. 221

Imam Al-Ghazali, seperti yang dikutip oleh Muhammad Quraishi Shihab, menerangkan bahwa seluruh cabang ilmu pengetahuan yang terdahulu dan yang kemudian, semua bersumber dari Al-Qur'an.⁴ Artinya Al-Qur'an merupakan sumber ilmu pengetahuan yang sudah ada dan dapat ditemukan serta dikembangkan menjadi ilmu baru yang sebelumnya belum diketahui manusia. Kesan, pesan dan petunjuk Al-Qur'an akan selalu relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan sepanjang zaman. Pembahasan hubungan Al-Qur'an dengan ilmu pengetahuan harus dipahami dengan pemahaman bahwa Al-Qur'an adalah petunjuk yang berisikan nilai-nilai dengan tidak menghalangi kemajuan ilmu pengetahuan.

Ayat ini secara tersirat mengajarkan manusia untuk menggunakan alat atau benda sebagai sarana untuk menjelaskan berbagai hal, sesuai dengan konsep yang ada dalam Al-Qur'an. Allah SWT menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW melalui perantara malaikat jibril sebagai panduan untuk menjelaskan semuanya. Oleh karena itu, sudah sepantasnya seseorang menggunakan media tertentu untuk memberikan penjelasan tentang berbagai aspek kehidupan.

Dalam proses belajar mengajar, dua faktor yang sangat penting adalah metode pengajaran dan materi pembelajaran. Kedua aspek ini saling ketergantungan. Pemilihan metode pengajaran tertentu akan mempengaruhi jenis alat bantu pembelajaran yang sesuai, walaupun masih banyak aspek

⁴ M. Quraishi Shihab, *Wawasan Al-Qur'an; Tafsir Maudlu'i atas pelbagai persoalan Umat*, (Bandung: Mizan, 2016), hlm. 3

lain yang perlu diperhatikan dalam memilih metode penunjang, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan jawaban yang diharapkan dapat dikuasai siswa kelak. proses pembelajaran yang berlangsung dan konteks pembelajaran, termasuk ciri-cirinya. Namun dapat dikatakan salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat pendidikan yang mempengaruhi suasana, kondisi dan lingkungan belajar yang diselenggarakan dan diciptakan oleh guru.

2. Fungsi Media Pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat yang dapat digunakan dalam proses pengajaran yang mempengaruhi kondisi dan lingkungan yang diatur dan diciptakan oleh guru. Fungsi media pembelajaran dalam menstimulasi pembelajaran yaitu dengan:

- a. Menyajikan benda nyata
- b. Membuat salinan objek asli
- c. Mengubah konsep abstrak menjadi konsep konkrit
- d. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak
- e. Menyajikan informasi dengan tidak berubah-ubah
- f. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Secara lebih rinci manfaat penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Memperjelas cara penyampaian pesan agar tidak terlalu visual
- b. Mengatasi batas ruang, waktu dan daya indra

- c. Penggunaan materi pembelajaran yang tepat dan beragam dapat mengatasi sikap pasif siswa dan meningkatkan motivasi belajarnya
- d. Pemberian rangsangan serupa dapat membantu siswa menyamakan pengalaman dan persepsinya terhadap isi pelajaran
- e. Memberikan siswa pengalaman bersama mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungannya, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.⁵

3. Kriteria Pemilihan Media

Media merupakan sarana untuk meningkatkan aktivitas dalam proses belajar mengajar. Karena beragamnya media yang digunakan, sehingga setiap media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media, antara lain: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kesesuaian, kondisi siswa, ketersediaan media, kualitas dan biaya.

Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan dalam penggunaan media yaitu:⁶

- a. Media yang dipilih harus menyelaraskan dan mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b. Aspek fisik menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan dalam memilih media. Tepat atau tidaknya bahan dan media yang digunakan akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Keadaan belajar siswa dalam

⁵ Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), hlm. 8-9

⁶ Aswanir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2020), hlm. 15-16

mata pelajaran menjadi perhatian utama guru dalam memilih media pengajaran yang sesuai dengan kondisi fisik anak.

- c. Ketersediaan media di sekolah atau kemampuan guru merancang sendiri media untuk digunakan.
- d. Media yang dipilih harus mampu menjelaskan dengan tepat apa yang akan dikomunikasikan kepada siswa, yaitu apakah tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal.
- e. Biaya penggunaan media harus dibandingkan dengan hasil yang dicapai.

4. Macam-macam Media Pembelajaran

a. Media Audio

Media audio adalah alat dengan mengandalkan indra pendengaran, atau media yang hanya memuat komponen suara saja, seperti radio dan rekaman suara.

b. Media Visual

Media visual adalah alat yang hanya tampak atau terlihat oleh indra penglihatan dan tidak mengandung unsur audio atau suara. Jenis-jenis media yang tergolong media visual adalah film slide, foto, gambar, dan berbagai bentuk bahan cetak seperti media grafis, dan lain-lain.

c. Media Audio Visual

Media audiovisual adalah salah satu jenis media yang selain mengandung unsur audio, juga mengandung unsur visual yang tampak oleh indra penglihatan atau mata, misalnya rekaman video, film,

animasi, dan lain-lain. Kemampuan media ini dinilai lebih baik dan menarik karena mengandung unsur suara dan gambar.⁷

5. Media Animasi

Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, kehidupan. Kata animasi juga berasal dari kata “*animation*” yang berasal dari kata dasar *to anime* yang berarti menghidupkan.⁸ Animasi dalam pengertian animasi adalah usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak dapat bergerak dengan sendirinya. Fungsi dari media Media animasi itu sendiri ialah :

- a. Memperjelas dan memperkaya/melengkapi informasi yang diberikan secara lisan
- b. Meningkatkan motivasi, efisiensi dan efektifitas dalam menyampaikan informasi
- c. Menambah gaya penyajian materi
- d. Dapat membangkitkan semangat, motivasi dan membantu siswa menghindari kebosanan dalam belajar
- e. Memberikan pengalaman hidup yang lebih konkrit.

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran mempunyai kemampuan dalam menjelaskan sesuatu yang kompleks atau rumit yang hanya dapat dijelaskan dengan gambar dan kata-kata. dengan

⁷ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 13-14

⁸ Munir, *Multimedia Konsep dan aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 317

kemampuannya tersebut, media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan unsur-unsur yang sebenarnya tidak dapat dilihat mata, maka dapat melakukannya dengan cara visualisasi unsur-unsur yang ingin dijelaskan dapat teratasi.

6. Kelebihan Media Animasi

Kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah pengalaman yang lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena di dalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih aktif.⁹

7. Langkah-langkah Menggunakan Media Animasi

1) Langkah persiapan, dalam hal ini yang harus diperhatikan oleh guru antara lain :

1) Siapkan mental peserta didik agar berperan aktif dan pastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan animasi dapat berfungsi dengan baik.

2) Pastikan bahwa di ruangan terdapat power listrik yang dibutuhkan untuk memutar program dan materi yang akan diajarkan sudah tersedia serta usahakan untuk mencobanya terlebih dahulu sebelum disajikan dalam proses pembelajaran di kelas. Ruangan hendaknya diatur sedemikian rupa, baik

⁹ Liza Yunita, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam*, Jurnal, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh, 2017), h. 16-17

cahaya, pengaturan tempat duduk, dan ketenangan sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan nyaman dan tenang.

b. Langkah pelaksanaan, hal-hal yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut :

- 1) Pastikan siswa sudah berada di lokasi kegiatan pembelajaran 15 menit sebelum kegiatan dimulai.
- 2) Meminta siswa memperhatikan materi pembelajaran yang akan disajikan melalui media animasi.
- 3) Putarlah program dengan menekan tombol “Play”.
- 4) Usahakan suasana tetap tenang dan kondusif selama pemutaran program media animasi.
- 5) Perhatikan dan catat berbagai reaksi siswa selama mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

Dalam jurnal *Scientific Research* yang berjudul *The Effects of animation technique on the 7 th grade science and technology course* menyatakan bahwa: media animasi lebih efektif dari pada metode pengajaran secara tradisional dalam meningkatkan hasil peserta didik.¹⁰

¹⁰ Gokhan Aksoy, *The Effects of animation technique on the 7 th grade science and technology course*, *Journal Scientific Research* 2013, hlm. 304

B. Aplikasi *Canva*

1. Pengertian Aplikasi *Canva*

Asal usul nama *canva* berasal dari kata “*canvas*” yang dalam Bahasa Inggris berarti kanvas atau kain yang digunakan sebagai media untuk melukis atau membuat seni.¹¹ *Canva* adalah sebuah *platform* desain grafis yang dirancang untuk memudahkan orang untuk membuat desain visual, seperti: poster, brosur, morang dalam membuat desain visual, seperti poster, brosur, media sosial, dan banyak lagi. Nama "Canva" dipilih karena menggambarkan esensi kreatifitas dan desain visual yang merupakan fokus utama dari platform ini. Dengan *Canva*, pengguna dapat "melukis" desain mereka sendiri secara digital tanpa perlu menjadi seorang desainer profesional. Nama ini mencerminkan tujuan perusahaan untuk membuat proses desain menjadi lebih mudah dan dapat diakses oleh semua orang.²²

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain grafis secara online.¹² *Canva* juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi tetapi *canva* juga menyediakan desain untuk poster, foto *profile*, *banner*, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran *canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

¹¹ Patni Ninghardjanti, dkk., *Pembelajaran Multimedia berbasis Mobile Learning*, (Banyumas: Pena Persada, 2020). hlm. 70

¹² Tanjung, R. E., & Faiza, D., *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika* Rahma. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, hlm. 79–85

Media *canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik Aplikasi *Canva* ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada materi “Gaya dan Gerak”.¹³

Program *Canva for Education* diperkenalkan untuk membantu pengalaman internet yang berkembang dengan sorotan transmisi langsung dengan menunjukkan media pembelajaran dan ruang percakapan untuk siswa. Hal ini mendukung pemanfaatan *Canva* untuk bidang keilmuan, khususnya bagi pengajar, dengan berbagai layout yang tersedia yang juga dapat membantu pengajar dalam membuat penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik. Oleh karena itu dalam pembuatan media video animasi untuk pembelajaran, penulis menggunakan sebuah aplikasi yang dapat memudahkan penulis untuk mengedit materi pembelajaran yang menarik bagi siswa melalui video pembelajaran yaitu aplikasi *canva*.¹⁴

¹³ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 317

¹⁴ Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I., *The Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, hlm.190

2. Jenis-Jenis Fitur Aplikasi *Canva*

Adapun beberapa jenis-jenis fitur aplikasi *canva* yaitu:

b. Template siap pakai

Tersedia berbagai macam template yang bisa langsung digunakan, sehingga dapat mempercepat proses pembuatan desain konten dan dapat dirubah sesuai dengan keinginan pengguna.

b. Icon serta ilustrasi

Meskipun dalam versi yang gratis juga dilengkapi dengan berbagai macam ikon dan ilustrasi yang bisa langsung digunakan.

c. *Text* dan *Background*

Adanya berbagai macam pilhan desain text dan ada berbagai macam background yang dapat digunakan pada *canva* dan juga bisa mengatur warna text atau background.

d. Animasi

Selain icon atau ilustrasi, juga dapat menggunakan animasi.

Terdapat berbagai macam bentuk animasi yang bisa digunakan.

e. Duplikasi

Adanya duplikasi sangat membantu pengguna untuk mempercepat proses kerja dalam mendesain.

f. Efek, Pelurus, Pemburaman, Kroping Foto

Ada banyak pilihan untuk mengedit sebuah foto, mulai dari memberikan efek, meluruskan foto, melakukan pemburan foto dan memotong foto atau gambar agar komposisi gambar tepat dan rapi

g. Share Serta Unduh

Adanya fitur untuk membagikan desain ke berbagai media secara langsung dan juga bisa mengunduh hasil desain yang sudah dibuat.

h. Memori penyimpanan 1 Gb

Memiliki penyimpanan sekitar 1 Gb yang digunakan untuk menyimpan hasil desain yang telah dibuat.

3. Kelebihan dan Kekurangan Fitur Aplikasi Canva

Adapun Kelebihan-kelebihan aplikasi *canva* adalah sebagai berikut:

- a. Tersedia dalam versi aplikasi dan *web*
- b. Fiturnya sangat lengkap, baik untuk video, foto, power point dan dokumen
- c. *Tools* sangat lengkap meliputi template, *font* dan lain sebagainya
- d. Fitur sangat lengkap untuk *editing* dan membuat *design*
- e. Cara memakainya sangat mudah dibanding aplikasi atau platform lain
- f. Hasilnya bisa diunduh dengan berbagai format seperti JPG, PDF dan lainnya
- g. Bisa menyimpan hasil *design* secara otomatis

Secara umum disamping kelebihan dalam *web design*, juga memiliki kekurangan. Adapun yang menjadi kekurangan dari *web* ini ialah:

- 1) Harus online atau memakai koneksi internet
- 2) Terkadang membutuhkan koneksi internet stabil untuk membukanya
- 3) Tidak semua fitur dan tools bisa diakses secara gratis atau harus punya akun premium.

4. Manfaat Aplikasi *Canva*

- a. Membantu membuat logo, poster, desain kemasan Pengguna
- b. Mendesain thumbnail Youtube Thumbnail Youtube sendiri merupakan kilasan video youtube yang disajikan dalam bentuk gambar. Sama seperti buku yang memiliki cover, youtube juga memiliki thumbnail sebagai tampilan cover video yang diunggah.
- c. Membuat video pembelajaran. Pengguna dapat membuat video pembelajaran yang interaktif.
- d. Membuat slide presentasi menjadi lebih menarik dan interaktif. Mempermudah dalam merancang desain presentasi menjadi lebih menarik dan interaktif. Pengguna dapat mengeksplor kreativitas dengan menambahkan berbagai tema desain presentasi, template, dan animasi keren yang tersedia.
- e. Fitur “menambah kontributor” untuk menyunting desain bersama rekan. Fitur ini memungkinkan untuk menambah rekan dan menyelesaikan pekerjaan bersama dengan menambahkan email rekan yang siap diajak untuk bekerja sama.

5. Cara Menggunakan Aplikasi *Canva*

a. Membuat akun canva

Pertama, untuk mengakses aplikasi canva pengguna perlu memiliki akun canva. Pengguna dapat sign up atau login di <https://www.canva.com>. Ada beberapa pilihan untuk Facebook, Gmail maupun registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun canva.

b. Pilih Kebutuhan

Setelah itu, pengguna akan diberi pilihan untuk memilih apa yang akan dilakukan dengan akun canva tersebut.

c. Demo dan Jenis Desain

Selanjutnya, pengguna dapat memilih layout graphic. Canva menyediakan berbagai macam layout dengan dimensi yang sudah disesuaikan untuk platformnya dan juga pengguna dapat memilih custom dimensi sendiri.

4) Pilih Gambar Yang Akan Digunakan dan Desain Sesuai Keinginan

Pengguna dapat membuat sebuah desain yang sesuai dengan keinginan dan kreativitasnya.

C. Asmaul Husna

1. Pengertian Asmaul Husna

Istilah "Asmaul Husna" berasal dari kata "ismun," yang berarti nama, dan "Husna" merujuk pada keindahan dan kesempurnaan. حسن, بحسن, حسنا yang baik dan bagus. Asmaul Husna adalah kumpulan nama-nama Allah

yang baik dan indah, yang secara langsung ditujukan kepada Allah SWT seperti yang terdapat dalam Al-Qur'an. Dengan kata lain, Asmaul Husna merujuk pada nama-nama yang menggambarkan sifat-sifat Allah SWT yang baik dan indah, dan daftar ini terdapat dalam kitab suci Al-Qur'an.¹⁵ Tidak hanya mencerminkan keindahan, namun juga merepresentasikan keagungan dan kesempurnaan Allah. Nama-nama tersebut bukan sekadar label, tetapi juga merupakan sarana untuk mendalami makna dan pengenalan terhadap Allah SWT.¹⁶ Dengan pengetahuan itu, orang-orang yang terpilih dapat mendekatkan diri kearah yang lebih baik.¹⁷ Hal ini Allah SWT berfirman di dalam Q.S An-Najm (53) : 9 yaitu:

فَكَانَ قَابَ قَوْسَيْنِ أَوْ أَدْنَىٰ

Artinya: “Maka jadilah dia dekat (pada Muhammad sejarak) dua ujung busur panah atau lebih dekat (lagi).” (QS.An-Najm: 9)¹⁸

Menurut tafsir Ibnu Katsir menjelaskan bahwa: yakni maka Jibril mendekat kepada Muhammad ketika turun menemuinya di bumi, hingga jarak antara dia dan Muhammad Saw. sama dengan dua ujung busur panah bila dibentangkan. Demikianlah menurut Mujahid dan Qatadah. Menurut

¹⁵ Machfud Syaefudin dan Wirayudha Pramana Bhakti, “Pembentukan Kontrol Diri Siswa dengan Pembiasaan Zikir Asmaul Husna dan Shalat Berjamaah,” Jurnal Peurawi Vol.3, no.1, (2020): hlm. 84

¹⁶ Rosihon Anwar dan Saehudin, *Akidah Akhlak, Cet.1* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2016), hlm. 116

¹⁷ Ibnu Arabi "Rahasia Asmaul Husna: Mengungkap Makna 99 Nama Allah," edisi ke-2, diterjemahkan oleh Zainul Ma'arif (Jakarta Selatan: Tuross Pustaka, 2017), halaman 35.

¹⁸ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah*, (CV: Penerbit Deponegoro: 2020) hlm. 526

pendapat lain, makna yang dimaksud ialah jarak antara tali busur panah dengan busurnya.¹⁹

Dengan jarak yang sedemikian dekat itu dengan Allah SWT, mereka dapat mengalami kehidupan yang menyenangkan karena Allah SWT menjadikan mereka semacam itu demi Dzat agung-Nya. Kemudian Allah SWT berfirman (kepada mereka melalui bahasa kondisi spiritual): “Perlu kalian ketahui bahwa orang yang menjadi bagian dari Kita tidak boleh mengambil seorang dari kita kecuali mengambil dari kita semua” Sebagian dari mereka ada yang merasa nyaman dalam kondisi mi’raj itu, meskipun mereka tidak mengaku sebagai nabi. Namun sebagian ada di antara mereka yang mengalami kesulitan dalam perjalanan spiritual mereka untuk mencapai pemahaman yang mendalam. Meskipun mereka menghadapi berbagai kesulitan, mereka tetap berusaha mencapai pemahaman yang lebih dalam. Beberapa dari mereka bahkan dianggap sebagai orang yang suci, yang selamat, yang dicintai oleh Allah, dan sahabat-Nya. Semua pencapaian ini adalah hasil dari rahmat dan perlindungan Ilahi, menjadikan mereka sebagai pemimpin yang aman di bawah naungan Allah SWT.²⁰

¹⁹ Ta’wiluna: *Jurnal Ilmu Al-Qur’an, Tafsiran dan Pemikiran Islam* Volume 3, Number 2, Oktober 2022 hlm. 210

²⁰ Ibnu Arabi, dalam bukunya yang berjudul *Rahasia Asmaul Husna: Mengungkap Makna 99 Nama Allah*, edisi ke-2, diterjemahkan oleh Zainul Maarif (Jakarta Selatan: Tuross Pustaka, 2017), halaman 35.

2. Keistimewaan dan manfaat Asmaul Husna

Keutamaan dan manfaat dari Asmaulhusna telah diuraikan dalam berbagai Hadits. Dalam salah satu Hadits, disebutkan dengan jelas bahwa jika kita berdoa sambil menyebut Asmaulhusna, maka doa tersebut akan diterima oleh Allah SWT, dan jika kita memohon sesuatu kepada-Nya, pasti akan dikabulkan. Jika kita dapat menghafalnya dan dengan sungguh-sungguh memahami serta mengamalkannya, maka kita akan diberikan tempat di surga-Nya.²¹ Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam Q.S A-L-Isra' (17) :110

قُلِ ادْعُوا اللَّهَ أَوْ ادْعُوا الرَّحْمَنَ أَيًّا مَا تَدْعُوا فَلَهُ الْأَسْمَاءُ
الْحُسْنَىٰ وَلَا تَجْهَرُوا بِصَلَاتِكُمْ وَلَا تَخَافُوهَا وَابْتَغِ بَيْنَ ذَلِكَ
سَبِيلًا

Artinya: Katakanlah (Muhammad), “Serulah Allah atau serulah Ar-Rahman. Dengan nama yang mana saja kamu dapat menyeru, karena Dia mempunyai nama-nama yang terbaik (Asma’ul husna) dan janganlah engkau mengeraskan suaramu dalam salat dan janganlah (pula) merendahnya dan usahakan jalan tengah di antara kedua itu.” (Al-Isra’:110)²²

Ibnu Qayyim menyatakan: "Memahami dan menerapkan al-asma' al-husna adalah akar dari seluruh pengetahuan. Seseorang yang menjaga nama-nama Allah sebenarnya menjaga segala pengetahuan,

²¹ Umar Faruq, *Khasiat dan Fadhilah 99 Asma'ul Husna* (Surabaya: Pustaka Media, 2015), hlm. 9

²² Departemen Agama RI, *Al-qur'an Tajwid & Terjemah*, (Bandung: CV Penerbit Depongoro:2017), hlm. 293.

karena di balik setiap makna nama Allah terdapat esensi dari semua pengetahuan dan seluruh ilmu pengetahuan yang muncul sebagai manifestasi dan konsekuensi dari nama-nama Allah." Ibnu Qayyim juga menjelaskan bahwa menjaga *al-asma' al-husna* memiliki tiga dimensi, yaitu menghafal bunyi, lafadz, dan jumlahnya, memahami makna dan dalilnya, serta berdoa dengan menyebut nama-nama Allah.²³ Hal ini sejalan dengan pengajaran Asmaul Husna yang terdiri dari 99 nama, sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an dan hadits.

Ibnu Arabi mencatat: "Dalam nama-nama Ilahi, hubungan hamba melibatkan kebutuhan mutlak pada *At-ta'alluq*, pemahaman hakiki dari *at-tahaqquq*, dan praktik etika dari *at-takhalluq*. *At-ta'alluq* merujuk pada kebutuhan mutlak hamba pada Nama-nama Ilahi itu secara menyeluruh. *at-tahaqquq* merujuk pada pemahaman makna nama-nama tersebut yang sesuai dengan Allah SWT dan sesuai dengan hamba. Sedangkan, *at-takhalluq* merujuk pada penginternalan Nama-nama tersebut dalam diri hamba sesuai dengan kapasitasnya, dan pada saat yang sama, mengaitkan Nama-nama tersebut dengan keagungan Allah SWT."²⁴

3. Manfaat mengamalkan Asmaul Husna

Secara keseluruhan memiliki kebermaknaan dan kebermanfaatan yang signifikan. Selain mendapatkan pahala, praktik ini juga membawa

²³ Ta'wiluna: *Jurnal Ilmu Al-Qur'an, Tafsiran dan Pemikiran Islam* Volume 3, Number 2, Oktober 2022 hlm. 212

²⁴ Abu Hamid Muhammad Al-Ghazali, *Rahasia Nama-nama Indah Allah SWT*, terj. Ilyas Hasan, (Bandung: Mizan, 2020), hlm. 213

individu menuju pencapaian harapan sesuai dengan manfaat yang terkandung dalam setiap nama Allah. Seseorang yang konsisten dalam membiasakan atau menginternalisasi asmaul husna akan mencerminkan sifat-sifat terpuji melalui tindakan sehari-harinya. Misalnya, dari sifat ar-Rahman, individu akan menjadi penuh kasih sayang, sementara dari sifat Ar-Rahim, ia akan menunjukkan kepenyayangan terhadap sesama manusia. Dengan mengingat dan membaca asmaul husna secara rutin, hal ini menjadi bentuk zikir yang dapat diucapkan kapan pun. Bahkan, menghafalkannya dapat membawa kita menuju surga Allah SWT. Praktik membaca asmaul husna juga dapat meningkatkan kesadaran manusia tentang hakikat hidup dan memberikan kekuatan spiritual dan emosional, memberikan kedamaian dan ketenangan yang mendalam pada jiwa dan hati.

Asal muasal semua ciptaan dan urusan dapat ditemukan dalam konsep *al-asma al-husna*. Keduanya memiliki hubungan yang erat dengan nama-nama baik (husna) Allah SWT, dan seluruh urusan dalam kehidupan berkaitan dengan asma-ul husna ini. Nama-nama Allah yang indah ini membimbing dan menjadi dasar dari segala tindakan, sehingga segala hal tidak lepas dari prinsip kemaslahatan hamba-hamba-Nya. Al-asma al-husna juga dianggap sebagai fitrah manusia, yang mendorong setiap individu untuk mencari kasih sayang, perilaku jujur, kemajuan, dan sebagainya. Namun, aplikasi sifat-sifat tersebut dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, adalah bentuk

pengabdian kepada Allah SWT. Terkadang, harapan ini hanya tertanam dalam pikiran tanpa diaktualisasikan dalam bentuk perilaku.

D. Pembelajaran Akidah Akhlak

1. Pengertian Akidah Akhlak

Akidah menurut bahasa yaitu keyakinan atau kepercayaan. Secara etimologi, akhlak berasal dari kata bahasa Arab bentuk jamak dari mufradnya khuluk yang berarti akhlak.²⁵ Sedangkan menurut Al-Ghazali, Khuluk adalah sifat atau tabiat yang tertanam dalam jiwa yang kemudian lahir perbuatan yang mudah dan gampang dilakukan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.²⁶ Dengan demikian “Akidah dan Akhlak” memiliki hubungan yang erat, karena akidah (iman) dan akhlak (tabiat) berada didalam hati. Jadi, Pembelajaran Aqidah Akhlak mencakup materi yang membahas keyakinan dari suatu kepercayaan dan norma-nilai mengenai perbuatan baik atau buruk. Dengan pembelajaran ini, diharapkan tumbuh keyakinan yang kokoh tanpa keraguan, dan perilaku peserta didik dapat dikendalikan sesuai ajaran islam.

Melalui pembelajaran Aqidah Akhlak, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, pengajaran, serta bimbingan. agar mereka dapat memahami dan meyakini dengan keyakinan yang benar terkait dengan Allah, malaikat-malaikat Allah, kitab-kitab Allah, rasul-rasul Allah, hari kiamat,

²⁵ Dewi Prasari Suryawati, “Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Pembnetukan Karakter Siswa di MTs Negeri Semanu Gunung Kidul”, Jurnal Pendidikan Madrasah, Vol.1 No.2 (2016), hlm. 313-314.

²⁶ M. Hidayat Ginanjar, “Pembelajaran Akidah Akhlak dan Korelasinya dengan Peningkatan Akhlak Al-Karimah Peserta Didik”, Jurnal Edukasi Islam Jurnal Pendidikan Islam, Vol.6 No.12 (2017), hlm. 106-108.

qadha dan qadar Allah. Selain itu, pembelajaran ini juga bertujuan memberikan pengetahuan agar peserta didik dapat memahami dan menerapkan akhlak, termasuk dalam hubungan antara manusia dengan Allah, manusia dengan dirinya sendiri, dan manusia dengan lingkungannya.

2. Tujuan Pembelajaran Aqidah Akhlak

Tujuan dari adanya pembelajaran Akidah Akhlak, diantaranya:²⁷

- a. Agar peserta didik mempunyai penghayatan, pengetahuan dan keyakinan yang benar terhadap hal-hal yang harus diimani, sehingga dalam bersikap, bertabiat dan bertingkah laku sehari-hari mencerminkan seperti yang ada didalam Al-Qur'an dan Hadits.
- b. Agar peserta didik memiliki penghayatan, pengetahuan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan akidah dan akhlak yang baik serta mampu meninggalkan akhlak yang buruk.

Pada hakikatnya Pembelajaran Aqidah akhlak memiliki tujuan agar peserta didik mampu menghayati nilai-nilai aqidah akhlak dan diharapkan peserta didik tidak hanya menghayatinya namun juga mampu merealisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam setiap pengembangan produk yang akan dihasilkan, tentunya terdapat akar permasalahan yang menjadi acuan untuk memberikan inovasi terhadap media pembelajaran. Dengan merujuk pada permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, untuk mengatasinya, guru perlu memiliki

²⁷ Hacieminoglu, Esme, *Elementary School Students' Attitude toward Science and Related Variables, International Journal of Environmental & Science Education*, Vol. 11 No. 2, 22 November 2017

kemampuan dalam menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar dan daya hafalan peserta didik. Khususnya dalam konteks mata pelajaran Aqidah Akhlak, dan memudahkan mereka untuk memahami materi pembelajaran. Akidah Akhlak kapan pun dan dimana pun, baik didalam kelas maupun diluar kelas.

Dalam mewujudkan visi misi yang akan ditempuh oleh setiap sekolah MI/SD yaitu:²⁸

1. Membiasakan disiplin dan bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas sehari-hari
2. Mendidik dan membimbing siswa dalam meningkatkan pengetahuan, memiliki kepribadian yang baik serta meningkatkan kreatifitas sesuai bakat dan kemampuan
3. Mendidik siswa untuk lebih memahami baca tulis Al-Qur'an
4. Menanamkan nilai-nilai ajaran islam dalam membiasakan perilaku islami dalam kehidupan sehari-hari dan mempertinggi akhlakul karimah

3. Peran Pembelajaran Aqidah Akhlak

- a. Mencerahkan nilai-nilai ajaran Islam sebagai panduan menuju kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat
- b. Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta akhlak

²⁸ Asmaran, *Pengantar Studi Aqidah Akhlak*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2019) hlm.

- mulia peserta didik seoptimal mungkin, yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga
- c. Penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui aqidah akhlak
 - d. Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan pengalaman ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari
 - e. Pencegahan peserta didik dari hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang akan di hadapinya sehari-hari
 - f. Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan keimanan dan akhlak, serta sistem dan fungsionalnya
 - g. Penyaluran siswa untuk mendalami Aqidah akhlak ke lembaga pendidikan yang lebih tinggi.

4. Dasar pembelajaran aqidah akhlak

Dasar pembelajaran aqidah akhlak adalah ajaran Islam itu sendiri yang merupakan sumber-sumber hukum dalam Islam yaitu Al-Qur'an dan Al-Hadits.²⁹ Al-Qur'an dan Hadits adalah pedoman hidup dalam Islam yang menjelaskan kriteria atau ukuran baik buruknya suatu perbuatan manusia.

Dasar Aqidah akhlak yang pertama dan utama adalah Al-Qur'an dan. Ketika ditanya tentang aqidah akhlak Nabi Muhammad SAW, Siti Aisyah berkata.”

Dasar aqidah akhlak Nabi Muhammad SAW adalah Al-Qur'an.” Islam mengajarkan agar umatnya melakukan perbuatan baik dan menjauhi

²⁹ Dharma, et al, *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017). hlm. 103

perbuatan buruk.³⁰ Ukuran baik dan buruk tersebut dikatakan dalam Al-Qur'an. Karena Al-Qur'an merupakan firman Allah, maka kebenarannya harus diyakini oleh setiap muslim.

Dasar aqidah akhlak yang kedua bagi seorang muslim adalah Al-Hadits atau Sunnah Rasul.³¹ Untuk memahami Al-Qur'an lebih terinci, umat Islam diperintahkan untuk mengikuti ajaran Rasulullah SAW, karena perilaku Rasulullah adalah contoh nyata yang dapat dilihat dan dimengerti oleh setiap umat Islam (orang muslim).³² Adapun contoh-contoh akhlak terpuji diantaranya: berbakti pada orang tua, menghormati orang yang lebih tua dan menyayangi orang yang lebih muda, bertanggung jawa, amanah, jujur, loyal, berani, dan lain-lain. Sedangkan contoh-contoh akhlak tercela diantaranya: bohong, sombong, khianat, dan semua perbuatan jahat yang merugikan serta menyakiti orang lain.

E. Kerangka Berpikir

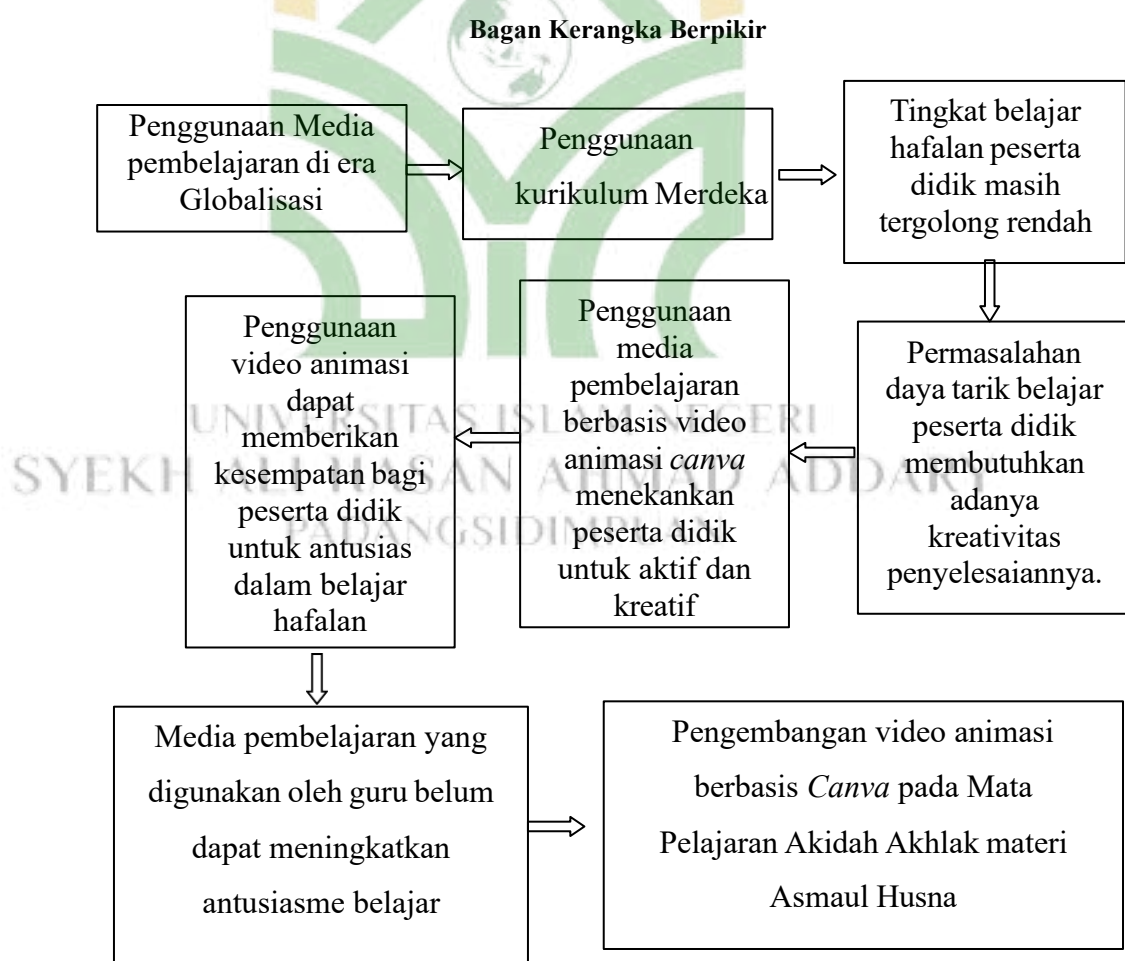
Di era globalisasi yang kini sedang berlangsung, Pendidikan saat ini sedang mengimplementasikan pembelajaran Kurikulum Merdeka, terutama pada kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan, karena masih dalam tahap percobaan. Dalam proses mengajar, pemanfaatan media menjadi krusial untuk mendukung kelancaran pembelajaran, sehingga informasi yang diberikan tidak terbatas pada buku saja. Penggunaan media

³⁰ Hidayatullah, *Furqan, Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*, (Jakarta: Yuma Pustaka, 2010), hlm. 95

³¹ J.R, Sutarjo Adisusilo. *Pembelajaran Nilai-nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016)

³² zutsu, Toshihiko, *Konsep-Konsep Etika Religius dalam Qur'an*, (Yogyakarta, Tiara Wacana Yogya, 2020), hlm. 56

pembelajaran tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, melainkan juga dapat mendukung pemahaman peserta didik terhadap pelajaran, terutama dengan memanfaatkan video animasi yang memiliki daya tarik visual. Media pembelajaran saat ini juga dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat gadget. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi sebagai upaya untuk meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan. Berikut adalah kerangka berfikir pada penelitian ini, maka dapat digambarkan dalam suatu bagan yaitu:



F. Penelitian Terdahulu

- a. Siswati, Mahasiswa Pascasarjana Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Lampung Bandar Lampung tahun 2022, dengan judul *“Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Infografis Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips”* menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi infografis tentang penawaran yang dikembangkan dengan menggunakan prosedur pengembangan menurut Borg and Gall, dimana media berbasis video animasi layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil $t = 2.817 > t \text{ tabel} = 1,708$ dengan nilai signifikansi sebesar 0.009 ($p \text{ value} < 0,05$), sehingga H_0 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan media berbasis video animasi infografis tentang penawaran. Produk media berbasis video animasi infografis tentang penawaran cukup efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPS.³³

Dalam penelitian ini yang menjadi perbedaan mendasar dengan penelitian penulis ialah, tujuan peningkatan media animasinya, penelitian dari siswati ialah untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta

³³ Siswati, *“Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Infografis Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips”* Tesis Pascasarjana Bandar Lampung tahun 2022

Didik Pada Mata Pelajaran Ips, sedangkan penulis ialah untuk meningkatkan Hafalan Asmaul husna dan sikap Spiritual Anak.

Rumainur, Mahasiswa Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Tahun 2016 Yang Berjudul: *“Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau research and defelopment (R&D), hasil penelitiannya menjelaskan pembelajaran multimedia interaktif berbasis aoutoplay ini sangat berperan dalam meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik terhadap suatu materi Pelajaran secara tuntas yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional.³⁴

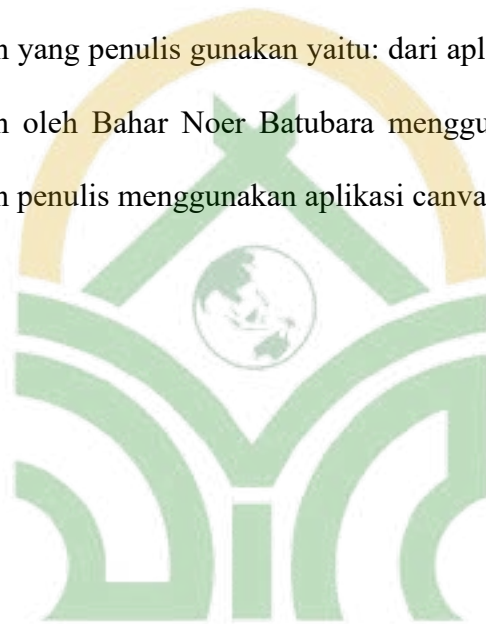
Dalam Penelitian ini yang menjadi perbedaan dengan penelitian penulis ialah dari penggunaan medianya, untuk penelitian Rumainur menggunakan media *Autoplay* sedangkan penulis menggunakan aplikasi *canva*.

- b. Bahar Noer Batubara, Mahasiswa Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Tahun 2017 Yang Berjudul” *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Di SMA UI Yogyakarta*”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan research and development (R&D), dan

³⁴ Rumainur, *“Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”*, Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, PPs UIN. h. xvi

menunjukkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis android direspon positif oleh peserta didik dan validator ahli, sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran PAI. Sehingga media dari segi aspek desain dan aspek isi/materi sudah layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran.³⁵

Dalam penelitian Bahar Noer Batubara memiliki perbedaan dengan penelitian yang penulis gunakan yaitu: dari aplikasi yang digunakan. Jika penelitian oleh Bahar Noer Batubara menggunakan android sedangkan penelitian penulis menggunakan aplikasi canva.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

³⁵ Bahar Nour Batubara, “*Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Di SMA UI Yogyakarta*”. Tesis Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga, 2017. h. xvii

BAB III

METODOLOGI

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Tujuan dari penelitian dan pengembangan (R&D) di bidang pendidikan tidak hanya terbatas pada merumuskan atau menguji teori, melainkan lebih fokus pada pengembangan produk yang efektif untuk digunakan di lingkungan sekolah. Produk-produk tersebut melibatkan materi pelatihan guru, materi pembelajaran, media pembelajaran, sistem manajemen, dan serangkaian tujuan perilaku.

Menurut Sukmadinata, R&D adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada, dengan hasil yang dapat dipertanggungjawabkan.² Dalam penelitian ini, peneliti akan menghasilkan produk berupa video animasi untuk meningkatkan Hafalan Asmaul Husna peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. ADDIE dipilih karena model ini memiliki prosedur kerja yang

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta:2017) hal. 297

² Sukmadinata, N. S. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung. PT Remaja Rosdakarya: 2012). hal. 164

sistematis dan langkah-langkah yang lebih sederhana. Menurut Mulyatiningsih, ADDIE adalah singkatan dari *Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan dan dilaksanakan selama 1 bulan yaitu dimulai dari bulan Desember s/d Januari 2024

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Peserta didik dan guru Aqidah Ahklah kelas II-D Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan yang berjumlah 26 Peserta Didik.

D. Variabel dan Definisi Penelitian

1. Variabel

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan". Dalam konteks penelitian ini, variabel independen (x) adalah pembelajaran dengan video animasi, sementara variabel dependen (y) mencakup Hafalan Asmaul Husna.

2. Definisi Operasional

Dalam kerangka penelitian ini, peneliti akan melaksanakan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Penelitian Research and Development (R&D).

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal yaitu dilakukan secara bertahap. Peneliti memilih penelitian ini untuk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada Materi Hafalan Asmaul Husna di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan.

b. Media pembelajaran video animasi.

Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Animasi mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat yang positif atau nilai-nilai tertentu.³

c. Hafalan Asmaul Husna

Asmaul Husna merupakan nama-nama yang indah dan bagus bagi Allah SWT yang berjumlah 99. Sebenarnya asmaul husna lebih

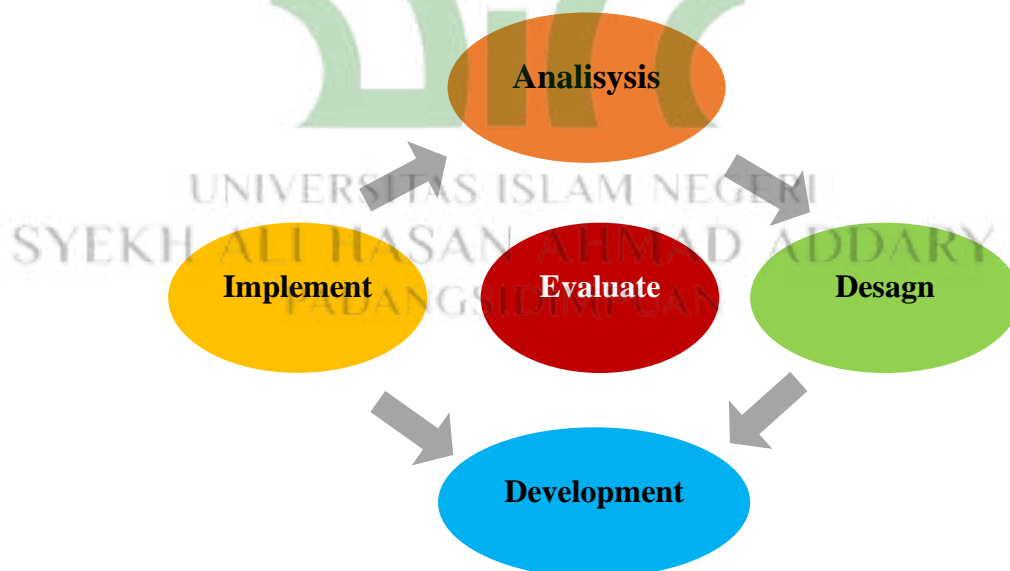
³ Djamarah, S.B. & Zain, Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2020), Hal. 47

dari 99 namun yang wajib di ketahui oleh para ummat muslim berjumlah 99. Setiap Asmaul Husna memiliki arti dan makna tersendiri yang tentunya sangat baik. 99 nama Allah SWT ini memiliki berbagai keutamaan dalam memahaminya terutama bagi orang yang menghafal dan mengamalkannya.

E. Desain dan Pengembangan Produk

1. Rancangan Model Pengembangan

Model pengembangan produk yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Tahap-tahap dalam model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut. Berikut ini adalah representasi visual dari desain model pengembangan ADDIE:



Gambar 3.1 Model ADDIE

Proses pembuatan video animasi akan mengikuti serangkaian tahap yang melibatkan:

a. Analisis

Dalam langkah ini, analisis menjadi tahap awal yang krusial dalam model ADDIE. Terdapat dua kegiatan esensial yang harus dilakukan, yaitu analisis kompetensi atau kinerja serta analisis kebutuhan peserta didik. Analisis kompetensi atau kinerja dilakukan melalui wawancara di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan. Dari hasil wawancara dan observasi, terungkap bahwa pembelajaran saat ini hanya menggunakan buku paket kurikulum merdeka. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan peserta didik dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan antusiasme belajar Hafalan Asmaul Husna pada peserta didik kelas II. Penelitian ini akan memfokuskan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang akan diintegrasikan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, khususnya pada modul ajar kurikulum Merdeka Fase-A kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan, dengan materi "Asmaul Husna".

b. Design (Perancangan)

Tahap design merupakan tahap mendesain atau merancang media yang akan digunakan dengan baik. Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan format video animasi yang memenuhi kriteria baik. Desain Dalam langkah ini, peneliti mengidentifikasi solusi dengan membuat desain produk yang akan dikembangkan. Pada fase ini, diberikan gambaran umum dari desain media video animasi yang

tercantum dalam buku Modul Kurikulum Merdeka. Fase A Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan, “Asmaul Husna” tentang antusias dalam menghafal nama-nama indah Allah SWT ialah :

1. Penetapan Judul dan Tema untuk Media Video Animasi

Dalam menentukan judul untuk media video animasi, didasarkan pada Modul kurikulum merdeka Fase A Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan, yang dimana kurikulum merdeka merupakan kebijakan pemerintah dalam “Merdeka Belajar” menuju pendidikan ideal, yang siap ber-inovasi dan berkolaborasi dengan berbagai aspek.⁴ “Asmaul Husna” tentang antusias dalam menghafal nama-nama indah Allah yang berupa lagu-lagu dan gambar bergerak.

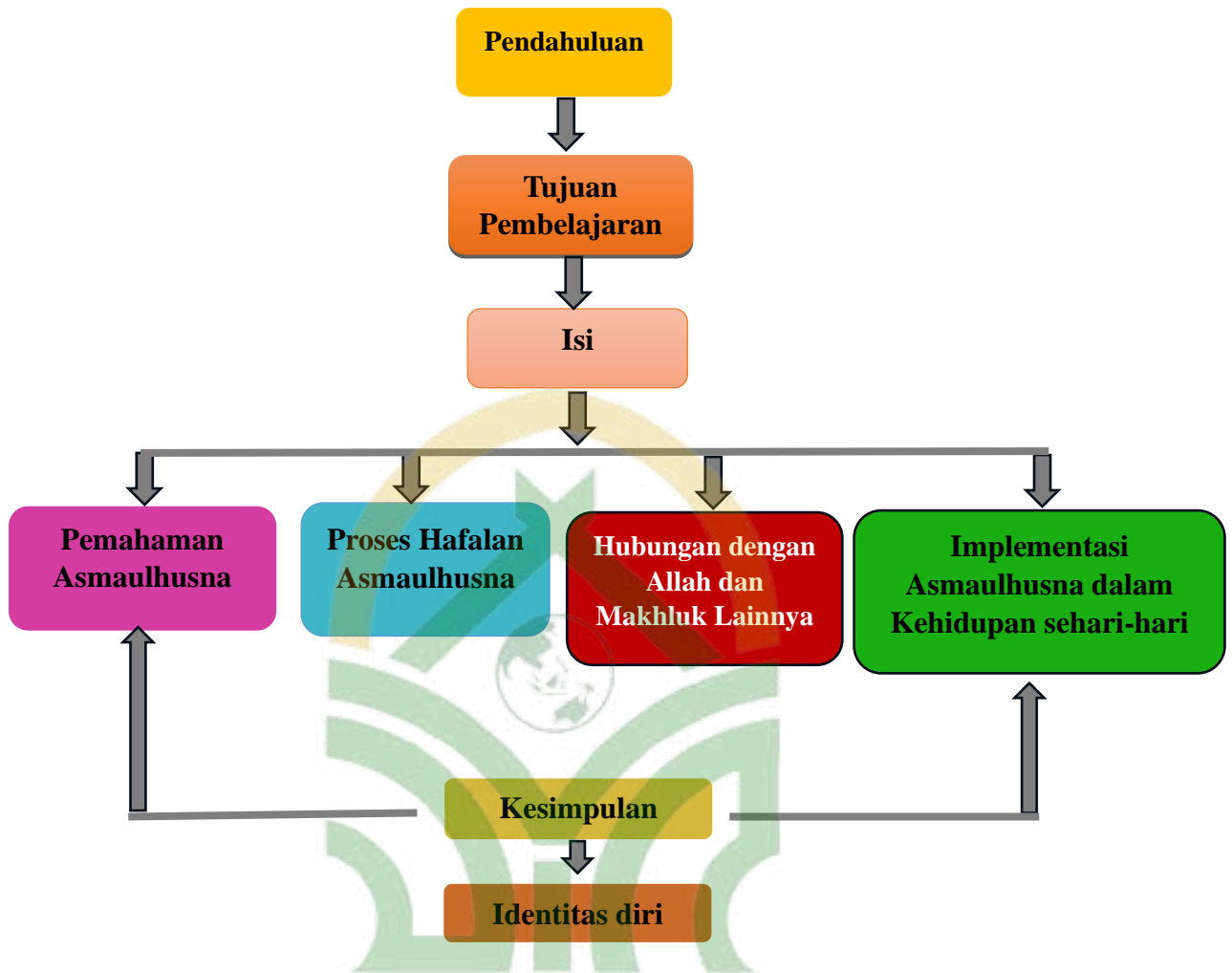
2. Menyiapkan sumber - sumber rujukan

Materi yang disajikan dalam video animasi produk berasal dari Modul kurikulum merdeka Fase A Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan, “Asmaul Husna” tentang antusias dalam menghafal nama-nama indah Allah SWT dan internet.

3. Perancangan Konten Media Video Animasi

Secara keseluruhan, perancangan isi dalam media pembelajaran video animasi dapat diuraikan sebagai berikut:

⁴ Asfiati, *Visualisasi dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Versi Program Merdeka Belajar Dalam Tiga Era:Revolusi Industri 5.0 EraPandemic Covid-19 dan Era New Normal*, Jakarta:Kencana 2020



Gambar 3.2 Bagan Pengembangan Media Video Animasi

c. Development

Pada tahap ini, langkah berikutnya setelah produk video animasi dibuat berdasarkan desain adalah melalui uji validitas oleh ahli, termasuk uji ahli materi dan uji ahli media. Uji validitas sangat penting untuk menilai kelayakan, kelebihan, dan kekurangan produk yang dikembangkan. Para validator memberikan penilaian berdasarkan kelayakan media yang dibuat dan memberikan komentar serta saran sebagai panduan pengembang untuk memperbaiki produk.

Proses validasi akan dilanjutkan hingga media dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran, terutama di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan. Setelah uji coba lapangan dilaksanakan maka tahap selanjutnya adalah FGD (Focus Group Discussion) dengan ahli materi, ahli media, observer, dan peneliti. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia dengan menggabungkan media gambar, suara, video, dan animasi dalam bentuk power point. Media yang berupa gambar ditampilkan dalam bentuk power point yang diberi animasi bergerak. Materi yang berupa praktek ditampilkan dalam bentuk video dan media yang berupa tulisan ditambahkan efek suara agar lebih jelas.

d. Implementasi

Pada tahap ini, peneliti dapat menerapkan media video animasi yang telah diproduksi dalam tahap pengembangan. Sasaran utama produk ini adalah peserta didik, dan implementasinya terintegrasi dalam modul pembelajaran. Modul ini mencakup pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Selama proses pembelajaran, peserta didik menggunakan media video animasi yang telah dirancang. Sebelum memanfaatkan media tersebut, peserta didik diberikan pretest untuk mengukur pemahaman mereka sebelum terlibat dengan video animasi. Setelah pembelajaran, peserta didik menjalani posttest untuk menilai pemahaman mereka setelah menggunakan media tersebut.

e. Evaluasi

Evaluasi menjadi tahap akhir dalam siklus ADDIE. Pada tahap ini, dilakukan analisis untuk menilai kelayakan dan efektivitas produk atau mengevaluasi media pembelajaran yang telah dibuat dan digunakan selama pembelajaran. Tujuan evaluasi juga mencakup pengumpulan data untuk mengevaluasi keberhasilan penggunaan video animasi dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara memperoleh data untuk menunjang hasil penelitian. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan suatu pengamatan atau peninjauan secara cermat terhadap sesuatu yang sedang dikerjakan untuk mendapatkan sesuatu yang di inginkan sesuai dengan tujuan peneliti. Observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara

langsung.⁵ Observasi dilakukan pada penelitian ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran di kelas II-D Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan, Selain itu dengan observasi peneliti akan mengetahui keadaan di lapangan (sekolah) untuk menganalisis kebutuhan yang akan dijadikan bahan awal untuk pengembangan media pembelajaran berbasis Vidio Animasi.

b. Teknik Wawancara

Pertemuan ini diadakan dengan tujuan memperoleh informasi terkait kemampuan awal membaca yang saat ini sedang diajarkan.⁶ Wawancara dilakukan dengan guru kelas sebagai narasumber utama. Output dari wawancara ini dijadikan dasar untuk merancang rancangan awal produk media video animasi. Berikut adalah daftar pertanyaan yang digunakan selama interview.

Tabel 3.1 Panduan Wawancara Pelaksanaan Pembelajaran

Indikator	Pertanyaan
Pelaksanaan Proses Pembelajaran	Apakah sebelumnya di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan telah menerapkan penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran?
	Apakah kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan pernah memanfaatkan produk video

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 145.

⁶ Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2019), h. 65

	animasi selama proses pembelajaran?
	Apakah guru menghadapi tantangan tertentu saat mengajar peserta didik untuk menghafal Asmaul Husna?
	Apakah ada hambatan yang dihadapi oleh peserta didik dalam upaya menghafal Asmaul Husna?
	Apakah video animasi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hafalan asmaul husna?

Peneliti juga melakukan wawancara pada beberapa peserta didik dengan metode random sampling. Dari kegiatan tersebut didapatkan alasan peserta didik tidak fokus memperhatikan penyampaian materi oleh guru karena pembelajaran hanya menggunakan alat yang penuh dengan tulisan. Sedangkan peserta didik menginginkan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan media yang dapat memvisualisasikan pembelajaran Asmaul Husna secara langsung dan mudah diingat.

Indikator dari kegiatan diatas menunjukkan data sebagai berikut:

1. Peserta didik memiliki ketertarikan mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan sumber belajar yang menarik.
2. Modul ajar merupakan sumber belajar yang sering digunakan guru dalam pembelajaran kelas II-D. Peserta didik merasa pembelajaran lebih menyenangkan jika menggunakan sumber belajar dalam bentuk video animasi.

3. Peserta didik merasa mendapatkan wawasan lebih jika sumber belajar melibatkan berbagai macam indera.
4. Peserta didik berharap guru bisa memvisualisasikan pembelajaran Asmaul Husna berupa Lagu-lagu Asmaul Husna dsb. dan bisa diulang-ulang.

c. Tes

Penelitian ini menggunakan soal bentuk uraian yaitu alat penilaian yang menuntut peserta didik untuk mengingat, memahami, dan mengorganisasikan gagasannya atau hal-hal yang sudah dipelajari, dengan cara mengemukakan atau mengekspresikan gagasan tersebut dalam bentuk uraian tertulis dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Alat ini dapat menilai berbagai kemampuan misalkan seperti mengemukakan pendapat, berpikir kritis, berpikir kreatif dan pemecahan masalah.⁷

Tabel.3.2 Kisi-kisi Soal kognitif

Materi	Pertanyaan
Asmaul Husna	Apa yang dimaksud dengan Asmaul Husna?
	Sebutkan jumlah Asmaul Husna yang wajib kita ketahui
	Apa arti dari Ar-rahman
	Apa arti dari Ar-rahim
	Nama yang mencerminkan kemuliaan dan kebesaran zatNya.

⁷ Kunandar, *Penilaian Autentik Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013* Jakarta PT. Raja Grafindo Persada, 2013 hlm. 209.

	Allah Swt. mempunyai kedudukan yang Mahatinggi disebut....
--	--

d. Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dimana dokumentasinya bisa berbentuk dalam tulisan, gambar, karya-karya, sketsa, sejarah kehidupan ataupun catatan harian yang telah berlalu. Contohnya seperti benda-benda alam, benda-benda yang mengandung jejak aktivitas manusia seperti temuan arkeologis, model, mainan edukasi, dan karya seni. Adapun data yang diperoleh oleh dokumentasi ialah daftar nama siswa, profil sekolah dan dokumentasi yang dilakukan pada saat penelitian yaitu berupa pengambilan foto.

Alasan saya mengapa mengambil kelas II-D, seorang guru sebelum melakukan pembelajaran guru harus melakukan pendekatan terlebih dahulu kepada siswa, supaya mereka dapat lebih tertarik apa yang diajarkan oleh guru yang mengajar di kelas II-D. Didalam suasana ruangan siswa lebih banyak diamnya dibandingkan aktif dikelas, dan kurang aktif dari kelas lainnya. Dan seorang guru sering memberikan hadiah kepada siswa-siswinya agar mereka lebih aktif dan semangat buat belajarnya.

e. Angket

Angket merupakan suatu cara pengumpulan cara atas suatu penelitian mengenai suatu masalah yang umumnya banyak

menyangkut tentang kepentingan umum. Angket dilakukan dengan mengedarkan suatu daftar pernyataan yang formulir-formulir akan diajukan secara tertulis kepada sejumlah subyek untuk mendapatkan tanggapan, informasi, jawaban, dan sebagainya. Angket yang akan digunakan berfungsi untuk membuat respon peserta didik mengetahui angket validator ahli media pembelajaran kepada guru, validator ahli pembelajaran tematik pada guru kelas. Dan akan menggunakan skala likert 1-5 dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), netral (N), setuju (S), sangat setuju (SS).

Tabel. 3.3 Kisi-kisi angket Respon siswa/I pembelajaran Asmaul Husna dengan media animasi

No	Pertanyaan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Pembelajaran Asmaul Husna lebih mudah dipahami dengan menggunakan Media Animasi					
2	Pembelajaran Asmaul Husna sangat menyenangkan dengan media animasi					
3	Dengan media animasi Peserta didik semakin antusias dalam belajar Asmaul Husna					

4	Media animasi sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Asmaul Husna					
5	Media animasi mempermudah Peserta didik dalam menghafal dan mengenal Asmaul Husna					

1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa pengamatan langsung (teknik observasi), wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan dalam melakukan penelitian di lapangan nantinya untuk mempermudah peneliti dalam melakukan tindakan sesuai dengan hasil yang akan diharapkan oleh peneliti:

Tabel 3.4 Instrumen Penelitian

Fase	Aspek yang dinilai Instrument Data yang diamati Respond	Aspek yang dinilai Instrument Data yang diamati Respon	Aspek yang dinilai Instrument Data yang diamati Respond	Aspek yang dinilai Instrument Data yang diamati Respond
Analysis	Analisis kebutuhan	Format wawancara Lembar observasi	Kebutuhan pengembangan media pembelajaran	Guru Siswa
Design	-	Format wawancara	Kebutuhan pengembangan media	-

			pembelajaran	
Development	Validitas produk	Lembar validasi	Kevalitan media pembelajaran	Ahli materi Ahli media Ahli pembelajaran
Implementation	Praktikalitas produk	Angket respon siswa	Kemudahan siswa ketika menggunakan media pembelajaran	Siswa
Evaluation	Efektivitas produk	Tes hasil belajar	Ketercapaian tujuan pembelajaran	Siswa

a. Instrumen Validitas

Validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Untuk memperoleh data yang tepat perlu dilakukan validasi data yang menggunakan lembar validasi ahli. Lembar validasi dinilai oleh setiap validator ahli terhadap media pembelajaran berbasis media Animasi. Validator ahli yang dimaksud merupakan guru bidang studi Aqidah Akhlah kelas II-D Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan, dan Dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addry Padangsidempuan.

Lembar validasi pakar ini digunakan untuk melakukan uji pakar materi dan uji pakar media pembelajaran yang akan digunakan. Lembar validasi ini digunakan untuk memvalidasi produk awal dan untuk menguji kelayakan media video animasi

sebelum diujicobakan pada kelas yang akan diteliti.

1. Validasi Materi

Validasi pakar materi bertujuan untuk menilai kesesuaian materi yang terdapat dalam video animasi untuk meningkatkan keterampilan Hafalan asmaul husna. Selain itu, tujuan lainnya adalah untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan guna meningkatkan keunggulan produk sehingga dapat diuji dengan baik. Untuk pengujian validitas materi, digunakan instrumen untuk mengukur validitas materi yang terkandung dalam produk video animasi yang bertujuan untuk meningkatkan Antusias Hafalan Asmaul Husna peserta didik. Berikut adalah rincian instrumen validasi materi yang dapat ditemukan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.5 Rangkaian Uji Materi oleh Pakar

No	Aspek Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
A. KUALITAS ISI					
1	Ketepatan materi pembelajaran				
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik				
3	Kelengkapan materi yang disajikan				
4	Keseimbangan dalam memberikan materi dan contoh				
5	Jumlah animasi yang memadai				
6	Kemampuan menarik perhatian peserta didik				
B. KUALITAS PEMBELAJARAN					
1	Keefektifan sebagai alat bantu pembelajaran bagi peserta didik				
2	Kemampuan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran				

3	Dampak yang dihasilkan terhadap peserta didik				
4	Dampak yang dihasilkan terhadap guru				

Dalam metode yang diterapkan untuk menganalisis data hasil uji validasi materi, digunakan teknik deskriptif persentase dan kategoris. Skor yang diperoleh dari pengukuran oleh ahli akan dijumlahkan. Selanjutnya, skor yang telah terkumpul akan dipresentasikan menggunakan rumus yang telah ditentukan sebagai berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

AP : Angka Persentase

Skor Aktual : Nilai yang diberikan oleh ahli penilai

Skor Ideal : Nilai maksimal yang dapat dicapai dalam penilaian

Persentase dapat dikelompokkan ke dalam kategori yaitu:

Tabel 3.6 Klasifikasi Penilaian Uji Materi

Interval	Kategori
81 – 100 %	Paling Memuaskan
61 – 80 %	Sangat Memuaskan
41 – 60 %	Cukup
21 – 40 %	Kurang

2. Uji Validitas Media

Tujuan dari validasi media adalah untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk media video

animasi yang dirancang untuk meningkatkan hafalan dan sikap spiritual peserta didik kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan. Validasi media juga dimaksudkan untuk memahami serta mengevaluasi produk video animasi. Instrumen validasi media digunakan untuk menilai validitas produk video animasi yang dirancang untuk meningkatkan hafalan Asmaul Husna peserta didik kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan. Berikut adalah rincian kisi-kisi instrumen validasi media:

Tabel 3.7 Rangkaian Uji Pakar Media

No	Aspek Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
A. PENAMPILAN					
1	Daya Tarik Latar Belakang Media				
2	Ketajaman dan jelasnya gambar				
3	Ketepatan ukuran gambar				
4	Kesesuaian warna				
5	Ketepatan jenis dan ukuran huruf				
6	Kejelasan suara dalam penjelasan materi				
B. KELENGKAPAN MEDIA					
7	Penyelenggaraan topik pembahasan yang komprehensif				
8	Kelengkapan gambar sesuai dengan materi				
9	Kelengkapan judul dan keterangan judul				
C. ANIMASI					
10	Kesesuaian animasi dengan materi				
11	Daya tarik animasi				
12	Kejelasan dalam pemahaman animasi				

Dalam metode yang diterapkan untuk menganalisis data hasil validasi oleh ahli media, digunakan cara persentase untuk mengevaluasi validitas produk media video animasi yang bertujuan untuk meningkatkan hafalan asmaulhusna dan sikap spiritual peserta didik kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan. Skor yang diberikan oleh ahli kemudian diakumulasi, dan hasilnya akan dihitung untuk kemudian dipresentasikan dengan menggunakan rumus berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

AP : Angka Persentase

Skor Aktual : Nilai yang diberikan oleh ahli penilai

Skor Ideal : Nilai maksimal yang dapat dicapai dalam penilaian

Persentase dapat dikelompokkan ke dalam kategori yaitu:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HUSAIN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

Tabel 3.8 Klasifikasi Penilaian Ahli Media

Interval	Kategori
81 – 100 %	Paling Memuaskan
61 – 80 %	Sangat Memuaskan
41 – 60 %	Cukup
21 – 40 %	Kurang

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kevalidan Data Video Animasi

Pengujian kevalidan dilakukan untuk mengevaluasi ketepatan produk yang telah dikembangkan. Proses pengujian kevalidan menggunakan skala rating dengan rentang penilaian dari 1 sampai 4.

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

AP : Angka Persentase

Skor Aktual : Nilai yang diberikan oleh ahli penilai

Skor Ideal : Nilai maksimal yang dapat dicapai dalam penilaian

Berdasarkan data yang dihasilkan, dapat dikelompokkan ke dalam 4 kategori, yaitu:

Tabel 3.9 Klasifikasi Validitas Data Video Animasi

Interval	Kategori
81 – 100 %	Paling Memuaskan
61 – 80 %	Sangat Memuaskan
41 – 60 %	Cukup
21 – 40 %	Kurang

H. Analisis Data Keefektifan Video Animasi

Dalam proses analisis data, evaluasi dilakukan melalui penilaian pretest dan posttest yang diterapkan kepada peserta didik. Skor yang berhasil diperoleh oleh peserta didik kemudian dijadikan persentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

AP : Angka Persentase

Skor Aktual : Jumlah skor yang diperoleh oleh peserta didik.

Skor Maksimal : Skor tertinggi yang dapat dicapai dalam suatu penilaian.

Media animasi memberikan efek positif yang signifikan ketika prestasi belajar peserta didik mencapai tingkat yang baik, mencapai nilai KKM sebesar 70%. Hasil persentase ini diklasifikasikan ke dalam 5 kategori yaitu:

Tabel 3.10 Evaluasi Efektivitas Media Animasi

Interval	Kategori
90 – 100 %	Paling Memuaskan
75 – 89 %	Sangat Memuaskan
65 – 74 %	Baik
55 – 64 %	Cukup
0 – 54 %	Buruk

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Singkat Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pakpak Bharat merupakan salah satu lembaga Pendidikan formal yang terletak dalam wilayah kota Padangsidempuan yang berlokasi di jalan H. T. Rizal Nurdin Km. 6,5 Pal-IV Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara Kota Padangsidempuan. Madrasah ini berdiri pada tahun 2004 awalnya adalah MI Filial Sihadabuan. Dari proses perkembangan yang dialami oleh MI Filial Sihadabuan ditinjau dari jumlah murid dan keadaan yang memadai serta keinginan masyarakat yang berkualitas, sehingga MI Filial Sihadabuan dinegerikan oleh pemerintah pada tgl 9 Maret 2009.¹

Berdasarkan surat keputusan Menteri Agama RI. Nomor 47 Tahun 2009. Sejak saat itulah MI Filial Sihadabuan berubah menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan. Sejak dinegerikan, Madrasah ini ada pergantian Kepemimpinan yaitu: tahun 2005-2009 di Pimpin Oleh Janna Simatupang, S.Ag., S.Pd, Tahun 2009-2011 di Pimpin Oleh Tamsul Pane, S.Ag, Tahun 2011-2013 di Pimpin Oleh Drs. H. Jamil

¹ Wawancara dengan salah satu Anggota Tata Usaha di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan

Tanjung, Tahun 2013-2016 di Pimpin Oleh Dra. Hj. Erlina Nasution, M.M,
Tahun 2016 – Sekarang di Pimpin Oleh Hj. Nurhayani, S.Ag.

2. Letak Geografis Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan apabila dilihat dari segi fisiknya cukup memadai dan bisa dikatakan baik. Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan terletak di atas lahan tanah seluas $\pm 5.000^2$, Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan terletak $\pm 6,5$ Km. dari pusat kota padangsidimpuan yang beralamat di jalan H. T. Rizal Nurdin Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara.

3. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan

a. Visi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan

Adapun yang menjadi Visi dari Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan yaitu menjadikan insan yang agamis, Berprestasi dan Disiplin. Dalam hal ini terdapat indikator-indikator yang dapat dicapai diantaranya :

1. Indikator Agamis:

- a) Terbiasa dalam melaksanakan sholat lima waktu
- b) Terbiasa dalam membaca doa setiap memulai pelajaran dan mengakhiri pelajaran
- c) Mampu menghafal juz 30
- d) Mampu melaksanakan dan hafal doa sholat dhuha

- e) Mampu mengumandangkan azan bagi siswa laki laki
- f) Mampu menjadi imam sholat
- g) Mampu melaksanakan sholat jenazah
- h) Mampu menjadi khatib sholat jum'at

2. Indikator Berprestasi

- a) Unggul dalam pencapaian nilai USBN
- b) Unggul dalam lomba berbagai mata pelajaran
- c) Unggul dalam lomba bidang olahraga
- d) Unggul dalam berbagai lomba seni
- e) Unggul dalam lomba keagamaan
- f) Unggul dalam lomba pidato

3. Indikator Disiplin

- a) Disiplin dalam berpakaian
- b) Disiplin dalam menggunakan waktu
- c) Disiplin dalam mengerjakan tugas

b. Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan

Adapun Misi dari Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2

Padangsidimpuan yaitu:

- 1) Membiasakan siswa dalam melaksanakan sholat 5 waktu
- 2) Membiasakan siswa dalam membaca doa setiap memulai pelajaran dan mengakhiri pelajaran
- 3) Mewajibkan siswa menghafal juz 30 bagi siswa kelas 6
- 4) Melaksanakan sholat dhuha setiap harinya di lingkungan madrasah

- 5) Melatih siswa agar mampu mengumandangkan azan bagi siswa laki laki
- 6) Melatih siswa agar mampu menjadi imam sholat
- 7) Melatih siswa agar mampu melaksanakan sholat jenazah bagi siswa kelas 5 dan 6
- 8) Melatih siswa agar mampu menjadi khatib sholat jum'at bagi siswa kelas 6
- 9) Mencapai nilai USBN yang lebih baik dari tahun sebelumnya
- 10) Mampu meraih juara dalam lomba berbagai mata pelajaran
- 11) Mampu meraih juara dalam lomba bidang olahraga
- 12) Mampu meraih juara dalam berbagai lomba seni
- 13) Mampu meraih juara dalam lomba keagamaan
- 14) Mampu meraih juara dalam lomba pidato
- 15) Mampu menerapkan Disiplin dalam berpakaian
- 16) Mampu menerapkan Disiplin dalam menggunakan waktu
- 17) Mampu menerapkan Disiplin dalam mengerjakan tugas

4. Tujuan Madrasah

Adapun yang menjadi tujuan dari Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa terbiasa dalam melaksanakan sholat 5 waktu
- 2) Siswa terbiasa dalam membaca doa setiap memulai pelajaran dan mengakhiri pelajaran

- 3) Siswa mampu menghafal juz 30 bagi siswa kelas 6, dan menjadi salah satu syarat bagi kelulusan siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan
- 4) Siswa mampu melaksanakan sholat dhuha baik lingkungan madrasah ataupun diluar lingkungan madrasah
- 5) Siswa mampu mengumandangkan azan bagi siswa laki laki
- 6) Siswa mampu menjadi imam sholat
- 7) Siswa mampu melaksanakan sholat jenazah bagi siswa kelas 5 dan 6
- 8) Siswa mampu menjadi khatib sholat jum'at bagi siswa kelas 6
- 9) Nilai rata-rata USBN yang lebih baik dari tahun sebelumnya
- 10) Meraih juara dalam lomba berbagai mata pelajaran
- 11) Meraih juara dalam lomba bidang olahraga
- 12) Meraih juara dalam berbagai lomba seni
- 13) Meraih juara dalam lomba keagamaan
- 14) Meraih juara dalam lomba pidato
- 15) Siswa menerapkan Disiplin dalam berpakaian
- 16) Siswa menerapkan Disiplin dalam menggunakan waktu
- 17) Siswa menerapkan Disiplin dalam mengerjakan tugas

5. Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan

Untuk kurikulum tingkat satuan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Padangsidempuan mengacu pada KMA Nomor 184 Tahun 2019 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum pada Madrasah dan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 6980 Tahun 2019 tentang

Petunjuk Teknis Penyusunan dan Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Berikut struktur Kurikulum pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Padangsidempuan Tahun Pelajaran 2020 / 2021.

Tabel 4. 1 Struktur Kurikulum

Komponen	Kelas dan Aalokasi Waktu					
	I	II	III	IV	V	VI
Kelompok A						
1. Pendidikan Agama Islam						
a. Al-Qur'an Hadist	2	2	2	2	2	2
b. Aqidah Akhlak	2	2	2	2	2	2
c. Fiqih	2	2	2	2	2	2
d. SKI	-	-	2	2	2	2
2. Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan	5	5	6	4	4	4
3. Bahasa Indonesia	8	9	10	7	7	7
4. Bahasa Arab	2	2	2	2	2	2
5. Matematika	5	6	6	6	6	6
6. Ilmu Pengetahuan Alam	-	-	-	3	3	3
7. Ilmu Pengetahuan Sosial	-	-	-	3	3	3
Kelompok B						
1. Seni Budaya dan Prakarya	4	4	4	5	5	5
2. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	4	4	4	4	4	4

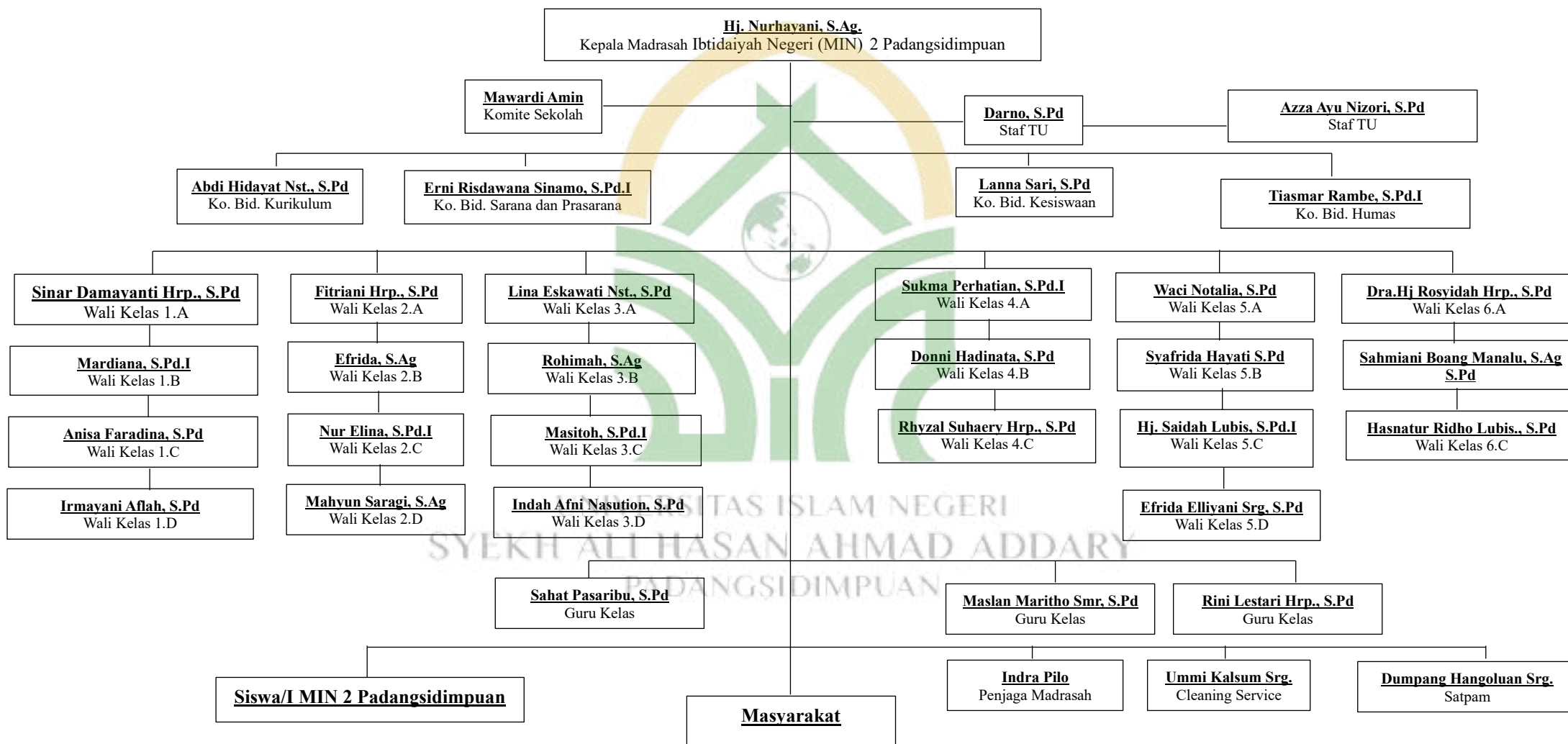
6. Keadaan Tenaga Pendidik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan

Keadaan guru atau tenaga pendidik merupakan faktor pokok demi terlaksananya proses pendidikan. Guru adalah orang yang memberikan pesan dan informasi yang mengandung pengetahuan dan sebagai penyampai nilai- nilai serta mengembangkan bakat dan kemampuan anak didik dalam lembaga pendidikan. Dalam hal ini Untuk mengetahui nama, jabatan dan bidang studi pengajarannya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Data Guru & Pegawai Tata Usaha Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2
Padangsidempuan

No	Nama	L/P	Pendidikan	Jabatan	Pangkat/Gol. Ruang
1	Hj. Nurhayani, S.Ag	P	S1	Kepala	PNS
2	Abdi Hidayat Nasution, S.Pd	L	S1	Koor. Kurikulum	PNS
3	Lanna Sari, S.Pd	P	S1	Koor. Kesiswaan	PNS
4	Tiasmar Rambe, S.PdI	P	S1	Koor. Humas	PNS
5	Dra Hj. Rosyidah Harahap	P	S1	Guru	PNS
6	Sahmiani Boang Manalu, S.Ag	P	S1	Guru	PNS
7	Nur Elina, S.PdI	P	S1	Guru	PNS
8	Hj. Saidah Lubis, S.PdI	P	S1	Guru	PNS
9	Sinar Damayanti Harahap, S.Pd	P	S1	Guru	PNS
10	Erni Risdawana Sinamo, S.PdI	P	S1	Guru	PNS
11	Hasnatur Ridha Lubis, S.PdI	P	S1	Guru	PNS
12	Mahyun Saragih, S.Ag	P	S1	Guru	PNS
13	Sukma Prihatin, S.PdI	P	S1	Guru	PNS
14	Lina Eskawati Nst S.Pd	P	S1	Guru	PNS
15	Efrida, S.Ag	P	S1	Guru	PNS
16	Rohimah, S.Ag	P	S1	Guru	PNS
17	Ryhzal Suaery Harahap, S.Pd	L	S1	Guru	PNS
18	Waci Notalia, S.Pd	P	S1	Guru	PNS
19	Mora Rimonda, S.PdI	P	S1	Guru	PNS
20	Masitoh, S.Pd	P	S1	Guru	PNS
21	Indah Afni Nasution, S.Pd	P	S1	Guru	GTT
22	Fitriana Harahap, S.Pd	P	S1	Guru	GTT
23	Irmayani Aflah, S.PdI	P	S1	Guru	GTT
24	Mardiana, S.PdI	P	S1	Guru	GTT
25	Syafrida Hayati, S.Pd	P	S1	Guru	GTT
26	Rini Lesttari, S.Pd	P	S1	Guru	GTT
27	Maslan Marito Simamora, S.PdI	P	S1	Guru	GTT
28	Donni Hadinata, S.Pd	L	S1	Guru	GTT
29	Efrida Eliyani Siregar, S.PdI	P	S1	Guru	GTT
30	Anisa Farahdina, S.Pd., SD	P	S1	Guru	GTT
31	Darno, S.Pd	L	S1	Staf TU	PTT
32	Indra Pilo	L	SMA	Penjaga Sekolah	PTT
33	Ummi Kalsum Siregar	P	SMA	Cleaning Service	PTT
34	Dumpang Hangoluan Siregar	L	SMA	Satpam	PTT

7. Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan



8. Keadaan Siswa/I di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan

Dalam proses belajar mengajar ada yang berperan sebagai guru dan ada juga yang berperan sebagai siswa. Siswa merupakan sasaran pendidikan yang akan dibina dan dibimbing bahkan akan dibentuk sesuai dengan potensi dan bakat yang dimiliki anak tersebut. Oleh karena itu, kedudukan siswa dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, sehingga dengan adanya yang berperan sebagai siswa maka ada pula yang berperan sebagai guru atau pendidik. Jumlah siswa/I Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan dapat dilihat pada tabel berikut:²

Tabel 4.3 Jumlah Siswa/I Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan

No	Kelas	Jumlah Siswa/I		Total
		Lk.	Pr.	
1	1. A	16	12	28
2	1. B	14	14	28
3	1. C	15	13	28
4	1. D	14	14	28
5	2. A	15	14	29
6	2. B	14	14	28
7	2. C	15	13	28
8	2. D	16	12	26
9	3. A	8	12	20
10	3. B	9	11	20
11	3. C	7	14	21

² Dokumen Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 padangsidempuan

12	3. D	9	13	22
13	IV. A	10	17	27
14	IV. B	17	11	28
15	IV. C	14	14	28
16	IV. D	8	11	19
17	V. A	12	12	24
18	V. B	9	14	23
19	V. C	11	14	25
20	VI. A	18	17	35
21	VI. B	19	16	35
22	VI. C	15	20	35

9. Kondisi Sarana Prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2

Padangsidempuan

Sarana prasarana merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan lancar jika ditunjang dengan dengan sarana prasarana belajar yang memadai. Dengan demikian, kelengkapan fasilitas yang dibutuhkan dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah tersebut. Sehubungan dengan hal diatas, fasilitas atau sarana prasarana pendukung kegiatan pembelajaran yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan dapat dilihat pada table berikut:³

³ Dokumen Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 padangsidempuan

Tabel 4. 4 Sarana Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan

No	Ruang	Jumlah	Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kepala	1	1		
2	Ruang Guru	1	1		
3	Ruang Kelas	20	15	5	
4	Ruang Perpustakaan	1		1	
5	Ruang UKS	1		1	
6	Listrik	1	1		
7	Mushollah	1	1		
8	Leptop	4	2	2	
9	Komputer	2	1	1	
10	Fasilitas Internet	1	1		
11	Tempat Parkir	1	1		
12	Pos Satpam	1	1		
13	Kantin	1	1		
14	Kamar Mandi Kepala	1	1		
15	Kamar Mandi Guru dan Staf TU	1	2		
16	Kamar mandi Siswa	4	3	1	
17	Proyektor	1	1		
18	Ruang Tata Usaha	1	1		
19	Gudang	1	1		
20	Lapangan Olahraga	1	1		

B. Temuan Khusus

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan media video animasi pada pembelajaran Aqidah Akhlak dengan materi Asmaul Husna bagi peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) telah terlaksana dengan

menggunakan metode Research and Development (R&D). Model yang digunakan dalam pengembangan media video animasi pada pembelajaran pembelajaran Aqidah Akhlak dengan materi Asmaul Husna bagi peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) dengan menggunakan model ADDIE.

Model ADDIE terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Uji Coba), dan *Evaluation* (Perbaikan). Dalam penelitian ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Produk yang dihasilkan yaitu berupa video animasi untuk meningkatkan peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) dalam menghafal Asmaul Husna. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan. Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam penelitian :

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisa merupakan tahap pengumpulan data yang terkait dengan permasalahan. Ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai hal yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran. Adapun tahap pertama yang dilakukan adalah mencari permasalahan. Dalam tahap ini, peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu dengan Ibu Mahyun Saragih, S.Ag, sebagai guru Aqidah Akhlak kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tatap

langsung dengan materi Asmaul Husna belum pernah menggunakan media video animasi dikarenakan adanya kendala fasilitas ruangan yaitu LCD dan Sarana Prasarana lainnya.

Pembelajaran hanya sering dilakukan dengan menggunakan buku dan menulis di papan tulis. Dari hasil wawancara, kemudian dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media video animasi yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dalam pembelajaran dan menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar Menghafal Asmaul Husna. Dalam hal ini sesuai Hasil wawancara dengan salah satu guru di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa dalam penyampaian materi asmaul husna lebih cenderung monoton Kemudian metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu metode ceramah, yaitu metode ceramah kurang menarik, sehingga siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru dan merasa bosan.

Proses belajar akan sangat membosankan bagi siswa jika dilaksanakan dalam durasi yang sangat cukup lama. Siswa yang memiliki gaya belajar visual akan menjadi sangat bosan dan tidak dapat menerima informasi dan pengetahuan. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa tidak mampu mengerjakan latihan soal dengan baik. Selain itu guru juga

menggunakan media pembelajaran untuk menambah antusiasme peserta didik dalam belajar. Dan media pembelajaran.

Wawancara dengan salah satu peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan mengatakan bahwa, pembelajaran asmaul husna sangatlah membosankan karena banyaknya materi yang harus dihafal, kemudian peserta didik ingin adanya sebuah hal yang dapat dilakukan dalam pembelajaran tersebut menarik perhatian mereka sehingga menambah antusias dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memiliki inisiatif untuk merancang sebuah produc desain seperti vidio animasi. Berupa lagu-lagu Asmaul Husna.

b. *Design* (Perancangan)

Setelah melakukan tahap analisis, tahap yang kedua yaitu tahap perancangan. Dalam tahap ini peneliti menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Pada tahap ini, peneliti membuat gambaran dari isi media pembelajaran video animasi yang akan dikembangkan.

1. Penyusunan Media Video Animasi

- a. Menetapkan judul dan tema media video animasi Judul media video animasi disesuaikan dengan pembelajaran Aqidah Akhlak dengan materi“Asmaul Husna!” materi pembelajaran tentang Mengenal nama-nama yang baik dan bagus bagi Allah Swt dan dan menghafalnya”. Tema yang dipilih berkaitan dengan kehidupan sehari-hari agar peserta didik dapat memahami secara langsung.

- b. Menyiapkan sumber dari modul Ajar pada kurikulum merdeka serta mencari referensi dari internet.
- c. Merancang isi media video animasi Adapun isi yang dibuat pada media video animasi terdiri dari materi, identitas perancang, Lagu islami Asmaul Husna yang dilengkapi arab, latin dan arti. Berikut adalah penjelasan dari isi media video animasi yang telah dirancang.

1. Pembukaan

Pada tampilan awal video animasi terdapat pembukaan yang berisi tentang materi yang akan disampaikan dalam video animasi yaitu Mengenal Nama-nama Allah yang indah dan bagus.



Gambar 4.1 Menu Tampilan Awal



Gambar 4.2 Devinisi Asmaul Husna

2. Materi Pembelajaran

Pada materi pembelajaran berisi tentang Nama-nama yang indah dan baik bagi Allah antara lain Ar- Rahman yang berarti maha pengasih, Ar- Rahim Maha Penyayang dan yang lainnya serta mampu menghafal dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4.3 Intro Musik



Gambar 4. 4 Nama Allah yang Maha Pengasih



Gambar 4. 5 Nama Allah yang Maha Penyayang



Gambar 4. 6 Nama Allah yang Maha Merajai



Gambar 4. 7 Nama Allah yang Maha Suci



Gambar 4. 8 Nama Allah yang Maha Sejahtera



Gambar 4.9 Nama Allah yang Maha Menjaga Keamanan



Gambar 4.10 Nama Allah yang Maha Memelihara



Gambar 4.11 Nama Allah yang Maha Perkasa



Gambar 4.12 Nama Allah yang Maha Kuasa



Gambar 4.13 Nama Allah yang Maha Agung



Gambar 4.14 Nama Allah yang Maha Menciptakan



Gambar 4.15 Nama Allah yang Maha Mengadakan



Gambar 4.16 Nama Allah yang Maha Membentuk



Gambar 4.17 Nama Allah yang Maha Pengampun



Gambar 4.18 Nama Allah yang Maha Perkasa



Gambar 4.19 Nama Allah yang Maha Memberi



Gambar 4.20 Nama Allah yang Maha Memberi Rezeki



Gambar 4.21 Nama Allah yang Maha Memberi Keputusan



Gambar 4.22 Nama Allah yang Maha Mengetahui



Gambar 4.23 Nama Allah yang Maha Menyempitkan



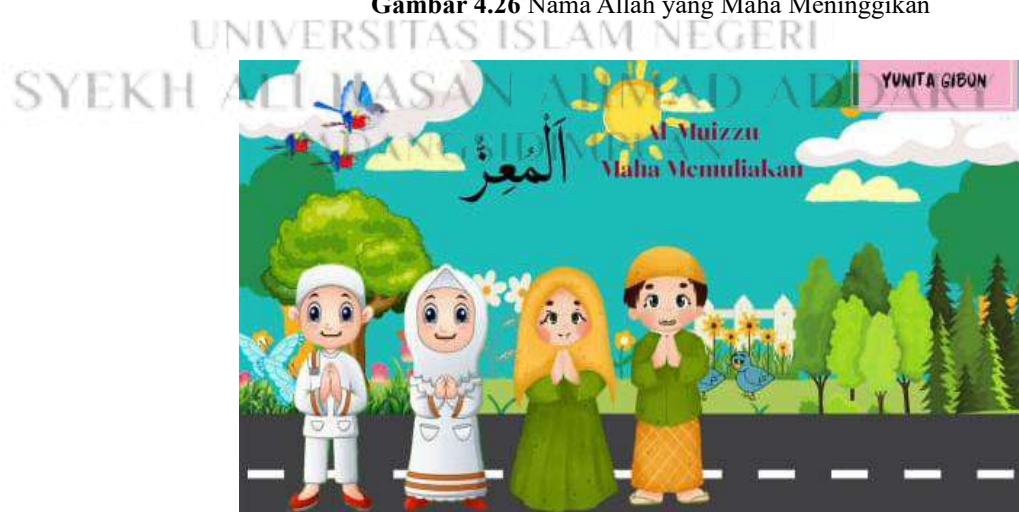
Gambar 4.24 Nama Allah yang Maha Melapangkan



Gambar 4.25 Nama Allah yang Maha Merendahkan



Gambar 4.26 Nama Allah yang Maha Meninggikan



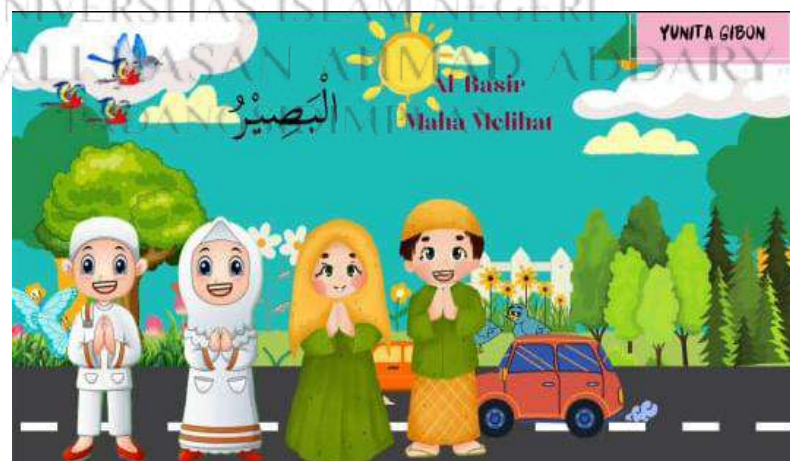
Gambar 4.27 Nama Allah yang Maha Memuliakan



Gambar 4.28 Nama Allah yang Maha Menghinakan



Gambar 4.29 Nama Allah yang Maha Mendengar



Gambar 4.30 Nama Allah yang Maha Melihat



Gambar 4.31 Nama Allah yang Maha Memutuskan Hukum



Gambar 4.32 Nama Allah yang Maha Adil



Gambar 4.33 Nama Allah yang Maha Halus



Gambar 4.34 Nama Allah yang Maha Mengetahui



Gambar 4.35 Nama Allah yang Maha Penyantun



Gambar 4.36 Nama Allah yang Maha Agung



Gambar 4.37 Nama Allah yang Maha Pengampun



Gambar 4.38 Nama Allah yang Maha Menerima Syukur



Gambar 4.39 Nama Allah yang Maha Tinggi



Gambar 4.40 Nama Allah yang Maha Besar



Gambar 4.41 Nama Allah yang Maha Pemelihara



Gambar 4.42 Nama Allah yang Maha Pemelihara



Gambar 4.43 Nama Allah yang Maha Perhitungan



Gambar 4.44 Nama Allah yang Maha Luhur



Gambar 4.45 Nama Allah yang Maha Mulia



Gambar 4.46 Nama Allah yang Maha Mengawasi



Gambar 4.47 Nama Allah yang Maha Memperkenankan



Gambar 4.48 Nama Allah yang Maha Luas



Gambar 4.49 Nama Allah yang Maha Bijaksana



Gambar 4.50 Nama Allah yang Maha Mencintai



Gambar 4.51 Nama Allah yang Maha Mulia



Gambar 4.52 Nama Allah yang Maha Membangkitkan



Gambar 4.53 Nama Allah yang Maha Menyaksikan



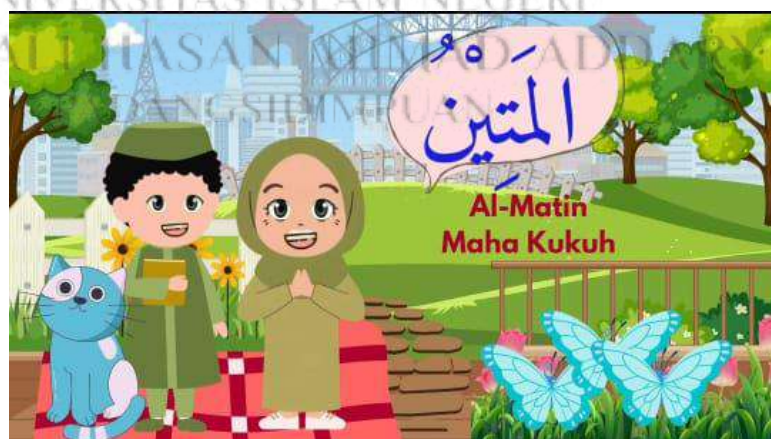
Gambar 4.54 Nama Allah yang Maha Benar



Gambar 4.55 Nama Allah yang Maha Mewakili



Gambar 4.56 Nama Allah yang Maha Kuat



Gambar 4.57 Nama Allah yang Maha Kukuh



Gambar 4.58 Nama Allah yang Maha Melindungi



Gambar 4.59 Nama Allah yang Maha Terpuji



Gambar 4.60 Nama Allah yang Maha Menghitung



Gambar 4.61 Nama Allah yang Maha Memulai



Gambar 4.62 Nama Allah yang Maha Mengembalikan



Gambar 4.63 Nama Allah yang Maha Menghidupkan



Gambar 4.64 Nama Allah yang Maha Mematikan



Gambar 4.65 Nama Allah yang Maha Hidup



Gambar 4.66 Nama Allah yang Maha Sendiri



Gambar 4.67 Nama Allah yang Maha Menemukan



Gambar 4.68 Nama Allah yang Maha Mulia



Gambar 4.69 Nama Allah yang Maha Tunggal



Gambar 4.70 Nama Allah yang Maha Esa



Gambar 4.71 Nama Allah yang Maha Dibutuhkan



Gambar 4.72 Nama Allah yang Maha Kuasa



Gambar 4.73 Nama Allah yang Maha Kuasa



Gambar 4.74 Nama Allah yang Maha Mendahulukan



Gambar 4.75 Nama Allah yang Maha Mengahirkan



Gambar 4.76 Nama Allah yang Maha Awal



Gambar 4.77 Nama Allah yang Maha Akhir



Gambar 4.78 Nama Allah yang Maha Nyata



Gambar 4.79 Nama Allah yang Maha Tersembunyi



Gambar 4.80 Nama Allah yang Maha Memerintah



Gambar 4.81 Nama Allah yang Maha Tinggi



Gambar 4.82 Nama Allah yang Maha Dermawan



Gambar 4.83 Nama Allah yang Maha Penerima Tobat



Gambar 4.84 Nama Allah yang Maha Pengancam



Gambar 4.85 Nama Allah yang Maha Pemaaf



Gambar 4.86 Nama Allah yang Maha Pelimpah Kasih



Gambar 4.87 Nama Allah yang Maha Pemilik Kerajaan



Gambar 4.88 Nama Allah yang Maha Keluhuran dan Kemurahan



Gambar 4.89 Nama Allah yang Maha Adil



Gambar 4.90 Nama Allah yang Maha Mencegah



Gambar 4.91 Nama Allah yang Maha Kaya



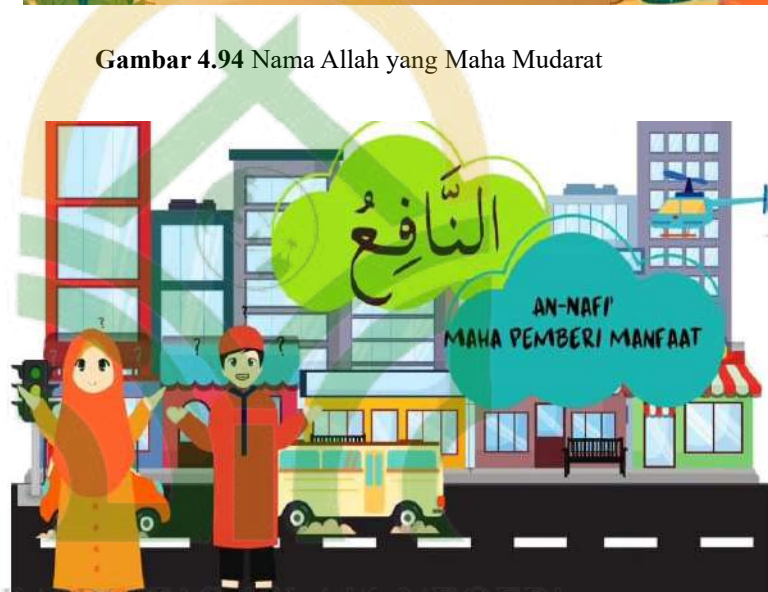
Gambar 4.92 Nama Allah yang Maha Pemberi Kekayaan



Gambar 4.93 Nama Allah yang Maha Mencegah



Gambar 4.94 Nama Allah yang Maha Mudarat



Gambar 4.95 Nama Allah yang Maha Pemberi Manfaat



Gambar 4.96 Nama Allah yang Maha Pemilik Cahaya



Gambar 4.97 Nama Allah yang Maha Pemberi Hidayah



Gambar 4.98 Nama Allah yang Maha Pencipta Pertama



Gambar 4.99 Nama Allah yang Maha Kekal



Gambar 4.100 Nama Allah yang Maha Mewarisi



Gambar 4.101 Nama Allah yang Maha Membimbing



Gambar 4.102 Nama Allah yang Maha Penyabar



Gambar 4.103 Penutup

c. *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap ini, media yang telah dirancang dan dibuat kemudian diujikan untuk mengetahui validitas dari media yang telah dibuat. Uji validitas dilakukan oleh Bpk. Dr. Hamka, M.Hum selaku dosen Bahasa Inggris di Fakultas Tarbiyah UIN Syahada Padangsidempuan. Dengan kategori Validator pakar media dan untuk Validator pakar materi oleh ibu Mahyun Saragi, S.Ag selaku guru Aqidah Akhlak kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan. Dalam uji validitas terdapat dua proses, yaitu validasi ahli oleh pakar materi dan pakar media. Validator akan melakukan penilaian berdasarkan aspek kelayakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Peneliti akan diberikan saran dan komentar yang nantinya akan menjadi patokan dalam melakukan revisi perbaikan dan penyempurnaan media. Setiap pertanyaan memiliki skor maksimal 4 dan skor minimum 1. Setelah dilakukannya uji coba oleh pakar maka tahap selanjutnya adalah

melakukan uji coba produk tersebut ke sekolah yang telah ditentukan dengan melihat kelayakan dari media yang dirancang tersebut. Oleh karena itu tahap setelah dilakukannya uji coba media tersebut selanjutnya adalah FGD (Forum Grup Diskusi) dimana para pakar media dan materi, pengujian serta pembimbing duduk bersama dalam mengevaluasi hasil produk yang telah dirancang, adapun yang menjadi pakar media oleh Bpk. Dr. Hamka, M.Hum, Pakar materi oleh Bpk. Kimlansyah Ramadhan Siregar, S.Pd, Ibu. Dr. Zulhammi, S.Ag., M.Pd selaku pengujian I Ibu. Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag.,M.Pd selaku pengujian II, Bpk. Dr. Abdusima Nasution, MA selaku pembimbing II dan Bpk. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. Hal ini bertujuan agar produk yang dihasilkan dapat digunakan dan diterapkan dengan baik dan efisien.

d. *Implementation* (Implementasi/Eksekusi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem yang sedang atau sudah kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dipasang (diinstal) atau diset sedemikian rupa sehingga idealnya harus sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat diimplementasikan. Sesuai dengan sasarannya, produk ini diimplementasikan pada siswa kelas II-D Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan.

Produk penelitian yang telah dihasilkan bukanlah produk yang disusun harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem yang sedang atau sudah kita

buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dipasang (diinstal) atau di-set sedemikian rupa sehingga idealnya harus sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat diimplementasikan. Sesuai dengan sarannya, produk ini diimplementasikan pada siswa kelas II-D Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan.

e. *Evaluation* (Evaluasi/Umpun Balik)

Evaluasi adalah suatu proses untuk melihat apakah media yang sedang atau telah dibangun berhasil, dan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Pada penelitian ini proses evaluasi dilaksanakan dengan cara diberikan sebuah tes untuk mengetahui perubahan pada peserta didik setelah mengembangkan produk ini. Untuk mengetahui meningkatnya Hafalan Asmaul Husna peserta didik dilakukan dengan memberi soal pretest sebelum penerapan media pembelajaran berbasis media animasi kemudian diberikan soal posttest. Setelah itu hasil nilai pretest dan posttest dibandingkan. Sehingga melalui hasil tersebut yang dapat dilihat pada lampiran didapatkan keefektifan dari media pembelajaran berbasis media Animasi.

Proses evaluasi ini juga menentukan pengambilan keputusan yang diambil berdasarkan data yang lengkap, benar, dan akurat mengenai hal-hal yang terkait dengan permasalahan. Beberapa kemungkinan keputusan yang diambil yaitu:

1. Dilanjutkan, karena menunjukkan manfaat yang sangat positif terhadap media pembelajaran yang diterapkan.
2. Dilanjutkan dengan melakukan perubahan, penambahan atau penyempurnaan seperlunya.
3. Dihentikan, karena dari hasil evaluasi media pembelajaran tersebut menunjukkan tidak adanya manfaat.

C. Pembahasan dan Analisa Hasil Pengembangan

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan diperoleh secara langsung oleh peneliti dengan cara melakukan observasi dan wawancara ke instansi terkait. Peneliti bertemu dengan salah satu guru Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan.⁴ Berdasarkan pengidentifikasian yang telah dilakukan didapatkan beberapa masalah yang dihadapi, yaitu kurangnya kemampuan guru dalam mengkreasikan media pembelajaran sehingga siswa kurang fokus memperhatikan guru saat menyampaikan pembelajaran di depan kelas. Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang penuh dengan tulisan dan membuat siswa tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam video animasi pembelajaran Asmaul Husna yang dimulai dari mengenal nama-nama Allah, mengaplikasikan Asmaul Husna

⁴ Wawancara dengan salah satu guru di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan

dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menghafal nama-nama Allah. diharapkan mampu meningkatkan Antusias peserta didik dalam melaksanakan melaksanakan pembelajaran dan mengatasi permasalahan kurangnya sumber belajar yang mengedepankan praktek nyata dalam proses pembelajarannya di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpunan.

Tabel 4.5 Hasil wawancara dengan salah satu guru di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpunan

Nama Guru	Pertanyaan	Hasil Wawancara
	Apakah sebelumnya di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpunan telah menerapkan penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran?	Sudah, tetapi tidak untuk pembelajaran asmaul husna, karena pembelajaran asmaul husna biasa di lakukan dengan media audio saja
	Apakah kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpunan pernah memanfaatkan produk video animasi selama proses pembelajaran?	Belum, dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana yang dapat dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran
	Apakah guru menghadapi tantangan tertentu saat mengajar peserta didik untuk menghafal Asmaul Husna?	Ada, terutama Kurangnya perhatian siswa pada guru saat menyampaikan materi di depan kelas.
	Apakah ada hambatan yang dihadapi oleh peserta didik dalam upaya menghafal Asmaul Husna?	Ada, salah satunya ialah peserta didik kurang antusias dalam menghafal Asmaul Husna dikarenakan

		tidak adanya kreatifitas guru untuk meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran tersebut.
	Apakah video animasi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hafalan asmaul husna?	Tentu sangat dibutuhkan, karena dengan adanya vidio animasi dapat menumbuhkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara pada beberapa peserta didik dengan metode random sampling. Dari kegiatan tersebut didapatkan alasan peserta didik tidak fokus memperhatikan penyampaian materi oleh guru karena media pembelajaran hanya menggunakan media yang penuh dengan tulisan. Sedangkan peserta didik menginginkan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan media yang dapat memvisualisasikan materi hafalan Asmaul Husna secara langsung dan mudah diingat. Indikator dari kegiatan diatas menunjukkan data sebagai berikut:

- a. Peserta didik memiliki ketertarikan mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan sumber belajar yang menarik.
- b. Buku cetak merupakan sumber belajar yang sering digunakan guru dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.
- c. Peserta didik merasa pembelajaran lebih menyenangkan jika menggunakan sumber belajar dalam bentuk video animasi.

- d. Peserta didik merasa mendapatkan wawasan lebih jika sumber belajar melibatkan berbagai macam indera.
- e. Peserta didik berharap guru bisa memvisualisasikan materi Asmaul Husna dan bisa diulang-ulang.

2. Hasil Validasi Pakar Materi

Validasi pakar materi dilakukan oleh ibu Mahyun Saragi, S.Ag, Selaku guru Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan. Tujuan validasi materi adalah untuk menilai kualitas isi dan kualitas pembelajaran yang disajikan pada media video animasi. Validator akan memberikan komentar dan saran jika media ada beberapa yang kurang sesuai. Komentar dan saran kemudian dijadikan patokan peneliti untuk melakukan perbaikan materi yang sesuai. Validator dapat mengisi penilaian dengan diberikannya instrument penilaian yang didalamnya terdapat 12 indikator penilaian dengan skor maksimal 4 dan skor minimal 1 dari masing-masing indikator. Berikut ini adalah tabel data hasil uji pakar materi :

Tabel 4.6 Hasil Uji Pakar Materi

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR
A. KUALITAS ISI		
1	Ketepatan materi pembelajaran	3
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	2
3	Kelengkapan materi yang disajikan	2
4	Keseimbangan dalam memberikan materi dan contoh	2
5	Jumlah animasi yang memadai	2
6	Kemampuan menarik perhatian peserta didik	2

B. KUALITAS PEMBELAJARAN		
7	Dapat Memberikan bantuan pembelajaran bagi peserta didik	2
8	Kemampuan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran	2
9	Dampak yang dihasilkan terhadap peserta didik	2
10	Dampak yang dihasilkan terhadap guru	2
11	Bahasa yang mudah dipahami	1
Jumlah		22
Persentase		50%

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$\frac{11}{22} \times 100$$

$$= 50\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, materi yang terdapat pada pengembangan media video animasi mendapatkan jumlah skor 22 dengan presentase 50,0% termasuk kedalam kategori kurang baik. Karena, isi materi terdapat beberapa kesalahan atau kurang sesuai. Sehingga diperlukan revisi produk agar layak digunakan. Berikut adalah hasil data yang didapatkan dari validator materi yang telah direvisi :

Tabel 4.7 Hasil Uji Pakar Materi

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR
C. KUALITAS ISI		
1	Ketepatan materi pembelajaran	3
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	4
3	Kelengkapan materi yang disajikan	3

4	Keseimbangan dalam memberikan materi dan contoh	4
5	Jumlah animasi yang memadai	4
6	Kemampuan menarik perhatian peserta didik	4
D. KUALITAS PEMBELAJARAN		
7	Dapat Memberikan bantuan pembelajaran bagi peserta didik	4
8	Kemampuan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran	4
9	Dampak yang dihasilkan terhadap peserta didik	4
10	Dampak yang dihasilkan terhadap guru	3
11	Bahasa yang mudah dipahami	4
Jumlah		41
Persentase		93,1%

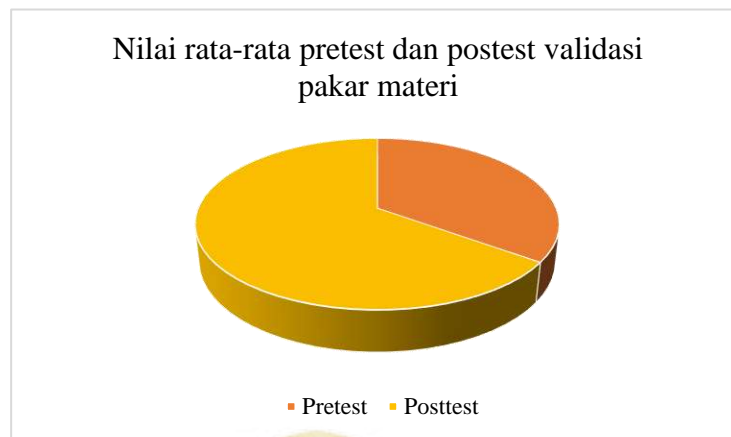
$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$4 \times 11 = 44$$

$$\frac{40}{41} \times 100$$

$$= 93,1\%$$

Berdasarkan hasil uji validasi materi diatas, media video animasi yang peneliti kembangkan setelah dilakukan revisi mendapatkan jumlah skor 41 dengan presentase 93,1%, termasuk kedalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Berikut adalah grafik nilai rata-rata pretest dan posttest validasi pakar materi:



Gambar 4.104 Grafik nilai rata-rata pretest dan posttest validasi pakar materi

3. Hasil Validasi Pakar Media

Validasi pakar media dilakukan oleh Bpk. Dr. Hamka, M.Hum selaku dosen Bahasa Inggris di Fakultas Tarbiyah UIN Syahada Padangsidimpuan. Tujuan validasi media adalah untuk mengetahui kelayakan produk media yang dikembangkan dari aspek tampilan, kelengkapan media, dan animasi. Validator akan memberikan komentar dan saran jika media ada beberapa yang kurang sesuai. Komentar dan saran kemudian dijadikan patokan peneliti untuk melakukan perbaikan produk media layak untuk digunakan. Validator dapat mengisi penilaian dengan diberikannya instrumen penilaian yang didalamnya terdapat 11 indikator penilaian dengan skor maksimal 4 dan skor minimal 1 dari masing-masing indikator. Berikut ini adalah tabel data hasil uji pakar media :

Tabel 4.8 Hasil uji Pakar Media

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR
A. PENAMPILAN		
1	Daya Tarik Latar Belakang Media	1
2	Ketajaman dan jelasnya gambar	1
3	Ketepatan ukuran gambar	2
4	Kesesuaian warna	2
5	Ketepatan jenis dan ukuran huruf	2
6	Kejelasan suara dalam penjelasan materi	2
B. KELENGKAPAN MEDIA		
7	Penyelenggaraan topik pembahasan yang komprehensif	3
8	Kelengkapan gambar sesuai dengan materi	2
9	Kelengkapan judul dan keterangan judul	2
C. ANIMASI		
10	Kesesuaian animasi dengan materi	1
11	Daya tarik animasi	2
12	Kejelasan dalam pemahaman animasi	2
Jumlah		22
Pesentase		54,5%

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$\frac{12}{22} \times 100$$

$$= 54,5\%$$

$$= 54\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, media yang terdapat pada pengembangan media video animasi mendapatkan jumlah skor 22 dengan presentase 54,5% termasuk kedalam kategori kurang baik. Karena, Kelengkapan media belum sempurna terdapat beberapa kesalahan atau kurang sesuai. Sehingga diperlukan revisi produk agar

layak digunakan. Berikut adalah hasil data yang didapatkan dari validator media yang telah direvisi :

Tabel 4.9 Hasil uji Pakar Media

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR
A. PENAMPILAN		
1	Daya Tarik Latar Belakang Media	4
2	Ketajaman dan jelasnya gambar	3
3	Ketepatan ukuran gambar	4
4	Kesesuaian warna	3
5	Ketepatan jenis dan ukuran huruf	4
6	Kejelasan suara dalam penjelasan materi	4
B. KELENGKAPAN MEDIA		
7	Penyelenggaraan topik pembahasan yang komprehensif	4
8	Kelengkapan gambar sesuai dengan materi	4
9	Kelengkapan judul dan keterangan judul	4
C. ANIMASI		
10	Kesesuaian animasi dengan materi	4
11	Daya tarik animasi	4
12	Kejelasan dalam pemahaman animasi	3
Jumlah		45
Pesentase		94%

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

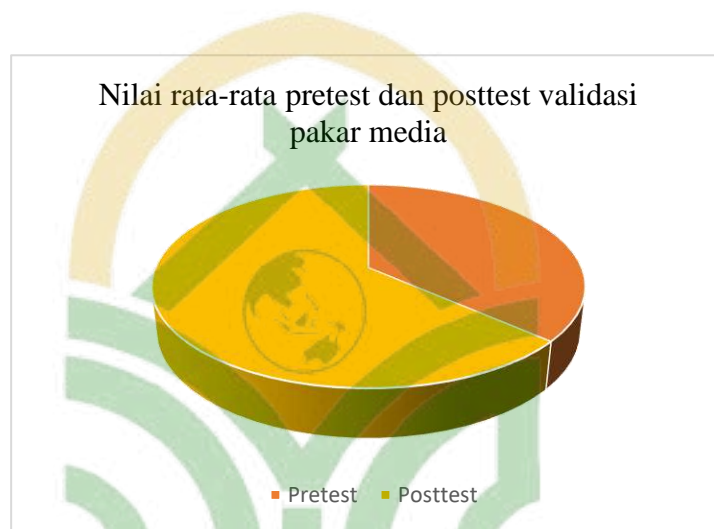
$$4 \times 12 = 48$$

$$\frac{45}{48} \times 100$$

$$= 93,7\%$$

$$= 94 \%$$

Berdasarkan hasil uji validasi media diatas, media video animasi yang peneliti kembangkan mendapatkan jumlah skor 45 dengan presentase 94%, termasuk kedalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Akan tetapi, peneliti akan melakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh validator. Berikut adalah grafik nilai rata-rata pretest dan posttest validasi media:



Gambar 4.105 Grafik nilai rata-rata pretest dan posttest validasi pakar media

4. Praktikalitas Produk

Suatu produk yang baik hendaklah bersifat praktis. Dalam proses pengembangan produk ini untuk melihat kepraktisan menggunakan respon angket siswa dan wawancara dengan beberapa peserta didik. Kriteria yang dipakai untuk menilai kepraktisan dalam angket respon peserta didik yaitu ketertarikan pada proses pembelajaran ketika produk digunakan, materi, dan kemudahan bahasa yang digunakan dalam media tersebut Selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Media animasi secara

umum waktu yang disediakan sudah cukup, produk menarik sehingga peserta didik terlihat tidak bosan dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran tersebut memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan melalui tes karena peserta didik memahami pelajaran tersebut.

5. Hasil Analisis Data Uji Respon kepada Peserta Didik

Dalam tahap ini dilakukan jika produk media video animasi telah direvisi berdasarkan saran dari validator. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidimpuan. Produk ini diuji cobakan kepada 26 peserta didik. Keefektifan video animasi untuk meningkatkan hafalan Asmaul Husna peserta didik dilakukan dengan *pretest-posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum menggunakan media video animasi. Hasil *pretest* dari 26 peserta didik yang mencapai KKM terdapat 10 peserta didik (3%) dengan rata-rata 62,5. Sedangkan yang belum mencapai KKM terdapat 16 peserta didik (2%) dengan rata-rata 56,5. Hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Hasil *Pretest*

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pretest</i>
1	HA	40
2	CN	65
3	AABB	65
4	SRBB	55
5	MAL	50
6	MS	75
7	ATH	75
8	AVA	70
9	SRH	65
10	FAK	75
11	AA	80
12	AF	65
13	RWSP	85
14	AABB	85
15	MUH	80
16	HNH	55
17	KHN	55
18	ZMA	50
19	F	50
20	NH	50
21	RQS	60
22	WAH	65
23	FNH	55
24	NA	60
25	MKH	70
26	ARN	70
Jumlah		1.670
Rata-rata		64,2

Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan peserta didik sebelum menggunakan media video animasi dengan jumlah skor 1.670 dengan angka presentase sebesar 64,2 dengan kategori cukup. Sehingga

diperlukan posttest untuk mengetahui hasil setelah menggunakan media video animasi. Hasil posttest dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.11 Hasil Posttest Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pretest</i>
1	HA	90
2	CN	90
3	AABB	90
4	SRBB	90
5	MAL	85
6	MS	85
7	ATH	80
8	AVA	80
9	SRH	85
10	FAK	95
11	AA	90
12	AF	95
13	RWSP	95
14	AABB	90
15	MUH	80
16	HNH	85
17	KHN	85
18	ZMA	80
19	F	90
20	NH	90
21	RQS	90
22	WAH	95
23	FNH	95
24	NA	95
25	MKH	80
26	ARN	80
Jumlah		2.285
Rata-rata		87,8

Berdasarkan hasil posttest yang telah dilakukan oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video animasi mencapai angka

2.285 dengan presentase 87,8 dengan kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik dalam proses pembelajaran dapat memahami materi dan memperoleh keefektifan Ketika menggunakan media pembelajaran video animasi.

D. Kajian Produk Akhir

1. Deskripsi Produk Akhir

Dalam penelitian ini menghasilkan produk media video animasi pada pembelajaran Aqidah Akhlak kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan. Penelitian ini dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Langkah awal penelitian ini yaitu peneliti mendapatkan data dengan melakukan wawancara kepada guru kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan.

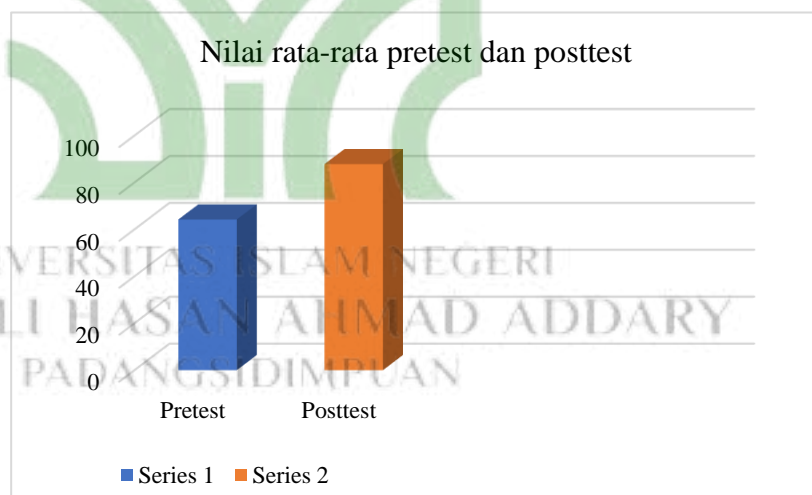
Dari hasil wawancara yang diperoleh dalam pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket saja. Sebelumnya guru tidak menggunakan video animasi dalam pembelajaran karena terkendala oleh ruang kelas yang tidak terdapat LCD, speaker dan alat pendukung lainnya. Sehingga guru tidak menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media video animasi untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Dalam merancang media pembelajaran, peneliti menentukan judul terlebih dahulu dan materi pada media video animasi, menyiapkan sumber dari modul ajar dan referensi yang lain yang dapat mendukung dalam pembuatan produk media video animasi, selain itu peneliti juga merancang isi media video animasi. Pada penentuan judul disesuaikan dengan capaian pembelajaran peserta didik kelas II. Adapun materi pembelajaran yaitu “Asmaul Husna!” tentang mengenal nama-nama Allah yang baik dan indah dan wajib untuk diketahui. Dalam pengembangan media ini dilakukan dengan uji validasi pakar media dan uji validasi pakar materi.

Hasil uji validasi pakar media yang pertama, media video animasi memiliki skor 22 dengan persentase 54,5% dikategorikan cukup, oleh karena itu perlu adanya perbaikan. Hasil uji media video animasi tahap 2 dikatakan layak untuk digunakan, karena memperoleh skor 45 dengan presentase 94% dengan kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Meskipun masih terdapat komentar dan masukan untuk diperbaiki. Sedangkan hasil uji validasi pakar materi yang pertama, media video animasi memperoleh jumlah skor 22 dengan presentase 50% termasuk kedalam kategori kurang baik. Sehingga peneliti harus melakukan revisi untuk memperbaiki materi yang terdapat dalam produk video animasi. Hasil uji validasi pakar materi setelah melakukan perbaikan memperoleh jumlah skor 41 dengan

presentase 93,1%, termasuk kedalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan untuk diterapkan pada pembelajaran.

Media video animasi yang sebelumnya sudah dilakukan uji validasi pakar, kemudian dilakukan uji kevalidan dan keefektifan. Dalam penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 26 peserta didik. Uji coba dilakukan di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Padangsidempuan dengan peserta didik mengerjakan soal pretest dan posttest. Hasil pretest dan posttest dijadikan sebagai dasar untuk mengetahui keefektifan dalam menggunakan produk media video animasi yang dikembangkan. Berikut adalah grafik hasil rata-rata pretest dan posttest :



Gambar 4.106 Grafik nilai rata-rata pretest dan posttest

Pada tahap evaluasi bertujuan untuk menganalisis kevalidan dan keefektifan dari media yang dikembangkan. Penelitian ini dilakukan sampai dengan uji keefektifan produk dalam pembelajaran. Dari hasil

uji kevalidan dan keefektifan, dapat terlihat bahwa media video animasi termasuk dalam kategori layak dan dapat diterapkan di sekolah dasar.

E. Kelebihan dan Kekurangan Produk

1. Kelebihan Produk

Media pembelajaran berbasis video animasi ini telah melalui tahap ujicoba kepada peserta didik. Hasil ujicoba tersebut dijadikan dasar untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan. Kelebihan produk media video animasi yang dikembangkan antara lain:

- a. Pengguna merasa mudah saat belajar menggunakan media video animasi
- b. Pengguna merasa efektif Ketika belajar menggunakan media video animasi
- c. Media video animasi tidak membosankan
- d. Pengguna merasa nyaman saat belajar menggunakan media video animasi
- e. Gambar dalam media video animasi jelas dan simple
- f. Penyampaian materi dalam video animasi singkat dan jelas.

2. Kekurangan Produk

Kekurangan dalam produk yang dikembangkan berdasarkan hasil ujicoba serta saran peserta didik ialah sebagai berikut:

- a. Materi dalam video animasi kurang rinci
- b. Gambar thumbnail kurang menarik perhatian pengguna untuk mengklik

c. *Coloring dan shading* dalam gambar video animasi masih kurang bagus.

Kekurangan produk berupa materi dalam video animasi kurang rinci terjadi karena video animasi yang dibuat hanya menampilkan poin-poin inti materi yang disampaikan secara rinci, maka perlu menambahkan aset desain dan lebih banyak *scene* dalam satu *sequence*. Tapi karena keterbatasan waktu, maka materi dalam video animasi hanya berisi poin-poin materinya saja. Kemudian *coloring* dan *shading* gambar dalam video animasi dikatakan kurang bagus. Hal ini berkaitan dengan pengalaman dan jam terbang penulis dalam mendesain yang akhirnya menyebabkan *coloring* dan *shading* dalam video animasi masih kurang bagus.

F. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh kehati-hatian sesuai dengan prosedur pada penelitian *design reseach* yang telah direncanakan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil penelitian yang sebaik mungkin. Akan tetapi, untuk mendapatkan hasil penelitian yang sempurna sangatlah sulit. Sebab dalam pelaksanaan penelitian ini dirasakan adanya keterbatasan atau kendala yang dihadapi dilapangan. Adapun keterbatasan atau kendala yang dihadapi oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas saja untuk uji coba produk hasil pengembangan karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti.

Untuk itu, peneliti selanjutnya diharapkan melanjutkan pengembangan produk dengan mengujikan di beberapa kelas.

2. Peneliti juga mempunyai keterbatasan dalam literatur-literatur penelitian desain (design reseach) atau penelitian pengembangan. Karena penelitian pengembangan ini merupakan jenis penelitian yang baru di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary.
3. Peneliti juga memiliki keterbatasan dalam proses pembuatan media karena dibutuhkan koneksi yang stabil untuk membuat media pengembangan Vidio Animasi. Pada penelitian ini, pada isi media pengembangan Vidio Animasi belum memuat aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu dan peneliti. Untuk itu kepada peneliti selanjutnya diharapkan agar membuat aktivitas peserta didik untuk lebih meningkatkan tentang Hafalan Asmaul Husna Peserta didik dan proses pembelajaran lebih aktif lagi. Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran di kelas, sebagai solusi terbaik untuk permasalahan pembelajaran khususnya pembelajaran Aqidah Akhlak dengan materi Asmaul Husna.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dalam pembelajaran menggunakan media video animasi, dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian. Berikut adalah simpulannya :

1. Tingkat validitas kelayakan Video animasi pembelajaran Aqidah Akhlak peserta didik kelas II ini valid dan efektif untuk ditampilkan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji oleh beberapa pakar yaitu pakar materi dengan nilai pretest 50% dan posttest 93,1 % sedangkan nilai untuk pakar media pretest 54,5% dan posttest 94%.
2. Respon yang dihasilkan oleh peserta didik sangatlah baik, hal ini dilihat dari Hasil tes/angket peserta didik dimana sebelum menggunakan video animasi peserta didik memperoleh nilai total 1.670 termasuk dalam kategori cukup dengan persentase 64,2. Oleh karnanya setelah menggunakan vidio animasi maka peserta didik memeperoleh nilai 2,285 dengan presentase 87,8 masuk dalam kategori baik.
3. Tingkat hafalan asmaul husna yang dicapai oleh peserta didik sangatlah baik. Hal ini dilihat dari antusias peserta didik dalam belajar menghafal asmaul husna setelah melihat dan mendengar lagu-lagu asmulhusna.

B. Saran

Pernyataan dari hasil penelitian, terdapat saran yang dapat membantu semua pihak adalah sebagai berikut ini :

1. Untuk Sekolah.

Dalam mengembangkan video animasi ini pihak sekolah harus mempertimbangkan penggunaan media video animasi. Karena kelas khususnya kelas II dianggap terbatas karena alat yang digunakan dalam pengajaran tatap muka. Jika kelasnya cukup, lebih baik jika perlu menggunakan sumber animasi untuk pembelajaran.

2. Untuk Guru

Guru dapat mencoba media video animasi sebagai bahan pembelajaran untuk meningkatkan Antusias hafalan Asmaul Husna peserta didik di awal pembelajaran. Terutama bagi peserta didik yang suka bosan dan jenuh dalam belajar. Sehingga peserta didik suasana pembelajaran menjadi hidup dan penuh semangat.

3. Untuk Peserta Didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media berbasis video animasi menggunakan perangkat dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini media video animasi dapat digunakan dari rumah dan dimana saja untuk belajar.

4. Untuk peneliti yang akan meneliti

Untuk peneliti yang akan datang, penelitian yang sudah dilaksanakan dapat dijadikan referensi dalam pengembangan media

pendidikan, yaitu. video animasi, untuk membuat media yang dikembangkan lebih menarik secara kreatif. Lingkungan video animasi dapat dikembangkan hingga tahap uji kinerja produk, seperti yang telah dilakukan peneliti sebelumnya untuk mengetahui kesesuaian video animasi yang dikembangkan untuk pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo J.R.S., 2016, *Pembelajaran Nilai-nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. (Jakarta: Rajawali Pers)
- Aksoy G., 2013, *The Effects of animation technique on the 7 th grade science and technology course*, *Journal Scientific Research*
- Al-Ghazali M., & Hamid A., 2020, *Rahasia Nama-nama Indah Allah SWT*, terj. Ilyas Hasan, Bandung: Mizan
- Anwar R. & Saehudin, 2016, *Akidah Akhlak, Cet.1* Bandung: CV. Pustaka Setia
- Arabi I., 2017, "*Rahasia Asmaul Husna: Mengungkap Makna 99 Nama Allah*," edisi ke-2, diterjemahkan oleh Zainul Ma'arif (Jakarta Selatan: Turos Pustaka)
- Arsyad A., 2015, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asfiati, 2020, *Visualisasi dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Versi Program Merdeka Belajar Dalam Tiga Era: Revolusi Industri 5.0 Era Pandemic Covid-19 dan Era New Normal*, Jakarta: Kencana
- Asmaran, 2019, *Pengantar Studi Aqidah Akhlak*, Jakarta: Raja grafindo Persada
- Aswanir & Usman B., 2020, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers
- Asy-Suyuthi J. & Al-Mahalliy Jalaluddin M. I. A., 2016, Terj. *Tafsir Jalalain*, Tasikmalaya: Pustaka AlHidayah
- Basyiruddin M. & Asnawir, 2020, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers
- Batubara B. N., 2017, "*Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Di SMA UI Yogyakarta*". Tesis Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga
- Departemen Agama Islam RI, 2019, *Al-Quran dan Terjemahannya*, Bandung: CV Penerbit Diponegoro
- Departemen Agama RI, 2015, *Al-qur'an tajwid dan terjemah edisi yang sudah disempunakan*", Jakarta: Lentera Abadi
- Departemen Agama RI, 2017, *Al-qur'an Tajwid & Terjemah*, Bandung: CV Penerbit Depongoro

- Departemen Agama RI, 2020, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah*, CV: Penerbit Depongoro
- Dharma, 2017, *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Djamarah, S.B. & Aswan Z., 2020, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faruq U., 2015, *Khasiat dan Fadhilah 99 Asma"ul Husna* Surabaya: Pustaka Media
- Ginancar M. H., 2017, "*Pembelajaran Akidah Akhlak dan Korelasinya dengan Peningkatan Akhlak Al-Karimah Peserta Didik*", *Jurnal Edukasi Islam Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.6 No.12
- Hacieminoglu, & Esme, 2017, *Elementary School Students" Attitude toward Science and Related Variables, International Journal of Environmental & Science Education*, Vol. 11 No. 2
- Hadiprayitno & Sukarso, 2021, *Pembuatan Video Animasi Pembelajaran* Bandung: CV Penerbit Diponegoro
- Hasibuan Z. E., 2023, *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembinaan Keterampilan Keagamaan untuk Meningkatkan Pengamalan Agama Siswa di Mtsn Se Wilayah Pantai Barat Kabupaten Mandailing Natal*, *Jurnal Literasiologi*, Vol. 10 No. 1, <https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/view/568/834>
- Hidayatullah, & Furqan, 2010, *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*, Jakarta: Yuma Pustaka
- Karsidi R., 2018, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Kunandar, 2013, *Penilaian Autentik Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013* Jakarta PT. Raja Grafindo Persada
- Kustandi C. & Darmawan D., 2020, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I., 2018, *The Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. Prosiding Seminar Nasional FKIP*

- Munadi Y., 2013, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada
- Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, 2015, Bandung: Alfabeta
- Munir, *Multimedia Konsep dan aplikasi dalam Pendidikan*, 2018, Bandung: Alfabeta
- Ninghardjanti P., 2020, *Pembelajaran Multimedia berbasis Mobile Learning*, Banyumas: Pena Persada
- Rumainur, “*Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*”, Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,: PPs UIN.
- Sadiman A. S., 2017, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Shihab M. Q., 2016, *Wawasan Al-Qur'an; Tafsir Maudlu'i atas pelbagai persoalan Umat*, Bandung: Mizan
- Siswati, 2022, “*Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Infografis Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips*”Tesis Pascasarjana Bandar Lampung.
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N. S., 2012, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Sundayana R., 2015, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta
- Suryawati D. P., 2016, “*Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di MTs Negeri Semanu Gunung Kidul*”, Jurnal Pendidikan Madrasah, Vol.1 No.2
- Syaefudin M. & Bhakti W. P., 2020, “*Pembentukan Kontrol Diri Siswa dengan Pembiasaan Zikir Asmaul Husna dan Shalat Berjamaah*,” Jurnal Peurawi Vol.3, no.1
- Ta'wiluna, 2022, *Jurnal Ilmu Al-Qur'an, Tafsir dan Pemikiran Islam Volume 3*

Tanjung, R. E., & Faiza, D., *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Rahma. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*

Tanzeh A., 2019, *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Teras

Toshihiko & zutsu, 2020, *Konsep-Konsep Etika Religius dalam Qur'an*, Yogyakarta, Tiara Wacana Yogya

Yuberti, 2015, *Peran Teknologi Pendidikan Islam pada Era Global*, Akademika

Yunita L., 2017, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam, Jurnal*, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 1

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

1. Nama : Yunita Gibon
2. NIM : 2250100048
3. Tempat/Tgl. Lahir : Nancala, 08 Agustus 1998
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Alamat : Desa Maudil Kecamatan Teupah Barat Kabupaten
Simeulue Provinsi Aceh
7. Email : Iyunitaleoni@gmail.com



B. IDENTITAS ORANGTUA

1. Nama Ayah : Sardin
2. Pekerjaan : Petani
3. Nama Ibu : Suriani
4. Pekerjaan : Kontrak

C. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 5 Tepah Barat : 2005-2010
2. SMP Negeri 1 Teupah Barat : 2010-2013
3. SMK Negeri 1 Sinabang : 2013-2016
4. S1 STIT Simeulue Aceh : 2016-2019
5. S2 UIN SYAHADA PSP : 2022-Sekarang

Lampiran 2

PEDOMAN OBSERVASI ANALISIS KEBUTUHAN

Satuan pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Padangsidimpuan

Mata pelajaran : Aqidah Akhlak

Kelas : II-D

Hari/ Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (√) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung.

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Ketersediaan ruang, alat, dan media pembelajaran		
2	Kesiapan menggunakan media pembelajaran		
3	Guru mengecek kehadiran Peserta didik		
4	Guru melakukan apresiasi dan memotivasi peserta didik		
5	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai		
6	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran		
7	Guru memperkenalkan materi yang akan diajarkan		
8	Guru mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari		
9	Guru mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman peserta didik		
10	Guru menggunakan media pembelajaran		
11	Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk diskusi		
12	Guru membimbing peserta didik dalam melakukan diskusi		
13	Guru membimbing dalam mendiskusikan hasil kelompok		
14	Guru membimbing dan menyampaikan kesimpulan dari materi yang diajarkan		

Lampiran 3

Transkrip Wawancara dengan Peserta Didik

Nama : Aqila Tifani Harahap

Kelas : II-D

No	Subjek	Uraian Wawancara
1	Peneliti	Saya Yunita Gibon dari Universitas Islam Negeri Syekh Ali Ahmad Addary Padangsidempuan yang hendak mewawancarai adik untuk keperluan tesis saya yang berjudul <i>Pengembangan Media animasi untuk meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta didik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Padangsidempuan</i> , Menurut adik bagaimana pembelajaran Hafalan Asmaul Husna itu?
	Narasumber	Pembelajaran asmaulhusna sangat bagus apalagi jika menggunakan media yang menarik.
2	Peneliti	Berkaitan dengan pembelajaran Hafalan Asmaul Husna terdapat mata pelajaran Aqidah Akhlak. Bagaimana menurut adik mata pembelajaran Aqidah Akhlak?
	Narasumber	Pembelajaran aqidah akhlak sangat bagus karna didalamnya diajarkan tauhid dan berbudi pekerti yang baik terhadap sesama
3	Peneliti	Berkaitan dengan mata pelajaran Aqidah Akhlak materi Asmaul Husna, bagaimana menurut adik tentang materi tersebut?
	Narasumber	Materi Asmaulhusna sangat menyenangkan didalamnya kami dapat mengetahui nama-nama allah yang wajib untuk diketahui
4	Peneliti	Apakah pembelajaran tersebut menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran?
	Narasumber	Tentu saja, apabila dengan media pembelajaran terkhusus hafalan asmaul husna kami lebih semangat dalam menghafalnya.
5	Peneliti	Apa saja media pembelajaran yang

		pernah digunakan Bapak/Ibu guru mengenai Hafalan Asmaul Husna?
		Dalam hal ini guru belum memberikan media terkhusus pembelajaran asmaul husna.
6	Peneliti	Apakah mata pelajaran Aqidah Akhlak materi Hafalan Asmaul Husna pernah menggunakan media pembelajaran Animasi?
	Narasumber	Belum pernah
7	Peneliti	Media pembelajaran seperti apa yang pernah adik gunakan?
	Narasumber	Kami hanya pernah menggunakan media pengeras suara
8		Jika dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak materi Hafalan Asmaul Husna menggunakan media pembelajaran media animasi, bagaimana menurut pendapat adik ?
	Narasumber	Sangat menyenangkan dan hafalan kami bisa lebih mudah
9	Peneliti	Pengembangan media pembelajaran media animasi seperti apa yang adik inginkan?
	Narasumber	Berupa gambar-gambar animasi bergerak yang penuh edukasi. Serta menarik untuk dilihat.

Lampiran 4

Transkrip Wawancara dengan guru

Indikator	Pertanyaan
Pelaksanaan Proses Pembelajaran	Apakah sebelumnya di MIN 2 Padangsidempuan telah menerapkan penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran?
	Jawaban: Belum pernah dikarenakan kekurangan sarana dan prasarana dari sekolah sehingga menghambat untuk penggunaan media tersebut.
	Apakah kelas II-D di MIN 2 Padangsidempuan pernah memanfaatkan produk video animasi selama proses pembelajaran?
	Jawaban: Belum pernah, terkadang hanya menggunakan pengeras suara saja
	Apakah guru menghadapi tantangan tertentu saat mengajar peserta didik untuk menghafal Asmaul Husna?
	Jawaban: Tentu saja, salahsatunya ialah peserta didik tidak dapat dikontrol, ribut sering keluar asuk, jenuh tidak semangat dalam belajar.
	Apakah ada hambatan yang dihadapi oleh peserta didik dalam upaya menghafal Asmaul Husna?
	Jawaban: Mengingat asmaulhusna ada 99, maka sulit bagi peserta didik tersebut untuk dapat menghafalnya dalam kurun waktu yang singkat
Apakah video animasi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hafalan asmaul husna?	

Jawaban:

Tentu saja, mengingat kelas II-D inimasih ingin fokus belajar dan bermain oleh karena itu sangatlah cocok jika media yang digunakan berupa animasi yang menarik perhatian peserta didik tersebut.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lampiran 5

Soal/Uji Tes Peserta Didik

Materi	Pertanyaan
<p>Asmaul Husna</p>	<p>Apa yang dimaksud dengan Asmaul Husna?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> a. Nama yang baik dan indah bagi Allah</p> <p>b. Nama yang buruk bagi Allah</p> <p>c. Sifat bagi para Malaikat</p> <p>d. Semuanya benar</p>
	<p>Sebutkan jumlah Asmaul Husna yang wajib kita ketahui?</p> <p>a. 25</p> <p>b. 70</p> <p>c. 100</p> <p>d. 99</p>
	<p>Apa arti dari Ar-rahman?</p> <p>a. Maha Bijaksana</p> <p>b. Maha Adil</p> <p>c. Maha Pengasih</p> <p>d. Maha Mengetahui</p>
	<p>Apa arti dari Ar-rahim?</p> <p>a. Maha Pengampun</p> <p>b. Maha Pemberi</p> <p>c. Maha Kaya</p> <p>d. Maha Penyayang</p>
	<p>Nama yang mencerminkan kemuliaan dan kebesaran zatNya. Allah Swt. mempunyai kedudukan yang Mahatinggi disebut....</p> <p>a. Al-'aliyyu</p> <p>b. Al- Malik</p> <p>c. Al-Quddus</p> <p>d. As-Salam</p>

Kunci Jawaban:

1. A
2. D
3. C
4. D
5. C

Lampiran 6

Angket Respon Peserta didik pembelajaran Asmaul Husna dengan media animasi

No	Pertanyaan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Pembelajaran Asmaul Husna lebih mudah dipahami dengan menggunakan Media Animasi					
2	Pembelajaran Asmaul Husna sangat menyenangkan dengan media animasi					
3	Dengan media animasi Peserta didik semakin antusias dalam belajar Asmaul Husna					
4	Media animasi sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Asmaul Husna					
5	Media animasi mempermudah Peserta didik dalam menghafal dan mengenal Asmaul Husna					

Lampiran 7

LEMBAR VALIDASI Format Penilaian Ahli Media

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Anak Pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Di MIN 2 Padangsidempuan**

Peneliti : Yunita Gibon
Validator : Dr. Hamka, M.Hum

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrument pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon di tuliskan pada lembar yang tersedia
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:
 - Sangat Baik (SB) 4
 - Baik (B) 3
 - Cukup (C) 2
 - Kurang (K) 1

Uji Pakar Media

No	Aspek Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
A. Penampilan					
1	Daya Tarik Latar Belakang Media			✓	✓
2	Ketajaman dan jelasnya gambar			✓	
3	Ketepatan ukuran gambar				✓
4	Kesesuaian warna			✓	
5	Ketepatan jenis dan ukuran huruf				✓
6	Kejelasan suara dalam penjelasan materi				✓
B. KELENGKAPAN MEDIA					
1	Penyelenggaraan topik pembahasan yang komprehensif				✓
2	Kelengkapan gambar sesuai dengan materi				✓

3	Kelengkapan judul dan keterangan judul				✓
C. ANIMASI					
1	Kesesuaian animasi dengan materi				✓
2	Daya tarik animasi				✓
3	Kejelasan dalam pemahaman animasi			✓	

Tabel Kesalahandan Saran Perbaikan

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Komentar atau Saran:

.....

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

Kesimpulan:

6. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
7. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

Padangsidimpuan, 27 Desember 2023

Ahli Materi



Dr. Hamka, M.Hum
NIP. 19840815 200912 1 005

Lampiran 8

LEMBAR VALIDASI Format Penilaian Ahli Materi

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Anak Pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Di MIN 2 Padangsidimpuan**

Peneliti : Yunita Gibon
Validator : Mahyun Saragi, S.Ag

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrument pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon di tuliskan pada lembar yang tersedia
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:
 - Sangat Baik (SB) 4
 - Baik (B) 3
 - Cukup (C) 2
 - Kurang (K) 1

Tabel uji Pakar Materi

No	Aspek Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
A. Penampilan					
1	Daya Tarik Latar Belakang Media			✓	
2	Ketajaman dan jelasnya gambar				✓
3	Ketepatan ukuran gambar			✓	
4	Kesesuaian warna			✓	
5	Ketepatan jenis dan ukuran huruf				✓
6	Kejelasan suara dalam penjelasan materi				✓
B. KELENGKAPAN MEDIA					
1	Penyelenggaraan topik pembahasan yang komprehensif				✓
2	Kelengkapan gambar sesuai dengan materi				✓
3	Kelengkapan judul dan keterangan judul				✓
C. ANIMASI					

1	Kesesuaian animasi dengan materi				✓
2	Daya tarik animasi			✓	
3	Kejelasan dalam pemahaman animasi				✓

Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Komentar atau Saran:

.....

.....

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

Kesimpulan:

6. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
7. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

Padangsidimpuan, 14 Desember 2023

Abli Materi



Mahyun Saragi, S.Ag

NIP. 19700622 200003 2 003

Lampiran 9

**LEMBAR VALIDASI
FGD (Forum Grup Diskusi)**

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta Didik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Di MIN 2 Padangsidimpuan**


Peneliti : Yunita Gibon
Validator Penguji I : Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd

Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Busana Guru/Pendidik	Guru/Pendidik sekiranya pakaiannya lebih sopan, yang dimana jilbab menutup dada dan memakai baju panjang/gamis serta memaka rok yang longgar dan tidak ketat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADAB
Padangsidimpuan, 28 Maret 2024
PENGUJI I


Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd
NIP. 19720702 199803 2 003

Lampiran 10

**LEMBAR VALIDASI
FGD (Forum Grup Diskusi)**

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta Didik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Di MIN 2 Padangsidimpuan**

Peneliti : Yunita Gibon

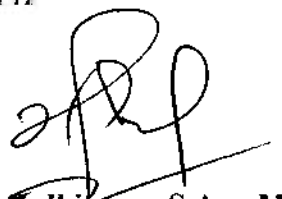
Validator Penguji II : Dr. Hj. Zulhingga, S.Ag.,M.Pd

Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Penutup Vidio	Sekiranya agar dapat dibuat slide penutup vidio seperti kesimpulan pembelajaran dan lain-lain

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
Padangsidimpuan, 28 Maret 2024
Penguji II


Dr. Hj. Zulhingga, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720702 199803 2 003

Lampiran 11

**LEMBAR VALIDASI
FGD (Forum Grup Diskusi)**

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta Didik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Di MIN 2 Padangsidimpuan**

Peneliti : Yunita Gibon


Validator Pembimbing I : Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.A

Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Warna Latar Vidio	Sekiranya warna latar vidio dapat di kurangkan kontrasnya sehingga tidak terlalu cerah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
Padangsidimpuan, 28 Maret 2024
Pembimbing I


Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.A
NIP. 19641013 199103 1 003

Lampiran 12

**LEMBAR VALIDASI
FGD (Forum Grup Diskusi)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta Didik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Di MIN 2 Padangsidimpuan

Peneliti : Yunita Gibon
Validator Pembimbing II : Dr. Abdusima Nasution, M.A

Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	CP,TP kelas 2 MIN yang ada di dalam Kurikulum merdeka	Sekiranya agar dapat dibuat CP (Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran), di awal slide vidio agar tau arah tujuan vidio yang dirancang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
Padangsidimpuan, 28 Maret 2024
Pembimbing II

Dr. Abdusima Nasution, M.A
NIP. 19740921 200501 1 002

Lampiran 13

**LEMBAR VALIDASI
FGD (Forum Grup Diskusi)**

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta Didik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Di MIN 2 Padangsidimpuan**

Peneliti : Yunita Gibon
Validator Media : Dr. Hamka, M.Hum

Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan


Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Penutup Vidio	Sekiranya agar dapat dibuat slide penutup vidio seperti kesimpulan pembelajaran dan lain-lain

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUNAN

Padangsidimpuan, 28 Maret 2024

Ahli Media


Dr. Hamka, M.Hum
NIP. 19840815 200912 1 005

Lampiran 14

**LEMBAR VALIDASI
FGD (Forum Grup Diskusi)**

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Peserta Didik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Di MIN 2 Padangsidempuan**

Peneliti : Yunita Gibon
Validator Materi : Kimlansyah Siregar, S.Pd

Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Pemanfaatan gambar pohon, pagar, dan benda lainnya.	Sekiranya agar dapat dibuat Asmaul husna di pohon dan benda-benda lainnya agar peserta didik muda dalam mengingatnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN, 28 Maret 2024
Ahli Materi


Kimlansyah Siregar, S.Pd

Lampiran 15

Hasil Uji coba *Pretest*

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pretest</i>
1	HA	40
2	CN	65
3	AABB	65
4	SRBB	55
5	MAL	50
6	MS	75
7	ATH	75
8	AVA	70
9	SRH	65
10	FAK	75
11	AA	80
12	AF	65
13	RWSP	85
14	AABB	85
15	MUH	80
16	HNH	55
17	KHN	55
18	ZMA	50
19	F	50
20	NH	50
21	RQS	60
22	WAH	65
23	FNH	55
24	NA	60
25	MKH	70
26	ARN	70
Jumlah		1.670
Rata-rata		64,2

Lampiran 16

Hasil Posttest Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pretest</i>
1	HA	90
2	CN	90
3	AABB	90
4	SRBB	90
5	MAL	85
6	MS	85
7	ATH	80
8	AVA	80
9	SRH	85
10	FAK	95
11	AA	90
12	AF	95
13	RWSP	95
14	AABB	90
15	MUH	80
16	HNH	85
17	KHN	85
18	ZMA	80
19	F	90
20	NH	90
21	RQS	90
22	WAH	95
23	FNH	95
24	NA	95
25	MKH	80
26	ARN	80
Jumlah		2.285
Rata-rata		87,8

Lampiran 17

DOKUMENTASI



Proses Belajar Mengajar tidak menggunakan media





Proses Belajar Mengajar dengan Media Animasi





Wawancara dengan salah satu guru di MIN 2 Psp.



Wawancara dengan Guru Aqidah Ahklak di MIN 2 Psp.



SYENI ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Foto dengan Ibu Kepala Sekolah



Tampak depan Sekolah



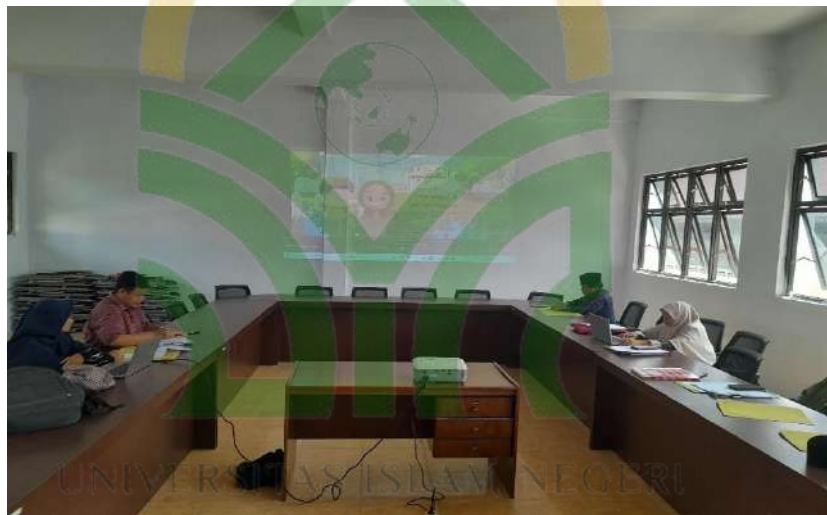
Suasana Halaman Sekolah



Suasana ketika jam istirahat

DOKUMENTASI

FGD (Forum Grup Diskusi)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH AL-HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733

Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

Nomor : B-790 /Un.28/AL/TL.00/09/2023
Sifat : Biasa
Lampiran : 2 (dua) Lembar
Hal : Penunjukan Pembimbing Tesis

22 September 2023

Yth.

1. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag (Isi)
2. Dr. Abdussima Nasution, S.Ag, M.A. (Metodologi)

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan Hormat; Kami do'akan Bapak/Ibu dalam keadaan sehat dan sukses dalam menjalankan tugas sehari-hari. Selanjutnya kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan Tesis atas nama:

Nama : Yunita Gibon
NIM : 2250100048
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna dan Sikap Spritual Anak pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Kelas IV MIN 2 Palopat.

dengan Pembimbing :

1. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag (Isi)
2. Dr. Abdussima Nasution, S.Ag, M.A. (Metodologi)

Demikian disampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.



Direktur,

Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP 19680704 200003 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

Nomor : B- 19 /Un.28/AL/TL.00/01/2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Mohon Izin Riset**

9 Januari 2024

Kepada Yth. Kepala MIN 2 Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan menerangkan:

Nama : Yunita Gibon
NIM : 2250100048
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husna Anak pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di MIN 2 Palopat

adalah benar sedang menyelesaikan Tesis, maka dimohon kepada Bapak/Ibu kiranya dapat memberikan data sesuai dengan judul Tesis tersebut.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Direktur,



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP 19680704 200003 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PADANGSIDIMPUAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2**

Jalan HT Rizal Nurdin Km. 6,5 Pal-IV Pijorkoling Kec. Padangsidimpuan Tenggara
Telepon (0634) 26479 Email : min2sidimpuan@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN RISET
NOMOR: B-~~010~~/Mi.02.20/PP.00.4/ 02/ 2024

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Hj. Nurhayani, S.Ag
NIP : 19661108 199003 2 002
Jabatan/Golongan : Kepala Madrasah/ Pembina IV/A
Unit Kerja : MIN 2 Padangsidimpuan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Yunita Gibon
NIM : 2250100048
Semester : IV
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah melaksanakan riset pada MIN 2 Padangsidimpuan untuk menyelesaikan Stesis yang berjudul **“Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul Husnah Peserta Didik pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padangsidimpuan”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Padangsidimpuan, Februari 2024

Kepala Madrasah



Hj. Nurhayani, S.Ag
NIP.19661108 199003 2 002