

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK DI MIN 2 PADANG LAWAS**



TESIS

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

Oleh

SITI AMINAH LUBIS

NIM. 23 50100006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK DI MIN 2 PADANG LAWAS**



TESIS

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

Oleh

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
SITI AMINAH LUBIS
PADANGSIDIMPUAN
NIM. 23 50100006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

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

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK DI MIN 2 PADANG LAWAS**



TESIS

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

Oleh

SITI AMINAH LUBIS

NIM. 23 50100006



Pembimbing I

Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd.
NIP. 197207021998032003

Pembimbing II

Dr. Lelya Hilda, M.Si.
NIP. 197209202000032002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

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

2025

PERSETUJUAN

Tesis Berjudul

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MIN 2 PADANG LAWAS

Oleh :

SITI AMINAH LUBIS

NIM 2350100006

Ditulis untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Magister Pendidikan
(M.Pd) pada program Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam
Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Padangsidimpuan, Juni 2025

Pembimbing I



Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd.
NIP. 197207021998032003

Pembimbing II



Dr. Lelya Hilda, M.Si.
NIP. 197209202000032002



SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Tesis
a.n : Siti Aminah Lubis

Padangsidempuan, Juni 2025
Kepada YTH
Direktur
Pascasarjana
di-
Padangsidempuan

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah, dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap tesis an. **Siti Aminah** Lubis yang berjudul Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas, maka kami berpendapat bahwa tesis ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat syarat mencapai gelar Magister Pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister UIN Syahada Padangsidempuan.


Seiring dengan hal diatas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani siding munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan tesisnya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

PEMBIMBING I



Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd.
NIP. 19720702199803 2 003

PEMBIMBING II



Dr. Lelya Hilda, M.Si.
NIP. 19720920200003 2 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMADA AD-DARRY
PASCASARJANA PRGRAM MAGISTER
PADANGSIDIMPUAN


Jalan T Rizal Nurdin 4,5 Sihitang 22733 Telp (0634) 22060 Fax. (0634) 24022
www.pascastainpsp.pusku.com mail. pascasarjana_stainpsp@yahoo.co.id


DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH TESIS

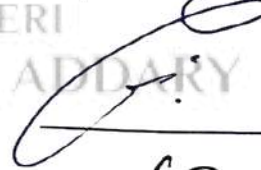



Nama : SITI AMINAH LUBIS
Nim : 2350100006
Program studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence (AI)* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas

No.	Nama	Tanda Tangan
-----	------	--------------

1.	<u>Prof. Dr. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag.</u> Penguji Utama/Ketua	
----	---	--

2.	<u>Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd.</u> Penguji Umum/ Sekretaris	
----	---	---

3.	<u>Prof. Dr. Erawadi, M.Ag.</u> Penguji Isi dan Bahasa/Anggota	
----	---	---

4.	<u>Dr. Anhar, MA</u> Penguji Keilmuan PAI/Anggota	
----	--	---

Pelaksanaan Ujian Munaqasyah Tesis

Di : Padangsidimpuan

Tanggal : 28 Mei 2025

Pukul : 08.30 WIB sampai selesai

Hasil/Nilai : 85.25 (A)

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI

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

Nama : Siti Aminah Lubis

NIM : 2350100006

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Tesis : Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas

Menyatakan menyusun tesis sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali 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 ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa. Yaitu, pencabutan gelar akademik dengan tidak terhormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Juni 2025

Yang membuat Pernyataan



Siti Aminah Lubis
NIM 2350100006

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

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertandatangan di bawah ini;

Nama : Siti Aminah Lubis

NIM : 2350100006

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-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas. Dengan hak bebas Royalti Non-Eksklusif Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Adday Padangsidempuan berhak menyimpan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama sebagai penulis dan sebagai pemilik hak Cipta.

Padangsidempuan, Juni 2025

Yang membuat Pernyataan



Siti Aminah Lubis
NIM 2350100006



**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 : <http://pasca.uinsyahada.ac.id>

PENGESAHAN

Nomor :1173/Un.28/AL/PP.00.9/05/2025

ul Tesis : Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas

ia : SITI AMINAH LUBIS

: 2350100006

gram Studi : Pendidikan Agama Islam

**Telah Dapat Diterima Sebagai Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

Padangsidempuan, 18 Juni 2025

Direktur Pascasarjana,



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

ABSTRAK

Nama : Siti Aminah Lubis
NIM : 2350100006
Program Studi : Pascasarjana Program Magister Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas

Tesis ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas V MIN 2 Padang Lawas. Sebagian siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi ketika dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Setelah diteliti dalam penyampaian materi Pelajaran guru masih sering menggunakan metode konvensional secara monoton, yang menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran. Sehingga diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media animasi interaktif. Media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat merespon secara real-time terhadap kebutuhan siswa dan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media animasi interaktif dalam pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan model *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation* (ADDIE) yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa, selanjutnya diuji cobakan untuk mengetahui respon tanggapan guru dan siswa. Data dianalisis dengan menggunakan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan respon siswa kelas V MIN 2 Padang Lawas sebesar 95,00% dan respon guru sebesar 97,50%. Hasil efektifitas penggunaan media animasi yang dikembangkan dilihat dari hasil tes pemahaman materi siswa diuji dengan *N-Gain* yaitu 56,60% berada pada kriteria “Sedang”. Kriteria *N-Gain* $0,3 \leq g \leq 0,7$ sedangkan nilai yang diperoleh yaitu 0,57 maka berada pada kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) layak dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak. Hasil uji t diperoleh sebesar 1,72 dan *p-value* sebesar 0,00. Dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05, maka *p-value* 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan signifikan pemahaman siswa sebelum menggunakan media animasi dan setelah menggunakan media animasi dalam pembelajaran.

Kata Kunci : *Media Animasi, Artificial Intelligence, Pemahaman, Akidah Akhlak*

ABSTRACT

Name : Siti Aminah Lubis
Student Registration Number : 2350100006
Degree Program : Master's Program in Islamic Religious Education
Thesis Title : "Development of AI-Based Interactive Animation Media to Enhance Students' Understanding in the Subject of *Aqidah Akhlak* at MIN 2 Padang Lawas".

This thesis is inspired by issues experienced throughout the learning process of fifth-grade pupils at MIN 2 Padang Lawas. Several pupils demonstrated low interest and drive throughout classroom teaching, resulting in a lack of knowledge of the subject matter provided by the teacher. A study revealed that the teacher frequently used conventional and boring teaching approaches, which caused students to get bored and disengaged. To overcome this issue, there is a need for innovation in the learning process, such as the usage of interactive animation media. Interactive animation media powered by Artificial Intelligence (AI) may respond in real time to students' requirements, providing a more engaging learning environment. The goal of this research is to create AI-powered interactive animation media that will help students better comprehend the subject *Aqidah Akhlak*. Dick and Carey (1996) established the ADDIE development approach, which stands for Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Subject matter specialists, media experts, and language experts confirmed the generated product, which was then tested to gain feedback from teachers and students alike. The data were analysed using a Likert scale. The data demonstrated a favourable response from fifth-grade students at MIN 2 Padang Lawas, with an approval rating of 95.00%, and a teacher response of 97.50%. The efficiency of the generated animated media was examined through students' comprehension test results, evaluated using the N-Gain score, which achieved 56.60% and was classed as "moderate" (N-Gain criteria: $0.3 \leq \bar{g} < 0.7$; attained score: 0.57). These findings show that AI-based interactive animation media is both practical and effective at improving students' grasp of *Aqidah Akhlak*. The t-test analysis yielded a result of 1.72 with a p-value of 0.00. At a significance level of 0.05, the result $\bar{p} < 0.05$ rejected the null hypothesis (H_0) and accepted the alternative hypothesis (H_a), suggesting a statistically significant difference in student knowledge before and after the use of animation media in instruction.

Keywords: Animation Media, Artificial Intelligence, Comprehension, *Aqidah Akhlak*

ملخص البحث

الاسم : سيتي أمينة لوبيس

رقم القيد : 2350100006

القسم : برنامج الدراسات العليا للماجستير في التربية الدينية الإسلامية

عنوان البحث : تطوير وسائل الرسوم المتحركة التفاعلية القائمة على الذكاء الاصطناعي لتحسين فهم الطلاب لمادة العقيدة والأخلاق في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بادانج لواس

الدافع وراء هذا البحث هو وجود مشاكل في عملية التعلم في الصف الخامس في مادة العقيدة والأخلاق في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بادانج لواس. حيث يكون بعض الطلاب أقل اهتمامًا وأقل حماسًا أثناء عملية التعلم، مما يتسبب في عدم فهم الطلاب للمواد التي يدرسها المعلم. بعد البحث في تقديم مادة الدرس، لا يزال المعلمون غالبًا ما يستخدمون الأساليب التقليدية بشكل رتيب، مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل وعدم الاهتمام بعملية التعلم. لذا، هناك حاجة إلى الابتكار في عملية التعلم، وأحدها استخدام وسائل الرسوم المتحركة التفاعلية. يمكن لوسائل الرسوم المتحركة التفاعلية القائمة على الذكاء الاصطناعي أن تستجيب في الوقت الفعلي لاحتياجات الطلاب وتوفر تجربة تعليمية أكثر تشويقًا. يهدف هذا البحث إلى إنتاج وسائل الرسوم المتحركة تفاعلية في التعلم القائم على الذكاء الاصطناعي لتحسين فهم الطالب في مادة العقيدة والأخلاق، هذا البحث هو بحث تطويري لنموذج التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم (ADDIE) الذي طوره ديك وكاري (١٩٩٦). تم التحقق من صحة المنتج المتطور من قبل خبراء المواد وخبراء الوسائل وخبراء اللغة، ثم تم اختياره لتحديد استجابات المعلمين والطلاب. تم تحليل البيانات باستخدام مقياس ليكرت. أظهرت النتائج أن استجابة طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ بادانج لواس كانت ٩٥,٠٠٪ واستجابة المعلم كانت ٩٧,٥٠٪. تم رؤية نتائج فعالية استخدام وسائل الرسوم المتحركة المطورة من نتائج اختبار فهم الطالب للمادة الذي تم اختباره باستخدام N-Gain، أي ٥٦,٦٠٪ في معايير "متوسطة". معايير $0.3 \leq g \leq 0.7$ N-Gain بينما كانت القيمة التي تم الحصول عليها ٥٧,٠٠، لذلك كانت في الفئة المتوسطة. لذا، يمكن الاستنتاج أن وسائل الرسوم المتحركة

التفاعلية القائمة على الذكاء الاصطناعي مجدية وفعالة في تحسين فهم الطلاب لمادة العقيدة والأخلاق. بلغت نتائج اختبار t 1.72، وقيمة p 0.00. عند مستوى دلالة 0.05، تكون قيمة $p > 0.05$ ، مما يعني رفض H_0 وقبول H_a ، مما يعني وجود فرق كبير في فهم الطلاب قبل استخدام وسائل الرسوم المتحركة وبعد استخدامها في التعلم.

الكلمات الرئيسية: وسائل الرسوم المتحركة، الذكاء الاصطناعي، الفهم، مادة العقيدة والأخلاق



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

A. Konsonan

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

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak di lambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	zal	z	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 dibawah)
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
ه	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 adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
—	fathah	A	A
==	Kasrah	I	I
— َ	dommah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
..... ي	fathah dan ya	Ai	a dan i
وَ.....	fathah dan wau	Au	a dan u

3. Maddah adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ..... اَ.....	fat hah dan alif atau ya	ā	a dan garis atas
اِ.....	Kasrah dan ya	i	I dan garis di bawah
اُ.....	dommah dan wau	ū	u dan garis di atas

C. Ta Marbutah

Transliterasi untuk Ta Marbutah ada dua:

- a. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dommah, transliterasinya adalah /t/.

- b. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberitanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ﻝ. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

- a. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
- b. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

F. Hamzah

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, mau pun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas.” Sholawat beserta salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW., keluarga dan sahabat- sahabatnya yang senantiasa menjadi uswatun hasanah bagi umat manusia.

Selama penulisan tesis ini penulis tentunya mengalami kesulitan dan hambatan baik dalam pembuatan media animasi maupun dalam analisis data. Namun atas bantuan, bimbingan, dukungan moril/materil dari berbagai pihak sehingga tesis ini dapat penulis selesaikan. Pada kesempatan ini dengan sepuh hati penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pembimbing Tesis I Ibu Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd. dan pembimbing tesis II Ibu Dr.

Lelya Hilda, M.Si. yang sudah memberikan bimbingan dalam penyelesaian penelitian tesis ini.

2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan juga sekaligus sebagai Penasihat Akademik yang telah memberikan arahan dan masukan kepada peneliti selama dalam perkuliahan.
3. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, M.CL selaku Direktur Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
4. Ibu Dr. Zulhimma, S.Ag.,M.Pd selaku Wakil Direktur Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

5. Ibu Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
6. Seluruh dosen dan civitas akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, khususnya Bapak dan Ibu dosen Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah membimbing dan memberikan ilmu dengan sabar selama peneliti dalam studi.
7. Ibu Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd., Bapak Dr. Hamka, M.Hum., Ibu Dr. Erna Ikawati, M.Pd., Bapak Akhmad Ibrahim, S.Kom., Ibu Dra. Maznun Harahap, Ibu Efrida Agustina, S.Pd dan Ibu Ika Nurfadilah Siregar, S.Pd. selaku validator peneliti yang telah membantu peneliti dalam memvalidkan media animasi dan Angket.
8. Bapak Mukhsin Hasibuan, S.Pd. selaku kepala MIN 2 Padang Lawas, Bapak/Ibu Guru khususnya Ibu Efrida Agustina, S.Pd. yang telah mengizinkan peneliti untuk meneliti di kelas beliau, serta staf Tata Usaha MIN 2 Padang Lawas.
9. Teristimewa kepada Ayahanda tercinta Darwin Lubis dan Ibunda tercinta Tujualam Hasibuan yang tidak pernah putus berjuang dan memberikan dukungan, doa dan bimbingan baik moril maupun materil kepada peneliti untuk menyelesaikan Tesis ini.
10. Segenap keluarga besar Peneliti, (Aguslan Lubis, Yusra Nasution, Zulfahmi Lubis dan Kemriadi Lubis) keluarga besar yang ikut serta membantu peneliti dalam menyelesaikan tugas tesis penelitian ini.
11. Terkhusus kepada Noviani Harahap, S.E. dan Ananda Lestari yang telah membantu peneliti menyelesaikan media animasi.

12. Seluruh teman-teman seperjuangan Program Magister Pendidikan Agama Islam stambuk 2023 khususnya kelas PAI-b yang sangat luar biasa.
13. Tidak lupa ucapan Terimakasih kepada para teman-teman seperjuangan para perempuan-perempuan hebat 7 Angels (Sangkot Hayati, Latifah Rahmi, Elin Pebriani Hutagalung, Sri Wilda, Khairani Rangkuti, dan Tukmaida Siregar), dan teman-teman yang setia sampai sekarang memberikan do'a, semangat dan motivasi untuk dapat menyelesaikan tesis ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tesis ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu dan kemampuan yang dimiliki. Maka dari itu kepada pembaca hendaknya dapat memaklumi, dan peneliti berharap semoga hasil penelitian dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulisan dan pembaca pada umumnya.

Padangsidempuan, Maret 2025

Peneliti

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Siti Aminah lubis

2350100006

DAFTAR ISI

SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS	
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	
PENGESAHAN DIREKTUR	
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
ملخص للبحث	x
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xii
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI	xix
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Definisi Operasional	10
1. Pengembangan	10
2. Media	10
3. Animasi	10
4. Interaktif	10
5. Media Animasi Interaktif	11
6. <i>Artificial Intelligence</i>	11
7. Pemahaman	11
8. Mata Pelajaran Akidah Akhlak	11
9. Media Animasi dianggap Valid	11
10. Media Animasi dianggap Praktis	11
11. Media Animasi dianggap Efektif	11
E. Rumusan Masalah	13
F. Tujuan Penelitian	13
G. Manfaat Penelitian	14

BAB II LANDASAN TEORI

A. KAJIAN TEORI	17
1. Media Animasi Interaktif	17

a. Pengertian Media Animasi Interaktif	17
b. Peranan Media Animasi	23
c. Fungsi dan Manfaat Media Animasi Sebagai Media pembelajaran	25
d. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi	27
2. <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	28
a. Pengertian <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	28
b. Langkah-langkah penerapan <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	31
c. Pemanfaatan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) Untuk Guru	35
3. Media Animasi Interaktif Berbasis <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	36
4. Pemahaman Materi Siswa	37
a. Pengertian Pemahaman Materi Siswa	37
b. Indikator Pemahaman	40
c. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pemahaman	41
1) Faktor Internal	41
2) Faktor Eksternal	42
5. Mata Pelajaran Akidah Akhlak	42
a. Pengertian Mata Pelajaran Akidah Akhlak	42
b. Tujuan Mata Pelajaran Akidah Akhlak	44
6. Materi Indahnnya Berperilaku Terpuji Ketika Bertamu	46
a. Adab Bertamu	46
b. Waktu Bertamu	53
B. PENELITIAN RELEVAN	55

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	67
B. Pendekatan Jenis Penelitian	67
C. Subjek dan Objek Penelitian	68
D. Prosedur Penelitian Pengembangan	69
E. Instrumen Penelitian	71
F. Teknik Pengumpulan Data	71
1. Angket	71
a. Validasi	72
b. Praktikalisisasi	79
2. Tes	80
G. Teknik Analisis Data	81
1. Analisis Data Validitas Produk	82
2. Analisis Data Praktikalisisasi Produk	83
3. Analisis Data Efektivitas Produk	84

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	87
1. Analysis (Analisis)	88
a. Analisis Karakteristik Siswa	88
b. Analisis Kurikulum	90
c. Analisis Materi	92
2. <i>Design</i> (Perancangan)	92
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	100
a. Validasi Pengembangan Produk	101
1) Validasi Ahli Materi	101
2) Validasi Ahli Media	106
3) Validasi Ahli Bahasa	110
b. Praktikalitas Pengembangan Produk	115
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	115
a. Analisis Praktikalitas Pengembangan Produk	121
1) Respon Guru	121
a) Data Kuantitatif	122
b) Data Kualitatif	123
2) Respon Siswa	124
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	125
a. Analisis Efektivitas Pengembangan Produk	126
1) Analisis Nilai <i>N Gain</i> Tes Pemahaman Siswa	126
B. Pembahasan Penelitian	129
1. Penggunaan Media Pembelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas	129
2. Kevalidan Media Animasi	130
3. Kepraktisan Media Animasi	132
4. Keefektifan Media Animasi	133
C. Keterbatasan Penelitian	135

BAB V Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan	137
B. Implikasi Penelitian	138
C. Saran	139

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II. 1 Akses Chatgpt Di Browser.....	31
Gambar II. 2 Login Chatgpt	32
Gambar II. 3 Membuat <i>Storyboard</i>	32
Gambar II. 4 Membuat Gambar Berdasarkan Skenarion.....	33
Gambar II. 5 Membuat <i>Visual Hook</i>	33
Gambar II. 6 Generate Image To Video	34
Gambar II. 7 Editing Video Di Capcut.....	35
Gambar IV. 1 Membuat Script Cerita	94
Gambar IV. 2 Membuat Script Cerita	94
Gambar IV. 3 Script Dibuat ke dalam Bahasa Inggris.....	95
Gambar IV. 4 Generate Gambar Animasi Melalui <i>Piclumen.ai</i>	96
Gambar IV. 5 Generate Gambar Animasi	96
Gambar IV. 6 Generate Gambar Animasi	97
Gambar IV. 7 Generate Gambar Animasi	97
Gambar IV. 8 Generate Gambar Animasi	98
Gambar IV. 9 Generate Gambar Animasi	98
Gambar IV. 10 Generate Image To Video.....	99
Gambar IV. 11 Editing Video Di Capcut	100
Gambar IV. 12 Uji Coba Kelompok Kecil	117
Gambar IV. 13 Uji Coba Kelompok Besar	120

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Tabel III. 1 Indikator Validasi Materi.....	73
Tabel III. 2 Indikator Validasi Bahasa ²³	75
Tabel III. 3 Indikator Validasi Media	77
Tabel III. 4 Praktikalisisasi Media	79
Tabel III. 5 Pemahaman Siswa.....	80
Tabel III. 6 Kriteria Kevalidan	83
Tabel III. 7 Kriteria Kepraktisan	84
Tabel III. 8 Kriteria <i>N Gain</i>	85
Tabel IV. 1 Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Animasi Interaktif Berbasis <i>Artificial Intelligence</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.....	102
Tabel IV. 2 Saran Dan Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi	104
Tabel IV. 3 Revisi Sesuai Saran Oleh Ahli Materi	105
Tabel IV. 4 Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Media Animasi Interaktif Berbasis <i>Artificial Intelligence</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa	106
Tabel IV. 5 Saran Dan Penilaian Validasi Ahli Media	109
Tabel IV. 6 Hasil Penilaian Ahli Bahasa Terhadap Media Animasi Interaktif Berbasis <i>Artificial Intelligence</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.....	110
Tabel IV. 7 Saran Dan Penilaian Validasi Ahli Bahasa.....	112
Tabel IV. 8 Data Hasil Validasi Keseluruhan.....	113
Tabel IV. 9 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	117
Tabel IV. 10 Hasil Praktikalisisasi Oleh Ahli Praktisi	122
Tabel IV. 11 Hasil Uji Responden Siswa	124
Tabel IV. 12 Hasil Rata-Rata Kepraktisan Media Animasi	124
Tabel IV. 13 Hasil Uji <i>N-Gain Pretest-Posttest</i> Pemahaman Siswa	127
Tabel IV. 14 Hasil Uji T-test Menggunakan Excel.....	128

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di era globalisasi saat ini mengalami perkembangan yang pesat yang dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat dalam banyak hal di beberapa aspek baik secara langsung maupun tidak langsung.¹ Proses peningkatan pendidikan menuntut adanya inovasi dalam aspek pengembangan kurikulum, pemanfaatan teknologi pembelajaran, serta peningkatan kualitas sarana dan prasarana. Saat ini, perkembangan dunia pendidikan ditandai dengan semakin luasnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.² Kemampuan inovasi dan kreatifitas sangat dibutuhkan untuk berkompetisi di abad 21.³ Pada era Society 5.0, masyarakat tidak hanya dituntut untuk melek teknologi, tetapi juga mampu menjelajahi dunia digital yang menghadirkan pengalaman layaknya berada di ruang fisik.⁴

Pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana secara sadar dalam mewujudkan kondisi belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan kemampuan dan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, keadilan, kecerdasan akhlak mulia dan keterampilan. Mempelajari suatu

¹ Ahmad Izzan and Neni Nuraeni, "Media Pembelajaran Perspektif Al- Qur ' an Surah Al-Baqarah Ayat 31," *Jurnal Masagi* Volume 2, No. 1 (2023), hlm. 1–7, <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>.

² Bustanul Arifin and Abdul Mu'id, "Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Dalam Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21," *DAARUS TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin* Volume 1, No. 2 (2024), hlm. 118–28, <https://doi.org/10.62740/jppuqg.v1i2.23>.

³ Lelya Hilda, "Pendekatan Saintifik Pada Proses Pembelajaran (Telaah Kurikulum 2013)," *Darul 'Ilmi* Volume 03, No. 01 (2015), hlm. 69–84.

⁴ Asfiati, *Visualisasi Dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Versi Program Merdeka Belajar Dalam Tiga Era (Revolusi Industri 5.0, Era Pandemi Covid-19 Dan Era New Normal)*, ed. Ihwanuddin Pulungan, Edisi Pertama (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 3.

ilmu pengetahuan (sains) dan islam merupakan kewajiban hukumnya bagi umat islam. Karena tanpa ilmu, seseorang yang mengaku beriman tidak lengkap atau bahkan tidak benar islamnya.

Al-Qur'an selalu berpesan kepada para penuntut ilmu untuk mencari jalan atau media yang terbaik untuk memudahkan penuntut ilmu menimba ilmu. Sebagaimana dalam Al-Qur'an secara prinsip disampaikan dalam surah Al-Maidah ayat 35.⁵

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ ۖ رُحِّدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ
Artinya : “*Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kalian kepada Allah dan carilah jalan yang mendekatkan diri kepada-Nya (Wasilah) dan berjihadlah pada jalan-Nya supaya kalian mendapat keberuntungan.* (Q.S. Al-Maidah: 35).

Guru sebagai fasilitator dan merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Guru, siswa, lingkungan belajar, metode dan teknik pengajaran serta media pembelajaran merupakan beberapa dari sekian banyak faktor yang dapat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses pendidikan. Perangkat pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir, perasaan, minat dan konsentrasi siswa. Alat ini membantu memenuhi kebutuhan belajar, baik secara individu maupun kelompok. Alat bantu belajar dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif, respon emosi, minat terhadap materi dan konsentrasi siswa.⁶

⁵ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya (Bandung: Sygma Eksagrafika, 2009), hlm. 113.

⁶ Deby Kartika Ratri and Nugrananda Janattaka, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan ‘ AI ’ Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Talang,” *Journal on Education* Volume 07, No. 01 (2024), hlm. 1941–1948.

Alat tersebut menjadi sarana yang efektif dalam mencocokkan keperluan pembelajaran setiap individu dan kolektif. Melalui pemakaian media, siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang sedang dipelajari. Guru memakai media pembelajaran sebagai variasi dalam penyampaian materi. Alat pembelajaran juga dapat menaikkan rasa ingin tahu dan minat pembelajaran siswa serta memperjelas materi yang disampaikan oleh pengajar. Media pembelajaran dijelaskan juga dalam Al-Qur'an yaitu tentang media pembelajaran audio visual dalam Al-Qur'an surah Al-Mulk ayat 23,⁷ sebagaimana dalam tafsir al-Maraghi yang menjelaskan tentang pengajaran melalui penglihatan dan suara.

لَا هُوَ الذِّبَا أَنشَأَكُمُ ۖ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ ۖ وَالْأَبْصَرَ ۖ وَالْأَفْـِـفَ ۖ قَلِيلًا
مَا تَشْكُرُونَ

Artinya : “Katakanlah: “ Dialah yang menciptakan kamu dan menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan dan hati”. (Q.S. Al-Mulk : 23).

Salah satu format media yang muncul dan semakin mendapat perhatian adalah media animasi interaktif. Seiring berkembangnya teknologi, animasi tidak lagi sekedar hiburan, tetapi juga merupakan alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran. Penggunaan media animasi interaktif sangat membantu siswa dalam memahami materi Pelajaran dibanding hanya penjelasan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab.

Di era digital saat ini, pembuatan video animasi menjadi semakin mudah berkat ketersediaan berbagai platform, salah satunya adalah *Artificial Intelligence* (AI). AI merupakan teknologi komputasi yang mampu

⁷ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, hlm. 563.

menjalankan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. Selain itu, AI juga dapat diartikan sebagai sistem yang dirancang untuk menciptakan perangkat dengan kemampuan berpikir layaknya manusia. Teknologi ini menjadi salah satu inovasi modern yang tengah populer dan dimanfaatkan untuk mendukung serta mempermudah berbagai aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari.⁸

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) memiliki peran yang signifikan dalam proses pembuatan video. Teknologi ini menjadikan proses produksi video lebih praktis dan efisien. Sebagai contoh, dalam tahap pengeditan, AI dapat membantu mempercepat pekerjaan dengan mendeteksi wajah, objek, serta adegan tertentu dalam video. Dengan memanfaatkan algoritma yang telah dipelajari, editor dapat dengan mudah menemukan cuplikan yang relevan, menghilangkan bagian yang tidak diperlukan, serta meningkatkan kualitas tampilan visual secara otomatis.⁹

Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dapat secara signifikan mengurangi waktu dan tenaga yang dibutuhkan dalam proses pengeditan video, sehingga memungkinkan para pembuat konten untuk bekerja lebih efisien. AI juga merupakan salah satu alat pembelajaran berbasis digital yang dapat mendukung guru dalam merancang media animasi interaktif. Teknologi ini

⁸ Ayu Eka Meiliawati and Tri Wawan Zulfitria Sugiarto, "Penggunaan Media Berbasis Artificial Intelligence (AI) Untuk Menunjang Proses Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Menengah Atas," *INFONTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika* Volume 3, No. April (2024), hlm.1–6.

⁹ Nuriya Ramadani, "Pemanfaatan Artificial Intelligence Sebagai Media Pembelajaran Digital," *Sentikjar* Volume 3 (2024), hlm. 36–41, <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v3i0.3136>.

dapat digunakan sebagai sarana untuk menciptakan media pembelajaran berbasis video yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Pembelajaran di era digital saat ini memerlukan inovasi yang terus-menerus agar penyampaian materi dapat berlangsung secara efektif dan mampu menarik minat siswa. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga berperan sebagai sarana untuk menghadapi berbagai tantangan dan kendala yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar.¹⁰ Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan inovasi adalah Akidah Akhlak, yang menjadi dasar penanaman nilai-nilai spiritual dan moral dalam pendidikan Islam. Namun, berdasarkan hasil observasi di MIN 2 Padang Lawas, pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak masih kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang dominan digunakan, seperti ceramah dan membaca buku teks, yang kurang menarik perhatian siswa dan cenderung monoton.

Peneliti telah melakukan observasi awal dan melakukan wawancara dengan Ibu Ika Nurfadilah Siregar, S.Pd, seorang guru Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas Lokasi 4 yaitu di Desa Pulo Bariang. Beliau memiliki pengalaman mengajar yang luas dan memahami tantangan yang dihadapi dalam menyampaikan materi Akidah Akhlak kepada siswa. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh wawasan langsung dari guru tentang

¹⁰ Asfiati, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Pendidik Humanis Menangkal Isu-Isu Keislaman Pada Generasi Millennial Di Tabagsel," *Forum Paedagogik* Volume 11, No. 01 (2020), hlm. 43–59.

kondisi pembelajaran saat ini, kendala yang dihadapi, serta potensi manfaat dari penggunaan media animasi interaktif dalam pembelajaran.

Wawancara dilakukan pada hari Selasa 29 Oktober 2024 di MIN 2 Padang Lawas Lokasi 4 di Pulo Bariang, dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Ika Nurfadilah bahwa, pembelajaran Akidah Akhlak masih terkesan tradisional, dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Siswa cenderung mudah bosan karena materi yang dibahas kadang dirasa terlalu teoritis.

Minat siswa sering menurun di tengah-tengah pembelajaran, terutama saat materinya cukup berat, seperti membahas sifat-sifat terpuji dan tercela yang memerlukan pemahaman mendalam dan membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Peneliti menanyakan terkait kendala utama dalam mengajarkan akidah akhlak di kelas. Respon dari guru akidah akhlak mengatakan bahwa salah satu kendala utama adalah sulitnya mengaitkan materi yang abstrak dengan pengalaman sehari-hari siswa. Selain itu, kebanyakan materi Akidah Akhlak memiliki konsep yang bersifat konseptual atau tidak konkret, seperti konsep iman dan akhlak. Kadang-kadang, siswa perlu sesuatu yang lebih nyata atau visual untuk lebih mudah memahami isi materi.

Hasil wawancara dengan Ibu Ika Nurfadilah bahwa media animasi perlu diterapkan dalam proses pembelajaran. Media animasi interaktif, siswa bisa melihat visualisasi konsep yang diajarkan, seperti bagaimana contoh perilaku terpuji atau dampak dari sifat tercela. Media ini bisa membantu mereka

memahami materi dengan lebih konkret. Selain itu, media animasi cenderung lebih menarik perhatian siswa sehingga mereka akan lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Media animasi interaktif, pembelajaran Akidah Akhlak bisa menjadi lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi siswa. Siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bantuan animasi, mereka bisa melihat contoh nyata dan langsung mengenai nilai-nilai akhlak, yang diharapkan dapat mendorong perubahan sikap yang lebih positif.¹¹

Kemajuan teknologi, khususnya pada bidang kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* (AI), telah memberikan kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih inovatif. Salah satu bentuk implementasi teknologi ini adalah pembuatan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang dapat merespon secara *real-time* terhadap kebutuhan siswa dan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Penggunaan animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) tidak hanya dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam Akidah Akhlak, tetapi juga memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan pemahaman masing-masing siswa.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan

¹¹ Ika Nurfadilah Siregar, guru Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas Desa Pulo Bariang, *Wawancara*, Selasa 29 Oktober 2024.

pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah berikut;

1. Pemahaman Siswa masih rendah

Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa pemahaman siswa pada materi akhlak di MIN 2 Padang Lawas masih rendah. Siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam diskusi kelas, serta kurang mampu mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2. Metode Pembelajaran Konvensional

Metode pembelajaran yang digunakan masih dominan dengan ceramah dan pembelajaran satu arah, yang membuat siswa kurang memahami penyampaian materi dan siswa tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

3. Keterbatasan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan tidak interaktif, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran dengan antusias.

4. Kurangnya Pemanfaatan Teknologi:

Belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, terlebih lagi fasilitas yang kurang memadai di MIN 2 Padang Lawas.

5. Motivasi dan Minat Belajar Siswa Rendah:

Motivasi dan minat belajar siswa pada materi akhlak masih rendah, yang berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, tidak berpartisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini akan membatasi ruang lingkupnya pada pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas. Materi yang akan diangkat dalam penelitian ini mencakup pokok bahasan tentang indahnya akhlak terpuj ketika bertamu, yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah. Materi ini mencakup tentang adab bertamu, adab menerima tamu dan waktu bertamu.

Media animasi interaktif yang dikembangkan akan memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan adaptif, seperti memberikan umpan balik otomatis serta analisis kesalahan yang dilakukan oleh siswa. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas tertentu di MIN 2 Padang Lawas sebagai subjek penelitian, dengan pengukuran pemahaman siswa dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini juga akan mempertimbangkan keterbatasan infrastruktur yang ada, seperti ketersediaan perangkat komputer dan koneksi internet di madrasah, serta keahlian guru dalam memanfaatkan teknologi.

Dengan demikian, penelitian ini hanya akan dilakukan dalam kurun waktu yang terbatas, mencakup tahap pengembangan media, implementasi, dan evaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Batasan masalah ini dimaksudkan untuk memastikan penelitian tetap terfokus pada tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman siswa melalui pemanfaatan teknologi animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI).

D. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut.¹² Adapun definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan sesuatu produk menjadi lebih baik.¹³
2. Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.¹⁴
3. Animasi adalah istilah yang merujuk pada gambar yang dapat bergerak.¹⁵

Animasi merupakan gambar bergerak yang dibuat dari serangkaian gambar

¹² Nikmatur Ridha, "Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian," *Jurnal Hikmah ; Computer Graphics Forum* 39, no. 1 (2020): 672–73, <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>.

¹³ Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* Volume 1, No. 1 (2023), hlm. 86–100, <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

¹⁴ Ni Made Dwi Narita Kusumawardani et al., "Pemanfaatan Jenis-Jenis Media Bk Di Sekolah Pada Pembelajaran Daring," *Jurnal Pendidikan* Volume 23, No. 1 (2022), hlm. 24–33, <https://doi.org/10.5281/zenodo.6390878>.

¹⁵ Eka Melati, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus, et al., "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Journal on Education* Volume 06, No. 01 (2023), hlm. 732–741.

yang disusun secara berurutan, bisa berupa gambar makhluk hidup, benda mati atau tulisan.

4. Interaktif merupakan komunikasi dua arah yang saling melakukan aksi atau saling memberi tanggapan antara komunikator dan komunikan.¹⁶
5. Media animasi interaktif adalah suatu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi digital yang menggabungkan elemen gambar bergerak (animasi) dengan fitur interaktivitas, sehingga memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan seperti memberikan respon.
6. *Artificial Intelligence* (AI) adalah teknologi yang memiliki kemampuan pemecahan masalah layaknya manusia.¹⁷
7. Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau menafsirkan sesuatu.¹⁸ Pemahaman juga bisa diartikan sebagai proses untuk mengartikan sebuah objek.
8. Mata pelajaran akidah akhlak merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang kepercayaan dan tingkah laku kepada siswa.¹⁹ Mata pelajaran ini

¹⁶ Ahmad Khoiri Sulianna, Atira, Mastiah, "Analisis Kemampuan Komunikasi Interaktif Pada Proses Pembelajaran Di Kelas III SDN 09 Tanjung Lay," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2025): 42–52.

¹⁷ Ahmad Yani, "Peran Artificial Intelligence Sebagai Salah Satu Faktor Dalam Menentukan Kualitas Mahasiswa Di Era Society 5.0," *Journal of Education Research* Volume 5, No. 2 (2024), hlm. 1089–1096.

¹⁸ Mellasanti Ayuwardani, "Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek," *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen* Volume 1, No. 2 (2023), hlm. 213–21.

¹⁹ Hisny Fajrussalam and Ranisa Devi Alifia Nur Azizah H.A, Firra Dwi Nur'ani, Hilma Innayah Putri, "Peran Pendidikan Aqidah Akhlak Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* Volume 2, No. 4 (2024), hlm. 311–322, <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i4.486>.

bertujuan untuk menumbuhkan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allah SWT.

9. Media animasi dianggap valid setelah dinilai oleh ahli atau validator melalui kevalidan dengan mempertimbangkan item-item evaluasi.²⁰
10. Media animasi dianggap praktis jika para validator menyatakan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat digunakan dalam pembelajaran.²¹
11. Media animasi dianggap efektif apabila dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan yaitu mencapai hasil belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah masing-masing.²²

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dalam penelitian ini dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas?

²⁰ Pera Natasia, Irwan Koto, and Endang Widi Winarni, "Pengembangan Video Animasi Dengan Pendekatan Saintifik Berorientasi Pemecahan Masalah Model Search, Solve, Create, Share Untuk Siswa Kelas V," *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar* Volume 6, No. 2 (2023), hlm. 149–159.

²¹ Sylvia Lara Syaflin, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* Volume 8, No. 4 (2022), hlm. 1516–1525, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3003>.

²² Ni Komang et al., "Implementasi Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN 45 Ampenan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* Volume 9, No. 3 (2024), hlm. 2235–2241.

2. Bagaimana validasi pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak di MIN 2 Padang Lawas?
3. Bagaimana praktikalisasi pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak di MIN 2 Padang Lawas?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan media animasi interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak di MIN 2 Padang Lawas?

F. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan media pembelajaran akidah akhlak di MIN 2 Padang Lawas.
2. Mengetahui prosedur validasi media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak di MIN 2 Padang Lawas.
3. Mengidentifikasi proses praktikalisasi media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak di MIN 2 Padang Lawas.
4. Mengetahui efektivitas media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak di MIN 2 Padang Lawas.

G. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti dan Lembaga-lembaga terkait baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teori menambah Khazanah keilmuan dalam bidang pengembangan, khususnya media animasi interaktif. Dalam konteks pendidikan Islam, penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dalam penggunaan pendekatan digital dan interaktif untuk membentuk pemahaman dan karakter siswa. Ini menjadi dasar bagi pengembangan teori baru atau modifikasi teori lama dalam penyampaian materi keagamaan di era digital.

Menambah wawasan bagi penulis tentang pengembangan media animasi interaktif pada pembelajaran PAI berbasis web dan juga sebagai pemenuhan karya akhir pada Program Magister Pascasarjana yang penulis tempuh di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam

- 1) Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang dapat membantu guru menyampaikan materi akidah akhlak dengan lebih efektif dan efisien.

- 2) Membantu guru dalam mengukur pemahaman siswa secara real-time melalui fitur interaktif berbasis AI yang mampu menyesuaikan materi sesuai kebutuhan siswa.
- 3) Meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran, sehingga mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman.
- 4) Sebagai motivasi bagi guru agar lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi sesuai karakter siswanya.

b. Bagi Siswa

- 1) Menyediakan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi akidah akhlak.
- 2) Mempermudah siswa dalam mengingat nilai-nilai keagamaan melalui visualisasi yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Sebagai masukan dan evaluasi bagi lembaga untuk menentukan kebijakan dalam meningkatkan mutu pendidikan di MIN 2 Padang Lawas.
- 2) Mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang modern dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

- 3) Meningkatkan mutu dan citra lembaga pendidikan sebagai sekolah yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Animasi Interaktif

a. Pengertian Media Animasi Interaktif

Dalam era digital saat ini, media animasi telah menjadi salah satu sarana yang efektif dan menarik dalam menyampaikan pesan, khususnya dalam dunia pendidikan. Dengan kemampuannya untuk menggabungkan elemen visual, audio, dan narasi, animasi mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami, menyenangkan, dan bermakna. Dalam konteks dakwah dan penyebaran nilai-nilai Islam, media animasi juga dapat menjadi alat yang kuat untuk menanamkan pesan moral dan spiritual kepada berbagai kalangan, termasuk anak-anak dan remaja.

Prinsip komunikasi yang baik dan penyampaian pesan yang efektif sebenarnya telah dicontohkan dalam Al-Qur'an, seperti yang tergambar dalam Surah An-Naml ayat 29–30, ketika Nabi Sulaiman menyampaikan pesan kepada Ratu Saba' melalui sebuah surat. Ayat tersebut menunjukkan pentingnya penyampaian yang santun, jelas, dan diawali dengan menyebut nama Allah:

قَالَتْ أَيُّيِّهَا الْمَلُؤَا إِنَّا الْفَقِي إِلَّا كِتَابٌ كَرِيمٌ ۖ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمٍ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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" (Q.S. An-Naml : 29-30).

Surah An-Naml ayat 29-30 menjelaskan tentang surat yang dibawa oleh burung Hud-hud kepada Ratu Balqis. Ayat 29 menjelaskan bahwa Ratu Balqis menerima surat yang mulia. Ayat 30 menjelaskan bahwa surat itu dari sulaiman dan isinya adalah ucapan selamat dan ajakan untuk tidak sombong dan berserah diri kepada Allah. Ayat tersebut menceritakan tentang Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-hud untuk menyampaikan pesan kepada Ratu Balqis, yang menunjukkan penggunaan teknologi komunikasi sebagai media pembelajaran.

Konsep visualisasi, peragaan, komunikasi visual dan penyampaian pesan secara menarik telah tersirat dalam beberapa ayat yang relevan dengan prinsip media animasi, terutama dalam konteks pembelajaran, penyampaian dakwah dan penjelasan melalui gambaran visual atau simbolik. Seperti dijelaskan dalam surah Ibrahim ayat 4:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ رَّسُولٍ إِلَّا بِلِسَانٍ قَوْمِهِ لِيُبَيِّنَ لَهُمْ الْآيَاتِ وَأَضَلُّ
 اللَّهُ مَنْ يَشَاءُ وَيَهْدِي مَنْ يَشَاءُ وَهُوَ الْعَزِيزُ الرَّحِيمُ

Artinya: *"Dan Kami tidak mengutus seorang rasul pun, melainkan dengan bahasa kaumnya, agar dia dapat memberi penjelasan kepada mereka. Maka Allah menyesatkan siapa yang Dia kehendaki, dan memberi petunjuk kepada siapa yang Dia kehendaki. Dan Dia (Allah) Mahaperkasa lagi Mahabijaksana"* (QS. Ibrahim:4)²³

²³ Departemen Agama RI, Al-Quran dan Terjemahnya, hlm. 259.

Ayat tersebut menegaskan bahwa dalam menyampaikan pesan, para rasul menggunakan cara yang dapat dipahami oleh kaumnya, yaitu dalam bahasa dan gaya komunikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Bahasa di sini tidak hanya bermakna literal (lisan atau tulisan), tetapi juga dapat dimaknai sebagai cara penyampaian yang relevan secara kontekstual, termasuk bentuk visual, simbol, atau teknologi.

Media animasi interaktif, dalam konteks pembelajaran dan dakwah masa kini, adalah bentuk bahasa modern yang sangat mudah dipahami oleh generasi digital. Animasi yang memvisualisasikan suatu konsep, misalnya tentang akhlak, ibadah, atau kisah nabi, menjadi alat bantu yang efektif dan edukatif dalam menjelaskan ajaran Islam secara menarik.

Dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakter peserta didik atau masyarakat (seperti animasi), maka pesan-pesan Islam dapat tersampaikan dengan lebih jelas, menyentuh, dan mudah diterima, sebagaimana tujuan utama yang dijelaskan dalam ayat tersebut.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan serta mampu menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang berlangsung secara sadar, terarah, dan terencana.²⁴ Sudjana menjelaskan bahwa media pembelajaran

²⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* Volume 3, No. 1 (2018), hlm. 171–187, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

berperan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan peserta didik, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien. Di era digital saat ini, salah satu media pembelajaran yang mengalami perkembangan signifikan adalah animasi interaktif.

Animasi interaktif merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran yang menggunakan media audio visual. Dalam dunia pendidikan, animasi memiliki peran sebagai media pembelajaran yang cukup menarik. Animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Selain itu animasi juga dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan pengajaran serta penyampaian materi kepada siswa.²⁵ Media interaktif merupakan media yang dipadukan dengan teknologi komputer yang memuat teks, gambar, suara, animasi, video, serta film, dan dilengkapi dengan fitur tombol interaktif serta evaluasi yang bersifat interaktif.²⁶

Interaktif merujuk pada proses pemberdayaan siswa agar mampu mengendalikan lingkungan belajarnya. Dalam hal ini, lingkungan belajar yang dimaksud adalah pembelajaran melalui perangkat handphone. Pengembangan media animasi interaktif memerlukan metode khusus dalam pengembangan perangkat lunak, yang dapat dilakukan dengan

²⁵ Mia Rosmiati, "Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE," *Paradigma* Volume XXI, No. 2 (2019), hlm. 261–268, <https://doi.org/10.31294/p.v20i2>.

²⁶ A Lestari J Miharja, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Melalui Mobile Learning Berbasis Android Materi Sistem Koordinasi Manusia," *Biosfer, J. Bio & Pend. Bio* Volume 6, No. 2 (2021), hlm. 50–60.

memanfaatkan berbagai perangkat seperti laptop, komputer pribadi (PC), maupun handphone. Media pembelajaran interaktif sendiri merupakan bentuk pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi secara terpadu dan selaras dengan dukungan perangkat komputer atau sejenisnya, yang memungkinkan pengguna berperan aktif dan berinteraksi langsung dengan program untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media animasi interaktif adalah salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan elemen visual bergerak (animasi) dengan fitur interaktif yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar. Media ini dirancang untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran secara menarik, komunikatif, dan partisipatif.

Manfaat media animasi antara lain menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan kualitas pengajaran, dan memperkuat sikap positif siswa terhadap konten pembelajaran, dan dapat mengubah peran aktif guru dan menginspirasi mereka untuk mengambil tindakan. Animasi dapat digunakan untuk menyampaikan ide, informasi, dan pesan yang digunakan dalam berbagai kehidupan. Animasi dapat digunakan dalam dunia pendidikan untuk menyampaikan pesan kepada anak-anak yang menjadi pendengar atau pemirsa.²⁷

²⁷ Elise Muryanti Hopipa Indah, "Efektivitas Media Animasi Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini," *Wahana Didaktika Jurnal Terakreditasi* Volume 21, No. 3 (2023), hlm. 692–702.

Media pembelajaran animasi interaktif siswa dapat belajar lebih tertarik dan menarik dalam proses pembelajaran akidah akhlak serta adanya animasi interaktif siswa bisa memahami materi pelajaran dengan baik, karena gerak dan suara yang terdapat dalam gambar disebuah animasi lebih mudah dipahami dan visual warna yang diberikan dalam media animasi memiliki kesan realistik akan menimbulkan minat anak dalam belajar.

Dalam konteks pendidikan modern, animasi telah menjadi pusat perhatian para pendidik dan peneliti yang ingin memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif. Peneliti tertarik untuk menjelajahi potensi animasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan mendayagunakan teknologi dan desain yang canggih, animasi dapat membawa pembelajaran ke tingkat yang lebih menarik, menggugah imajinasi, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah pemahaman siswa terhadap materi Pelajaran.²⁸ Pemahaman siswa terhadap suatu materi dapat meningkatkan minat belajar serta mampu memecahkan suatu masalah dan mencapai hasil yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

²⁸ Eka Melati et al., "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Journal on Education* Volume 06, No. 01 (2023), hlm. 732–734.

b. Peranan Media Animasi

Secara umum, media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.²⁹

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh siswa-siswa lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat siswa.³⁰ Materi sajian

²⁹ Muhammad Nazmi, "Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung," *Gea; Jurnal Pendidikan Geografi* Volume 17, No. April (2017), hlm. 48–57.

³⁰ Riska Agustin and Iska Noviardila, "Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Volume 3, No. 1 (2021), hlm. 71–79.

bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional.

- 3) Proses belajar menjadi lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari guru adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang guru tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suasana desa atau kota untuk membuat sebuah cerita pendek misalnya. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah di jelaskan kepada anak.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar. Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila

hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.

- 6) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

Dengan adanya media pembelajaran animasi interaktif siswa dapat belajar lebih tertarik dan menarik dalam proses pembelajaran akidah akhlak serta adanya animasi interaktif siswa bisa lebih mudah memahami materi pelajaran dengan baik dan benar.

c. Fungsi dan manfaat media animasi sebagai media pembelajaran

Fungsi media animasi sebagai media pembelajaran sebagai berikut:³¹

- 1) Video animasi dapat meningkatkan pemahaman materi dan mempermudah siswa dalam mengingat materi yang diajarkan;

³¹ Mochamad Cholik and Susi Tri Umaroh, "Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital," *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* Volume 8, No. 2 (2023), hlm. 704–709.

- 2) Penggunaan video animasi dapat meningkatkan kualitas dan efektifitas pembelajaran;
- 3) Mampu membentuk suasana interaksi yang menyenangkan;
- 4) Bersemangat dalam proses pembelajaran;
- 5) Dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Adapun manfaat media animasi sebagai media pembelajaran sebagai berikut:³²

- 1) Menciptakan minat terhadap target pendidikan;
- 2) Mencapai lebih banyak sasaran;
- 3) Membantu mengatasi kendala bahasa;
- 4) Membantu sasaran pendidikan belajar lebih banyak, lebih cepat;
- 5) Merangsang tujuan pedagogik untuk menyampaikan pesan yang diterima kepada orang lain;
- 6) Memfasilitasi pemberian materi oleh pendidik kepada peserta didik; Menjadikan informasi lebih mudah tersampai kepada peserta didik. Bahwa pengetahuan yang ada pada diri seseorang diterima melalui panca indera.

Dari penjelasan fungsi dan manfaat media pembelajaran tersebut, dapat dipahami bahwa pengembangan media animasi sebagai media pembelajaran memiliki peran yang signifikan agar implikasi dari

³² Diana Dwi Lestari, Ida Sulistyawati, and Imas Srinana Wardani, "Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Sekolah Dasar," *Jispendiora* Volume 1, No. 2 (2022), hlm. 1–5.

penerapannya dalam pembelajaran dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Media pembelajaran yang baik dan sesuai kebutuhan peserta didik dapat berpotensi sebagai salah satu penggerak keberhasilan belajar mereka sehingga menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

Sebagai media audio visual, media video memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, berikut kelebihan dan kekurangan media video animasi. Kelebihan media video animasi antara lain;³³

- 1) Membantu guru mapel dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik;
- 2) Peserta didik lebih semangat mempelajari materi karena menarik perhatian mereka;
- 3) Membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru;
- 4) Tampilan yang menarik mampu meningkatkan antusiasme peserta didik;
- 5) Mempermudah dalam menanamkan konsep materi yang dipelajari, sebagai alternatif alat bantu guru saat mengajar, dan bersifat efisien

Adapun kelemahan media video animasi antara lain;³⁴

³³ Augustina Dewayanti et al., “Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran Ipa Pada Masa Pandemi Covid 19,” *Jurnal Sinektik* Volume 4, No. 2 (2021), hlm. 188–195.

³⁴ Delila Khoiriyah Mashuri dan Budiono, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V,” *JPGSD* Volume 08, No. 05 (2020), hlm. 1–11.

- 1) Guru sendiri sedikit kendala dalam waktu pembuatan video animasi karena menggunakan aplikasi terbatas;
- 2) Perlunya keahlian khusus dalam proses pembuatannya;
- 3) Tidak semua materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat dimasukkan semua ke dalam video animasi yang dibuat, pasti hanya beberapa materi ataupun-poin dalam materi pembelajaran yang dapat dikemas menjadi video animasi yang menarik perhatian serta semangat peserta didik;

2. Artificial Intelligence (AI)

a. Pengertian Artificial Intelligence (AI)

Aplikasi sebagai alat Pendidikan adalah sesuatu yang menarik dan baru dalam dunia Pendidikan. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Artificial Intelligence* (AI). *Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI)* merupakan cabang dari ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan mesin cerdas yang mampu berperilaku dan merespons layaknya manusia. AI adalah bagian dari ilmu komputer yang mempelajari cara membuat mesin atau komputer mampu menjalankan tugas-tugas seperti yang dilakukan manusia, bahkan dalam beberapa aspek dapat melakukannya lebih baik dibandingkan manusia.³⁵

Artificial Intelligence (AI), atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai kecerdasan buatan, adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan

³⁵ Arya Satya Pratama et al., "Pengaruh Artificial Intelligence, Big Data Dan Otomatisasi Terhadap Kinerja SDM Di Era Digital," *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen (JUPIMAN)* Volume 2, No. 4 (2023), hlm. 108–123, <https://doi.org/10.55606/jupiman.v2i4.2739>.

untuk mengembangkan sistem dan mesin yang mampu melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. *Artificial Intelligence* (AI) melibatkan penggunaan algoritma dan model matematika untuk memungkinkan komputer dan sistem lainnya untuk belajar dari data, mengenali pola, dan membuat keputusan yang cerdas.

Dalam konteks *Artificial Intelligence* (AI), terdapat beberapa konsep penting seperti *machine learning* (pembelajaran mesin), *neural networks* (jaringan saraf tiruan), *natural language processing* (pemrosesan bahasa alami), dan banyak lagi. Pengembangan *Artificial Intelligence* (AI) telah memberikan dampak besar dalam berbagai bidang seperti pengenalan suara, pengenalan wajah, mobil otonom, pengobatan, dan masih banyak lagi.³⁶

Artificial Intelligence (AI) berfungsi untuk meningkatkan kecerdasan manusia dan membantu pendidik melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien. Selain itu fiturnya yang beragam dan menarik memungkinkan *Artificial Intelligence* (AI) untuk mendorong peserta didik untuk lebih aktif berinteraksi satu sama lain.³⁷ Ada kemungkinan bahwa penggunaan aplikasi ini akan menghasilkan pembelajaran yang memenuhi standar abad ke-21 yaitu keterampilan 4C yaitu *critical thinking and problem solving* (berpikir

³⁶ Afrizal Zein Eriana, Emi Sita, *Artificial Intelligence (AI)*, ed. Eri Setiawan (Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2023), hlm. 1.

³⁷ Puan Suri et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Contextual Oral Language Skills Sebagai Implementasi Revolusi Industri 5.0," *Jurnal Darma Agung* Volume 32, No. 4 (2024), hlm. 176–187.

kritis dan menyelesaikan masalah), *creativity and innovation* (kreativitas dan inovasi), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kolaborasi) terutama untuk melatih peserta didik agar mempunyai keterampilan sosial dan berwawasan global.³⁸

Artificial Intelligence (AI) adalah kemampuan komputer atau robot untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya dilakukan oleh manusia melalui kecerdasan alaminya. Kecerdasan manusia dianggap sebanding dengan kecerdasan buatan ini. *Artificial Intelligence* (AI) dapat memproses data dengan cepat dan akurat, menemukan pola yang sulit untuk manusia, dan menggunakan analisis data yang mendalam untuk membuat Keputusan. *Artificial Intelligence* (AI) dapat membantu bekerja sama dan mengontrol pembelajaran di sekolah. Di masa depan, kecerdasan buatan akan menghasilkan pembelajaran yang presisi, yaitu pembelajaran yang mempertimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta perilaku atau kebiasaan sehari-hari.

Kemampuan yang tidak dapat ditiru oleh *Artificial Intelligence* (AI), seperti kecerdasan emosional, kreativitas, dan empati, harus dikembangkan oleh manusia untuk mengimbangi kecerdasan *Artificial Intelligence* (AI). Mengembangkan kreativitas dapat meningkatkan inovasi dan keterampilan. Oleh karena itu, memanfaatkan *Artificial*

³⁸ Ika Nurhayati et al., "Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication and Collaboration) Dalam Pembelajaran IPS Untuk Menjawab Tantangan Abad 21," *Jurnal Basicedu* Volume 8, No. 1 (2024), hlm. 44–53.

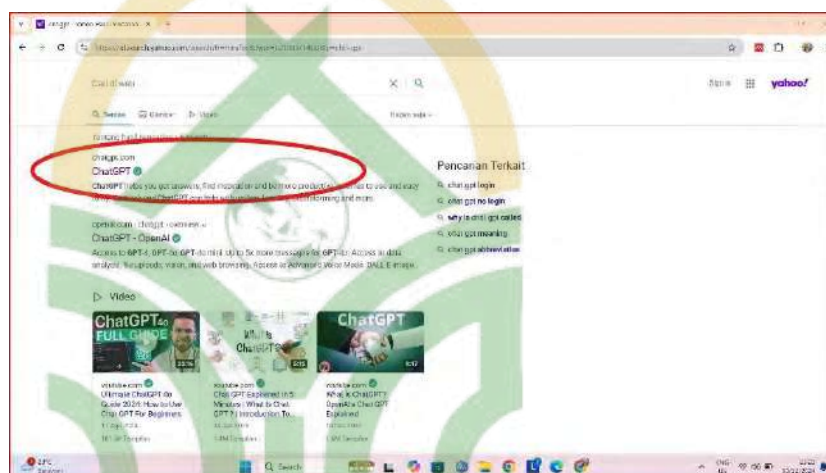
Intelligence (AI) dalam pembelajaran adalah cara untuk memasukkan teknologi ke dalam pekerjaan dan meningkatkan kinerja.³⁹

b. Langkah-langkah Penerapan *Artificial Intelligence* (AI)

Berikut adalah langkah-langkah penerapan *Artificial Intelligence* (AI):

1) Akses *Artificial Intelligence* (AI)

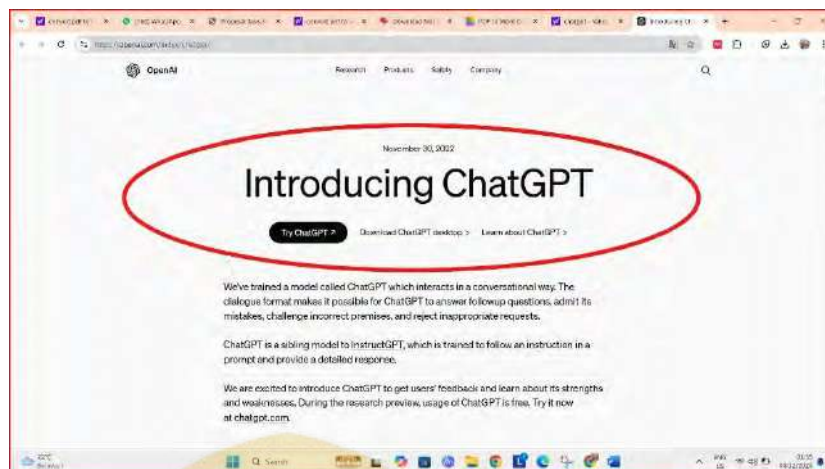
a) Buka ChatGPT AI melalui browser.



Gambar II. 1 Akses chatgpt AI melalui browser

b) Daftar akun baru jika belum memiliki akun atau login menggunakan akun yang sudah ada.

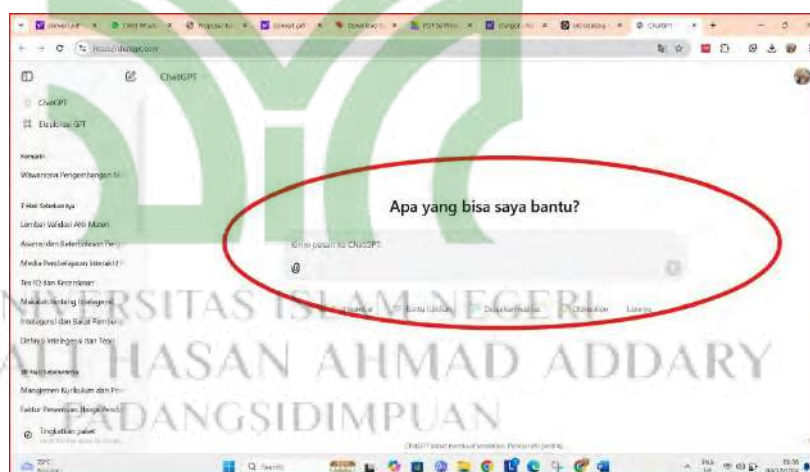
³⁹ Riska Lukman, Agustina and Rihadatul Aisy, "Problematika Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Untuk Pembelajaran Di Kalangan Mahasiswa STIT Pematang," *Jurnal Madaniyah* Volume 13, No. 2 (2023), hlm. 242–255.



Gambar II. 2 login chatgpt AI

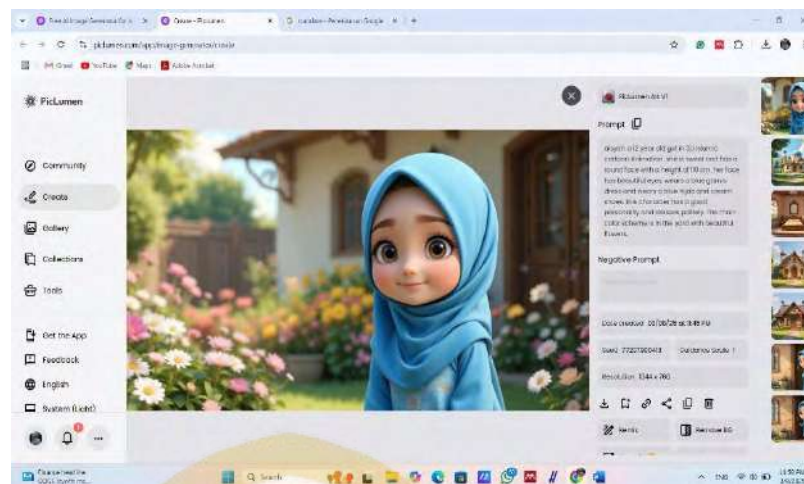
c) Membuat proyek baru

Susun naskah yang mencakup dialog atau narasi dan buat *storyboard* untuk mengatur alur visual.



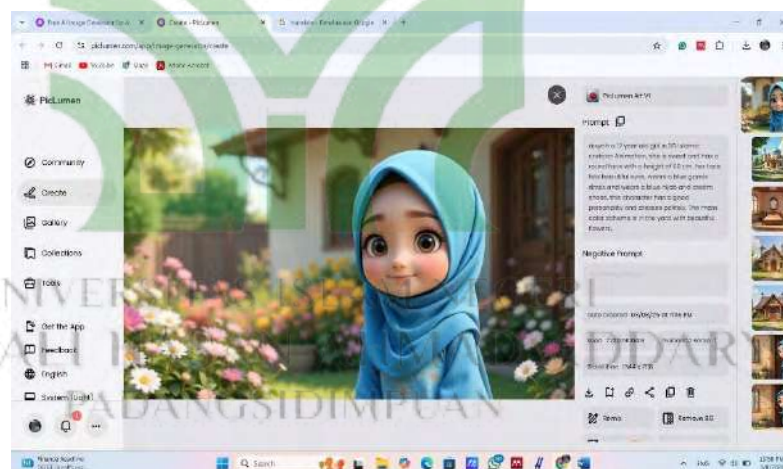
Gambar II. 3 Membuat *storyboard*

d) Dalam pembuatan video cerita adalah membuat gambar, berdasarkan skenario yang kita rancang, gunakan AI yaitu *Pichumen.ai*.



Gambar II. 4 Membuat gambar berdasarkan skenario

- e) Buat karakter bapak ibu guru sebagai visual hook untuk membuat video kita menarik bagi penonton/siswa, dengan menggunakan *Pictumen.ai*.



Gambar II. 5 Membuat Visual hook

- f) Langkah selanjutnya adalah mengubah gambar animasi yang sudah peneliti buat dan akan diubah menjadi dalam bentuk video dengan bantuan Artificial Intelligence (AI) yaitu runwayml melalui browser. Login ke akun email untuk masuk kea pk tersebut untuk mengedit

gambar animasi menjadi bergerak atau video. Setelah upload image langsung generate agar gambarnya atau menjadi video. Gambar animasi yang sudah diubah menjadi video diunduh agar tersimpan dipenyimpanan. Lakukan sampai semua gambar menjadi video. Pada aplikasi runwayml fitur gratis hanya bisa untuk dua image saja, selanjutnya fiturnya berbayar.



Gambar II. 6 Generate image to video

- g) Setelah melengkapi semua yang dibutuhkan untuk membuat video cerita, maka langkah terakhir adalah menggabungkan semua menjadi satu video utuh, menggunakan editor video yang biasa kita gunakan. Gunakan perangkat lunak pengeditan seperti Capcut.



Gambar II. 7 Editing Video di Capcut

c. Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Untuk Guru

Dalam konteks pendidikan, implementasi teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk pengajaran, pembelajaran, dan administrasi telah menjadi aset yang sangat berharga bagi para guru. Integrasi teknologi *Artificial Intelligence* (AI) telah menciptakan sikap positif dari para guru terhadap penggunaannya.⁴⁰ Salah satu manfaat utama dari penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) adalah meningkatkan keterampilan mengajar dan kompetensi mengajar dengan memberikan inspirasi dan mendorong refleksi diri.

Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) juga mengenalkan strategi mengajar yang adaptif karena memperkaya wawasan guru tentang proses pembelajaran siswa dan menyediakan cara-cara untuk mendukung para pembelajar. *Artificial Intelligence* (AI) beroperasi secara adaptif dengan

⁴⁰ Nurkhalik Wahdani Asbara et al., "Penerapan AI Sebagai Alat Bantu Proses Pembelajaran Di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar," *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* Volume 8, No. 1 (2024), hlm. 831–841.

mempertimbangkan tindakan dan emosi siswa. Selain itu, teknologi *Artificial Intelligence* (AI) juga memberikan pengembangan profesional bagi para guru dengan menyediakan model evaluasi pengajaran dan memberikan saran untuk meningkatkan praktik pengajaran.⁴¹

3. Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI)

Media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) adalah sebuah bentuk media pembelajaran digital yang menggabungkan kekuatan visualisasi animasi, elemen interaktif, dan kemampuan adaptif dari kecerdasan buatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, personal, dan menarik. Media ini tidak hanya menampilkan informasi secara visual dan bergerak (animatif), tetapi juga berinteraksi secara cerdas dengan pengguna (siswa), mengenali pola perilaku belajar mereka, serta memberikan respon atau umpan balik secara otomatis dan real-time sesuai dengan kebutuhan individu.

Media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang dihasilkan adalah sebuah video animasi pembelajaran. Video Animasi *Artificial Intelligence* (AI) merupakan aplikasi video yang mampu mengemas bahan ajar dalam sebuah rangkaian animasi gambar atau suara sehingga membuat kesan menarik bagi siswa.⁴² Pembelajaran berbasis video *Artificial Intelligence* (AI) ini menjadikan aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan.

⁴¹ Suarifqi Diantama, "Pemanfaatan Artificial Intelgent (Ai) Dalam Dunia Pendidikan," *Dewantech : Jurnal Teknologi Pendidikan* Volume 1, No. 1 (2023), hlm. 8–14.

⁴² Suri et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Contextual Oral Language Skills Sebagai Implementasi Revolusi Industri 5.0."

Media ini akan memberikan nuansa baru yang mampu membangkitkan motivasi dan kreativitas mahasiswa serta dapat mendorong keterampilan berbicara sesuai dengan aspek-aspek seperti *pronunciation*, *fluency*, *intonation* dan *expression*. Oleh sebab itu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran akidah akhlak materi indahanya berperilaku terpuji ketika bertemu diharapkan dapat menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

4. Pemahaman Materi Siswa

a. Pengertian Pemahaman Materi

Pemahaman adalah perilaku yang menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menangkap pengertian suatu konsep. Pemahaman meliputi perilaku menerjemahkan, menafsirkan, menyimpulkan, atau mengekstrapolasi (memperhitungkan) konsep dengan menggunakan kata-kata atau simbol-simbol lain yang dipilihnya sendiri.⁴³

Pemahaman siswa merupakan suatu hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena dengan paham siswa dapat mengaplikasikan apa yang dia pelajari di sekolah dalam kehidupan sehari-hari dan juga dalam bertindak dan berperilaku.⁴⁴ Pemahaman adalah cara memahami atau

⁴³ Mellasanti Ayuwardani, "Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek," *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen* Volume 1, No. 2 (2023), hlm. 213–221.

⁴⁴ Ibnu Rusydi, "Pengaruh Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Hubungannya Dengan Akhlak Siswa Di Sekolah (Penelitian Di Mts Al-Ghozali Kab. Indramayu),"

memahami. Pemahaman merupakan kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi tanpa perlu menggunakannya dalam situasi baru dan berbeda. Pemahaman salah satu sasaran kognitif yang berbeda ditingkat kedua setelah pengetahuan dalam pemahaman, ketrampilan yang diharapkan adalah menerjemahkan, keterampilan menghubungkan, menafsirkan.⁴⁵

Sardiman dalam jurnal mengatakan bahwa pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran, karena itu belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya maksud dari implikasinya dan aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi.⁴⁶

Menurut Anas Sudijono, Pemahaman merupakan kemampuan individu untuk menangkap dan mengerti sesuatu setelah informasi tersebut diperoleh dan diingat. Pemahaman mencakup penguasaan terhadap materi yang disampaikan, kesadaran terhadap makna komunikasi yang diterima, serta kemampuan memanfaatkan isi informasi tanpa harus mengaitkannya dengan aspek lain. Dengan kata lain, pemahaman berarti mengetahui suatu

Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam Volume 4, No. 1 (2018), hlm. 133–140, <https://doi.org/10.5281/zenodo.3552036>.

⁴⁵ Devi Afriyuni Yonanda, “Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pkn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2m (Mind Mapping) Kelas Iv Mi Mambaul Ulum Tegalondo Karangploso Malang,” *Jurnal Cakrawala Pendas* Volume 3, No. 1 (2017): 53–63.

⁴⁶ Ina Magdalena and Yulianti Dewi, “Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Dalam Desain Intruksional Berbasis Daring Di Sekolah Dasar Negeri Pengkalan 1,” *As-Sabiqun : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Volume 2, No. September (2020), hlm. 49–65.

hal secara mendalam dan mampu melihatnya dari berbagai sudut pandang.⁴⁷

Pemahaman adalah kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi tanpa perlu menggunakannya dalam situasi baru dan berbeda. Bloom juga mengemukakan bahwa pemahaman merupakan salah satu sasaran kognitif yang berbeda ditingkat kedua setelah pengetahuan dalam pemahaman, keterampilan yang diharapkan adalah keterampilan menerjemahkan, menghubungkan, dan menafsikan.⁴⁸

Jadi dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan siswa dalam menangkap pengertian suatu konsep. Untuk dapat memahami proses belajar yang terjadi pada diri siswa, maka guru perlu menguasai hakikat dan konsep belajar. Dengan demikian guru diharapkan agar mampu menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran, karena fungsi utama pembelajaran adalah memfasilitasi tumbuh dan berkembangnya belajar dalam diri peserta didik.⁴⁹

Ketika siswa sudah mengerti suatu konsep dalam Pelajaran atau materi, maka siswa akan dengan mudah menyelesaikan masalah dalam pelajaran tersebut. Dalam belajar, unsur pemahaman itu tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur psikologis yang lain: yaitu motivasi,

⁴⁷ Widiyanto, *Pendekatan Induktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Generik Siswa* (Jawa Barat: CV. Adabu Adimata, 2020), hlm. 17 .

⁴⁸ Magdalena and Dewi, "Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Dalam Desain Intruksional Berbasis Daring Di Sekolah Dasar Negeri Pengkalan 1."

⁴⁹ Cucu Sutianah, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media, 2021), hlm. 15.

konsentrasi, dan reaksi. Siswa sebagai subjek belajar dapat mengembangkan fakta-fakta, ide-ide, dan skill.⁵⁰

b. Indikator Pemahaman

Wina Sanjaya mengatakan pemahaman memiliki ciri-ciri sebagai berikut:⁵¹

- 1) Pemahaman lebih tinggi tingkatannya dari pengetahuan
- 2) Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep
- 3) Dapat mendeskripsikan, mampu menerjemahkan
- 4) Mampu menafsirkan
- 5) Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi

Pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:⁵²

- 1) Menerjemahkan. Menterjemahan di sini bukan saja pengalihan bahasa yang satu ke bahasa yang lain, tetapi dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi satu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.

⁵⁰ Yonanda, "Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pkn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2m (Mind Mapping) Kelas Iv Mi Mambaul Ulum Tegalgondo Karangploso Malang."

⁵¹ Wina Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran Teori Dan Praktek Pengembangan KTSP* (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 45.

⁵² Vevi Hermawan, Agus Dede Anggiana, and Syifa Septianti, "Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Melalui Model Pembelajaran Student Achievement Divisions," *Symmetry* Volume 6, No. 2 (2021), hlm. 71–81.

- 2) Menginterpretasikan/ Menafsirkan. Menginterpretasi ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Menginterpretasi adalah kemampuan untuk mengenal atau memahami ide-ide utama suatu komunikasi.
- 3) Mengekstrapolasi. Sedikit berbeda dengan menterjemahkan dan menafsirkan, ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi yaitu dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsentrasi atau dapat memperluas masalahnya.

c. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pemahaman

1) Faktor Internal

Yaitu intelegensi, orang berpikir menggunakan inteleknya. Cepat tidaknya dan terpecahkan atau tidaknya sesuatu masala tergantung kepada kemampuan intelegensinya. Dilihat dari intergensinya, kita dapat mengatakan seseorang itu pandai atau bodoh, pandai sekali atau cerdas (jenius), dengun (idiot).⁵³ Berpikir adalah salah satu kreaktipan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada sesuatu tujuan. Kita berpikir untuk menemukan pemahaman atau pengertian yang kita kehendaki. Faktor internal meliputi perilaku siswa, kemampuan siswa dan prestasi siswa.

⁵³ Hajering Hajering, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Auditing," *YUME : Journal of Management* Volume 4, No. 2 (2021): 233–246, <https://doi.org/10.37531/yume.vxix.432>.

2) Faktor Eksternal

Faktor dari orang yang menyampaikan, karena penyampaian akan berpengaruh pada pemahaman.⁵⁴ Jika bagus cara penyampaian maka orang akan lebih mudah memahami apa yang disampaikan, begitu juga sebaliknya. Faktor eksternal meliputi media pembelajaran, metode pengajaran, lingkungan, kinerja guru, peran teman dan kondisi jaringan.

5. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Mata Pelajaran akidah akhlak merupakan elemen dari Pendidikan agama islam. Mata pelajaran akidah akhlak adalah ilmu yang mempelajari tentang keyakinan dan akhlak, serta bagaimana mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT, serta meningkatkan kesadaran berakhlak mulia.

Aqidah dilihat dari segi bahasa (etimologi) berarti “ikatan”. Aqidah seseorang, artinya “ikatan seseorang dengan sesuatu”. Kata aqidah berasal dari bahasa arab yaitu *aqoda*-ya'*qudu*-*aqidatan*. Sedangkan menurut istilah aqidah yaitu keyakinan atau kepercayaan terhadap sesuatu yang dalam setiap hati seseorang yang membuat hati tenang.⁵⁵ Dalam Islam akidah ini kemudian melahirkan iman. Iman adalah mengucapkan dengan

⁵⁴ Emanuel Hosa et al., “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Terhadap Konsep Ruang Dan Waktu Dalam Sejarah,” *Jurnal Tunas Pendidikan* Volume 6, No. 2 (2024), hlm. 506–511.

⁵⁵ Indra Satia, *Aqidah Akhlak Pada Madrasah* (Medan: UMSUPerss, 2022), hlm. 44.

lidah mengakui kebenarannya dengan hati dan mengamalkan dengan anggota.⁵⁶

Sedangkan akhlak dilihat dari segi bahasa (etimologi) perkataan akhlak adalah bentuk jama' dari bentuk dari kata khuluqun yang artinya budi pekerti, perangai, tingkah laku dan tabiat.⁵⁷ Kalimat tersebut mengungkap segi-segi persesuaian dengan perkataan kholqun yang berarti kejadian, serta erat hubungannya dengan kholiq yang berarti pencipta dan makhluk yang berarti diciptakan. Jadi berdasarkan sudut pandang keabsahan esensi akhlak dalam pengertian sehari-hari disamakan dengan budi pekerti, kesusilaan, sopan santun, tatakrama (versi bahasa Indonesia), sedangkan dalam bahasa Inggrisnya disamakan dengan moral atau etika.

Akhlak sangatlah penting bagi kehidupan manusia, pentingnya aqidah akhlak tidak saja bagi manusia dalam statusnya sebagai pribadi, tetapi juga berarti bagi kehidupan keluarga dan masyarakat bahkan bagi kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan akidah akhlak adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia. Dalam Pendidikan akidah akhlak di madrasah komponen harus dilibatkan,

⁵⁶ Kasman, *Pengelolaan Sekolah Unggul Kontruksi Pendidikan Masa Depan* (Sumatera Utara: Madina Publisher, 2021), hlm. 105.

⁵⁷ Khoiratu Alkahfil Qurun, *Moqadimah Percikan Filsafat* (Lampung: Guepedia, 2021), hlm. 211.

termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan kokurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah.

Mata pelajaran Akidah Akhlak yang selama ini diselenggarakan sekolah merupakan salah satu media yang potensial untuk pembinaan karakter dan peningkatan mutu akademik peserta didik.⁵⁸ Mata pelajaran Akidah Akhlak merupakan mata pelajaran untuk membantu pengembangan iman, takwa dan akhlak peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah.

Melalui mata pelajaran Akidah Akhlak diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial, serta potensi dan prestasi peserta didik.

b. Tujuan Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Mata pelajaran Akidah Akhlak bertujuan untuk menumbuhkan pola tingkah laku peserta didik yang bulat melalui latihan kejiwaan, kecerdasan, penalaran, perasaan dan indera. Pendidikan Akidah Akhlak

⁵⁸ Syarifuddin Sy, "Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Darussalam Martapura Kabupaten Banjar," *Tashwir; Jurnal Penelitian Agama Dan Sosial Budaya* Volume 1, No. 2 (2013), hlm. 81–94.

dengan tujuan semacam itu harus melayani pertumbuhan peserta didik dalam segala aspeknya, baik aspek spiritual, intelektual, imajinasi, jasmaniah, ilmiah maupun bahasa. Pendidikan Akidah Akhlak harus mendorong semua aspek tersebut kearah keutamaan serta pencapaian kesempurnaan hidup berdasarkan nilai-nilai Islam.⁵⁹

Sedangkan tujuan khusus mata pelajaran Akidah Akhlak adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji. Akhlak terpuji itu tidak hanya dalam arti shaleh secara pribadi namun juga shaleh secara sosial.⁶⁰

Jadi mata pelajaran akidah akhlak bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan siswa yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman serta pengalaman siswa tentang aqidah dan akhlak Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkatkan kualitas keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

⁵⁹ Fitri Fatimatuzahroh, Lilis Nurteti, and S. Koswara, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* Volume 7, No. 1 (2019), hlm. 35–50, <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>.

⁶⁰ Wilda Agnesia Panjaitan et al., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* Volume 4, No. 4 (2020), hlm. 1350–57, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>.

6. Materi Indahnya Berperilaku Terpuji Ketika Bertamu

a. Adab bertamu

Bertamu dalam bahasa arab dikenal dengan istilah “*ataa liziyaroti*” artinya datang berkunjung. Menurut istilah bertamu merupakan kegiatan mengunjungi rumah sahabat, kerabat ataupun orang lain dengan tujuan untuk menjalin persaudaraan ataupun untuk suatu keperluan lain dalam rangka menciptakan kebersamaan dan kemaslahatan bersama.

Agama Islam mengatur seluruh perilaku atau tindak tanduk manusia, mulai dari bangun tidur hingga tidur kembali semua ada tata cara atau aturannya termasuk bertamu. Baik yang bertamu atau tuan rumahnya.

1) Adab Tamu

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika bertamu;

a) Mengucapkan salam

Sebelum masuk rumah, kalian sebaiknya mengucapkan salam kepada tuan rumah. Dengan salam berarti tamu berdoa semoga tuan rumah memperoleh keselamatan, rahmah dan keberkahan Allah Swt. Sebagaimana dalam firman-Nya dalam al-Qur'an surah An-Nur ayat 27:⁶¹

⁶¹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya (Bandung; Sygma Eksagrafika, 2009), hlm. 352.

أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَدْخُلُوا بِيُوتَ غَيْرِ
بِيُوتِكُمْ حَتَّى تَسْأَلُوا وَتُسَلِّمُوا عَلَى أَهْلِهَا ذَلِكَ خَيْرٌ
لَكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memasuki rumah yang bukan rumahmu sebelum meminta izin dan memberi salam kepada penghuninya, yang demikian itu lebih baik bagimu, agar kamu selalu ingat.”

Dari Riwayat turmudzi dikisahkan bahwa Kaldah bin Hanbal disuruh Shafwan bin Umayyah untuk mengantarkan makanan dan minuman kepada Rasulullah Saw tanpa mengucapkan salam dan tidak meminta izin. Rasulullah menyuruhnya keluar kembali dan mengucapkan, “Assalamualaikum, apakah aku boleh masuk?” Inilah ajaran Rasulullah Saw yang seharusnya dilakukan setiap kalian bertamu ke rumah orang lain.

b) Meminta izin masuk

Bertamu merupakan ibadah jika diniati baik dan dilakukan dengan aturan syariat islam. Terkadang seseorang bertamu dengan memanggil-manggil nama yang hendak ditemui atau dengan kata-kata sekadarnya. Rasulullah Saw mengajarkan, hendaknya seseorang ketika bertamu mengucapkan salam dan meminta izin untuk masuk.

Izin masuk ke rumah orang lain adalah sesuatu yang harus kalian lakukan. Mungkin tuan rumah saat itu sedang istirahat, atau tidak mau diganggu. Dengan minta izin berarti

kalian memberi kesempatan tuan rumah berbenah diri lalu menyambutnya.

c) Posisi berdiri tidak menghadap pintu rumah

Ketika kalian mengetuk pintu mengucapkan salam untuk bertamu, berdirilah membelakangi pintu. Tidak dibenarkan menghadap ke dalam rumah melalui pintu yang terbuka atau mengintip dari balik jendela. Hal ini dilakukan untuk menjaga pandangan dari hal-hal yang tidak diinginkan.

Dijelaskan dalam sebuah hadits, Saad r.a berkata: *“Seseorang berdiri di depan pintu Rasulullah Saw sambil menghadap ke dalam rumah, ia bermaksud minta izin. Kemudian Rasulullah Saw bersabda,”* *Seharusnya kamu begini begitu, sesungguhnya disunahkannya minta izin hanyalah menjaga pandangan.”* (H.R. Abu Dawud)

d) Bertamu tidak boleh lebih dari tiga hari

Adab lain dalam bertamu adalah ketika seseorang hendak menginap, hendaknya tidak boleh melebihi dari tiga hari, hal ini sesuai dengan anjuran Rasulullah Saw dalam sabdanya,

حَدَّثَنَا أَبُو بَكْرِ بْنُ أَبِي شَيْبَةَ قَالَ : حَدَّثَنَا
 سُفْيَانُ بْنُ عُيَيْنَةَ، عَنْ ابْنِ عَجْلَانَ، عَنْ سَعِيدِ
 بْنِ أَبِي سَعِيدٍ، عَنْ أَبِي شَرِيحٍ الْخَزَاعِيِّ، عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى
 اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : مَنْ كَانَ يَوْمًا مِنْ

بَلِّغْهُ إِلَى الْوَالِدِ. وَمَنْ أَلَّا خَيْرٌ , فَإِنْ لَمْ يَكُنْ مِنْكُمْ ضَيْفٌ فَهُوَ وَجَائِزُهُ يَوْمَ وَلِيِّهِ. لَهُ
 وَلٌّ إِلَيْهِ أَنْ يَتَوَيَّ عِنْدَ صَاحِبِهِ حَتَّى يَرَوْهُ , الضِّيَافَةُ
 ثَلَاثَةُ أَيَّامٍ , وَمَا أَنْ يَفُقَ عَلَيْهِ بِعَدِّ ثَلَاثَةِ أَيَّامٍ فَهُوَ صَدَقَةٌ.

Artinya: “Telah menceritakan kepada kami Abu Bakar bin Abu Syaibah telah berkata: Telah menceritakan kepada kami sufyan bin ‘uyainah, dari ibnu ‘ajlan, dari sa’id bin abu sa’id, dari abi syuraih khuza’, dari Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Barang siapa beriman kepada Allah, dan hari akhir, hendaklah ia memuliakan tamunya dan menjamunya selama tiga hari, dan tidak halal bagi tamu untuk tinggal bersama pemiliknya sampai dia mengeluarkannya, kesulitan selama tiga hari, dan apa saja yang telah di belanjakan setelah tiga hari maka itu adalah sedekah.”⁶²

Hadits ini menunjukkan perlunya perhatian dan pengertian tuan rumah dan tamu. Tuan rumah mesti melayani tamu dengan baik, bahkan dianjurkan mempersilakan mereka untuk menginap. Sementara tamu juga diminta pengertiannya. Meskipun bertamu dianjurkan, jangan sampai membuat tuan rumah menjadi keberatan dan kesulitan. Adanya saling pengertian kedua belah pihak ini diharapkan dapat menjaga dengan baik hubungan antara keduanya dan membawa berkah bagi tamu dan penerima tamu.

Dalam ajaran Islam, bertamu sebaiknya tidak lebih dari tiga hari. Ini berdasarkan hadis yang menyatakan bahwa

⁶² Abu Abdullah Muhammad bin Yazid al-Qazwani, *Maktabah Syamilah : Sunan Ibnu Majah*, hlm. 1212

menjamu tamu adalah tiga hari, dan lebih dari itu adalah sedekah. Tujuannya adalah untuk tidak memberatkan tuan rumah dan menjaga hubungan baik. Seperti kisah kaum Anshar, yang dikenal dengan keramahannya, juga mencerminkan pentingnya menghormati tamu dan membatasi waktu kedatangan. Kisah kaum Anshar di Madinah adalah contoh paling indah tentang bagaimana umat Islam menunjukkan keramahtamahan dan pengorbanan dalam menerima tamu.

Ketika Rasulullah SAW dan para sahabat dari Mekah (kaum Muhajirin) hijrah ke Madinah, kaum Anshar: Menyambut mereka dengan tangan terbuka, menawarkan rumah, makanan, dan harta mereka kepada kaum Muhajirin.

Allah SWT memuji kaum Anshar dalam Al-Qur'an:

وَالَّذِينَ تَبَوَّءُوا الدَّارَ وَالْأَيَّامَ مِنْ قَبْلِهِمْ
يَبْتَغُونَ مِنَ الْهَاجِرِينَ الْيُسْرَىٰ
وَأُولَٰئِكَ فِي صُدُورِهِمْ
حَاجَةٌ مِّمَّا أُوتُوا وَيُؤْثِرُونَ
عَلَاٰى اِنْ فُسِيهِمْ
وَلَوْ كَانَ بِهِمْ خَصَاصَةٌ
وَمِنْ يُّؤَقِّقُ شَحْنَ فُسَيْهِ
فَاُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya: "Dan orang-orang yang telah menempati kota Madinah dan telah beriman sebelum (kedatangan Muhajirin), mereka mencintai orang yang berhijrah kepada mereka. Mereka tidak menaruh keinginan dalam hati terhadap apa yang diberikan kepada orang Muhajirin dan mereka mengutamakan (orang-orang

Muhajirin), meskipun mereka sendiri memerlukannya.” (QS. Al-Hasyir : 9)⁶³

Namun demikian, kemuliaan kaum Anshar bukan

berarti menjadi dalil untuk tamu tinggal terlalu lama tanpa keperluan. Mereka melakukannya dalam konteks darurat hijrah dan dengan keikhlasan penuh, bukan sebagai bentuk adab umum dalam bertamu. Oleh karena itu, tetap perlu menjaga adab sesuai bimbingan Rasulullah SAW.

e) Kembali pulang ketika tuan rumah tidak mengizinkan masuk

Kita harus menunda kunjungan atau pulang kembali ketika setelah tiga kali salam tidak ada jawaban, atau pemilik rumah menyuruh kita untuk pulang. Jika seorang tamu diminta pulang, hendaknya jangan memaksakan diri untuk menemuinya, tidak usah tersinggung atau merasa diabaikan karena hal ini termasuk adab yang penuh hikmah dalam syariat Islam. Di antara hikmahnya adalah demi menjaga hak-hak pemilik rumah.

Firman Allah Swt dalam al-Qur'an surah An-Nur ayat 28:

لَا لَّيْلَ ۖ يَدْعُونَ فِيهَا إِذَا قِيلَ لَهُمْ اذْهَبُوا ۖ قَالُوا لَوْ كُنَّا نَسْمَعُ أَوْ نَعْقِلُ مَا كُنَّا فِيهَا مِنَ الْمَدْمُونِينَ ۖ إِنَّهُمْ كَانُوا فِيهَا سَاهِيِينَ

Artinya : “Jika kamu tidak menemui seorang pun di dalamnya, maka janganlah kamu masuk sebelum kamu mendapatkan izin, dan jika dikatakan kepadamu: „kembali (saja)lah”,

⁶³ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, hlm. 546.

maka hendaklah kamu kembali. Itu bersih bagimu dan Allah Swt Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS: An-Nur [24]:28)⁶⁴

Meminta izin sebelum masuk rumah itu berkenaan dengan penggunaan hak orang lain. Oleh karena itu, tuan rumah berhak menerima atau menolak tamu. Jika kamu disuruh kembali, maka kembalilah. Tuan rumah bukan menolak hak yang wajib bagimu, tetapi dia ingin berbuat kebaikan.

f) Menjawab dengan nama yang jelas, jika pemilik rumah bertanya “siapa?”

Terkadang pemilik rumah ingin mengetahui dari dalam rumah, orang yang bertamu sehingga bertanya, Siapa? Maka hendaknya seorang tamu menyebutkan namanya dengan jelas. Sehingga tidak menimbulkan kekhawatiran.

2) Adab Penerima Tamu

Bertamu ada adabnya begitu juga bagi tuan rumah atau penerima tamu juga harus punya perilaku yang baik juga. Beberapa adab bagi penerima tamu yang perlu diperhatikan antara lain:

- a) Memuliakan tamunya, sesuai sabda Rasulullah Saw: *“Dan Siapa saja yang beriman kepada Allah Swt dan hari akhir, hendaklah ia memuliakan tamunya.”* (H.R. Bukhari dan Muslim)

⁶⁴ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, hlm. 353.

- b) Jangan menunggu sampai tamu datang. Sebaiknya kita memasak makanan kemudian mengundang orang untuk datang makan bersama kita;
- c) Disunahkan bagi tuan rumah menemani tamu makan;
- d) Hak seorang tamu untuk dilayani adalah selama tiga hari. Selama itu tuan rumah dianjurkan menghormati dan melayani tamu dengan sebaik-baiknya;
- e) Jangan sekali-kali menyusahkan tamu, disunahkan melayani keinginan tamu;
- f) Bila tamu akan pulang, maka disunahkan bagi tuan rumah untuk mengantarkannya sampai ke pintu rumah.

b. Waktu Bertamu

Bertamu dengan niat silaturahmi merupakan ibadah dan akan banyak mendapat manfaat. Nah, agar bertamu kita tidak merugikan dan menjadi indah, hendaknya adab-adab sesuai syari'at harus diperhatikan dan diamalkan. Salah satunya adalah memilih waktu yang tepat untuk bertamu.

Ada waktu yang pas untuk bertamu, namun ada waktu-waktu yang tidak tepat untuk bertamu dan harus dihindari, yakni

- 1) Waktu sebelum shalat subuh;
- 2) Waktu shalat atau waktu dzikir dan membaca al-Qur'an;
- 3) Waktu istirahat atau tidur siang;
- 4) Setelah shalat isya .

Firman Allah Swt dalam al-Qur'an surah An-Nur ayat 58:⁶⁵

أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لِيَسْتَأْذِنُكُمُ
الَّذِينَ مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ وَالَّذِينَ
مِنْ قَبْلِ صَلَوةِ الْفَجْرِ وَحِينَ
الظُّلُمَةِ مِن بَعْدِ صَلَوةِ الْعِشَاءِ ثَلَاثُ عَوْرَتٍ
لَكُمْ لَيْسَ عَلَيْكُمْ وَلَا عَلَيْهِمْ جُنَاحٌ
بِعَدْوٍ طَوَّافُونَ عَلَيْكُمْ بَعْضُكُمْ عَلَى
بَعْضٍ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ
اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ
وَاللَّهُ عَلِيمٌ حَكِيمٌ

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, hendaklah budak-budak (lelaki dan wanita) yang kamu miliki, dan orang-orang yang belum baligh di antara kamu, meminta izin kepada kamu tiga kali (dalam satu hari) yaitu: sebelum shalat subuh, ketika kamu menanggalkan pakaian (luar)mu di tengah hari dan sesudah shalat Isya”. (Itulah) tiga „aurat bagi kamu. Tidak ada dosa atasmu dan tidak (pula) atas mereka selain dari (tiga waktu) itu. Mereka melayani kamu, sebagian kamu (ada keperluan) kepada sebagian (yang lain). Demikianlah Allah menjelaskan ayat-ayat bagi kamu. Dan Allah Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana.” (Q.S An Nur [24] : 58)

Pada waktu-waktu tersebut umumnya pemilik rumah tidak siap menerima tamu karena saat itu merupakan waktu istirahat mereka.

Rasulullah Saw memberi tuntunan waktu yang baik untuk bertamu, sebagaimana sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Bukhori-Muslim, yang artinya: “Bahwasanya Rasulullah Saw tidak mendatangi keluarganya pada malam hari. Dan beliau mendatangi mereka pada pagi dan sore”. (H.R. Muttafaq Alaih)

⁶⁵ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, hlm. 357.

B. Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menjadi hal yang penting untuk peneliti paparkan. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi pengulangan penelitian yang sama, atau untuk menemukan distingsi terhadap penelitian terdahulu pada tema yang sama.

1. Penelitian yang dilakukan oleh *Tri Hasriyanti* dengan judul *Pengembangan Media Animasi Berbasis Kinemaster Materi Teks Cerita Fantasi Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII*.⁶⁶ Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media video animasi berbasis kinemaster, mendeskripsikan uji kelayakan produk dan mendeskripsikan keefektifan produk untuk peserta didik SMP Kelas VII pada pembelajaran teks cerita fantasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media video animasi berbasis kinemaster materi teks cerita fantasi bagi peserta didik SMP kelas VII berhasil dikembangkan dan sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (2) media pembelajaran dalam bentuk video animasi berbasis kinemaster dinyatakan sangat layak oleh ahli materi, ahli media dan praktisi dengan persentase penilaian 92%, 93%, dan 96%, termasuk dalam kategori sedang sehingga video animasi dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

⁶⁶ Tri Hasriyanti, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kinemaster Materi Teks Cerita Fantasi Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII" *Tesis* (Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2024).

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama pengembangan media video animasi dan sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Perbedaannya adalah pada penelitian ini berbasis aplikasi Kinemaster, sementara media animasi yang peneliti kembangkan berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Pokok bahasan yang dilakukan Tri Hasriyanti tentang materi teks cerita fantasi sementara peneliti tentang materi Indahnya Perilaku Terpuji Ketika Bertamu pada mata Pelajaran akidah akhlak. Perbedaan lainnya adalah penelitian ini ditujukan kepada siswa SMP, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti ditujukan kepada siswa madrasah ibtidaiyah/ guru bidang studi akidah akhlak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh *Cornellia Christin Adiati* dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Dengan Pendekatan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*.⁶⁷ Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (a) potensi dan kondisi pengembangan Media pembelajaran video animasi berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA kelas V, (b) proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon, (c) karakteristik produk media pembelajaran video animasi berbasis powtoon, dan (d) efektifitas media pembelajaran video animasi berbasis powtoon mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Materi organ pernapasan manusia Kelas V di UPT SDN 2 Bumiratu.

⁶⁷ Cornellia Christin Adiati, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Dengan Pendekatan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar" *Tesis* (Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2023).

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa : (1) potensi dan kondisi di UPT SDN 2 Bumiratu mendukung dan memungkinkan untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon, (2) produk yang divalidasi memenuhi validitas tinggi, (3) karakteristik dari media ini dapat digunakan secara online, semua bahan dan sumber belajar telah disusun sistematis sesuai indikator dan tujuan pembelajaran pada KD *metabolisme*, terdapat video praktikum dan video animasi, serta berbasis *hypermedia*, (4) media ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa pada materi organ pernapasan manusia. Hasil dari uji efektifitas pembelajaran yaitu siswa yang telah mencapai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) kedalam kategori cukup efektif.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama pengembangan media video animasi dan sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Persamaan lainnya adalah sama-sama ditujukan kepada siswa sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Perbedaannya adalah pada penelitian ini berbasis *Powtoon*, sementara media animasi yang peneliti kembangkan berbasis *artificial intelligence* (AI). Pokok bahasan yang dilakukan Cornellia Christin Adiati tentang materi organ pernapasan pada manusia pada mata Pelajaran IPA, sementara peneliti tentang materi Indahnya Perilaku Terpuji Ketika Bertamu pada mata Pelajaran akidah akhlak.

3. Penelitian oleh Murtaziah dengan judul *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas 5 di MI*

*Integral Al-Ukhuwwah Banjang, Amuntai*⁶⁸. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap proses pengembangan video animasi berbasis Animaker pembelajaran bahasa Arab pada siswa kelas V MI Banjang, dan untuk mengukur efektivitas penggunaan video animasi yang dikembangkan berbasis Animaker untuk meningkatkan prestasi akademik pembelajaran bahasa Arab pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyyah Banjang.

Hasil dari penelitian ini, menghasilkan produk media video animasi berbasis Animaker yang telah memenuhi kriteria. Dapat disimpulkan bahwa kriteria yang diperoleh media video animasi yakni sangat valid. Adapun Hasil kepraktisan dari angket respond guru mendapatkan nilai 90%, dan angket respond siswa mendapatkan 94%, yang menunjukkan sangat praktis. Serta hasil keefektifan pretest memperoleh 73,4 dan setelah diberi perlakuan (post test) menggunakan media video animasi berbasis Animaker mengalami perubahan memperoleh nilai 94. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media video berbasis Animaker uji terbatas sangat efektif digunakan.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama pengembangan media video animasi dan sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Persamaan lainnya adalah sama-sama ditujukan kepada siswa sekolah dasar/madrasah ibtidaiyyah. Perbedaan lainnya adalah pada penelitian ini berbasis Animaker, sementara media animasi yang peneliti kembangkan berbasis *artificial intelligence* (AI). Pokok bahasan yang

⁶⁸ Murtaziah, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Kelas 5 Di MI Integral Al-Ukhuwwah Banjang, Amuntai" *Tesis* (Universitas Islam Negeri Antasari, Banjarmasin, 2023).

dilakukan Murtaziah pada Pelajaran Bahasa arab, sementara peneliti pada mata Pelajaran akidah akhlak.

4. Penelitian yang dilakukan oleh *Cinta Asih* dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Terintegrasi Flipbook Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen*⁶⁹. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva terintegrasi flipbook untuk pembelajaran menulis cerpen yang dapat diakses pada perangkat mobile maupun PC. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya diujicobakan untuk mengetahui respon tanggapan siswa dan guru. Data dianalisis dengan menggunakan skala Likert.

Hasil penelitian uji efektivitas melalui penghitungan indikator keberhasilan siswa kelas 9 SMP Negeri 3 Pangkah sebelum penggunaan media hanya 22,58% dan setelah penggunaan media 87,1% atau mengalami peningkatan sebesar 64,52%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva terintegrasi *flipbook* untuk pembelajaran menulis cerpen yang dikembangkan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama pengembangan media pembelajaran dan sama-sama menggunakan metode *Research and*

⁶⁹ Cinta Asih, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Terintegrasi Flipbook Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen" *Tesis* (Universitas Panca Sakti Tegal, 2023).

Development (R&D). Perbedaannya adalah pada penelitian ini berbasis Canva Terintegrasi Flipbook, sementara media animasi yang peneliti kembangkan berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Pokok bahasan yang dilakukan Cinta Asih pada Pelajaran Bahasa Indonesia, sementara peneliti pada mata Pelajaran akidah akhlak.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Sriyadi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Aplikasi Cari Kata Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Siswa*.⁷⁰ Penelitian ini bertujuan untuk (a) Untuk mengetahui kebutuhan pengembangan aplikasi cari kata berbasis android dalam pemahaman kosakata bahasa Indonesia. (b) Untuk mengetahui pengembangan aplikasi cari kata berbasis android pada pembelajaran dan pemahaman kosakata bahasa Indonesia. (c) Untuk mengetahui efektifitas aplikasi cari kata berbasis android dapat meningkatkan kemampuan memahami kosakata dalam Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III MI sekecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

Metode pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Dari hasil penelitian dapat kesimpulan yaitu ada perbedaan yang signifikan bagi siswa yang menerapkan aplikasi cari kata berbasis android dalam meningkatkan pemahaman kosakata mata pelajaran bahasa indonesia di MI sekecamatan Pringsurat tahun 2020

⁷⁰ Sriyadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Aplikasi Melalui Aplikasi Cari Kata Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Siswa" *Tesis* (Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2020).

dan yang belum menerapkan pembelajaran dengan aplikasi cari kata di kecamatan Pringsurat tahun 2020.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama pengembangan media pembelajaran dan sama-sama untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Perbedaannya adalah pada penelitian ini media aplikasi cari kata berbasis android, sementara media animasi yang peneliti kembangkan berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Pokok bahasan yang dilakukan peneliti pada Pelajaran Bahasa Indonesia, sementara peneliti pada mata Pelajaran akidah akhlak.

6. Penelitian yang dilakukan oleh *Dedy Dwi Setyawan* dengan judul *Pengembangan Media Game Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.⁷¹ Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media game edukatif dan untuk mengetahui keefektifan media game edukatif yang dihasilkan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut. (1) Media game edukatif layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa. Kelayakan media game edukatif dapat dilihat dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media dengan kategori “sangat baik”.

⁷¹ Dedy Dwi Setyawan, “Pengembangan Media Game Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar” *Tesis* (Universitas Negeri Yogyakarta, 2020).

Tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media game edukatif menunjukkan bahwa game edukatif membantu dalam proses pembelajaran.

(2) Media game edukatif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa kelas V SDN Kenaran 2 Kabupaten Sleman.

Adapun perbedaan dalam penelitian ini menggunakan media game edukatif sedangkan peneliti menggunakan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI), dari persamaannya sama-sama untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menggunakan metode *Research & Development* (R&D).

7. Penelitian yang dilakukan oleh *Salman Alfarisyi* dengan judul penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Menggunakan Aplikasi Flip PDF Profesional Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*.⁷² Tujuan yang dilakukan peneliti untuk menghasilkan media pembelajaran e-modul yang valid dan praktis serta melihat peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa yang menggunakan e-modul pembelajaran matematika.

Hasil studi pendahuluan menunjukkan kebutuhan untuk dikembangkan e-modul untuk pembelajaran pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel kelas VII. Hasil pengembangan e-modul persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel memiliki kategori valid dan praktis. Hasil

⁷² Salman Alfarisyi, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Menggunakan Aplikasi Flip PDF Profesional Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa" *Tesis* (Universitas Lampung, 2022).

uji efektivitas menunjukkan bahwa e-modul dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan rata-rata N-gain sebesar 0,70. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh bahwa penggunaan e-modul dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

Persamaan dengan penelitian ini sama-sama untuk meningkatkan pemahaman siswa, perbedaannya peneliti untuk meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak sedangkan penelitian yang dilakukan Salman Alfariysi untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Perbedaan lainnya adalah penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran e-modul menggunakan aplikasi *flip pdf professional* sedangkan peneliti mengembangkan media animasi interaktif berbasis *artificial intelligence (ai)*.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Richa Putri Aprilia dengan judul *Penelitian Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bandar Lampung*.⁷³ Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa modul pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual yang efektif, efisien dan menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis pada materi bangun datar segiempat.

⁷³ Richa Putri Aprilia, "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bandar Lampung." *Tesis* (Universitas Lampung, 2018).

Hasil analisis data menunjukkan bahwa (1) kondisi bahan ajar yang digunakan pada kedua sekolah belum memenuhi karakteristik peserta didik sehingga berpotensi untuk dikembangkan bahan ajar yang berupa modul, (2) terdapat peningkatan pemahaman konsep matematis yang terlihat pada rata-rata n -gain termasuk dalam klasifikasi tinggi, Berdasarkan perhitungan uji- t , n -gain dari kedua sekolah didapatkan nilai sign (2 tailed) kurang dari 0,05 yang berarti penggunaan modul pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik.

Persamaan penelitian ini sama-sama untuk meningkatkan pemahaman siswa, perbedaannya penelitian yang dilakukan Richa Putri untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa, sedangkan peneliti untuk meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak. Perbedaan lainnya penelitian yang dilakukan Richa Putri untuk mengembangkan modul pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual sedangkan peneliti mengembangkan media animasi interaktif berbasis *artificial intelligence* (ai).

9. Penelitian yang dilakukan Nurhairunnisah dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Kelas X*.⁷⁴ Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan bahan ajar interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa

⁷⁴ Nurhairunnisah, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Kelas X" *Tesis* (Universitas Negeri Yogyakarta, 2017).

kelas X SMA PIRI 1 Yogyakarta, menghasilkan bahan ajar interaktif yang layak untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas X SMA PIRI 1 Yogyakarta, dan menghasilkan bahan ajar interaktif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas X SMA PIRI 1 Yogyakarta.

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar interaktif dalam bentuk digital yang dikemas menggunakan *Compact Disk* (CD) dan dilengkapi buku petunjuk yang dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar pendukung pembelajaran matematika, produk yang dihasilkan dinilai sangat layak untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan subyek uji coba, dan produk yang dihasilkan efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, terbukti dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 22,65 meningkat pada *posttest* sebesar 74,23.

Persamaan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa, perbedaannya penelitian yang dilakukan Nurhairunnisah untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa, sedangkan peneliti untuk meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak. Perbedaan lainnya penelitian yang dilakukan Nurhairunnisah mengembangkan bahan ajar interaktif sedangkan peneliti mengembangkan media animasi interaktif berbasis *artificial intelligence* (ai).

10. Penelitian yang dilakukan Nur Amaliah dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 2 Enrekang*.⁷⁵

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain multimedia interaktif yang dikembangkan, mengetahui penilaian ahli dan praktisi pembelajaran, serta respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan di desain dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *flash* sehingga lebih ringan dan mudah dijalankan.

Hasil penilaian ahli media adalah 96%; ahli materi 92%; praktisi pertama 90%; praktisi kedua 96%; dan respons peserta didik 93%. Keseluruhan hasil penelitian ini berada pada kategori sangat baik yang sekaligus mengindikasikan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran iman kepada hari akhir. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif, perbedaan penelitian yang dilakukan Nur Amaliah mengembangkan multimedia interaktif berbasis *flash*, sedangkan peneliti mengembangkan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI).

Dari sepuluh penelitian terdahulu tersebut, tampaknya bahwa pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak memiliki perbedaan dan belum didapati pada penelitian sebelumnya.

⁷⁵ Nur Amaliah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 2 Enrekang" *Tesis* (Institut Agama Islam Negeri Pare-Pare, 2020).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di MIN 2 Padang Lawas yang berada di Sihaborgoan Dalam, Kecamatan Barumun Tengah Kabupaten Padang Lawas Sumatera Utara. MIN 2 Padang Lawas mempunyai empat cabang, pertama di Desa Sihaborgoan Dalam sebagai induknya, kedua di Desa Padang Hasior Dolok ketiga di Desa Unterudang dan terakhir di Desa Pulo Bariang kecamatan Huristak. Peneliti memilih Lokasi penelitian di Lokasi 4 yaitu di Desa Pulo Bariang kecamatan Huristak Kabupaten Padang Lawas. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Oktober 2024 sampai Maret 2025.

B. Pendekatan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini dalam metode *Research and Development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.⁷⁶ Penelitian *Research and Development* (R&D) bertujuan untuk mengembangkan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) guna mengukur pemahaman materi siswa. Berdasarkan namanya, dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan yang dimulai dengan penelitian dan diteruskan dengan pengembangan.

Dengan melakukan penelitian, akan ditemukan informasi mengenai *need assessment* untuk dapat mengetahui persoalan dan tantangan sehingga dapat

⁷⁶ Sigit Purnama, "Produk Pembelajaran Bahasa Arab Sigit Purnama," *Literasi*, Volume IV, No. 1 (2013), hlm. 19–32.

merumuskan solusi yang efektif. Metode R&D dipilih karena relevan dalam mengembangkan dan menguji produk pendidikan yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Adapun pengembangan dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE), yang berfokus pada pengembangan dan pengukuran pemahaman materi siswa pada mata pelajaran akidah akhlak,

C. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memilih siswa kelas V MIN 2 Padang Lawas dan guru bidang studi akidah akhlak sebagai objek penelitian dan pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa sebagai subjek penelitian. Alasan peneliti memilih MIN 2 Padang Lawas sebagai lokasi penelitian karena di madrasah tersebut belum diterapkan *Artificial Intelligence* (AI) sehingga merupakan salah satu tantangan peneliti dalam melakukan penelitian.

Peneliti memilih siswa kelas V MIN 2 Padang Lawas karena pada tahap ini, siswa sudah mampu berpikir logis tentang benda-benda yang nyata dan konkret. Oleh karena itu, siswa mulai mampu memahami konsep-konsep yang lebih kompleks, tetapi masih membutuhkan bantuan visual dan konkret. Penelitian pada tahap ini penting untuk melihat sejauh mana siswa dapat menangkap dan memahami materi abstrak dengan bantuan media pembelajaran yang tepat.

D. Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap sesuai dengan model ADDIE sebagai berikut:⁷⁷

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap materi akhlak di sekolah dan keterkaitan dengan pengembangan pemahaman materi siswa. Peneliti juga menganalisis karakteristik siswa, sumber daya yang tersedia, serta kompetensi yang ingin dicapai melalui pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap ini meliputi perancangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) pada materi indahny perilaku terpuji ketika bertamu yang dirancang secara kontekstual dan integratif untuk mengembangkan pemahaman materi siswa. Desain bahan ajar dilengkapi dengan instrumen evaluasi untuk mengukur pemahaman materi siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang telah dirancang diimplementasikan dan diuji cobakan secara terbatas kepada guru akidah akhlak dan beberapa siswa. Revisi dilakukan berdasarkan hasil uji coba dan umpan balik dari guru serta siswa untuk memastikan kesesuaian dan efektivitas media animasi interaktif yang digunakan.

⁷⁷ Fitria Hidayat et al., "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* Volume 1, No. 1 (2021), hlm. 28–37.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dengan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan kepada seluruh subjek penelitian. Dalam tahap ini, siswa diajak untuk mempelajari konsep *Akhlak* dan etika bertamu melalui pendekatan yang mendorong pemahaman materi siswa seperti diskusi, tanya jawab serta mengulang materi yang telah dipelajari.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak. Menurut Wiyono dalam jurnal, Efektifitas merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan dan memiliki dampak serta hasil sesuai dengan yang diharapkan”.⁷⁸ Efektifitas adalah sesuatu hal yang dilakukan sesuai dengan yang di rencanakan dan mencapai tujuan yang diinginkan.

Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen tes pemahaman yang telah disusun pada tahap desain. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media animasi sebagai media pembelajaran lebih lanjut jika diperlukan.

⁷⁸ Vian Dwi Lestari, “Implementasi Efektivitas Pengendalian Intern Pada Sistem Informasi Akuntansi Penggajian,” *Jurnal Riset Mahasiswa Ekonomi (RITMIK)*, Volume 5, No. 1 (2023), hlm. 49–61.

E. Instrumen Penelitian

1. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau data dari responden mengenai hal-hal yang berhubungan dengan masalah penelitian.⁷⁹

Angket diberikan kepada guru dan siswa untuk mengukur respon dan persepsi mereka terhadap media animasi serta bagaimana pemahaman siswa selama pembelajaran dengan media animasi interaktif. Angket yang digunakan untuk mengukur validasi materi, Bahasa dan media yang digunakan apakah sudah efektif dan efisien.

2. Tes tentang pemahaman siswa

Tes ini terdiri dari soal-soal yang dirancang untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi setelah menggunakan media animasi sebagai media pembelajaran. Tes ini digunakan juga untuk mengukur efektifitas penggunaan media animasi interaktif dalam proses pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi;

1. Angket

Data persepsi dan tanggapan siswa terhadap media animasi yang ditampilkan selama pembelajaran dikumpulkan melalui angket. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur validasi materi, media, serta

⁷⁹ Fahreza Ali Fahmi and Hera Heru SS, "Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas VIII-C SMP N 1 Matesih Tahun Pelajaran 2018/2019," *Jurnal Medi Kons* Volume 5, No. 2 (2019), hlm. 34–49.

Bahasa yang digunakan apakah sudah efektif dan efisien. Metode pengukuran dalam angket tersebut menggunakan skala likert.⁸⁰ Skala likert yaitu metode pengukuran sikap atau pendapat yang sering digunakan dalam angket. Skala likert merupakan alat yang efektif untuk mengukur sikap, persepsi, atau pandangan responden terhadap suatu topik.

Pengukuran skala likert dalam penelitian ini yaitu skala likert yang dimodifikasi. Skala Likert yang dimodifikasi adalah bentuk pengembangan dari skala Likert konvensional yang disesuaikan dengan kebutuhan atau karakteristik responden dalam suatu penelitian.⁸¹ Modifikasi ini bisa meliputi perubahan jumlah pilihan respons, bentuk pernyataan, atau penyederhanaan kata-kata agar lebih mudah dipahami oleh kelompok responden tertentu, misalnya anak-anak. Modifikasi yang digunakan dari skala 5 menjadi skala 4 yaitu sangat setuju (ss), setuju (s), tidak setuju (ts) dan sangat tidak setuju (sts), tanpa pilihan netral. Alasannya untuk menghindari pilihan netral secara berlebihan atau mengurangi kemungkinan jawaban siswa yang asal-asalan atau bias netral.

a. Validasi

Validasi digunakan untuk mengetahui bagaimana alat pengukuran dapat dikatakan tepat dalam mengukur apa yang hendak diukur.⁸²

⁸⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2006), hlm. 145.

⁸¹ Guna Yanti Kemala Sari Siregar Ricco Herdiyan Saputra, Jimi Ali Baba, "Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Modifikasi Skala Likert Dengan Metode Simple Additive Weighthing," *Jurnal Sistem Informasi & Telematika* Volume 7, No. 1 (2013), hlm. 1–17.

⁸² Agustinus Bandur, *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018), hlm. 146.

Instrument angket digunakan untuk mengukur validitas materi, Bahasa dan media yang digunakan.

- 1) Validitas materi (isi) yaitu validitas yang dilihat dari segi isi tes itu sendiri sebagai alat pengukur hasil belajar peserta didik, isinya telah dapat mewakili secara representatif terhadap keseluruhan materi atau bahan pelajaran yang seharusnya diujikan. Dalam konteks media pembelajaran, validitas materi memastikan bahwa konten yang disajikan dalam media animasi interaktif benar-benar relevan, akurat, dan mencakup materi yang harus dikuasai siswa.

Tabel III. 1 Indikator Validasi Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Kejelasan Materi	1. Materi yang disampaikan memiliki struktur yang jelas dan terorganisir. 2. Tujuan pembelajaran dari materi dapat dipahami dengan mudah. 3. Penjelasan konsep dalam materi tidak membingungkan				
Kemudahan dalam memahami materi	4. Materi disajikan secara sistematis sehingga mudah dipahami. 5. Penjelasan dalam materi menggunakan kalimat yang sederhana dan				

	<p>mudah dimengerti.</p> <p>6. Materi dilengkapi dengan contoh yang memudahkan pemahaman.</p> <p>7. Penjelasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa</p>				
Bahasa pada materi mudah dipahami	<p>8. Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran sederhana dan jelas.</p> <p>9. Tidak terdapat istilah atau kata yang sulit dipahami dalam materi.</p> <p>10. Penjelasan dalam materi menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa</p>				
Cara penyampaian materi mudah dipahami	<p>11. Cara penyampaian materi menarik dan tidak membosankan</p> <p>12. Penyampaian materi dilakukan secara perlahan sehingga mudah diikuti.</p> <p>13. Penyampaian materi disertai media atau alat bantu yang</p>				

	membantu pemahaman				
--	--------------------	--	--	--	--

- 2) Validitas Bahasa bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran atau instrumen penelitian sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan bebas dari ambiguitas. Validitas bahasa juga memeriksa apakah struktur kalimat, terminologi, dan gaya bahasa mudah dipahami, tidak berbelit-belit, dan tidak mengandung kata-kata yang sulit dipahami atau menimbulkan interpretasi ganda.

Tabel III. 2 Indikator validasi bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif penilaian			
		SS	S	TS	STS
Ketepatan struktur kalimat	1. Penulisan kalimat berisi informasi berpedoman pada tata kalam Bahasa Indonesia				
Efektifitas kalimat	2. Menggunakan kalimat yang lugas dan sederhana				
Istilah baku	3. Menggunakan kalimat yang lugas dan sederhana				
Penyampaian informasi	4. Informasi disampaikan dengan Bahasa yang menarik				
Peningkatan motivasi siswa	5. Menggunakan Bahasa yang menimbulkan rasa senang dan mendorong				

	peserta didik untuk terlibat dalam memecahkan masalah				
Kemampuan pemahaman siswa	6. Bahasa yang digunakan mendorong siswa untuk memahami materi				
Kesesuaian perkembangan kognitif siswa	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif peserta didik				
Ketepatan bahasa	8. Penyusunan Bahasa berpedoman pada kaidah penulisan Bahasa Indonesia				
Ketepatan ejaan	9. Berpedoman pada Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				

- 3) Validitas media digunakan untuk menilai apakah tampilan, desain, dan teknis media yang digunakan sesuai dengan fungsi dan kebutuhan pembelajaran. Validitas ini mencakup aspek grafis, audio, animasi, interaktivitas, dan tata letak, yang bertujuan untuk memastikan bahwa media dapat digunakan dengan baik tanpa masalah teknis atau desain yang mengganggu proses belajar siswa. Validitas media biasanya dinilai oleh ahli media atau pakar teknologi pendidikan yang memeriksa apakah komponen media sudah sesuai standar, mudah

digunakan, dan menarik bagi siswa sehingga media tersebut dapat membantu siswa lebih memahami materi yang disajikan.

Tabel III. 3 Indikator validasi media

Indikator penilaian	Butir penilaian	Alternatif penilaian			
		SS	S	TS	STS
Kesesuaian dalam pemilihan background	1. Background yang digunakan dalam media <i>Artificial Intelligence</i> sesuai dengan tema pembelajaran akidah akhlak				
	2. Tampilan background mudah dipahami dan tidak membingungkan siswa.				
	3. Background mendukung penyajian materi sehingga lebih menarik dan interaktif				
Kesesuaian pemilihan warna pada isi media	4. Kombinasi warna dalam media <i>Artificial Intelligence</i> menarik dan tidak membuat mata lelah				
	5. Warna pada media membantu membedakan bagian penting dari materi.				
	6. Warna latar belakang dan teks memiliki kontras yang				

	baik sehingga mudah dibaca				
Kesesuaian pemilihan gaya penulisan pada isi media	<p>7. Gaya penulisan dalam media <i>Artificial Intelligence</i> jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.</p> <p>8. Pemilihan font (jenis dan ukuran huruf) pada media memudahkan siswa membaca isi materi.</p> <p>9. Penulisan materi konsisten dalam setiap bagian media sehingga memudahkan pemahaman</p>				
Kesesuaian gambar pada media	<p>10. Gambar yang digunakan dalam media animasi sesuai dengan isi materi pembelajaran.</p> <p>11. Gambar dalam media membantu memperjelas konsep atau isi materi.</p> <p>12. Gambar yang digunakan menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar</p>				

b. Praktikalitasi

Praktikalitasi adalah suatu yang bersifat praktis atau efisien. Arikunto dalam jurnal mengartikan kepraktisan dalam evaluasi pendidikan merupakan kemudahan-kemudahan yang ada pada instrument evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/memperoleh hasil maupun kemudahan dalam menyimpannya.⁸³ Kepraktisan yang dilihat dalam kajian ini adalah kepraktisan penggunaan media pembelajaran, yaitu *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media animasi interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian model pengembangan ini, model tersebut dikatakan praktis jika para praktisi menyatakan bahwa secara teoritis model dapat diterapkan dilapangan dan tingkat keterlaksanaannya media tersebut termasuk kategori baik.

Tabel. III. 4 Indikator Praktikalitasi Media

NO.	Pernyataan	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis <i>Artificial Intelligence</i> sederhana dan mudah dipahami.				
2.	Tampilan media <i>Artificial Intelligence</i> menarik dan mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar				
3.	Media animasi interaktif berbasis <i>Artificial Intelligence</i> mudah digunakan dalam proses pembelajaran.				
4.	Penggunaan media ini membantu saya dalam menyampaikan materi Akidah Akhlak.				

⁸³ Cut Marlina dan Rismawati, "Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash," *Tunas Bangsa* Volume 6, No. 2 (2019), hlm. 277–289.

5.	Media ini mempermudah saya dalam menjelaskan konsep abstrak dalam Akidah Akhlak.				
6.	Materi dalam media sesuai dengan kurikulum Akidah Akhlak yang berlaku.				
7.	Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas.				
8.	Media ini membantu saya dalam mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.				
9.	Secara keseluruhan, media ini praktis digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak.				
10.	Penyajian materi dalam media sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa				

2. Tes

Tes yang diberikan kepada siswa digunakan untuk menguji efektifitas media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk pemahaman materi siswa di MIN 2 Padang Lawas.

Adapun indikator yang menunjukkan pemahaman materi siswa sebagai berikut:

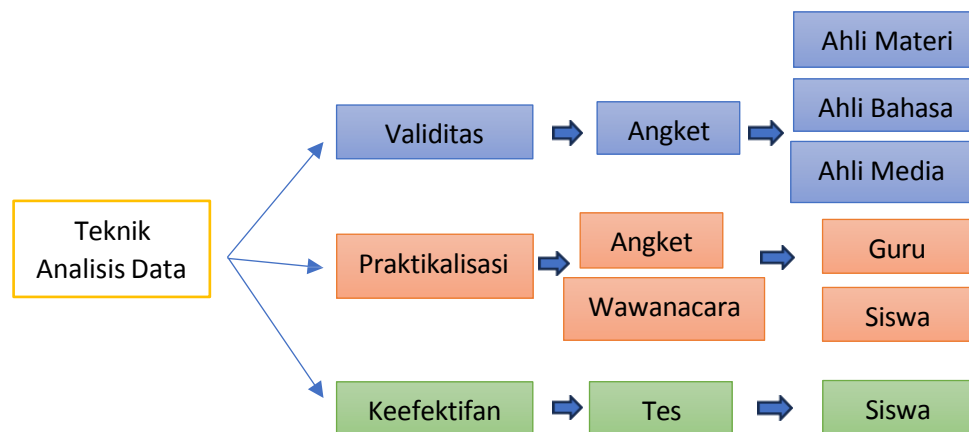
Tabel III. 5 Indikator Pemahaman Siswa

No.	Indikator	Jumlah Soal
1.	Siswa mampu memberikan penjelasan tentang pengertian bertamu	2
2.	Siswa mampu mengidentifikasi dalil tentang adab bertamu	1

3.	Siswa mampu menguraikan hal-hal yang perlu diperhatikan ketika bertamu	8
4.	Siswa mampu memberikan penjelasan tentang waktu bertamu	1
5.	Siswa mampu menguraikan tentang hikmah bertamu	1
6.	Siswa mampu menjelaskan tentang manfaat bertamu	1
7.	Siswa mampu Menjelaskan adab-adab ketika menerima tamu	6

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan ini, ada dua teknik analisis data yang diterapkan, yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengelola data yang berasal dari penelitian ahli dalam materi, ahli dalam media pembelajaran. proses analisis ini melibatkan pengelompokan informasi dari data kualitatif, seperti kritik dan saran perbaikan yang tercatat dalam angket. Hasil analisis ini digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi pada produk pengembangan. Adapun analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini diuraikan dan ditampilkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Bagan III. 1 Analisis Data

Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran ini efektif dalam proses pembelajaran. desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group-Pre test-Post Test Design*. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan membandingkan nilai yang diperoleh dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata Pelajaran akidah akhlak di madrasah. Jika 75% atau lebih siswa yang mengikuti uji coba telah mencapai atau melampaui KKM, maka akan ditarik Kesimpulan bahwa produk pengembangan ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

1. Analisis Data Validitas Produk

Data hasil angket berdasarkan penelitian ahli dan tingkat daya Tarik produk dinilai dengan menggunakan instrument penelitian yang terdiri dari skala 4. Selanjutnya, hasilnya di analisis dan dijelaskan yang kemudian dijadikan dasar dalam mengevaluasi kualitas produk media pembelajaran. Hasil penilaian uji ahli dan Tingkat daya Tarik di olah dalam bentuk

persentase. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari setiap subjek adalah sebagai berikut:⁸⁴

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Max}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase Tingkat Kelayakan

Skor : Jumlah Jawaban penilaian skor

Skor max : Jumlah jawaban tertinggi

Adapun dasar pengambilan Keputusan kategori kevalidan sebagai berikut:⁸⁵

Tabel III. 6 Kriteria Kevalidan

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
90-100	Sangat valid
80-89	Valid
65-79	Cukup valid
55-64	Kurang valid
≤54	Tidak dapat digunakan

2. Analisis Data Praktikalisasi Produk

Uji kepraktisan dalam penelitian ini adalah dengan pengembangan yang dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan melalui angket respon kepraktisan oleh pendidik dan peserta didik. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data dengan melakukan perbandingan antara data hasil

⁸⁴ Ellbert Hutabri, "Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital," *SNISTEK* Volume 4 (2022), hlm. 296–301.

⁸⁵ Salmi Halen, Lufri Lufri, and Dwi Hilda Putri, "The Development Of Modules Based On Problem Solving with Mind Map About Blood Circulation System Material for Students Class VIII Junior High School," *Bioeducation Journal* Volume 3, No. 1 (2019), hlm. 1–8, <https://doi.org/10.24036/bioedu.v3i1.119>.

angket kepraktisan dengan hasil wawancara dengan berbagai sumber. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari setiap subjek adalah sebagai berikut:⁸⁶

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Max}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase Tingkat kepraktisan

Skor : Jumlah jawaban penilaian skor

Skor max : Jumlah jawaban tertinggi

Adapun dasar pengambilan Keputusan kategori kepraktisan suatu produk sebagai berikut:⁸⁷

Tabel III. 7 Kriteria Kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria Kepraktisan
90-100	Sangat praktis
80-89	Praktis
65-79	Cukup praktis
55-64	Kurang praktis
≤54	Tidak dapat digunakan

3. Analisis Data Efektivitas Produk

Untuk mengukur efektivitas media animasi interaktif berbasis

Artificial Intelligence (AI) menggunakan rumus *N-Gain*. *N-Gain*

⁸⁶ Ratna Indriasari et al., "Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Swishmax Dalam Materi Hukum Newton Dan Penerapannya Kelas VIII SMP," *Journal on Education* Volume 06, No. 01 (2023), hlm. 3494–3499.

⁸⁷ Halen, Lufri, and Putri, "The Development Of Modules Based On Problem Solving with Mind Map About Blood Circulation System Material for Students Class VIII Junior High School."

merupakan metode yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran, media pembelajaran atau teknologi pendidikan.⁸⁸

Uji *N-gain score* dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu media pembelajaran dalam penelitian. Uji *N-gain score* dapat dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran. Adapun rumus *N-Gain score* sebagai berikut:⁸⁹

$$N\ Gain = \frac{Skor\ posttttest - Skor\ pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Sedangkan kategori *N-Gain* yang umum digunakan berasal dari penelitian Richard R. Hake (1998),⁹⁰ diklasifikasikan kepada tiga kategori pada tabel di bawah ini:

Tabel III. 8 Kriteria N-Gain

Rata-rata	Kriteria
$\bar{g} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq \bar{g} < 0,7$	Sedang
$\bar{g} < 0,3$	Rendah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

⁸⁸ Abdul Wahab, Junaedi Junaedi, and Muh. Azhar, "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI," *Jurnal Basicedu* Volume 5, No. 2 (2021), hlm. 1039–45, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.

⁸⁹ Cindy Patikasari Kolopita, Muhammad Rifai Katili, and Rochmad Mohammad Thohir Yassin, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar," *Inverted: Journal of Information Technology Education* Volume 2, No. 1 (2022), hlm. 1–12, <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>.

⁹⁰ Richard R Hake, "Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. American Journal of Physics," *American Journal of Physics* Volume 66, No. 1 (1998), hlm. 64–74.

Berdasarkan kriteria skor n-gain tersebut, media animasi dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa memperoleh skor N-Gain $\geq 0,3$ dengan kriteria sedang atau tinggi.⁹¹



⁹¹ Anggie Bagoes Kurniawan and Rusly Hidayah, "Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa," *UNESA Journal of Chemical Education* Volume 9, No. 3 (2020): 317–23, <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu video animasi pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa di MIN 2 Padang Lawas. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media animasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dengan tujuan untuk mengevaluasi penggunaan media pembelajaran, kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media animasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI).

Penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru akidah akhlak di MIN 2 Padang Lawas masih di dominasi buku paket sebagai media utama dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan yang monoton dan minim variasi media cenderung membuat pembelajaran menjadi kurang menarik bagi sebagian peserta didik, terutama dalam konteks generasi digital saat ini. Jadi perlu adanya inovasi penggunaan media dalam pembelajaran, *Artificial Intelligence* (AI) menawarkan berbagai fitur menarik berisi gambar animasi, video dan fitur lainnya yang dapat menarik perhatian siswa dan materi yang dimuat dalam media animasi tersebut memudahkan pemahaman siswa dibandingkan guru hanya menyampaikan materi dengan menggunakan media buku paket.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Tahapan pengembangan tersebut antara lain:

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah-masalah yang mungkin terjadi dalam pembelajaran, seperti siswa tidak bersemangat dalam proses pembelajaran dan siswa sering bermain-main dengan teman sebangku ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.⁹² Dalam tahapan ini, guru harus mencari cara mengajar yang mampu mengatasi masalah tersebut, mengembangkan strategi berdasarkan bukti dari lapangan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa pada proses pembelajaran.

Tahap analisis berfungsi sebagai dasar dan tolak ukur dalam pengembangan produk pembelajaran. Empat tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti, mencakup empat aspek utama, yaitu: analisis karakteristik peserta didik, analisis metode pembelajaran, analisis kurikulum dan analisis materi. Berikut adalah penjelasan rincian mengenai setiap tahapan analisis tersebut:

a. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa dalam proses pembelajaran merupakan langkah awal yang sangat penting bagi guru untuk

⁹² Hasil Observasi di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas, Selasa, 29 Oktober 2024.

memahami kebutuhan, potensi, dan hambatan yang mungkin dihadapi oleh siswa. Setiap peserta didik memiliki latar belakang, kemampuan, dan gaya belajar yang berbeda, sehingga analisis ini menjadi dasar dalam merancang pembelajaran yang efektif.

Karakteristik siswa meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Analisis aspek kognitif membantu guru memahami tingkat intelektual siswa, termasuk kemampuan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah. Hal ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan materi ajar agar sesuai dengan kemampuan siswa.

Afektif mencakup emosi, motivasi, minat, dan sikap siswa terhadap pembelajaran. Guru yang memahami aspek ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, memberikan motivasi yang tepat, dan membangun hubungan positif dengan siswa, sehingga mereka lebih bersemangat dalam belajar.

Analisis aspek psikomotorik mengacu pada kemampuan fisik dan keterampilan motorik siswa, yang sangat penting terutama dalam pembelajaran yang melibatkan aktivitas praktis. Guru dapat merancang tugas-tugas yang sesuai dengan kemampuan fisik siswa dan memberikan bimbingan yang memadai.

Pada analisis karakteristik peserta didik, berdasarkan hasil observasi bahwa beberapa siswa rumit memahami materi yang

disampaikan oleh guru.⁹³ Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode ceramah secara monoton dan hanya menggunakan pembelajaran satu arah saja, kemudian media yang digunakan guru yaitu ppt yang berisi teks penuh sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak bersemangat mendengarkan penjelasan dari guru.

Analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik kelas V MIN 2 Padang Lawas sebagai pengguna media animasi yang dikembangkan. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, sehingga dapat dijadikan sebagai petunjuk rancangan dari kualitas media yang akan dikembangkan.

b. Analisis kurikulum

Materi “Indahnya Berperilaku Terpuji Ketika Bertamu” dalam kurikulum Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah memiliki kedudukan yang penting dalam membentuk karakter dan akhlak siswa sejak dini.

Dalam kurikulum, materi ini diajarkan untuk mencapai capaian pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa tidak hanya dituntut untuk mengetahui teori atau konsep adab bertamu, tetapi juga diharapkan dapat

⁹³ Efrida Agustina, Guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas Desa Pulo Bariatang, *Wawancara*, Sabtu, 13 Maret 2025.

menumbuhkan kesadaran dalam diri mereka untuk mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata. Sebagai contoh, siswa dapat memahami pentingnya mengucapkan salam, meminta izin sebelum masuk, tidak melihat-lihat isi rumah, serta menjaga etika dalam berbicara dan bersikap ketika bertamu ke rumah orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru akidah akhlak di MIN 2 Padang Lawas, beliau menjelaskan bahwa materi ini bertujuan membentuk karakter peserta didik agar terbiasa berlaku sopan dan santun dalam kehidupan sosialnya. Menurut beliau, anak-anak usia sekolah dasar berada dalam masa emas untuk pembentukan akhlak, sehingga penanaman adab seperti bertamu menjadi sangat strategis untuk membangun kepribadian islami sejak awal.⁹⁴

Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis terhadap capaian pembelajaran di kelas V MIN 2 Padang Lawas, khususnya dalam mata pelajaran akidah akhlak pada materi indahya berperilaku terpuji ketika bertamu. Analisis ini bertujuan untuk melihat sejauh mana penerapan kurikulum Merdeka telah berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

⁹⁴ Ika Nurfadilah Siregar, Guru mata pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas Desa Pulo Bariang, *Wawancara*, Sabtu, 13 Maret 2025.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk menentukan isi dan materi pelajaran yang diperlukan, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap materi indahanya berperilaku terpuji ketika bertamu. Peneliti menentukan jumlah pertemuan yang akan disiapkan dan mengumpulkan sumber belajar yang relevan.⁹⁵

Dalam analisis materi ini, guru perlu memastikan bahwa isi materi mencakup prinsip-prinsip dasar etika bertamu, seperti meminta izin sebelum berkunjung, berpakaian sopan, berbicara dengan bahasa yang santun, serta menghormati privasi tuan rumah. Materi harus disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa agar nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. *Design (Perancangan)*

Tahap perancangan merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Proses perancangan media animasi dilakukan secara terstruktur, dimulai dengan analisis karakteristik siswa untuk memahami kebutuhan spesifik setiap individu. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap metode pembelajaran yang digunakan, untuk mengidentifikasi kekurangan atau masalah yang perlu diperbaiki. Peneliti juga melakukan analisis

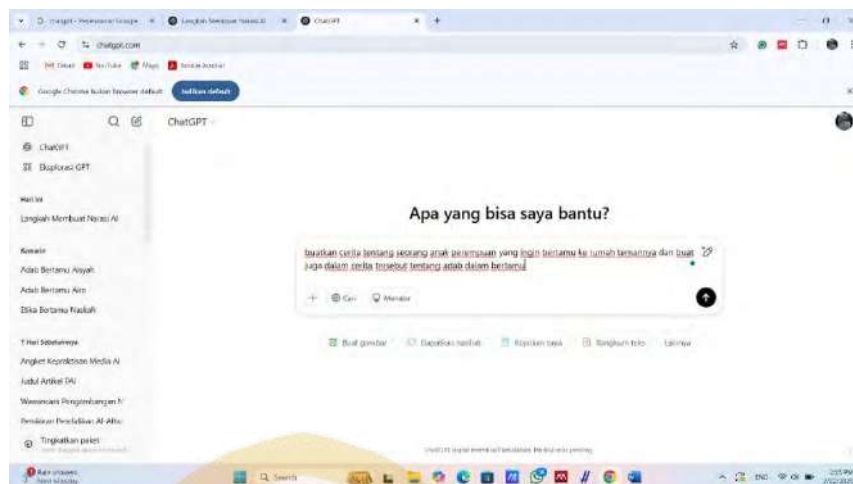
⁹⁵ Ika Nurfadilah Siregar, Guru mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas Desa Pulo Bariang, *Wawancara*, Sabtu, 13 Maret 2025.

kurikulum yang diterapkan di madrasah untuk memastikan bahwa produk yang dirancang sesuai dengan standar pembelajaran yang berlaku. Tak lupa, peneliti menganalisis materi Pelajaran, khususnya pada topik yang sedang menjadi fokus penelitian, yaitu indahnnya berperilaku terpuji ketika bertemu. Setelah tahap analisis selesai, peneliti masuk ke tahap design.

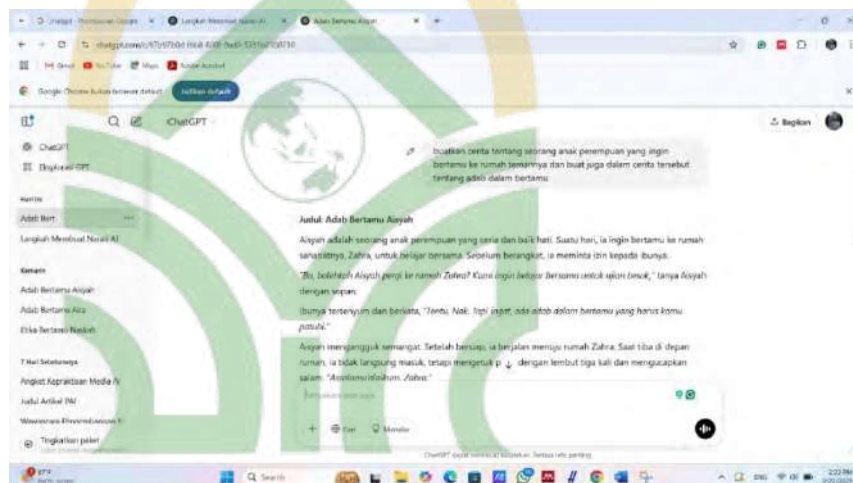
Pada tahap ini, peneliti menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk mendesain produk media animasi pembelajaran interaktif. Semua aspek perencanaan dirancang secara detail dan terstruktur, sehingga hasil akhir dari produk yang dibuat benar-benar efektif. Pada proses perancangan (*design*) media pembelajaran dibutuhkan sketsa desain untuk membantu pembuatan media pembelajaran.

a) Membuat naskah cerita

Menyusun naskah yang mencakup dialog atau narasi melalui chatgpt AI. Sebelum mengakses chatgpt melalui browser terlebih dahulu peneliti telah menentukan tema narasi yang ingin dibuat, sehingga bisa langsung diperintahkan untuk membuat script cerita.

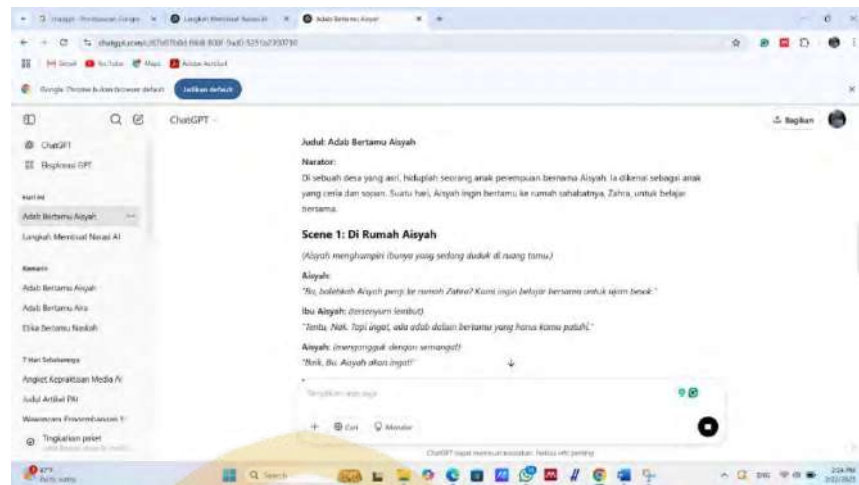


Gambar IV.1 Membuat script cerita



Gambar IV. 2 Membuat script cerita

Setelah script cerita selesai, supaya lebih detail cerita tersebut, peneliti membuat prompt dari tersebut menjadi naskah dengan narator dan scene, agar memudahkan ketika pembuatan video animasi.



Gambar IV. 3 script dibuat ke dalam bahasa inggris

Setelah hasilnya selesai, terjemahkan teks tersebut ke dalam Bahasa inggris agar memudahkan ketika generate gambar animasinya. Setelah diterjemahkan, yang akan di generate di Piclumen.ai adalah scene dari teks yang telah dibuat ke dalam Bahasa inggris tersebut.

b) Generate gambar dan membuat karakter animasi

Untuk membuat karakter animasi, terlebih dahulu peneliti telah menentukan karakter dari animasi yang akan digenerate di Piclumen.ai. Karakter dan scene dibuat di *Piclumen.ai* dari teks yang telah diubah ke dalam Bahasa inggris. Agar karakter animasi yang dibuat tidak berubah-ubah maka dalam *prompt* di *Piclumen.ai* tidak perlu di hapus, yang dihapus hanya scene nya saja.



Gambar IV.4 Generate gambar animasi melalui *Piclumen.ai*

Setelah karakter animasi muncul di *Piclumen.ai*, peneliti menyimpan seed karakter animasi agar karakter animasi tersebut konsisten dan sesuai untuk nantinya dijadikan video animasi pembelajaran.



Gambar IV.5 Generate gambar animasi

Peneliti melakukan generate gambar animasi sampai selesai.



Gambar IV. 6 Generate gambar animasi

“Aisyah’s mother in living room”



Gambar IV.7 Generate gambar animasi

Di depan rumah Rahma



Gambar IV. 8 Generate gambar animasi

Di dalam rumah Rahma



Gambar IV. 9 Generate gambar animasi

Aisyah pamit pulang ke rumah

c) Mengubah gambar menjadi video

Langkah selanjutnya, mengubah gambar animasi yang sudah peneliti buat dan akan diubah menjadi dalam bentuk video dengan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) yaitu *runwayml* melalui browser.

Login ke akun email untuk masuk ke apk tersebut untuk mengedit gambar animasi menjadi bergerak atau video.

Setelah upload image langsung generate agar gambarnya bergerak atau menjadi video. Setelah gambar sudah menjadi video, peneliti unduh video tersebut dipenyimpanan. Lakukan sampai semua gambar menjadi video. Pada aplikasi *runwayml* ini fitur gratis hanya bisa untuk dua image saja, selanjutnya fiturnya berbayar. Jadi peneliti menggunakan aplikasi *runwayml* yang berbayar.



Gambar IV. 10 Generate image to video

d) Editing video dan voice over di capcut

Langkah selanjutnya, peneliti melakukan voice over dari naskah cerita yang telah dibuat melalui chatgpt. Peneliti merekam suara yang dibaca dari teks narator yang telah dibuat sebelumnya. Teks disesuaikan dengan gambar agar sesuai dengan alur cerita. Lakukan voice over sampai selesai ceritanya.



Gambar IV.11 Editing video di capcut

Setelah selesai voice over, peneliti memilih keterangan teks yang sesuai dengan gambar agar membuat siswa lebih tertarik ketika menonton video tersebut. Pemilihan teks disesuaikan dengan gambar, latar belakang dan teks tidak boleh terlalu besar ukurannya dan juga tidak terlalu kecil. Teks yang dipilih harus menarik perhatian siswa, pemilihan warna teks yang sesuai tidak membuat mata siswa menjadi sakit. Setelah selesai peneliti langsung export agar tersimpan di penyimpanan.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan setelah produk selesai dirancang. Produk yang telah dibuat disimpan dipenyimpanan dan peneliti mengupload video animasi tersebut ke youtube, yang nantinya dapat dilihat oleh guru dan siswa.

Adapun link youtube yang telah dikembangkan adalah (<https://youtu.be/c1CaELhXIoc?feature=shared>). Selanjutnya setelah

video animasi pembelajaran yang dikembangkan selesai maka, peneliti akan melakukan tahap validasi kepada tim ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa. Berikut analisis validasi pengembangan produk:

a. Validasi pengembangan produk

Berikut adalah hasil validasi ahli yang mendukung penyempurnaan Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MIN 2 Padang Lawas.

1) Validasi ahli materi

Produk pengembangan media video animasi berupa *software*, yaitu *Artificial Intelligence* yang telah dibuat menjadi media animasi dan telah diupload di youtube yaitu Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak telah diserahkan kepada Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd. sebagai ahli materi 1 dan Dra. Maznun Harahap, Sebagai ahli materi 2. Keduanya menerima angket untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Hasil akhir validasi dari para ahli akan disajikan secara deskriptif dan digunakan sebagai acuan untuk pengembangan lebih lanjut dari media animasi interaktif.

Tabel IV.1
Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Animasi Interaktif Berbasis
***Artificial Intelligence (AI)* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Rata-rata Per Item	Skor Maks
Kejelasan Materi	1. Materi yang disampaikan memiliki strukturyang jelas dan terorganisir	3	4	3.5	4
	2. Tujuan pembelajaran dari materi dapat dipahami dengan mudah	3	3	3	4
	3. Penjelasan konsep dalam materi tidak membingungkan	4	3	3.5	4
Kemudahan dalam Memahami Materi	4. Materi disajikan secara sistematis sehingga mudah dipahami	4	4	4	4
	5. Penjelasan dalam materi menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dimengerti	4	4	4	4
	6. Materi dilengkapi dengan contoh yang memudahkan pemahaman	4	4	4	4
	7. Penjelasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4	3	3.5	4
Bahasa pada materi	8. Bahasa yang digunakan	3	3	3	4

mudah dipahami	dalam materi pembelajaran sederhana dan jelas				
	9. Tidak terdapat istilah atau kata yang sulit dipahami dalam materi	4	4	4	4
	10. Penjelasan dalam materi menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa	4	4	4	4
Cara penyampaian materi mudah dipahami	11. Cara penyampaian materi menarik dan tidak membosankan	4	4	4	4
	12. Penyampaian materi dilakukan secara perlahan sehingga mudah diikuti	4	4	4	4
	13. Penyampaian materi disertai media atau alat bantu yang membantu pemahaman	3	3	3	4
Jumlah Skor		48	47	47.5	52
Persentase		92.31%	90.38%	91.35%	
Kriteria Kelayakan		Sangat Valid			

Keterangan:

$$P = \frac{Skor}{Skor\ Max} \times 100\%$$

P = Persentase Tingkat Kelayakan

Skor = Jumlah jawaban penilaian skor

Skor Max = Jumlah jawaban tertinggi

Berdasarkan dari tabel tersebut menunjukkan bahwa kevalidan ahli materi dibidang akidah akhlak terhadap produk yang dikembangkan menghasilkan 92,31% dari ahli materi 1 dan 90,38% dari ahli materi 2. Berdasarkan perolehan persentase gabungan dari kedua ahli materi diperoleh sebesar 91,35% berada pada kategori sangat valid dan siap diujicobakan pada tahap selanjutnya.

Penilaian tersebut merupakan penilaian akhir setelah beberapa revisi dilakukan. Berikut adalah ringkasan data validasi oleh para ahli materi, yaitu:

Tabel IV. 2 Saran dan Penilaian Validasi oleh Ahli Materi

No.	Validator	Penilaian	Keterangan
Validasi Tahap 1			
1	Ahli Materi 1	Capaian pembelajaran dituliskan diawal video pembelajaran	Media animasi interaktif dapat digunakan dengan revisi
2	Ahli Materi 2	Penjelasan singkat tentang akhlak terpuji dibuat di awal video animasi	Media animasi interaktif dapat digunakan dengan revisi

Tabel IV. 3 Revisi sesuai saran oleh ahli materi

Revisi sesuai saran dan penilaian kemudian dilanjutkan ke validasi tahap 2			
Validasi tahap 2			
1	Ahli Materi 1	Capaian Pembelajaran telah dibuat di awal video animasi pembelajaran	Media animasi dapat digunakan
2	Ahli materi 2	Penjelasan singkat tentang akhlak terpuji telah dibuat di awal video animasi	Media animasi dapat digunakan

Kurang tepatnya media animasi tersebut maka peneliti berusaha memperbaiki sesuai masukan sehingga akhirnya memperoleh penilaian seperti di atas.

Saran dan kritik yang diperoleh dari kedua ahli materi menghasilkan data kualitatif yang membangun. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan pengembangan media animasi yang dihasilkan oleh peneliti, sehingga media animasi tersebut benar-benar layak digunakan untuk membantu mempermudah proses pembelajaran di kelas tentang indahnya akhlak terpuji ketika bertemu.

Dari proses diskusi, didapatkan komentar dan penilaian yang menjadi landasan untuk merevisi media animasi interaktif pada materi indahnya akhlak terpuji ketika bertemu. Hasil keseluruhan telah melalui tahap revisi sehingga menjadi komponen penyempurnaan media animasi sebelum produk tersebut diuji cobakan kepada siswa kelas V MIN 2 Padang Lawas.

2) Validasi ahli media

Produk pengembangan media animasi interaktif berupa software, yaitu media animasi berbasis *Artificial Intelligence* pada materi indahny akhlak terpuji ketika bertamu diserahkan langsung kepada ahli media yaitu Dr. Hamka, M.Hum. sebagai ahli media 1 dan Akhmad Ibrahim, S.Kom. sebagai ahli media 2. Validasi yang dilakukan ahli media terkait dengan aspek tampilan media. Validasi oleh ahli media selain melakukan penilaian kelayakan, ahli media juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel.

Tabel IV. 4
Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Rata-rata per Item	Skor Maks
Kesesuaian dalam pemilihan background	1. Background yang digunakan dalam media <i>Artificial Intelligence</i> sesuai dengan tema pembelajaran akidah akhlak	4	4	4	4
	2. Tampilan background mudah dipahami dan tidak membingungkan siswa	4	4	4	4
	3. Background mendukung	3	4	3.5	4

	penyajian materi sehingga lebih menarik dan interaktif				
Kesesuaian pemilihan warna pada isi media	4. Kombinasi warna dalam media <i>Artificial Intelligence</i> menarik dan tidak membuat mata lelah	4	4	4	4
	5. Warna pada media membantu membedakan bagian penting dari materi	4	3	3.5	4
	6. Warna latar belakang dan teks memiliki kontras yang baik sehingga mudah dibaca	4	4	4	4
Kesesuaian pemilihan gaya penulisan pada isi media	7. Gaya penulisan dalam media <i>Artificial Intelligence</i> jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa	3	4	3.5	4
	8. Pemilihan font (jenis dan ukuran huruf) pada media memudahkan siswa membaca isi materi.	4	3	3.5	4
	9. Penulisan materi konsisten dalam setiap bagian media sehingga	4	4	4	4

	memudahkan pemahaman				
Kesesuaian gambar pada media	10. Gambar yang digunakan dalam media animasi sesuai dengan isi materi pembelajaran	4	4	4	4
	11. Gambar dalam media membantu memperjelas konsep atau isi materi	4	3	3.5	4
	12. Gambar yang digunakan menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar	4	4	4	4
Jumlah		46	45	45.5	48
Persentase		95.83%	93.75%	94.79%	
Kriteria Kelayakan		Sangat Valid			

Keterangan:

$$P = \frac{Skor}{Skor\ Max} \times 100\%$$

P = Persentase Tingkat Kelayakan

Skor = Jumlah jawaban penilaian skor

Skor Max = Jumlah jawaban tertinggi

Berdasarkan dari data tabel diatas menunjukkan bahwa kevalidan data hasil validasi ahli media terhadap produk yang dikembangkan menghasilkan 95,83% dari ahli media 1 dan 93,75% dari ahli media 2. Berdasarkan perolehan persentase gabungan dari kedua ahli media diperoleh sebesar 94,79%

berada pada kategori sangat valid dan media animasi dapat digunakan.

Data yang diperoleh dari ahli media bertujuan untuk meningkatkan pengembangan media animasi yang dihasilkan oleh peneliti agar menjadi lebih layak digunakan dalam membantu mempermudah proses pembelajaran di kelas, hal ini dapat di buat melalui tabel dibawah ini:

Tabel IV. 5 Saran dan Penilaian Validasi Ahli Media

Saran dan Penilaian Validasi Ahli Media			
No	Validator	Penilaian	Keterangan
1	Ahli Media 1	Ukuran teks dalam media animasi diperbesar dan nuansa rumah dalam media diubah menjadi lebih kearifan lokal	Media animasi dapat digunakan dengan revisi
2	Ahli Media 2		Media animasi dapat digunakan dengan revisi
Revisi sesuai saran dan penilaian kemudian dilanjutkan ke validasi tahap 2			
Validasi Tahap 2			
1	Ahli Media 1	Media animasi sudah bagus	Media animasi dapat digunakan
2	Ahli Media 2		Media animasi dapat digunakan

Berdasarkan proses diskusi dengan para ahli, diperoleh hasil review dan penilaian yang mejadi dasar dalam merevisi dan menjadi bagian dari penyempurnaan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) sebelum produk tersebut diuji coba terhadap siswa kelas V MIN 2 Padang Lawas

sehingga memperoleh kesimpulan media animasi dapat digunakan.

3) Validasi ahli bahasa

Produk pengembangan media animasi pembelajaran berupa *software*, yaitu *Artificial Intelligence* (AI) pada mata pelajaran akidah akhlak materi indahanya akhlak terpuji ketika bertemu diserahkan langsung kepada ahli bahasa yaitu, Dr. Erna Ikawati, M.Pd. sebagai ahli bahasa 1 dan Efrida Agustina, S.Pd. sebagai ahli bahasa 2, disertai dengan lampiran angket validasi bahasa. Berikut hasil dari ahli bahasa:

Tabel IV. 6
Hasil Penilaian Ahli Bahasa Terhadap Media Animasi Interaktif Berbasis
***Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Rata-rata per Item	Skor Maks
Ketepatan Struktur Kalimat	1. Gambar yang digunakan menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar	3	3	3	4
Efektivitas Kalimat	2. Menggunakan kalimat yang lugas dan sederhana	4	4	4	4
Istilah Baku	3. Menggunakan kalimat yang lugas dan sederhana	4	4	4	4
Penyampaian Informasi	4. Informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik	4	4	4	4

Peningkatan motivasi siswa	5. Menggunakan Bahasa yang menimbulkan rasa senang dan mendorong siswa untuk terlibat dalam memecahkan masalah	4	4	4	4
Kemampuan pemahaman siswa	6. Bahasa yang digunakan mendorong siswa untuk memahami materi	4	4	4	4
Kesesuaian perkembangan kognitif siswa	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	4	3	3.5	4
Ketepatan bahasa	8. Penyusunan Bahasa berpedoman pada kaidah penulisan Bahasa Indonesia	4	4	4	4
Ketepatan ejaan	9. Berpedoman pada Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	3	3	3	4
Jumlah		34	33	33.5	36
Persentase		94.44%	91.67%	93.06%	
Kriteria kelayakan		Sangat Valid			

Keterangan:

$$P = \frac{Skor}{Skor\ Max} \times 100\%$$

P = Persentase Tingkat Kelayakan

Skor = Jumlah jawaban penilaian skor

Skor Max = Jumlah jawaban tertinggi

Tabel tersebut menunjukkan bahwa kevalidan data hasil validasi ahli bahasa terhadap produk yang dikembangkan menghasilkan 94,44% dari ahli Bahasa 1 dan 91,67% dari ahli Bahasa 2. Berdasarkan perolehan persentase gabungan dari kedua ahli Bahasa diperoleh sebesar 93,06% sehingga media animasi dapat digunakan.

Data yang diperoleh dari ahli bahasa bertujuan untuk memaksimalkan media animasi yang dikembangkan peneliti sehingga bahasa yang digunakan dalam media animasi tersebut sesuai dengan standar Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan mudah dipahami oleh pengguna media animasi yang membantu mempermudah proses pembelajaran di dalam kelas. Berikut saran dan penilaian dari ahli bahasa yang dipaparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel IV. 7 Saran dan Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No.	Validator	Penilaian	Keterangan
Validasi Tahap 1			
1	Ahli Bahasa 1	Perbaiki kalimat yang kurang baku seperti kata “Gak” dan penulisan kalimat harus sesuai EYD	Media animasi dapat digunakan dengan revisi
2	Ahli Bahasa 2	Ukuran penulisan pada judul di awal video animasi diperbesar	Media animasi dapat digunakan dengan revisi
Revisi sesuai saran dan penilaian kemudian dilanjutkan ke validasi tahap 2			
Validasi Tahap 2			
1	Ahli Bahasa 1	Media Animasi layak digunakan	Media animasi dapat digunakan

2	Ahli Bahasa 2	Saran sudah diperbaiki dan media animasi sudah bagus	Media animasi dapat digunakan
---	---------------	--	-------------------------------

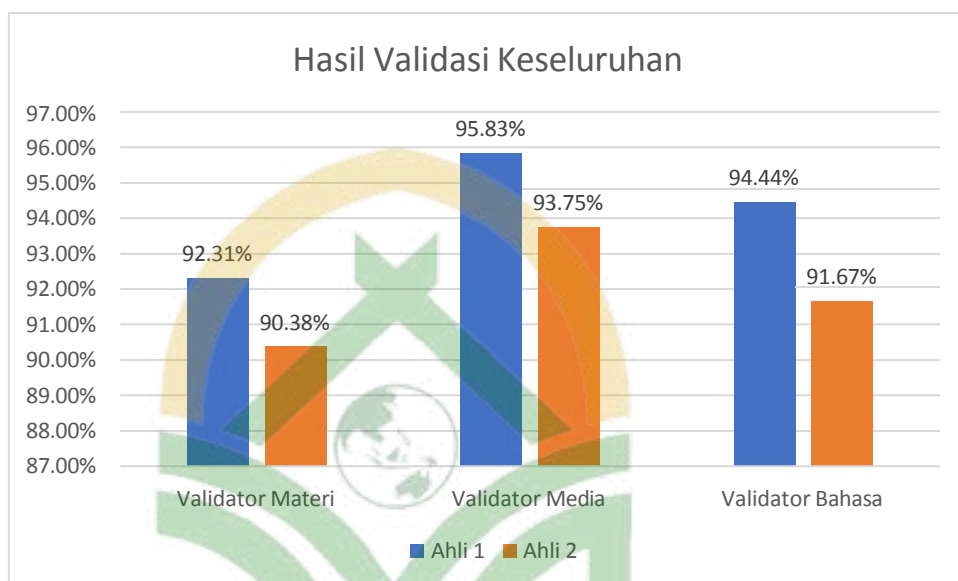
Setelah melalui serangkaian diskusi, dilakukan evaluasi dan penilaian yang menjadi landasan untuk memodifikasi media animasi. Berdasarkan kesimpulan akhir setelah melalui tahap perbaikan oleh peneliti, validator ahli bahasa menyatakan bahwa produk tersebut sudah dapat diuji cobakan kepada siswa kelas V MIN 2 Padang Lawas.

Dari analisis penilaian hasil validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa disimpulkan bahwa Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak secara umum telah terbukti valid. Seluruh item kriteria media animasi telah direvisi sesuai saran dari validator dan media animasi ini siap untuk diuji cobakan kepada siswa kelas V MIN 2 Padang Lawas. Hasil validasi secara keseluruhan sebagai berikut:

Tabel IV. 8 Data Hasil Validasi Keseluruhan

No	Validasi	Persentase		Persentase Rata-rata	Kategori
		Ahli 1	Ahli 2		
1	Validator Materi	92,31%	90,38%	91,35%	Sangat Valid
2	Validator Media	95,83%	93,75%	94,79%	Sangat Valid

3	Validator Bahasa	94,44%	91,67%	93,06%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan				93,06%	Sangat Valid



Grafik IV.1 Hasil Validasi Keseluruhan

Berdasarkan Gambar IV.1 grafik hasil validasi yang diberikan oleh para validator menunjukkan bahwa:

- Skor ahli materi 1 adalah 92,31%, dan skor ahli materi 2 adalah 90,38% dengan rata-rata 91,35% berada dalam kategori “Sangat Valid”.
- Skor ahli media 1 adalah 95,83% dan skor ahli media 2 adalah 93,75% dengan rata-rata 94,79% berada dalam kategori “Sangat Valid”.

- Skor ahli bahasa 1 adalah 94,44% dan skor ahli bahasa 2 adalah 91,67% dengan rata-rata 93,06% berada dalam kategori “Sangat Valid”.

Rata-rata keseluruhan dari semua validator menunjukkan bahwa instrumen validasi berada dalam kategori “Sangat Valid” dengan rata-rata 93,06%. Oleh karena itu, Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sesuai dengan hasil penilaian.

b. Praktikalitas Pengembangan Produk

Untuk melihat praktikalitas produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket pengguna oleh guru dan angket pengguna oleh siswa. Praktikalitas pengembangan produk dipaparkan pada pembahasan tahap implementasi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini adalah lanjutan dari tahap pengembangan. Pada tahap ini, semua rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Media pembelajaran menggunakan *software* yaitu *Artificial Intelligence* (AI) yang telah dikembangkan, diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Pada tahap implementasi peneliti melakukan tahap uji coba pada guru mata pelajaran akidah akhlak, uji coba kelompok kecil dan besar.

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2025 di kelas V MIN 2 Padang Lawas. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan awal dan mencari masukan untuk revisi produk. Dalam uji coba ini lima siswa dipilih berdasarkan tingkat kemampuan mereka sesuai laporan guru. Para siswa tersebut diwawancarai dan diamati selama proses ujicoba. Menurut Arikunto dalam jurnal subjek uji coba kelompok kecil dilakukan pada 4-14 responden dan untuk kelompok besar antara 15-50 responden.⁹⁶ Untuk menghindari subjektif peneliti, maka subjek uji coba dari siswa dipilih oleh guru mata pelajaran akidah akhlak.

Uji coba ini melibatkan lima siswa dengan berbagai tingkat kompetensi: Azka Romiansyah dan Baginda Parmonangan dengan kompetensi tinggi, siswa Nova Ritonga dengan kompetensi sedang dan siswa Lisna Dewi dan Zahra Aulia Nasution dengan kompetensi rendah. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media animasi.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media animasi. Setiap siswa, terlepas dari tingkat kemampuannya, mampu memahami gambar, instruksi, dan pertanyaan yang diberikan. Animasi dalam media tersebut membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi yang disampaikan dalam media

⁹⁶ Sara Annisa, Siti Istiningsih, and Vivi Rachmatul Hidayati, "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Volume 08, No. 01 (2023), hlm. 3768–3780.

animasi tersebut. Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka tertarik dan mudah memahami materi dalam video media animasi. Berikut merupakan bukti hasil pengujian pada kelompok kecil.



Gambar IV. 12 Uji coba kelompok kecil

Dan juga dapat dilihat pada tabel data yang diperoleh setelah melakukan penelitian dalam kelompok kecil sebagai berikut:

Tabel IV. 9 Hasil uji coba kelompok kecil

No	Pernyataan	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5
1	Media ini memiliki tampilan yang menarik dan membuat saya tertarik belajar	4	4	4	4	4
2	Animasi dalam media ini membantu saya memahami materi Akidah Akhlak dengan lebih mudah.	4	4	4	4	4
3	Media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	4	4	4	4	4
4	Saya bisa menggunakan media	3	3	4	3	3

	ini secara mandiri tanpa bantuan guru atau teman					
5	Media ini tidak membuat saya bosan saat belajar	4	4	4	4	4
6	Materi dalam media sesuai dengan pelajaran yang diajarkan oleh guru di kelas.	4	4	4	4	4
7	Media ini mempermudah saya mengingat kembali materi yang sudah dipelajari	4	3	3	4	4
8	Media ini membantu saya belajar lebih cepat dibandingkan dengan buku pelajaran	4	4	4	4	4
9	Media ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik dibanding metode lain.	4	4	3	3	4
10	Saya lebih mudah memahami konsep-konsep dalam Akidah Akhlak dengan media ini	3	3	4	4	4
Jumlah		38	37	38	38	39
Skor Maksimum		40	40	40	40	40
Persentase		95.0%	92.5%	95.0%	95.0%	97.5%
Rata-rata Persentase		95.0%				

Setelah uji coba kelompok kecil, tahap berikutnya dilakukan dengan ujicoba kelompok besar kelas V MIN 2 Padang Lawas dengan melibatkan 20 siswa sebagai peserta ujicoba kelompok besar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Arikunto dalam jurnal yang menyebutkan

bahwa uji coba dalam kelompok besar dapat melibatkan 15–50 subjek penelitian.

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada 13 Maret 2025 di MIN 2 Padang Lawas dengan seluruh siswa kelas V sebagai peserta. Sebelum uji coba dimulai, peneliti memberikan soal *pretest* sebelum menggunakan media animasi, untuk melihat perbandingan setelah menggunakan media animasi dalam pembelajaran. Setelah pelaksanaan uji coba, peneliti mewawancarai siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mereka memberikan respons yang sangat positif, dengan antusiasme tinggi dalam mengerjakan soal yang telah diberikan kepada siswa. Soal yang diberikan berupa soal *posttest* yaitu setelah menggunakan media animasi.

Siswa merasa senang belajar menggunakan media animasi karena berisi banyak gambar animasi dan warna, yang membantu mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran. Berikut adalah bukti pelaksanaan uji coba kelompok besar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN



Gambar IV. 13 Uji coba kelompok besar

Uji coba dilakukan untuk melihat respon dari guru dan respon dari siswa terhadap media animasi pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba yang dimaksudkan untuk melihat tingkat kepraktisan pada media tersebut. Untuk menunjang uji coba produk dan pembelajaran ini membutuhkan alat bantu yaitu laptop dan LCD proyektor.

Pada saat pelaksanaan uji coba, peneliti menjelaskan apa-apa yang saja yang terdapat pada media animasi pembelajaran tersebut. Hal ini dilakukan peneliti agar siswa lebih semangat ketika mempelajari materi pada media animasi pembelajaran tersebut. Setelah guru dan siswa selesai memperhatikan media animasi pembelajaran tersebut, maka pada tahap terakhir uji coba, diberikanlah tes dan angket oleh pengembang. Tes diberikan bertujuan untuk mengetahui tingkat

pemahaman siswa setelah menggunakan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) pada proses pembelajaran.

Sedangkan angket diberikan bertujuan untuk melihat sejauh mana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan *software Artificial Intelligence* (AI) yang sudah dikembangkan. Berikut penjelasan analisis praktikalitas produk:

a. Analisis Praktikalitas Pengembangan Produk

Untuk melihat praktikalitas produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket pengguna oleh guru dan siswa dengan paparan sebagai berikut:

1) Respon Guru

Uji kepraktisan dilakukan setelah proses validasi telah selesai. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui apakah media animasi yang telah dikembangkan praktis atau mudah digunakan. Angket uji kepraktisan diberikan langsung kepada Ika Nurfadilah Siregar, S.Pd, sebagai guru mata Pelajaran akidah akhlak di MIN 2 Padang Lawas. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif hasil validasi ahli praktisi. Kedua data tersebut diperoleh peneliti dari angket penelitian.

Berikut adalah paparan data hasil skor aspek praktikalitas media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak.

a) Data Kuantitatif

Tabel IV. 10 Hasil Praktikalitas oleh Ahli Praktisi (Guru)

No	Pernyataan	Ahli Praktisi
1	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis <i>Artificial Intelligence</i> sederhana dan mudah dipahami.	4
2	Tampilan media <i>Artificial Intelligence</i> menarik dan mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar	4
3	Media animasi interaktif berbasis <i>Artificial Intelligence</i> mudah digunakan dalam proses pembelajaran	3
4	Penggunaan media ini membantu saya dalam menyampaikan materi Akidah Akhlak	4
5	Media ini mempermudah saya dalam menjelaskan konsep abstrak dalam Akidah Akhlak	4
6	Materi dalam media sesuai dengan kurikulum Akidah Akhlak yang berlaku	4
7	Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas	4
8	Media ini membantu saya dalam mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan	4
9	Secara keseluruhan, media ini praktis digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak	4
10	Penyajian materi dalam media sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa	4
Jumlah		39
Skor Maksimum		40
Persentase		97.50%
Kriteria		Sangat Praktis

Produk pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak yang telah divalidasikan kepada praktisi pendidikan diperoleh total nilai 39 dari nilai maksimal 40. Peneliti

mempersentasekan nilai tersebut sehingga diperoleh nilai validasi sebesar 97,50% dengan kategori sangat praktis.

Data yang tertera di atas adalah hasil perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Respon Guru}}{\text{Skor yang diperoleh}} \times 100\%$$

Berdasarkan analisis penilaian hasil validasi oleh praktisi guru, diketahui bahwa pengembangan media animasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak dinyatakan sangat praktis karena terletak pada rentang 81%-100%. Semua item kriteria tidak diperlukan revisi.

Media animasi dikatakan praktis dapat membantu siswa memahami konsep dengan mudah karena disajikan sesuai gaya belajar siswa.

b) Data Kualitatif

Produk pengembangan yang diberikan kepada validator praktisi berupa video media animasi interaktif. Ahli praktisi tidak memberikan saran dan masukan karena produk sudah dinyatakan layak untuk langsung diuji cobakan kepada siswa.

2) Respon Siswa

Setelah melakukan uji praktikalitas oleh guru selanjutnya adalah tahap uji respon siswa, tahap ini dilakukan oleh siswa kelas V MIN 2 Padang Lawas. Berikut hasil keseluruhan dari uji respon siswa.

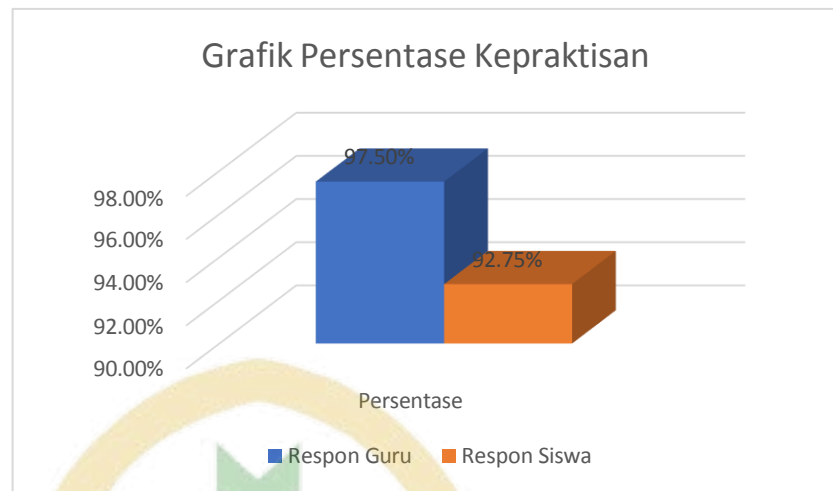
Tabel IV. 11 Hasil Uji Responden Siswa

No Resp	Pernyataan										Jumlah Skor	Skor Maks	Skor %	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36	40	90.00%	Sangat Praktis
2	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	35	40	87.50%	Sangat Praktis
3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	37	40	92.50%	Sangat Praktis
4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	37	40	92.50%	Sangat Praktis
5	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	37	40	92.50%	Sangat Praktis
6	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	40	95.00%	Sangat Praktis
7	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	40	97.50%	Sangat Praktis
8	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38	40	95.00%	Sangat Praktis
9	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97.50%	Sangat Praktis
10	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	37	40	92.50%	Sangat Praktis
11	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	40	95.00%	Sangat Praktis
12	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	36	40	90.00%	Sangat Praktis
13	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95.00%	Sangat Praktis
14	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	36	40	90.00%	Sangat Praktis
15	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38	40	95.00%	Sangat Praktis
16	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	36	40	90.00%	Sangat Praktis
17	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	37	40	92.50%	Sangat Praktis
18	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	35	40	87.50%	Sangat Praktis
19	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	38	40	95.00%	Sangat Praktis
20	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	37	40	92.50%	Sangat Praktis
Jumlah											742	800		
Persentase Rata-rata											92.75%		Sangat Praktis	

Dari hasil rata-rata angket respon siswa diperoleh rata-rata persentase sebesar 92,75% dengan kriteria sangat praktis.

Tabel IV. 12 Hasil Rata-rata Kepraktisan Media Animasi

Respon	Persentase Kepraktisan	Keterangan
Respon Guru	97,50%	Sangat Praktis
Respon Siswa	92,75%	Sangat Praktis
Rata-rata	95,12%	Sangat Praktis



Grafik IV. 2 Hasil Kepraktisan Guru dan Siswa

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada model desain penelitian pengembangan ADDIE, evaluasi terletak pada urutan terakhir. Namun, peneliti ini melibatkan evaluasi pada setiap tahapnya. Ketika menganalisis kebutuhan, evaluasi dilakukan dengan menyelidiki masalah sesuai kebutuhan melalui observasi dan wawancara.

Ketika merancang dan mengembangkan media dibuat berdasarkan analisis kebutuhan, panduan dari pembimbing dan validator, serta dengan merujuk pada teori. Tahap implementasi juga melibatkan evaluasi termasuk penilaian terhadap kegiatan pembelajaran dan hasil tes dan angket yang diperoleh. Berikut efektivitas pengembangan produk:

a. Analisis Efektifitas Pengembangan Produk

1) Analisis Nilai *N Gain* Tes Pemahaman Siswa

Data hasil perhitungan skor tes pemahaman materi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media animasi diperoleh dari siswa kelas V MIN 2 Padang Lawas. Nilai tes pemahaman materi dari *pretest posttest* dibandingkan, kemudian hasil *N-Gain* dihitung dan disesuaikan dengan tabel kategori tafsiran efektifitas *N-Gain*.

Analisis nilai *N-Gain* pemahaman materi digunakan untuk mengetahui efektifitas media animasi sebelum dan sesudah diberi perlakuan. *N-Gain* menunjukkan bahwa peneliti ingin meningkatkan pemahaman materi siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Berikut hasil *N-Gain* pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak.

Tabel IV. 13 Hasil Uji *N-Gain Pretest-Posttest* Pemahaman Siswa

No	Nama	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score (%)	N Gain Score
1	Baginda Parmonangan	40	97	57	60	56.6	0.57
2	Azka Romiansyah Putra	55	100	45	45	44.45	0.44
3	Rido Muhammad	35	95	60	65	59.65	0.60
4	Ariandival Nasution	30	95	65	70	64.7	0.65
5	Bahrurn Sitorus	20	85	65	80	64.8	0.65
6	Zahra Aulia Nasution	40	100	60	60	59.6	0.60
7	Lisna Dewi Harahap	45	96	51	55	50.55	0.51
8	Fauzan Harun Sholeh Has	50	100	50	50	49.5	0.50
9	Parlin	30	95	65	70	64.7	0.65
10	Jamiah Islamiyah	50	100	50	50	49.5	0.50
11	Halimatus Saddia	45	100	55	55	54.55	0.55
12	Taufik Hidayah Simbolon	40	100	60	60	59.6	0.60
13	Nayla Asmaida Pane	40	95	55	60	54.6	0.55
14	Ahlan Bakti Ritonga	30	100	70	70	69.7	0.70
15	Aura Arnida Siregar	45	100	55	55	54.55	0.55
16	Ririn	35	97	62	65	61.65	0.62
17	Risma Yani Simbolon	35	95	60	65	59.65	0.60
18	Nova Afna Sari	60	100	40	40	39.4	0.39
19	Muhammad Hafiz Tanjun	40	95	55	60	54.6	0.55
20	Abdul Sabet Harahap	35	95	60	65	59.65	0.60
Jumlah		800	1940	1140	1200	1132.00	11.32
Rata-rata		40	97	57	60	56.60	0.57
Kategori		Sedang					

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditampilkan dalam tabel

excel, nilai rata-rata *N-Gain* adalah 56,60% atau 0,57. Dengan nilai pretest rata-rata 40 dan nilai posttest rata-rata 97, hal ini menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak materi indahnyanya berperilaku terpuji ketika bertamu. Ini menunjukkan bahwa Tingkat *N-Gain* berada pada kategori sesuai dengan tabel kriteria, yaitu jika nilai *N-Gain* score $\bar{x} < 0,3$ maka berada pada kategori rendah. Jika *N-Gain* score $0,3 \leq \bar{x} \leq 0,7$, maka berada pada kategori sedang. Sedangkan jika *N-Gain* score $\bar{x} > 0,7$, maka berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel excel nilai *N-Gain* score 0,57 artinya $0,3 \leq g \leq 0,7$ yaitu berada pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MIN 2 Padang Lawas.

Berdasarkan hasil uji-t menggunakan excel, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel IV. 14 Hasil Uji *t-test* menggunakan Excel
t-Test: Paired Two Sample for Means

	<i>Variable</i>	
	<i>1</i>	<i>Variable 2</i>
Mean	40.000	97.000
Variance	89.474	13.368
Observations	20	20
Pearson Correlation	0.715	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	19	
t Stat	-34.894	
P(T ≤ t) one-tail	0.000	
t Critical one-tail	1.729	
P(T ≤ t) two-tail	0.000	
t Critical two-tail	2.093	

Berdasarkan tabel uji *t-test* menggunakan excel, bahwa diperoleh nilai t sebesar 1,72 dan *p-value* sebesar 0,00. Dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05, dengan hipotesis H_0 (Hipotesis Nol) yaitu tidak ada perbedaan signifikan pemahaman siswa sebelum menggunakan media animasi dan

sesudah menggunakan media animasi. Sedangkan H_a (Hipotesis Alternatif) yaitu terdapat perbedaan signifikan pemahaman siswa sebelum menggunakan media animasi dan setelah menggunakan media animasi. Karena $p\text{-value} = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat perbedaan signifikan pemahaman siswa sebelum menggunakan media animasi dan setelah menggunakan media animasi dalam pembelajaran.

B. Pembahasan Penelitian

1. Penggunaan Media Pembelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas

Penggunaan media pembelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas kenyataannya masih didominasi oleh penggunaan buku paket sebagai media utama dalam kegiatan belajar mengajar. Buku paket tersebut merupakan media cetak yang disediakan oleh pemerintah dan digunakan secara luas dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

Guru Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas cenderung mengandalkan buku paket sebagai sumber utama informasi, baik dalam penyampaian materi di kelas maupun dalam pemberian tugas kepada siswa. Buku ini dianggap praktis karena telah memuat seluruh kompetensi dasar dan indikator pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Namun, penggunaan yang monoton dan minim variasi media cenderung membuat pembelajaran menjadi kurang menarik bagi

sebagian peserta didik, terutama dalam konteks generasi digital saat ini. Penggunaan media yang hanya terfokus pada buku paket juga memiliki keterbatasan, seperti kurangnya variasi dalam penyajian materi, minimnya ilustrasi interaktif, dan kurang mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, masih terdapat kebutuhan untuk pengembangan media pembelajaran tambahan agar proses pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Kevalidan Media Animasi

Hasil validasi ahli yang mendukung penyempurnaan pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak menunjukkan bahwa media animasi ini memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik. Para ahli memberikan penilaian positif terhadap kualitas isi materi, media (tampilan) dan penggunaan media animasi.

Validator ahli materi menilai bahwa media animasi ini secara efektif menyajikan konten yang relevan dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Para ahli mengapresiasi penggunaan media animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa yang memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan masing-masing siswa, sehingga setiap siswa dapat belajar dengan cara yang paling sesuai bagi mereka.

Tampilan media animasi yang menarik dan tidak berlebihan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang disajikan.

Validator ahli media memberikan penilaian mengenai media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. Pada tampilan media animasi sudah bagus, desain yang menarik sehingga siswa tertarik untuk belajar menggunakan media animasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Pada bagian gaya belajar visual yang menarik, seperti karakter animasi yang menarik dan tidak membosankan untuk dilihat membantu memperjelas konsep-konsep materi yang diajarkan.

Validator ahli bahasa memberikan penjelasan bahwa media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak telah di rancang dengan penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. Pemilihan kata, kalimat dan istilah dalam media animasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep akidah akhlak dalam media animasi tersebut.

Ini menandakan bahwa media animasi yang dikembangkan menunjukkan keselarasan dengan teori yang disampaikan oleh Tjeerd Plomp dan Nienke Nieveen yaitu suatu media dianggap valid jika para ahli atau validator menilainya valid berdasarkan kriteria evaluasi melalui uji kevalidan.⁹⁷

⁹⁷ Tjeerd Plomp and Nienke Nieveen, *Pendidikan Penelitian Desain* (Institut Pengembangan Kurikulum Belanda (SLO): Belanda, 2013), hlm. 38. <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>.

3. Kepraktisan Media Animasi

Pengujian kepraktisan bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, kemudahan penggunaan dan manfaat produk. Hasil analisis menunjukkan bahwa media animasi dinyatakan praktis berdasarkan perolehan nilai rata-rata skor angket dari respon guru dan siswa dimana praktis dalam penggunaannya.

Berdasarkan respon guru dan siswa terhadap penggunaan media animasi bermanfaat dan praktis bagi proses pembelajaran. Melalui tanggapan positif dari guru dan siswa secara tertulis serta diperjelas melalui wawancara kepada beberapa perwakilan siswa. Siswa menyatakan bahwa media animasi membuat pembelajaran akidah akhlak lebih mudah dipahami, mudah digunakan, menarik dengan karakter animasi yang tidak membosankan dan kemudahan memahami materi dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Tanggapan positif ini memberikan dukungan yang kuat terhadap hasil analisis praktikalitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan keselarasan dengan teori yang disampaikan Van Den Akker: *“Practically refers to the extent that user (or other experts) consider the intervention as appealing and usable in normal conditions”*. Kepraktisan merujuk pada sejauh mana pengguna

menganggap perangkat tersebut menarik dan mudah digunakan dalam situasi normal.⁹⁸

4. Keefektifan Media Animasi

Uji efektifitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur Tingkat keberhasilan penggunaan media animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil analisis bahwa terdapat perbedaan hasil pemahaman materi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak. Hal ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak materi tentang indahnya berperilaku terpuji ketika bertamu.

Hal ini selaras dengan teori efektivitas yaitu media animasi yang efektif terlihat dari keberhasilan siswa mencapai tujuan, diukur melalui peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media animasi tersebut. Media yang lebih interaktif dan menarik juga diperlukan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.⁹⁹ Deby Kartika Ratri menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan uji di lapangan yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi berbantuan *Artificial Intelligence* (AI), serta peneliti

⁹⁸ Nienken Nieveen and Plomp Akker, Jan van den, Robert Maribe Branch, Ken Gustafson, *Design Approaches and Tools in Education and Training, Stochastic Environmental Research and Risk Assessment*, , 2015, hlm. 127 <https://doi.org/10.1007/s00477-014-0937-9>.

⁹⁹ Suri et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Contextual Oral Language Skills Sebagai Implementasi Revolusi Industri 5.0.”

menegaskan bahwa video animasi berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) merupakan media pembelajaran inovatif yang sangat cocok untuk digunakan pada pembelajaran.¹⁰⁰

Berdasarkan penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media animasi telah berhasil memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan efektifitas dalam meningkatkan pemahaman siswa. Serta memenuhi kriteria media animasi yaitu ketepatan/kesesuaian dengan capaian pembelajaran, materi yang relevan dalam video animasi serta disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa.

Adapun kelemahan dalam penggunaan media animasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) ini adalah keterbatasan akses, dalam pembuatan media animasi ini hanya dapat diakses secara online dan untuk mengubah gambar animasi menjadi video dengan menggunakan aplikasi berbayar. Ini bisa menjadi kendala bagi siswa bahkan juga guru yang ingin membuat media animasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI).

Adapun keunggulan dari media animasi yang dirasakan oleh guru adalah guru merasa terbantu dalam proses pembelajaran dan juga membuat siswa lebih tertarik belajar dengan menggunakan media animasi tersebut.

¹⁰⁰ Ratri and Janattaka, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan 'AI' Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Talang."

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak ini tidak terlepas dari keterbatasan, yaitu:

1. Cakupan materi terbatas, dalam media animasi ini hanya terfokus pada satu materi yaitu indahnya berperilaku terpuji ketika bertemu. Hal ini membatasi ruang lingkup pembelajaran dan tidak mencakup berbagai topik pembahasan yang ada dalam kurikulum akidah akhlak.
2. Keterbatasan akses, pembuatan karakter dan script video dalam media animasi ini hanya dapat dibuat secara online melalui apk piclumen.ai secara online sehingga memerlukan biaya kuota internet. Ini bisa menjadi kendala bagi siswa yang memiliki keterbatasan akses internet atau sumber daya finansial.
3. Setiap siswa dan guru memiliki tingkat pemahaman serta pengalaman yang berbeda dalam menggunakan teknologi digital. Tidak semua siswa terbiasa belajar dengan media interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI), sehingga beberapa dari mereka mungkin mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan metode pembelajaran baru ini.

Demikian pula, guru yang bertugas dalam mendampingi siswa juga mungkin menghadapi tantangan dalam memahami dan memanfaatkan teknologi ini secara efektif. Kurangnya keterampilan digital pada beberapa guru dan siswa bisa menjadi hambatan dalam implementasi media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI).

4. Tidak semua konsep dalam mata pelajaran Akidah Akhlak dapat dijelaskan secara optimal menggunakan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Beberapa materi mungkin lebih efektif disampaikan melalui diskusi, pengalaman langsung, atau pendekatan reflektif yang melibatkan interaksi manusiawi secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini mungkin hanya efektif untuk konsep-konsep tertentu, sementara bagian lain dari kurikulum masih memerlukan pendekatan pembelajaran tradisional.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak dijabarkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran akidah akhlak di MIN 2 Padang Lawas kenyataannya masih monoton menggunakan buku paket akidah akhlak sebagai media pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa merasa bosan karena tidak adanya variasi dalam proses pembelajaran, seperti hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran secara monoton yang membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik mendengarkan dan penyampaian materi oleh guru di kelas.
2. Pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) telah memenuhi kriteria kevalidan dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak materi indahanya berperilaku terpuji ketika bertemu oleh ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa. Hasil validasi ahli menyatakan pengembangan media animasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa “Sangat Valid” pada uji validitas dengan persentase kevalidan 91,35%.

3. Pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) telah memenuhi kriteria kepraktisan dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak materi indahny berperilaku terpuji ketika bertemu oleh guru dan peserta didik. Hasil angket respon guru pada uji coba lapangan, skor yang diperoleh pada persentase 97,50% dan hasil angket respon siswa 95,00% dengan kategori sangat praktis. Rata-rata persentase gabungan respon guru dan siswa yaitu 96,25% dinyatakan “Sangat Praktis”.
4. Hasil efektifitas penggunaan media animasi yang dikembangkan dilihat dari hasil tes pemahaman siswa, antara lain: pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak “Efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak”. Berdasarkan hasil perolehan *N-Gain* hasil tes pemahaman siswa yaitu 0,57 atau 56,60% berada pada kriteria “Sedang”. Hasil uji *t* juga menunjukkan bahwa nilai *t* sebesar 1,72 dan *p-value* sebesar 0,00. Dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05, karena $\bar{p-value} > 0,05$ maka H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan signifikan pemahaman siswa sebelum menggunakan media animasi dan setelah menggunakan media animasi dalam pembelajaran.

B. Implikasi Penelitian

1. Penelitian ini menghasilkan pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman

siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. Media animasi ini dikembangkan dengan menggunakan platform *Artificial Intelligence* (AI). Pengembangan media animasi didasarkan pada karakteristik dan masalah pembelajaran siswa di MIN 2 Padang Lawas.

2. Penggunaan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Karakter animasi dalam media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) membuat siswa lebih tertarik belajar dan lebih merespons materi yang disajikan.
3. Media animasi ini membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran terutama pada mata pelajaran akidah akhlak khususnya pada materi indahnya berperilaku terpuji ketika bertemu di kelas V MIN 2 Padang Lawas.

C. Saran

Saran untuk pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran terkait pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak, khususnya siswa kelas V MIN 2 Padang Lawas sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan

pemahaman materi siswa. Kedepannya media animasi ini dapat dikembangkan dengan konten materi akidah akhlak lainnya.

2. Bagi Peneliti Lain

Peneliti yang tertarik dapat mengembangkan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang lebih baik atau menciptakan media animasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang berbeda lagi. Hal ini dapat melengkapi penelitian sebelumnya dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan media ajar yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Riska, and Iska Noviardila. "Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 3, no. 1 (2021): 71–79.
- Ahmad Yani. "Peran Artificial Intelligence Sebagai Salah Satu Faktor Dalam Menentukan Kualitas Mahasiswa Di Era Society 5.0." *Journal of Education Research* 5, no. 2 (2024): 1089–96.
- Akker, Jan van den, Robert Maribe Branch, Ken Gustafson, Nienken Nieveen and Plomp. *Design Approaches and Tools in Education and Training. Stochastic Environmental Research and Risk Assessment*. Vol. 29, 2015. <https://doi.org/10.1007/s00477-014-0937-9>.
- Annisa, Sara, Siti Istiningsih, and Vivi Rachmatul Hidayati. "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 01 (2023): 3768–80.
- Asbara, Nurkhalik Wahdani, Fitriani Latief, Auliyah Zakilah Ifani, Selvia Deviv, Dara Ayu Nianty, Yusri Mahendra, and Tenri Wulandari. "Penerapan AI Sebagai Alat Bantu Proses Pembelajaran Di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar." *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 8, no. 1 (2024): 831–41.
- Asfiati. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Pendidik Humanis Menangkal Isu-Isu Keislaman Pada Generasi Millennial Di Tabagsel." *Forum Paedagogik* 11, no. 01 (2020): 43–59.
- Asfiati. *Visualisasi Dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Versi Program Merdeka Belajar Dalam Tiga Era (Revolusi Industri 5.0, Era Pandemi Covid-19 Dan Era New Normal)*. Edited by Ihwanuddin Pulungan. Edisi Pertama. Jakarta: Kencana, 2020.
- Ayuwardani, Mellasanti. "Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek." *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen* 1, no. 2 (2023): 213–21.
- Bustanul Arifin, and Abdul Mu'id. "Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Dalam Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21." *DAARUS TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin* 1, no. 2 (2024): 118–28. <https://doi.org/10.62740/jppuqg.v1i2.23>.
- Cholik, Mochamad, and Susi Tri Umaroh. "Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital." *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 8, no. 2 (2023): 704–9.
- Cinta Asih. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Terintegrasi Flipbook Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen," 2023.

- Cornellia Christin Adiati. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Dengan Pendekatan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," 2023.
- Cut Marlina dan Rismawati. "Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash." *Tunas Bangsa* 6, no. 2 (2019): 277–89.
- Delila Khoiriyah Mashuri dan Budiono. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." *JPGSD* 08, no. 05 (2020): 1–11.
- Dewayanti, Augustina, Hera Heru, Sri Suryanti, and Anggit Grahito Wicaksono. "Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran Ipa Pada Masa Pandemi Covid 19." *Jurnal Sinektik* 4, no. 2 (2021): 188–95.
- Eriana, Emi Sita, dan Afrizal Zein. *Artificial Intelligence (AI)*. Edited by Eri Setiawan. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2023.
- Fajrussalam, Hisny, and Ranisa Devi Alifia Nur Azizah H.A, Firra Dwi Nur'ani, Hilma Innayah Putri. "Peran Pendidikan Aqidah Akhlak Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 4 (2024): 311–22. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i4.486>.
- Fatimatzahroh, Fitri, Lilis Nurteti, and S. Koswara. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 35–50. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>.
- Hajering, Hajering. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Auditing." *YUME : Journal of Management* 4, no. 2 (2021): 233–46. <https://doi.org/10.37531/yume.vxix.432>.
- Halen, Salmi, Lufri Lufri, and Dwi Hilda Putri. "The Development Of Modules Based On Problem Solving with Mind Map About Blood Circulation System Material for Students Class VIII Junior High School." *Bioeducation Journal* 3, no. 1 (2019): 1–8. <https://doi.org/10.24036/bioedu.v3i1.119>.
- Hermawan, Vevi, Agus Dede Anggiana, and Syifa Septianti. "Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Melalui Model Pembelajaran Student Achievement Divisions." *Symmetry* 6, no. 2 (2021): 71–81.
- Hidayat, Fitria, Cihanjuang Rahayu, Kabupaten Bandung Barat, Muhamad Nizar, Kecamatan Coblong, and Kota Bandung. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37.
- Hilda, Lelya. "Pendekatan Saintifik Pada Proses Pembelajaran (Telaah Kurikulum 2013)." *Darul 'Ilmi* 03, no. 01 (2015): 69–84.

- Hopipa Indah, Elise Muryanti. "Efektivitas Media Animasi Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini." *Wahana Didaktika Jurnal Terakreditasi* 21, no. 3 (2023): 692–702.
- Hosa, Emanuel, Kurnia Adi, Femi Br Ginting, and Silvina Noviyanti. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Terhadap Konsep Ruang Dan Waktu Dalam Sejarah." *Jurnal Tunas Pendidikan* 6, no. 2 (2024): 506–11.
- Indra Satia. *Aqidah Akhlak Pada Madrasah*. Medan: UMSUPerss, 2022.
- Izzan, Ahmad, and Neni Nuraeni. "Media Pembelajaran Perspektif Al- Qur ' an Surah Al-Baqarah Ayat 31." *Jurnal Masagi* 2, no. 1 (2023): 1–7. <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>.
- J Miharja, A Lestari. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Melalui Mobile Learning Berbasis Android Materi Sistem Koordinasi Manusia." *Biosfer, J. Bio & Pend. Bio* 6, no. 2 (2021): 50–60.
- Kasman. *Pengelolaan Sekolah Unggul Kontruksi Pendidikan Masa Depan*. Sumatera Utara: Madina Publisher, 2021.
- Khoiratu Alkahfil Qurun. *Moqadimah Percikan Filsafat*. Lampung: Guepedia, 2021.
- Kolopita, Cindy Patikasari, Muhammad Rifai Katili, and Rochmad Mohammad Thohir Yassin. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar." *Inverted: Journal of Information Technology Education* 2, no. 1 (2022): 1–12. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>.
- Komang, Ni, Indah Rany, Ahmad Raksun, and M Arief Budiman. "Implementasi Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN 45 Ampenan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 3 (2024): 2235–41.
- Kurniawan, Angie Bagoes, and Rusly Hidayah. "Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa." *UNESA Journal of Chemical Education* 9, no. 3 (2020): 317–23. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>.
- Lestari, Diana Dwi, Ida Sulistyawati, and Imas Srinana Wardani. "Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Sekolah Dasar." *Jispendiora* 1, no. 2 (2022): 1–5.
- Lukman, Agustina, Riska, and Rihadatul Aisy. "Problematika Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Untuk Pembelajaran Di Kalangan Mahasiswa STIT Pemalang." *Jurnal Madaniyah* 13, no. 2 (2023): 242–55.
- Made Dwi Narita Kusumawardani, Ni, Ni Komang Sri Yulastini, Dwi Sri Rahayu, and Ni Ketut Kusuma Umbarini Sari. "Pemanfaatan Jenis-Jenis Media Bk Di

- Sekolah Pada Pembelajaran Daring.” *Jurnal Pendidikan* 23, no. 1 (2022): 24–33. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6390878>.
- Magdalena, Ina, and Yulianti Dewi. “Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Dalam Desain Intruksional Berbasis Daring Di Sekolah Dasar Negeri Pengkalan 1.” *As-Sabiqun : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. September (2020): 49–65.
- Meiliawati, Ayu Eka, and Tri Wawan Zulfitri Sugiarto. “Penggunaan Media Berbasis Artificial Intelligence (AI) Untuk Menunjang Proses Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Menengah Atas.” *INFONTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika* 3, no. April (2024): 1–6.
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus, Dharma Hita, Andi Muh, and Akbar Saputra. “Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.” *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 732–41.
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami, and Anita Ninasari. “Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.” *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 732–34.
- Murtaziah. “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Kelas 5 Di MI Integral Al-Ukhuwwah Banjang, Amuntai,” 2023.
- Natasia, Pera, Irwan Koto, and Endang Widi Winarni. “Pengembangan Video Animasi Dengan Pendekatan Saintifik Berorientasi Pemecahan Masalah Model Search, Solve, Create, Share Untuk Siswa Kelas V.” *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2023): 149–59.
- Nazmi, Muhammad. “Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung.” *Gea, Jurnal Pendidikan Geografi* 17, no. April (2017): 48–57.
- NikmaturRidha. “Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian.” *Jurnal Hikmah ; Computer Graphics Forum* 39, no. 1 (2020): 672–73. <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>.
- Nur Amaliah. “Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 2 Enkareng,” 2020.
- Nurhairunnisah. “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Kelas X,” 2017.
- Nurhayati, Ika, Karso Satum, Edi Pramono, and Amalina Farida. “Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication and Collaboration) Dalam Pembelajaran IPS Untuk Menjawab Tantangan Abad 21.” *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 44–53.

- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171–87. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Okpatrioka Okpatrioka. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Panjaitan, Wilda Agnesia, Ester Julinda Simarmata, Regina Sipayung, and Patri Janson Silaban. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1350–57. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>.
- Plomp, Tjeerd, and Nienke Nieveen. *Pendidikan Penelitian Desain*. Institut Pengembangan Kurikulum Belanda (SLO), 2013. <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>.
- Pratama, Arya Satya, Suci Maela Sari, Maila Faiza Hj, Moh Badwi, and Mochammad Isa Anshori. "Pengaruh Artificial Intelligence, Big Data Dan Otomatisasi Terhadap Kinerja SDM Di Era Digital." *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen (JUPIMAN)* 2, no. 4 (2023): 108–23. <https://doi.org/10.55606/jupiman.v2i4.2739>.
- Ramadani, Nuriya. "Pemanfaatan Artificial Intelligence Sebagai Media Pembelajaran Digital." *Sentikjar* 3 (2024): 36–41. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v3i0.3136>.
- Ratri, Deby Kartika, and Nugrananda Janattaka. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan ' AI ' Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Talang." *Journal on Education* 07, no. 01 (2024): 1941–48.
- Ricco Herdiyan Saputra, Jimi Ali Baba, Guna Yanti Kemala Sari Siregar. "Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Modifikasi Skala Likert Dengan Metode Simple Additive Weigthing." *Jurnal Sistem Informasi & Telematika* 7, no. 1 (2013): 1–17.
- Richa Putri Aprilia. "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bandar Lampung,," 2018.
- Richard R Hake. "Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. American Journal of Physics." *American Journal of Physics* 66, no. 1 (1998): 64–74.
- Rosmiati, Mia. "Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE." *Paradigma* XXI, no. 2 (2019): 261–68. <https://doi.org/10.31294/p.v20i2>.

- Rusydi, Ibnu. "Pengaruh Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Hubungannya Dengan Akhlak Siswa Di Sekolah (Penelitian Di Mts Al-Ghozali Kab. Indramayu)." *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 4, no. 1 (2018): 133–40. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3552036>.
- Salman Alfarisyi. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Menggunakan Aplikasi Flip PDF Profesional Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa," 2022.
- Sriyadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Aplikasi Melalui Aplikasi Cari Kata Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Siswa," 2020.
- Suarifqi Diantama. "Pemanfaatan Artificial Intelegent (Ai) Dalam Dunia Pendidikan." *Dewantech : Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 8–14.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2006.
- Sulianna, Atira, Mastiah, Ahmad Khoiri. "Analisis Kemampuan Komunikasi Interaktif Pada Proses Pembelajaran Di Kelas III SDN 09 Tanjung Lay." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2025): 42–52.
- Suri, Puan, Mira Annisa, Rafika Dewi Nasution, Ade Aini Nuran, and Nazly Yusuf. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Contextual Oral Language Skills Sebagai Implementasi Revolusi Industri 5.0." *Jurnal Darma Agung* 32, no. 4 (2024): 176–87.
- Sutianah, Cucu. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media, 2021.
- Sy, Syarifuddin. "Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Darussalam Martapura Kabupaten Banjar." *Tashwir; Jurnal Penelitian Agama Dan Sosial Budaya* 1, no. 2 (2013): 81–94.
- Sylvia Lara Syaflin. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1516–25. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3003>.
- Tri Hasriyanti. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kinemaster Materi Teks Cerita Fantasi Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII," 2024.
- Wahab, Abdul, Junaedi Junaedi, and Muh. Azhar. "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI." *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1039–45. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.
- Widiyanto. *Pendekatan Induktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Generik Siswa*. Jawa Barat: CV. Adabu Adimata, 2020.
- Wina Sanjaya. *Kurikulum Dan Pembelajaran Teori Dan Praktek Pengembangan*

KTSP. Jakarta: Kencana, 2008.

Yonanda, Devi Afriyuni. “Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pkn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2m (Mind Mapping) Kelas Iv Mi Mambaul Ulum Tegalgondo Karangploso Malang.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 3, no. 1 (2017): 53–63.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI 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: <http://pasca.uinsyahada.ac.id>

Nomor : B- 1365/Un.28/AL/PP.00.9/ 10 /2024
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (satu) Lembar
Hal : Penunjukan Pembimbing Tesis

3 Oktober 2024

Yth; 1. Prof. Dr. Hj. Asfiati, S.Ag, M.Pd
2. Dr. Lelya Hilda, M.Si

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

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 : Siti Aminah Lubis
NIM : 2350100006
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padanglawas

Dengan pembimbing:

1. Prof. Dr. Hj. Asfiati, S.Ag, M.Pd. (isi)
2. Dr. Lelya Hilda, M.Si (Metodologi)

Demikian disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih



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: <http://pasca.uinsyahada.ac.id>

Nomor : B- 756 /Un.28/AL/PP.00.9/ 04 /2025
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (satu) Lembar
Hal : Penggantian Pembimbing Tesis Alm. Prof. Dr. Hj. Asfiati, S.Ag, M.Pd

15 April 2025

Yth; 1. Dr. Zulhammi, M. Ag, M.Pd
2. Dr. Lelya Hilda, M.Si

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

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 : Siti Aminah Lubis
NIM : 2350100006
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence (AI)* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas

Dengan pembimbing:

1. Dr. Zulhammi, M. Ag, M.Pd (isi)
2. Dr. Lelya Hilda, M.Si (Metodologi)

Demikian disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu 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: <http://pasca.iuinsyahada.ac.id>

PERSETUJUAN JUDUL TESIS

Nomor: B-757/Un.28/AL/PP.00.9/04/2025

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan

Ahmad Addary Padangsidimpuan dengan ini memberikan persetujuan judul Tesis:

Nama : Siti Aminah Lubis
NIM : 2350100006
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence (AI)* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padang Lawas

Dengan pembimbing:

1. Dr. Zulhammi, M. Ag, M.Pd (isi)
2. Dr. Lelya Hilda, M.Si (Metodologi)

Demikian disampaikan, harapan agar saudara dapat menyelesaikan penulisannya secara tepat waktu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN



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 Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

nomor : B-129 /Un.28/AL/TL.00/02/2025
jenis : Biasa
ampiran : -
al : **Mohon Izin Riset**

11 Februari 2025

kepada Yth.
Kepala MIN 2 Padang Lawas

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan mererangkan:

Nama : Siti Aminah Lubis
NIM : 2350100006
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan
Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak
di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas

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

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu kami
ucapkan terima kasih.

Direktur,



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP 196807042000031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PADANG LAWAS
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI SIHABORGOAN DALAN
Jl. Besar Binanga-Gunung Tua Kec. Barumun Tengah Kab. Padang Lawas. Kode POS 2275
Email : minsihaborgoandalan@gmail.com

Nomor : B- /MI.02.28.04/KP.00.1/02/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 lembar
Hal : **Surat Balasan Riset**

18 Februari 2025

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas
Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan

Dengan Hormat

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mukhsin Hasibuan, S.Pd
NIP : 197106052007011044
Pangkat/Gol : Penata Tingkat I/III.d
Jabatan : Kepala MIN 2 Padang Lawas
Menerangkan bahwa :
Nama : Siti Aminah Lubis
NIM : 2350100006
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah kami setuju untuk melaksanakan penelitian di MIN 2 PADANG LAWAS sebagai syarat penyusunan Tesis dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.



Kepala,

Mukhsin Hasibuan, S.Pd
NIP. 19710605200701104

WAKTU PENELITIAN

No.	Kegiatan	Tahun 2024			Tahun 2025		
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1.	Observasi awal	√					
2.	Pembuatan proposal	√					
3.	Bimbingan proposal	√	√	√			
4.	Seminar proposal					√	
5.	Penelitian lapangan						√
6.	Seminar hasil						
7.	Sidang munaqasah						



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LEMBAR TES PEMAHAMAN MATERI (TES TULIS)

Kompetensi dasar	Indikator	Soal	Kunci jawaban
Menerapkan adab bertamu	Menjelaskan pengertian bertamu	Tamu adalah ... a. Orang yang berkunjung ke rumah kita b. Orang yang kita kunjungi rumahnya c. Berkunjung ke rumah saudara d. Berkunjung ke rumah teman	A
		Berkunjung atau bersilaturahmi ke rumah saudara, teman ataupun orang lain dengan tujuan menjalin persaudaraan atau maksud tertentu disebut ... a. Bertamasya b. Bertamu c. Berlibur d. bersantai	B
	Mengetahui dalil tentang adab bertamu	Agama islam mengatur seluruh perilaku manusia mulai dari bangun tidur hingga tidur kembali semua ada tata caranya termasuk dalam bertamu. Di dalam bertamu sebelum masuk rumah, kita harus mengucapkan salam dan meminta izin kepada tuan rumah. Adab bertamu ini tercantum dalam surah ... a. An-Nur ayat 26 b. An-Nur ayat 27 c. An-Nur ayat 28 d. An-Nur ayat 29	B
	Menjelaskan adab-adab ketika bertamu	Masuk rumah dan duduk dengan baik setelah dipersilahkan, termasuk adab ... a. Bermain b. Bertamu c. Menerima tamu d. Berpergian	B
		Ketika bertamu saat mengetuk pintu hendaknya sambil mengucap ... a. Salam b. Terima kasih	A

		<ul style="list-style-type: none"> c. Tahmid d. Tasbih 	
		<p>Berikut ini yang tidak termasuk adab bertamu yaitu ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Berbicara seperlunya b. Menjaga pandangan saat di dalam rumah c. Mengetuk pintu dan mengucapkan salam d. Bertamu saat jam istirahat 	D
		<p>Dalam bertamu dan menginap sebaiknya tidak lebih dari ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. 2 malam b. 3 hari c. 3 jam d. 1 malam 	B
		<p>Yang dilakukan seorang tamu ketika hendak pulang yaitu ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Berpamitan b. Membungkus hidangan c. Langsung keluar d. Langsung pulang 	A
		<p>Memperkuat persaudaraan adalah contoh dari tujuan ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bermain b. Belajar c. Bertamu d. Belanja 	A
		<p>Hal apa yang tidak boleh dilakukan dalam bertamu ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Berbicara kasar b. Bersikap sopan c. Menghormati tuan rumah d. Tidak merepotkan tuan rumah 	A
		<p>Sebagai tamu, kita dianjurkan untuk ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Banyak melirik-lirik kepada wajah orang-orang yang sedang makan. b. Memberatkan tuan rumah. c. Membawa buah tangan/oleh-oleh d. Tidak meminta persetujuan tuan rumah untuk menyantap. 	C

		<p>Setelah selesai bertamu hendaknya ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Tidak memperlihatkan budi pekerti yang mulia. Memaafkan segala kekurangan tuan rumah. Tidak pulang dengan lapang dada Mengatakan segala kekurangan kepada tuan rumah. 	B
	Menjelaskan adab-adab ketika menerima tamu	<p>Ketika tamu datang kita dianjurkan untuk mengajak tamu ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Berbincang-bincang dengan perkataan yang baik dan sopan Gibahin orang lain Memfitnah orang lain Bergosip tentang keburukan teman 	A
		<p>Ketika tamu hendak pulang, maka yang kita lakukan adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengantar tamu sampai ke depan rumahnya Mengusir tamu agar segera pulang Mendiamkan tamu di kursi Mengantarkan tamu sampai ke depan rumah kita 	D
		<p>Evi dan Najah teman sekelas, sepulang sekolah Najah ingin berkunjung ke rumah Evi. Maka sikap yang harus ditunjukkan Evi adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> menemani jamuan makan membiarkan di luar rumah segera meminta temannya pulang ditinggal tidur dahulu 	A
		<p>Adab menerima tamu yang baik ditunjukkan oleh pernyataan ...</p> <ol style="list-style-type: none"> segera meminta tamu untuk pulang menyapa tamu dengan wajah ramah menunjukkan wajah tak suka 	B

		d. Membiarkan tamu di luar	
		<p>Apabila ada seseorang yang tidak dikenal dan gerak-geriknya mencurigakan ketika hendak bertamu, sikap yang seharusnya kamu lakukan adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> menanyakan keperluannya dari balik pintu mengusir tanpa basa-basi langsung mempersilakan tamu untuk masuk ke dalam rumah meneriakinya sebagai maling 	A
		<p>Berikut ini yang merupakan adab menerima tamu adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> memuliakan tamunya melayani tamu hingga 4 hari menunggu sampai tamu datang merepotkan tamu 	A
	Mampu menjelaskan manfaat bertamu	<p>Berikut ini yang merupakan manfaat dalam bertamu adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> diluaskan rizki dan dipanjangkan umur untuk ibadah bertamu dapat menciptakan sengketa antar manusia menumbuhkan sikap egois terhadap orang lain memberikan dampak buruk terhadap orang lain 	A
	Mampu menjelaskan hikmah dalam bertamu	<p>Berikut ini merupakan hikmah dalam bertamu, kecuali ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Bertamu dapat mempererat persaudaraan. Datangnya membawa rahmat dan kepulangannya membawa ampunan bagi tuan rumah Bertamu dapat menciptakan perdamaian Bertamu sebagai sarana untuk menghibah 	D

LEMBAR WAWANCARA DENGAN GURU

NO.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1.	Bagaimana menurut Anda kondisi keterlibatan siswa dalam pembelajaran akidah akhlak di kelas yang anda ajar?	Siswa masih banyak yang kurang berminat ketika belajar, sering bermain dengan teman sabangku ketika guru menjelaskan Pelajaran
2.	Apa saja kendala yang sering Anda temui dalam proses pembelajaran, khususnya terkait pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan?	Keterbatasan metode dalam penyampaian materi pelajaran
3.	Apakah Anda pernah menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mengajar? Jika ya, media apa saja yang sudah digunakan	Iya pernah, menggunakan ppt
4.	Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya untuk mata Pelajaran akidah akhlak?	Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat menjadi cara yang efektif untuk membuat materi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Misalnya, video animasi
5.	Apakah Anda pernah mendengar atau menggunakan aplikasi <i>Artificial Intelligence</i> (AI)? Jika ya, bagaimana pengalaman Anda?	Pernah, tetapi hanya chatgpt saja
6.	Menurut Anda, apakah media pembelajaran berbasis <i>Artificial Intelligence</i> (AI) dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa?	Ya, media pembelajaran berbasis AI dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dengan menyediakan penjelasan yang lebih interaktif, dan adaptif
7.	Apa saja yang Anda butuhkan untuk dapat mengintegrasikan media interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran?	Akses ke perangkat teknologi seperti laptop, tablet, atau smartphone, Koneksi internet yang stabil, Pelatihan bagi guru untuk memahami penggunaan media berbasis teknologi
8.	Bagaimana menurut Anda media tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi siswa?	Membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton
9.	Apa harapan Anda terhadap pengembangan media interaktif berbasis <i>Artificial Intelligence</i> (AI) dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran akidah akhlak?	Menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, seperti storytelling interaktif, Mengadaptasi tingkat kesulitan

		materi sesuai dengan pemahaman siswa
10.	Apakah ada saran lain terkait desain atau implementasi media pembelajaran interaktif agar efektif di kelas Anda?	Pastikan media yang digunakan mudah dipahami dan tidak terlalu kompleks bagi siswa Sediakan panduan bagi guru agar dapat mengoptimalkan penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

LEMBAR WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

NO.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1.	Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran akidah akhlak di kelas?	Terkadang menyenangkan, terkadang membosankan
2.	Apakah kamu merasa tertarik atau semangat saat belajar akidah akhlak? Mengapa?	Saya merasa tertarik belajar akidah, apalagi guru menggunakan metode yang menyenangkan
3.	Apa saja kesulitan yang kamu alami saat belajar akidah akhlak?	Kesulitan memahami materi yang dijelaskan guru
4.	Apakah Anda lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk animasi interaktif dibandingkan dengan metode konvensional? Mengapa?	Lebih mudah menggunakan media animasi, lebih menyenangkan dan tidak membuat bosan
5.	Bagaimana perasaanmu saat pertama kali menggunakan media animasi interaktif berbasis <i>Artificial Intelligence</i> dalam belajar Akidah Akhlak?	Sangat menyenangkan dan tertarik untuk belajar
6.	Apa saja kelebihan dari media animasi interaktif berbasis <i>Artificial Intelligence</i> yang Anda rasakan?	Memudahkan memahami materi yang disajikan karena langsung diberikan contoh
7.	Menurut Anda, bagaimana pengaruh penggunaan media animasi interaktif terhadap pemahaman Anda dalam materi Akidah Akhlak?	Pengaruhnya memudahkan memahami materi yang disajikan melalui media animasi
8.	Apa kendala yang Anda hadapi saat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi?	Akses internet menggunakan kuota
9.	Menurutmu, apakah belajar dengan animasi interaktif bisa membuat kamu lebih mudah mengingat materi dalam jangka waktu yang lama?	Menurut saya bisa mengingat materi dengan animasi
10.	Apa yang paling kamu sukai dari media animasi interaktif berbasis <i>Artificial Intelligence</i> dalam pembelajaran Akidah Akhlak?	Karakter animasi yang dibuat sangat bagus, materi disajikan dengan jelas

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas

Penyusun : Siti Aminah Lubis

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Hj. Asfiati, S.Ag., M.Pd.
2. Dr. Lelya Hilda, M.Si.

Program Studi : Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas, maka melalui instrumen ini bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam kegiatan Akidah Akhlak. Aspek penilaian media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BBNS).

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

B. Aspek Penilaian

Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

NAMA : Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd.
NIP. : 197207021997032003

C. Penilaian Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Kejelasan Materi	1. Materi yang disampaikan memiliki struktur yang jelas dan terorganisir. 2. Tujuan pembelajaran dari materi dapat dipahami dengan mudah. 3. Penjelasan konsep dalam materi tidak membingungkan.				
Kemudahan dalam memahami materi	4. Materi disajikan secara sistematis sehingga mudah dipahami. 5. Penjelasan dalam materi menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dimengerti. 6. Materi dilengkapi dengan contoh yang memudahkan pemahaman. 7. Penjelasan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				
Bahasa pada materi mudah dipahami	8. Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran sederhana dan jelas. 9. Tidak terdapat istilah atau kata yang sulit dipahami dalam materi. 10. Penjelasan dalam materi				

	menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa.				
Cara penyampaian materi mudah dipahami	11. Cara penyampaian materi menarik dan tidak membosankan 12. Penyampaian materi dilakukan secara perlahan sehingga mudah diikuti. 13. Penyampaian materi disertai media atau alat bantu yang membantu pemahaman				

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan di lapangn dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

Padangsidimpun, Maret 2025

Ahli Materi

Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197207021997032003

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas

Penyusun : Siti Aminah Lubis

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Hj. Asfiati, S.Ag., M.Pd.
2. Dr. Lelya Hilda, M.Si.

Program Studi : Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas, maka melalui instrumen ini bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam. Aspek penilaian media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BBNS).

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

B. Aspek Penilaian

Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

NAMA : Akhmad Ibrahim, S.Kom.
NIP 198902022024211024

C. Penilaian Ahli Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Kesesuaian dalam pemilihan background	1. Background yang digunakan dalam media artificial intelligence sesuai dengan tema pembelajaran akidah akhlak 2. Tampilan background mudah dipahami dan tidak membingungkan siswa. 3. Background mendukung penyajian materi sehingga lebih menarik dan interaktif				
Kesesuaian pemilihan warna pada isi media	4. Kombinasi warna dalam media <i>Artificial Intelligence</i> menarik dan tidak membuat mata lelah 5. Warna pada media membantu membedakan bagian penting dari materi. 6. Warna latar belakang dan teks memiliki kontras yang baik sehingga mudah dibaca				
Kesesuaian pemilihan gaya penulisan pada isi media	7. Gaya penulisan dalam media <i>Artificial Intelligence</i> jelas, menarik, dan				

	<p>mudah dipahami oleh siswa.</p> <p>8. Pemilihan font (jenis dan ukuran huruf) pada media memudahkan siswa membaca isi materi.</p> <p>9. Penulisan materi konsisten dalam setiap bagian media sehingga memudahkan pemahaman.</p>				
Kesesuaian gambar pada media	<p>10. Gambar yang digunakan dalam media animasi sesuai dengan isi materi pembelajaran.</p> <p>11. Gambar dalam media membantu memperjelas konsep atau isi materi.</p> <p>12. Gambar yang digunakan menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar</p>				

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan di lapangn dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

Padangsidimpuan, Maret 2025

Ahli Media

Akhmad Ibrahim, S.Kom.

NIP. 198902022024211024



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas

Penyusun : Siti Aminah Lubis

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Hj. Asfiati, S.Ag., M.Pd.
2. Dr. Lelya Hilda, M.Si.

Program Studi : Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas, maka melalui instrumen ini bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran akidah akhlak. Aspek penilaian media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BBNS).

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

B. Aspek Penilaian Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

NAMA: Dr. Erna Ikawati, M.Pd.

NIP : 197912052008012012

C. Penilaian Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Pernyataan	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Ketepatan Struktur Kalimat	1. Penulisan kalimat berisi informasi berpedoman pada tata kalimat Bahasa Indonesia				
Efektivitas kalimat	2. Menggunakan kalimat yang lugas dan sederhana				
Istilah Baku	3. Menggunakan kalimat yang lugas dan sederhana				
Penyampaian Informasi	4. Informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik				
Peningkatan motivasi siswa	5. Menggunakan Bahasa yang menimbulkan rasa senang dan mendorong siswa untuk terlibat dalam memecahkan masalah				
Kemampuan pemahaman siswa	6. Bahasa yang digunakan mendorong siswa untuk memahami materi				
Kesesuaian perkembangan kognitif siswa	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif siswa				

Ketepatan Bahasa	8. Penyusunan Bahasa berpedoman pada kaidah penulisan Bahasa Indonesia				
Ketepatan Ejaan	9. Berpedoman pada Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak di madrasah ibtidaiyah negeri 2 padang lawas ini dinyatakan :

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan di lapangn dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

Padangsidimpuan, Maret 2025

Ahli Bahasa

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.

NIP. 197912052008012012

ANGKET KEPRAKTISAN GURU

- Judul Penelitian** : Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di madrasah ibtidaiyah (mi) negeri 2 padang lawas
- Penyusun** : Siti Aminah Lubis
- Pembimbing** : 1. Prof. Dr. Hj. Asfiati, S.Ag., M.Pd.
2. Dr. Lelya Hilda, M.Si.
- Program Studi** : Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas, maka melalui instrumen ini bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *artificial intelligence* ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran akidah akhlak. Aspek penilaian media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BBNS).

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

B. Aspek Penilaian Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

NAMA : Ika Nurfadilah Siregar, S.Pd.

NIP : -

NO.	Pernyataan	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis <i>Artificial Intelligence</i> sederhana dan mudah dipahami.				
2.	Tampilan media <i>Artificial Intelligence</i> menarik dan mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar				
3.	Media animasi interaktif berbasis <i>Artificial Intelligence</i> mudah digunakan dalam proses pembelajaran.				
4.	Penggunaan media ini membantu saya dalam menyampaikan materi Akidah Akhlak.				
5.	Media ini mempermudah saya dalam menjelaskan konsep abstrak dalam Akidah Akhlak.				
6.	Materi dalam media sesuai dengan kurikulum Akidah Akhlak yang berlaku.				
7.	Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas.				
8.	Media ini membantu saya dalam mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.				
9.	Secara keseluruhan, media ini praktis digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak.				
10.	Penyajian materi dalam media sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa				

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di madrasah ibtidaiyah negeri 2 padang lawas ini dinyatakan :

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi.

2. Layak digunakan di lapangn dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

Sihaborgoan Dalan, Maret 2025

Ika Nurfadilah Siregar, S.Pd.

NIP. -



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

ANGKET KEPRAKTISAN PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas

Penyusun : Siti Aminah Lubis

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Hj. Asfiati, S.Ag., M.Pd.
2. Dr. Lelya Hilda, M.Si.

Program Studi : Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas, maka melalui instrumen ini bapak/ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran akidah akhlak. Aspek penilaian media pembelajaran berbasis *aArtificial Intelligence* ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BBNS).

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan penilaian yang ada.
2. Kriteria penilaian :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

B. Aspek Penilaian Sebelum melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

NAMA :

KELAS :

NO.	Pernyataan	Alternatif Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Media ini memiliki tampilan yang menarik dan membuat saya tertarik belajar.				
2.	Animasi dalam media ini membantu saya memahami materi Akidah Akhlak dengan lebih mudah.				
3.	Media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.				
4.	Saya bisa menggunakan media ini secara mandiri tanpa bantuan guru atau teman.				
5.	Media ini tidak membuat saya bosan saat belajar.				
6.	Materi dalam media sesuai dengan pelajaran yang diajarkan oleh guru di kelas.				
7.	Media ini mempermudah saya mengingat kembali materi yang sudah dipelajari.				
8.	Media ini membantu saya belajar lebih cepat dibandingkan dengan buku pelajaran.				
9.	Media ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik dibanding metode lain.				
10.	Saya lebih mudah memahami konsep-konsep dalam Akidah Akhlak dengan media ini.				

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Pengembangan media animasi interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di madrasah ibtidaiah negeri 2 padang lawas ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan di lapangn dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) Lingkari salah satu

Sihaborgoan Dalan, Maret 2025



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

SOAL PRETEST AKIDAH AKHLAK

Nama :

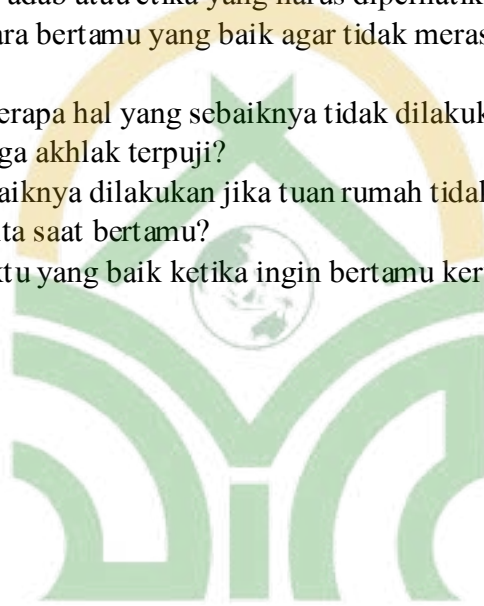
Kelas :

Petunjuk:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah dengan teliti setiap soal!
- Jawablah soal berikut dengan benar!

1. Sebutkan tiga adab atau etika yang harus diperhatikan saat bertamu?
2. Bagaimana cara bertamu yang baik agar tidak merasa terbebani oleh tuan rumah?
3. Sebutkan beberapa hal yang sebaiknya tidak dilakukan saat bertamu dalam rangka menjaga akhlak terpuji?
4. Apa yang sebaiknya dilakukan jika tuan rumah tidak bisa menyambut kedatangan kita saat bertamu?
5. Sebutkan waktu yang baik ketika ingin bertamu kerumah teman!

Jawaban :



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST AKIDAH AKHLAK

1. Tiga adab atau etika yang harus diperhatikan saat bertamu:
 - a. Mengucapkan salam sebelum masuk dan meminta izin kepada tuan rumah.
 - b. Bertamu dengan sopan dan tidak berlebihan dalam berbicara atau bertindak.
 - c. Tidak terlalu lama bertamu agar tidak merepotkan tuan rumah.
2. Cara bertamu yang baik agar tidak merasa terbebani oleh tuan rumah:
 - a. Mengabari terlebih dahulu sebelum datang agar tuan rumah dapat mempersiapkan diri.
 - b. Tidak meminta hal-hal yang dapat menyulitkan tuan rumah.
 - c. Bertamu dengan waktu yang tidak terlalu lama agar tidak mengganggu aktivitas tuan rumah.
3. Beberapa hal yang sebaiknya tidak dilakukan saat bertamu dalam rangka menjaga akhlak terpuji:
 - a. Tidak melihat atau memasuki ruangan tanpa izin tuan rumah.
 - b. Tidak berbicara atau bertanya hal-hal yang bersifat pribadi dan sensitif.
 - c. Tidak membawa orang lain tanpa seizin tuan rumah.
4. Yang sebaiknya dilakukan jika tuan rumah tidak bisa menyambut kedatangan kita saat bertamu
 - a. Memaklumi keadaan tuan rumah dan tidak memaksa untuk diterima.
 - b. Bisa mengatur ulang jadwal kunjungan di lain waktu yang lebih sesuai.
 - c. Jika memungkinkan, meninggalkan pesan atau salam sebagai tanda sopan santun.
5. Waktu yang baik ketika ingin bertamu ke rumah teman:
 - a. Pagi setelah waktu sarapan atau menjelang siang sebelum waktu makan siang.
 - b. Sore setelah waktu istirahat siang tetapi sebelum waktu makan malam.
 - c. Hindari waktu terlalu pagi, terlalu malam, atau saat waktu istirahat.

SOAL POSTTEST AKIDAH AKHLAK

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah dengan teliti setiap soal!
- Jawablah soal berikut dengan benar!

1. Sebutkan tiga adab bertamu dalam islam yang harus diperhatikan!
2. Apa yang harus dilakukan seorang tamu sebelum berkunjung ke rumah orang lain menurut ajaran Islam?
3. Dalam Islam, ada batasan waktu bertamu yang dianjurkan. Jelaskan batasan waktu tersebut dan alasannya!
4. Bagaimana sikap seorang tamu jika tuan rumah sedang sibuk atau tidak bisa menerima tamu?
5. Apa yang harus dilakukan seorang tamu jika telah selesai urusannya di rumah tuan rumah?
6. Jelaskan etika berbicara yang baik saat bertamu agar tidak menyinggung perasaan tuan rumah?
7. Jelaskan bagaimana seharusnya seorang tamu berpakaian ketika bertamu agar tetap menjaga kesopanan?
8. Sebutkan waktu yang baik ketika ingin bertamu kerumah teman!
9. Jelaskan batasan waktu bertamu yang dianjurkan dalam Islam dan alasan di balik aturan tersebut!
10. Apa yang sebaiknya dilakukan seseorang sebelum bertamu untuk memastikan waktu yang tepat?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

SOAL POSTTEST AKIDAH AKHLAK

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
 - Bacalah dengan teliti setiap soal!
 - Jawablah soal berikut dengan benar!
1. Sebutkan tiga adab bertamu dalam islam yang harus diperhatikan!
 2. Apa yang harus dilakukan seorang tamu sebelum berkunjung ke rumah orang lain menurut ajaran Islam?
 3. Bagaimana sikap seorang tamu jika tuan rumah sedang sibuk atau tidak bisa menerima tamu?
 4. Apa yang harus dilakukan seorang tamu jika telah selesai urusannya di rumah tuan rumah?
 5. Sebutkan waktu yang baik ketika ingin bertamu kerumah teman!

Jawaban:



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

KUNCI JAWABAN POSTTEST AKIDAH AKHLAK

1. Tiga adab bertamu dalam Islam yang harus diperhatikan!
 - a. Meminta izin sebelum masuk: Seorang tamu harus mengetuk pintu atau mengucapkan salam terlebih dahulu dan menunggu izin dari tuan rumah sebelum masuk.
 - b. Tidak berlama-lama tanpa keperluan: Islam mengajarkan untuk tidak menyulitkan tuan rumah dengan kunjungan yang terlalu lama jika tidak ada kepentingan mendesak.
 - c. Menjaga pandangan dan sopan santun: Tamu harus menjaga pandangan agar tidak melihat sesuatu yang bukan haknya serta bersikap sopan dalam berbicara dan berperilaku.
2. Apa yang harus dilakukan seorang tamu sebelum berkunjung ke rumah orang lain menurut ajaran Islam?
 - a. Menginformasikan terlebih dahulu kepada tuan rumah tentang kedatangannya agar tidak mengganggu aktivitas mereka.
 - b. Memilih waktu yang tepat untuk bertamu agar tidak mengganggu waktu istirahat atau kesibukan tuan rumah.
 - c. Memastikan tujuan bertamu adalah untuk hal yang baik dan tidak membawa masalah bagi tuan rumah.
3. Bagaimana sikap seorang tamu jika tuan rumah sedang sibuk atau tidak bisa menerima tamu?
 - a. Jika tuan rumah sedang sibuk atau tidak bisa menerima tamu, maka tamu harus bersikap pengertian dan tidak memaksa untuk tetap bertemu.
 - b. Tamu bisa meminta maaf dan berjanji untuk datang di lain waktu yang lebih sesuai.
 - c. Jika memang ada keperluan mendesak, tamu bisa menyampaikan maksudnya secara singkat tanpa mengganggu kesibukan tuan rumah.
4. Apa yang harus dilakukan seorang tamu jika telah selesai urusannya di rumah tuan rumah?
 - a. Segera berpamitan dengan sopan setelah urusannya selesai dan tidak berlama-lama jika tidak ada keperluan lain.
 - b. Mengucapkan terima kasih kepada tuan rumah atas waktu dan sambutannya.
 - c. Mendoakan kebaikan bagi tuan rumah, seperti doa keberkahan atas rumah dan keluarganya.
5. Sebutkan waktu yang baik ketika ingin bertamu ke rumah teman!
 - a. Waktu yang baik untuk bertamu adalah saat pagi menjelang siang atau sore menjelang malam, yaitu setelah waktu Dhuha dan sebelum Maghrib.
 - b. Tidak bertamu pada waktu istirahat, seperti siang hari saat orang tidur siang atau malam terlalu larut setelah Isya.

- c. Jika kunjungan penting, sebaiknya disesuaikan dengan kesediaan tuan rumah agar tidak mengganggu aktivitas mereka.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR HADIR KEGIATAN *PRETEST*
SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) NEGERI 2
PADANG LAWAS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 2 Padang Lawas

Peneliti : Siti Aminah Lubis

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak

Kelas : V (Lima)

Hari/Tanggal :

No.	Nama Siswa	Tanda Tangan
1		1
2		2
3		3
4		4
5		5
6		6
7		7
8		8
9		9
10		10
11		11
12		12
13		13
14		14

15		15
16		16
17		17
18		18
19		19
20		20

Sihaborgoan Dalan, Maret 2025

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

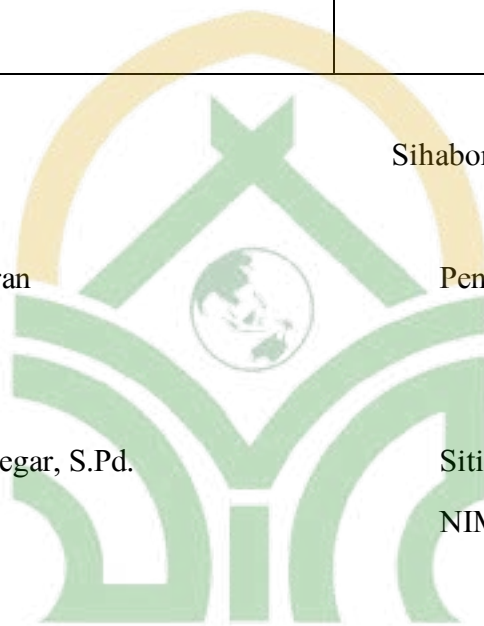
Peneliti

Ika Nurfadilah Siregar, S.Pd.

NIP. -

Siti Aminah Lubis

NIM. 2350100006



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DOKUMENTASI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN





KARAKTER ANIMASI BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI)









DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Siti Aminah Lubis
NIM : 2350100006
Tempat/Tanggal Lahir : Pasir Lancat Baru, 15
November 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Pasir Lancat Baru,
Kecamatan Huristak,
Kabupaten Padang
Lawas, Provinsi Sumatera Utara
Agama : Islam



B. Orang Tua

Nama Ayah : Darwin Lubis
Nama Ibu : Tujualam Hasibuan
Alamat : Pasir Lancat Baru, Kecamatan Huristak,
Kabupaten Padang Lawas, Provinsi
Sumatera Utara

C. Riwayat Pendidikan

2006-2013 : SD Negeri 0902 Bong-bongan Pasar
Huristak
2013-2016 : MTsS Darul Ikhlas H. Abd. Manap Siregar
Padangsidempuan
2016-2019 : MAS Darul Ikhlas H. Abd. Manap Siregar
Padangsidempuan
2019-2023 : S-1 Pendidikan Agama Islam UIN Sultan
Syarif Kasim Riau
2023-2025 : S-2 Pendidikan Agama Islam Pascasarjana
Program Magister UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan