

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PADA MATA PELAJARAN PAI
KELAS VII DI SMP/MTs**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

PUTRI RAHAYU

NPM : 1911010402

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1445H / 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PADA MATA PELAJARAN PAI
KELAS VII DI SMP/MTs**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

PUTRI RAHAYU

NPM : 1911010402



Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Pembimbing 1 : Dr. Syamsuri Ali, M.Ag

Pembimbing 2 : Hj. Siti Zulaikhah, M.Ag

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445H / 2024**

ABSTRAK

Penelitian ini di latarbelakangi oleh penggunaan buku cetak dalam proses pembelajarannya. Adapun pada media cetak ini mencangkup pada segi desain yang sederhana dan kurang menarik. Dalam proses pembelajaran PAI khususnya materi sholat jamak qasar pendidik masih menggunakan metode ceramah dan bahan ajar cetak, dan penggunaan media pembelajaran belum berjalan secara efektif di sekolah tersebut. Sedangkan sekolah sudah menyediakan fasilitas LCD proyektor tetapi belum digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Materi sholat jamak qasar mencakup pembahasan yang luas, dan peserta didik sulit memahami jika tidak dibantu dengan media pembelajaran. Dengan ini media pembelajaran tersebut bertujuan untuk membuat waktu belajar lebih efisien dan efektif, mempermudah pemahaman materi yang membutuhkan kejelasan suara, menarik untuk diperhatikan, dan penggunaan yang mudah baik secara operasional maupun financial. Maka dari itu perlu adanya suatu pengembangan media berupa vidio pembelajaran, sehingga kesulitan peserta didik dapat diminimalisir. Sesuai dengan kebutuhan peserta didik, maka peneliti tertarik mengembangkan media yang inovatif dan belum digunakan sebelumnya oleh pendidik, yaitu media pembelajaran berupa Media Animasi, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan diharapkannya peserta didik dapat jauh lebih memahami khusunya mata pelajaran PAI dengan materi sholat jamak qasar. Dengan menggunakan media yang unik dan menyenangkan maka diharapkan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dan merasakan hal yang baru.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk media pembelajaran berbasis media animasi dengan melalui berbagai tahapan mulai dari perancangan media pembelajaran, validasi dari berbagai ahli, mengetahui bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran. Model penelitian yang digunakan ialah model penelitian pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahap, antara lain: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Development, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Pengembangan media animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

dikembangkan melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi serta di uji cobakan kepada peserta didik yang berjumlah 30 orang.

Berdasarkan hasil penelitian media animasi dinyatakan layak oleh para ahli media dengan presentase 95% dengan kriteria sangat layak dan ahli materi dengan presentase 98% dengan kriteria sangat layak. Setelah dinyatakan layak, maka selanjutnya produk tersebut akan diterapkan disekolah yang telah ditentukan, kemudian dari para peserta didik pada uji coba skala kecil mendapat penilaian dengan persentase 86% dengan kriteria sangat menarik dan pada uji coba skala besar mendapatkan penilaian dengan persentase 85% dengan kriteria sangat menarik.

Kata Kunci : Media Animasi, ADDIE, Sholat Jamak Qasar



ABSTRACT

This research is motivated by the use of printed books in the learning process. As for print media, it covers simple and unattractive designs. In the PAI learning process, especially in the jamak qasar prayer material, educators still use lecture methods and printed teaching materials, and the use of learning media has not yet been implemented effectively in the school. Meanwhile, schools have provided LCD projector facilities but they have not been used optimally in the learning process. The material for jamak qasar prayers includes extensive discussion, and students find it difficult to understand if they are not assisted by learning media. With this learning media, the aim is to make study time more efficient and effective, make it easier to understand material that requires clarity of voice, be interesting to pay attention to, and be easy to use both operationally and financially. Therefore, it is necessary to develop media in the form of learning videos, so that students' difficulties can be minimized. In accordance with the needs of students, researchers are interested in developing innovative media that has not been used before by educators, namely learning media in the form of animated videos, which can be used in the learning process with the hope that students will be able to understand much better, especially PAI subjects with material on plural qasar prayers. By using unique and fun media, it is hoped that students can achieve learning goals and experience new things.

This research aims to create animated video-based learning media products by going through various stages starting from designing learning media, validation from various experts, and finding out how teachers and students respond to learning media. The research model used is the ADDIE development research model. The ADDIE development model has five stages, including: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The development of animation media in Islamic Religious Education subjects was developed through the validation stage of media experts and material experts and was tested on 30 students.

Based on research results, animation media was declared feasible by media experts with a percentage of 95% with very feasible criteria and material experts with a percentage of 98% with very feasible criteria. After being declared feasible, the product will then be applied in schools that have been determined starting from the assessment, then the students in the small-scale trial will receive an assessment using percentage 86% with the criteria very interesting and in large-scale trials get an assessment with the percentage 85% with the criteria very interesting.

Keywords: Animation Media, ADDIE, Jamak Qasar Prayer





**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Alamat: Jl.Let Kol. H.EndroSuratmin, Sukarame | Bandar Lampung, 35131, Tlp.(0721) 703260

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Putri Rahayu
Npm : 1911010402
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Animasi Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP/MTs”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun plagiasi dari karya orang lain terkecuali pada bagian-bagian yang telah dirujuk dalam footnote atau daftar pustaka. Jika di lain waktu terbukti adanya penyimpangan di dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada diri penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 29 Januari 2024

Penulis



Putri Rahayu
NPM. 191101040



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Bandar Lampung (0721) 703260

PERSETUJUAN

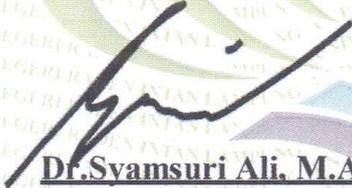
Nama : Putri Rahayu
NPM : 1911010402
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Animasi Pada Mata
Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP/MTs**

MENYETUJUI

Untuk Di Munaqosahkan Dan Dipertahankan Dalam Sidang
Munaqosah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan
Lampung

Pembimbing I

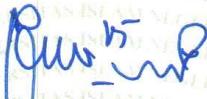
Pembimbing II


Dr. Syamsuri Ali, M.A.G.
NIP.19611251989031003


Hj. Siti Zulaikhah, M.Ag.
NIP.197506222000032001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam


Dr. Umi Hijriyah, S.Ag., M.Pd.
NIP.197205151997032004



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Bandar Lampung (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Animasi Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP/MTs**” disusun oleh **Putri Rahayu, NPM. 1911010402**, Program studi **Pendidikan Agama Islam**, Telah diajukan dalam sidang Munaqosah pada Kamis, 07 Maret 2024.

Ketua : **Dr. Hj. Meriyati, M.Pd**


(.....)

Sekretaris : **Dra. Beti Susilawati, M.Pd**


(.....)

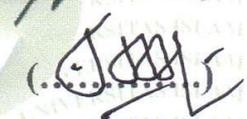
Penguji Utama : **Farida, S.Kom., MMSI**


(.....)

Penguji Pendamping I : **Dr. Syamsuri Ali, M.Ag**


(.....)

Penguji Pendamping II : **Hj. Siti Zulaikhah, M.Ag**


(.....)



**Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا . فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”.¹

(QS. Al-Insyirah [94]:5-6)



¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jawa Barat: CV Penerbit Diponegoro, 2010)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta karunia-Nya dan sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan ketulusan hati penulis persembahkan karya ilmiah sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ayah Edi Sugeng Prayitno dan Ibu Tuti Herningsih yang dengan sabar, tulus dan ikhlas telah merawat, membesarkan, dan menyayangiku dengan sepenuh hati dan selalu berdoa untuk keberhasilanku.
2. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 01 Agustus 2001. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, Ayah bernama Edi Sugeng Prayitno, Ibu bernama Tuti Herningsih dan adik bernama Restu Ahmad Iktudandi. Pendidikan penulis dimulai dari Program Pendidikan Anak Usia Dini di Tunas Harapan yang diselesaikan pada tahun 2005, pendidikan Taman Kanak-Kanak di An-Nur yang diselesaikan pada tahun 2007, pendidikan Sekolah Dasar di MIN Way Halim yang diselesaikan pada tahun 2013, pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 19 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2016, pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMAN 15 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2019.

Penulis diterima di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung fakultas Tarbiyah dan Keguruan prodi Pendidikan Agama Islam pada tahun 2019. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Way Kandis Kecamatan Tanjung Senang Kota Bandar Lampung selama 40 hari. Penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 11 Bandar Lampung selama 40 hari.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT karena rahmat dan hidayah-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Animasi Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP/MTs**” ini. Sholawat beserta salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan keluarganya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik guna menyelesaikan studi strata satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Dr. Syamsuri Ali, M.Ag selaku pembimbing 1 dan kepada Ibu Hj. Siti Zulaikhah, M.Ag selaku pembimbing II yang telah membagi ilmu, memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan kerendahan hati, penulis sampaikan salam hormat dan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Wan Jamaluddin Z, M.Ag, PhD. selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
3. Ibu Dr. Umi Hijriyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bapak Baharudin, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Bapak Dr. Syamsuri Ali, M.Ag selaku pembimbing I dan Ibu Hj. Siti Zulaikhah, M.Ag selaku pembimbing II yang telah membantu membimbing penulis sepanjang penelitian ini berlangsung hingga penelitian ini tuntas.
5. Ibu Prof. Dr. Yuberti, M.Pd selaku validator media yang telah membantu memberi penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran yang dibuat, juga Ibu Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I

selaku validator ahli materi yang telah membantu memberi penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran yang dibuat.

6. Bapak dan Ibu dosen fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya jurusan Pendidikan Agama Islam yang dengan tulus mendidik dan memberikan ilmunya sepanjang penulis berkuliah di UIN Raden Intan Lampung.
7. Kepala sekolah, para guru dan siswa/siswi di SMPN 19 Bandar Lampung yang telah membantu penulis menyukseskan penelitian ini hingga tuntas.
8. Almamter tercinta UIN Raden Intan Lampung
9. Kedua orang tua baik Ibu dan Ayah yang selalu memberi semangat kepada penulis hingga penelitian ini tuntas.
10. Saudara dan teman-teman terdekat yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang ikut mendukung peneliti hingga penelitian ini tuntas.

Semoga dengan kontribusi yang kalian semua berikan kepada penulis bisa menjadi amal jariyah dan mendapat rahmat, hidayah, dan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Juga untuk penulis, semoga dengan media pembelajaran yang dibuat juga bisa memberi manfaat kepada siapapun yang menggunakan media pembelajaran tersebut, Aamiin Ya Rabbal'alamin.

Bandar Lampung, 29 Januari 2024

Penulis



Putri Rahayu

NPM. 1911010402

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	vii
PERSETUJUAN	viii
PENGESAHAN	ix
MOTTO	x
PERSEMBAHAN	xi
RIWAYAT HIDUP	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi

BAB I PENDAHULUAN

A Penegasan Judul	1
B Latar Belakang Masalah	3
C Identifikasi dan Batasan Masalah	8
D Rumusan Masalah	8
E Tujuan Penelitian	9
F Manfaat Penelitian	9
G Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	10
H Sistematika Penulisan	12

BAB II LANDASAN TEORI

A Deskripsi Teoritik	15
1. Pengertian Pengembangan	15
2. Media Pembelajaran	15
a. Pengertian Media Pembelajaran	15
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16

c.	Fungsi Media Pembelajaran	17
d.	Sejarah Media Pembelajaran	18
e.	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	18
3.	Media Animasi	19
a.	Pengertian Media Animasi	19
b.	Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi	20
4.	Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	21
a.	Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	21
b.	Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	21
c.	Ruang Lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	22
B	Teori-Teori Tentang Pengembangan Model	22

BAB III METODE PENELITIAN

A	Jenis Penelitian Pengembangan	26
B	Waktu dan Tempat Penelitian Pengembangan	26
C	Desain Penelitian Pengembangan	26
D	Prosedur Penelitian Pengembangan	27
E	Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	29
F	Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	30
G	Instrument Penelitian	30
H	Teknik Pengumpulan Data	32
I	Uji Coba Produk	33
J	Teknik Analisis Data	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A	Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	37
1.	Tahap Analisis	37
2.	Tahap Design	37
3.	Tahap Development	39
4.	Tahap Implementation	41
5.	Tahap Evaluasi	42
B	Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba	42

C Kajian Produk Akhir	43
-----------------------------	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	53
B. Rekomendasi	53

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi Kisi Angket Validasi Produk Ahli Media	31
Tabel 3.2	Kisi Kisi Angket Validasi Produk Ahli Materi	31
Tabel 3.3	Kisi Kisi Angket Respon Peserta Didik	32
Tabel 3.4	Kriteria Kelayakan	35
Tabel 3.5	Skor Penilaian Uji Coba	36
Tabel 4.1	Saran Dan Masukan Ahli Media	39
Tabel 4.2	Saran Dan Masukan Ahli Materi	40
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Media	40
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Materi	41
Tabel 4.5	Analisis Data Angkat Respon Peserta Didik Kelompok Kecil	43
Tabel 4.6	Analisis Data Angkat Respon Peserta Didik Kelompok Besar	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah –Langkah Model Pengembangan ADIIE	27
Gambar 4.1 Tampilan Identitas Peneliti Dan Dosen Pembimbing	44
Gambar 4.2 Tampilan Judul Materi	44
Gambar 4.3 Tampilan KD Dan Indikator Pencapaian	45
Gambar 4.4 Tampilan Tujuan Pembelajaran	45
Gambar 4.5 Tampilan Materi	46
Gambar 4.6 Tampilan Pengertian Sholat Jamak	46
Gambar 4.7 Tampilan Pengertian Sholat Qasar	47
Gambar 4.8 Tampilan Pengertian Sholat Jamak Qasar	47
Gambar 4.9 Tampilan Contoh	48
Gambar 4.10 Tampilan Dalil Sholat Jamak Qasar	48
Gambar 4.11 Tampilan Syarat Melaksanakan Sholat Jamak Qasar	49
Gambar 4.12 Tampilan Niat Sholat Jamak Takdim	49
Gambar 4.13 Tampilan Niat Sholat Jamak Takhir	50
Gambar 4.14 Tampilan Niat Sholat Jamak Qasar Takdim	50
Gambar 4.15 Tampilan Niat Sholat Jamak Qasar Takhir	51
Gambar 4.16 Tampilan Niat Sholat Qasar	51
Gambar 4.17 Tampilan Penutup Materi	52
Gambar 4.18 Tampilan Latihan Soal	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keterangan Penelitian (SKP)	64
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian	65
Lampiran 3	Surat Balasan Penelitian SMPN 19 Bandar Lampung	66
Lampiran 4	Lembar Pengantar Validasi Ahli Media	67
Lampiran 5	Lembar Validasi kelayakan Ahli Media	68
Lampiran 6	Lembar Pengantar Validasi Ahli Materi	71
Lampiran 7	Lembar Validasi kelayakan Ahli Media	72
Lampiran 8	Hasil Wawancara Pra Penelitian	75
Lampiran 9	Lembar Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	77
Lampiran 10	Hasil Validasi Ahli Media	79
Lampiran 11	Hasil Validasi Ahli Materi	80
Lampiran 12	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	81
Lampiran 13	Angket Respon Peserta Didik	85
Lampiran 14	Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil	87
Lampiran 15	Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar	88
Lampiran 16	Dokumentasi	90

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penegasan judul diperlukan untuk memahami dan membatasi uraian-uraian istilah yang terdapat di dalam judul skripsi ini agar tidak terjadi kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran, yaitu dengan judul skripsi. **Pengembangan Media Animasi Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP/MTs.** Adapun uraian pengertian beberapa istilah yang terdapat di dalam judul skripsi sebagai berikut:

1. Pengembangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, menjelaskan bahwa pengembangan adalah perbuatan yang menjadikan bertambah, berubah, atau menjadi sempurna baik itu pikiran, pengetahuan dan sebagainya.²

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.³

2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya.

Dalam aktifitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan

² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012), h. 53

³ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24

pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.⁴

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kamahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai makna penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik, pesan yang disampaikan biasanya berupa informasi atau keterangan.⁵

3. Media Animasi

Media Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Media animasi juga merupakan suatu gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun sedemikian rupa dengan objek dapat berupa tulisan, gambar hewan, tumbuhan, manusia dan lain sebagainya.⁶

Dari pengertian yang telah di paparkan diatas jadi dapat disimpulkan bahwa Media animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu.

4. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pembelajaran adalah proses interaktif yang berlangsung antara guru dan siswa atau kelompok siswa dengan tujuan

⁴ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar” Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), h. 67

⁵ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), h. 14

⁶ Rika Wahyuni Arifin, *Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika Dan Algoritma 1*, Jurnal Bina Insani Ict. Vol 4 No 1 Juni 2017 h. 83-94

untuk memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap serta memantapkan apa yang dipelajari itu.⁷

Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak agar ketika selesai pendidikannya dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam, serta menjadikannya sebagai jalan kehidupan, baik kehidupan pribadi maupun kehidupan masyarakat.⁸

Jadi, pembelajaran PAI adalah proses interaktif yang berlangsung antara guru dan siswa untuk memperoleh pengetahuan dalam meyakini, membantu, menghayati dan mengamalkan agama Islam dari pelajaran pendidikan agama Islam (PAI).

Jadi yang dimaksud penulis dari judul tentang Pengembangan Media Animasi Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP/MTs adalah untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berupa media animasi dalam proses pembelajaran PAI di kelas VII SMP/MTs.



B. Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Bahasa Indonesia pendidikan berasal dari kata 'didik' dan mendapat imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', maka kata ini mempunyai arti proses atau cara atau perbuatan mendidik.⁹ Secara bahasa definisi pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-

⁷ Prof. Dr. S. Nasution, M.A., *Kurikulum dan Pengajaran*, (Jakarta: Bina Aksara, 1989), h. 102

⁸ H. TB. Aat Syafaat, et. Al., *Peranan Pendidikan Agama Islam dalam Mencegah Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency)*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2008), h. 16

⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014)

anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.¹⁰

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting. Melalui media pembelajaran pendidik akan terbantu dalam melaksanakan proses pembelajaran dan peserta didik akan mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran dapat dibuat dengan berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi yang akan disampaikan. Apabila media pembelajaran tersebut sulit diperoleh maka pendidik yang profesional dituntut mempunyai kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran sendiri dengan melihat buku panduan pengembangan media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh Depdiknas, tanpa media pembelajaran maka proses pembelajaran tidak akan efektif.¹¹

Pada dasarnya media pembelajaran bisa berupa apapun yang ada disekitar kita, baik yang dibuat oleh guru atau berasal dari lingkungan sekitar sekolah. Sebagaimana dalil Allah dalam Al-Qur'an surat yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang telah menciptakan (1) yang telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) bacalah dan Tuhanmulah yang maha mulia. (3) yang mengajar (manusia)*

¹⁰ Undang-undang RI, No. 20, 2003

¹¹ Depdiknas, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Sekolah Menengah Atas, 2008)

*dengan pena (4) Dia mengajari manusia apa yang tidak diketahuinya (5).*¹²

Ayat diatas menjelaskan bahwa manusia diperintahkan untuk membaca dan memahami apa yang ada disekitar kita. Dalam ayat ke-4 dijelaskan bahwa pena digunakan sebagai suatu media/alat untuk mengajarkan sesuatu kepada manusia. Hal itu menegaskan bahwa penggunaan media dalam suatu proses pembelajaran sangat dibutuhkan dan sangat membantu dalam penyampaianapa yang ingin disampaikan. Melalui penggunaan media, siswa akan memperoleh pelajaran yangmengandung aspek kognitif. Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas.

Media Pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa.¹³ Media pembelajaran yang biasa digunakan adalah media pembelajaran yang berbasis visual atau penglihatan, audio atau pendengaran serta audio visual, yaitu metode pembelajaran yang menggunakan indra penglihatan dan pendengaran.

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi dan informasi sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Dunia pendidikan pun dituntut untuk dapat menyesuaikan dengan perkembangan tersebut guna meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mengkondisikan subjek didik untuk mempunyai motivasi belajar dan subjek didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh pendidik, salah satu kewajiban pendidik untuk memenuhi kewajiban tersebut adalah dengan memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempengaruhi sampai tidaknya suatu informasi secara lengkap dan tepat sasaran serta dapat mempengaruhi hasil akhir dari proses pembelajaran tersebut.

¹² Al-Qur'an terjemah surah al-'Alaq ayat 1-5

¹³ Sudarwan Damin, *Media Komunikasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 7.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembinaan dan pengajaran kepada peserta didik agar senantiasa memahami ajaran-ajaran agama secara kompleks dan menyeluruh. Strategi pembelajaran yang terpusat kepada peserta didik dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI.¹⁴

Berdasarkan pra penelitian yang telah peneliti lakukan di SMPN 19 Bandar Lampung, peneliti mewawancarai Bapak Muawis, S.Pd. selaku guru bidang studi Pendidikan Agama Islam (PAI) sekaligus wali kelas VIIA diperoleh informasi bahwasannya dalam proses pembelajaran PAI khususnya materi sholat jamak qasar pendidik masih menggunakan metode ceramah dan bahan ajar cetak, dan penggunaan media pembelajaran belum berjalan secara efektif di sekolah tersebut. Sedangkan sekolah sudah menyediakan fasilitas LCD proyektor tetapi belum digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran.¹⁵ Bahan ajar cetak yang digunakan berupa buku paket yang di dalamnya berisi tulisan serta gambar yang tidak terlalu banyak dan belum begitu menarik untuk peserta didik.

Penulis juga melakukan wawancara singkat terhadap beberapa peserta didik kelas VII di SMPN 19 Bandar Lampung terkait proses pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung, mereka beranggapan bahwa proses pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu metode ceramah dan bahan ajar cetak seperti buku menyebabkan peserta didik terkadang bermalasan dan mengantuk saat pelajaran berlangsung.¹⁶ Hal ini menyebabkan pembelajaran PAI materi sholat jamak qasar belum efektif dalam penyampaian.

¹⁴ Ermanelis Ermanelis, "Penerapan Pembelajaran Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pengertian Dan Penyebab Takabbur Dalam Mata Pelajaran Pai Tp 2015/2016," *Tazkiya* 5, No. 1 (2016)

¹⁵ Wawancara dengan Bapak Muawis, S.Pd (Wali Kelas IVA) guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 19 Bandar Lampung pada tanggal 13 februari 2023.

¹⁶ Wawancara terhadap peserta didik kelas VII di SMPN 19 Bandar Lampung pada tanggal 14 februari 2023.

Pada pembelajaran PAI materi sholat jamak qasar yang dipelajari peserta didik selama ini terkesan biasa saja karena mereka hanya menggunakan media buku paket yang ada, dan pendidik pun belum menggunakan media pembelajaran berupa teknologi serta memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah dalam pembelajarannya karena materi sholat jamak qasar mencakup pembahasan yang luas, dan peserta didik sulit memahami jika tidak dibantu dengan media pembelajaran. Dengan ini media pembelajaran tersebut bertujuan untuk membuat waktu belajar lebih efisien dan efektif, mempermudah pemahaman materi yang membutuhkan kejelasan suara, menarik untuk diperhatikan, dan penggunaan yang mudah baik secara operasional maupun financial. Maka dari itu perlu adanya suatu pengembangan media berupa video pembelajaran, sehingga kesulitan peserta didik dapat diminimalisir.

Sesuai dengan kebutuhan peserta didik, maka peneliti mengembangkan media yang inovatif dan belum digunakan sebelumnya oleh pendidik, yaitu media pembelajaran berupa Video Animasi, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan diharapkan peserta didik dapat jauh lebih memahami khususnya mata pelajaran PAI dengan materi sholat jamak qasar. Dengan menggunakan media yang unik dan menyenangkan maka diharapkan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dan merasakan hal yang baru. Media ini dapat dilakukan dilingkungan yang dapat dikendalikan oleh pengguna secara online maupun offline.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media animasi pada mata pelajaran PAI materi sholat jamak dan qasar di kelas VII dengan judul “Pengembangan Media Animasi Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP/MTs”.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Penggunaan media pembelajaran kurang menarik.
- b. Belum tersedianya media pembelajaran berupa media animasi.
- c. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku paket dan belum menggunakan media animasi.

2. Batasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini dilakukan agar lebih fokus dan tidak menyimpang dari masalah yang dikaji, masalah penelitian ini di batasi pada hal-hal berikut :

- a. Materi yang disajikan hanya meliputi materi tentang sholat jamak qasar.
- b. Pengujian produk dibuat hanya untuk penilaian kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran dan tidak diuji cobakan pengaruhnya terhadap prestasi dan hasil belajar peserta didik.
- c. Responden uji produk dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMPN 19 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media animasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI materi sholat jamak qasar ?
2. Bagaimana kelayakan media animasi pada mata pelajaran PAI materi sholat jamak qasar ?
3. Bagaimana respon kemenarikan peserta didik terhadap media animasi sebagai media pembelajaran PAI materi sholat jamak qasar ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media animasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI materi sholat jamak qasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media animasi pada mata pelajaran PAI materi sholat jamak qasar.
3. Untuk mengetahui respon kemenarikan peserta didik terhadap media animasi sebagai media pembelajaran PAI materi sholat jamak qasar

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan bagi peneliti maupun pembaca khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mempermudah peserta didik untuk menemukan alternatif media dalam belajar dan memahami materi.

b. Bagi pendidik

Membantu mempermudah menyampaikan materi dan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan dan masukkan kepada pihak sekolah bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan kemenarikan dalam proses pembelajaran

d. Bagi peneliti

Untuk menambah pengalaman, wawasan pengetahuan, dan sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Adapun kajian penelitian terdahulu yang relevan pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh M. Ali Mukhlis, AR Marhan Hasibuan, “Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Pulau Banyak”, *EdunSociety: Jurnal Pendidikan, ilmu sosial, dan pengabdian kepada masyarakat* Vol. 2, No. 1, Februari-Mei 2022. Penelitian ini bertujuan untuk memaksimalkan penggunaan media agar proses pembelajaran siswa lebih kondusif. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman konsep pelajaran Pendidikan Agama Islam, hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes yang meningkat 50% disetiap siklusnya.¹⁷

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu tentang pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI. Namun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh M. Ali Mukhlis, AR Marhan Hasibuan yaitu penelitian tersebut merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitiannya dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran di kelas.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lia Pradilasari, Abdul Gani, Ibnu Khaldun, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA”, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 7, No. 1, 2019. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual serta menguji tingkat kelayakan dari media yang dihasilkan. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid sangat

¹⁷ M. Ali Mukhlis, AR Marhan Hasibuan, “Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Pulau Banyak”, *Edu Society: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 2, No. 1, (Februari-Mei 2022), h. 576-590.

layak digunakan dalam proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.¹⁸

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu tentang pengembangan media pembelajaran dan menggunakan model penelitian ADDIE. Namun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Lia Pradilasari, Abdul Gani, Ibnu Khaldun yaitu terletak pada variabelnya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Effi Agustiwan, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pai Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Pagar Alam”, Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, Vol. 11, No. 2, 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran dengan audio visual dalam meningkatkan prestasi belajar. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran dengan audio visual dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi sholat berjamaah kelas VII di SMP Negeri 3 Pagar Alam.¹⁹

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu tentang pengembangan media pembelajaran dan menggunakan model penelitian ADDIE. Namun perbedaan penelitian yang dilakukan Effi Agustiwan terletak pada variabelnya

4. Penelitian yang dilakukan oleh Milla Rosyita, Ayu Tsurayya, “Pengembangan Vidio Pembelajaran Matematika Materi Peluang Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP/MTs”, Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 5, No. 3, 2021.

¹⁸ Lia Pradilasari, Abdul Gani, Ibnu Khaldun, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA”, Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol. 7, No. 1, (2019), h. 9-15

¹⁹ Effi Agustiwan, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pai Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Pagar Alam”, Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, Vol. 11, No. 2, (2021), h. 194-203

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran berbasis sparkol videoscribe yang dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa, serta meninjau peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa. Hasil dari penelitian ini adalah video pembelajaran efektif dan layak diterapkan untuk membantu guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran, serta dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.²⁰

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu jenis penelitian pengembangan (R&D) dan menggunakan model penelitian ADDIE. Namun perbedaan penelitian yang dilakukan Milla Rosyita, Ayu Tsurayya terletak pada variabelnya.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Risky Irmadhani, Mohammad Afifulloh, Muhammad Sulistiono, “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran PAI Materi Puasa Di Kelas V SDN Karangbesuki 3 Kecamatan Sukun Kota Malang”, Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 4, No. 2, 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat media audio visual dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran PAI. Hasil dari penelitian ini adalah pemahaman dan hasil belajar siswa meningkat setelah pembelajaran dengan menggunakan audio visual.²¹

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI. Namun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Risky Irmadhani, Mohammad Afifulloh, Muhammad Sulistiono yaitu penelitian tersebut merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitiannya dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran di kelas.

²⁰ Milla Rosyita, Ayu Tsurayya, “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Materi Peluang Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP/MTs”, Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 5, No. 3, (2021), h. 3136-3147

²¹ Risky Irmadhani, Mohammad Afifulloh, Muhammad Sulistiono, “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran PAI Materi Puasa Di Kelas V SDN Karangbesuki 3 Kecamatan Sukun Kota Malang”, Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 4, No. 2, (2019), h. 92-97

H. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai arah penulisan proposal ini, maka terlebih dahulu akan penulis uraikan sistematika dalam penulisan ini. Sistematika penulisan ini juga akan memudahkan memahami jalan pikiran penulis dalam menyelesaikan dan memecahkan permasalahan yang ada, penulisan proposal ini dibagi menjadi tiga bab, dan setiap bab dibagi dalam sub bab:

BAB I Pendahuluan: Memuat penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori: Memuat deskripsi teoritik, pengertian pengembangan, media pembelajaran, pengertian media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, sejarah media pembelajaran, prosedur pengembangan media pembelajaran, pengertian media animasi, kelebihan dan kekurangan media animasi, pengertian mata pelajaran pendidikan agama islam, tujuan mata pelajaran pendidikan agama islam, ruang lingkup mata pelajaran pendidikan agama islam, teori-teori tentang pengembangan model.

BAB III Metode Penelitian: Memuat tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji coba produk, teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan : Memuat analisis data penelitian. Pada bab ini berisi pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di lokasi penelitian serta pembahasan temuan penelitian.

BAB V Penutup : Memuat kesimpulan dan saran. Bab ini merupakan bab terakhir yang memaparkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta dilengkapi dengan saran dari penulis.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.²² Pengembangan merupakan sebuah penelitian yang biasanya digunakan dalam sebuah pendidikan yang disebut penelitian pengembangan, yang lebih dikenal dengan istilah *Research & Development* (R&D). Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.²³

Menurut Sugiono penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D) yaitu aktifitas penelitian dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut.²⁴

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata "*wasaila*" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁵

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan

²² Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014), h. 201.

²³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012), h. 222

²⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 297

²⁵ M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi, 2017), h. 9

belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.²⁶

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.²⁷

Firman Allah SWT tentang pemanfaatan media dalam pembelajaran:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Al-Quran kepadamu, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.²⁸

Dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah segala hal yang dapat digunakan sebagai perantara atau pembawa pesan dan informasi yang bertujuan mendukung kegiatan pembelajaran atau pendidikan.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa menurut sudut pandangnya, antara lain:

- a. Dilihat dari sifatnya: media auditif, media gambar, media audiovisual.

²⁶ Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h.122

²⁷ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 170

²⁸ Al-Qur'an terjemah surah An-Nahl ayat 44

- b. Dihat dari daya liputnya: media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, media untuk pengajaran individual.²⁹

c. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:³⁰

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Media pembelajaran berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan dan memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a) Memberikan perangsang yang sama.
 - b) Mempersamakan pengalaman.
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama.

²⁹ Wina sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Fajar Interpratama, 2009), h. 211.

³⁰ Arif Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 1984), h. 16-17.

Menurut Levie & Lenz dalam Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu: ³¹

- 1) Fungsi atensi, media mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi dalam pelajaran,
- 2) Fungsi afektif, media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar,
- 3) Fungsi kognitif, media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung,
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

d. Sejarah Media Pembelajaran

Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Namun karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasi. Jadi, dengan masuknya teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkongkritkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal dengan *Audio Visual* atau *Audio Visual Aids (AVA)*.³²

e. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Sukiman prosedur pengembangan media itu mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: ³³

- 1) Melakukan suatu analisis kebutuhan atau analisis konteks,

³¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo, 2010), h 15

³² M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi, 2017), h. 16-17

³³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012), h. 235

- 2) Merumuskan tujuan khusus, yaitu tujuan yang ingin kita capai terkait dengan produksi tersebut,
- 3) Mengembangkan bahan atau materi, yaitu bahan yang terkait dengan media yang akan kita kembangkan,
- 4) Mengembangkan instrument atau alat ukur, yaitu instrument untuk mengukur atau menentukan tingkat kelayakan media yang akan dipakai,
- 5) Mengembangkan dan menyusun naskah media, yaitu naskah media yang telah diproduksi,
- 6) Melakukan uji coba, yaitu uji coba terhadap media yang telah diproduksi berdasarkan naskah yang telah dikembangkan,
- 7) Melakukan revisi, setelah pengembang melakukan serangkaian uji coba atau evaluasi formatif maka akan diperoleh informasi apakah media perlu dilakukan perbaikan atau tidak,
- 8) Produksi, yaitu tahap akhir yang ditempuh oleh pengembang untuk memproduksi media yang telah memperoleh masukan dari hasil uji coba tersebut.

3. Media Animasi

a. Pengertian Media Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa latin *anima* yang berarti “hidup”, *animare* yang berarti “ meniupkan hidup ke dalam”. Kemudian istilah tersebut dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti “memberi hidup” atau *animation* yang berarti “ilusi” atau gerakan atau hidup. Lazimnya istilah *animation* diartikan membuat film kartun.³⁴ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik

³⁴ Ranang A.S., Basnendar H, dan Asmoro N.P., *Animasi Kartun dari Analog sampai Digital*, (Jakarta: PT. Indeks, 2010), h. 9

elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.³⁵ Sedangkan menurut pendapat yang lain *animation* atau animasi adalah pembuatan gambar film dari gambar statis dengan cara *stop motion* untuk menghasilkan gambar bergerak atau hidup bila diproyeksikan di layar.³⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa media animasi adalah proses dari gambar yang semula diam diubah menjadi gambar bergerak sehingga seperti hidup atau ilusi.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi

Kelebihan media animasi sebagai berikut:

- 1) Menangani jarak serta durasi.
- 2) Sanggup mendeskripsikan peristiwa- peristiwa masa lalu dengan cara realities dalam durasi yang pendek.
- 3) Bisa diulang- ulang apabila butuh buat menambahkan kejelasan.
- 4) Catatan yang di informasikan cepat serta gampang diketahui.
- 5) Meningkatkan bayangan serta opini para anak didik.
- 6) Meningkatkan khayalan.
- 7) Memperjelas keadaan yang abstrak serta membagikan uraian yang lebih realistik.
- 8) Sanggup berfungsi sebagai alat penting guna mengabadikan kenyataan sosial.³⁷

Dari delapan kelebihan diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihannya adalah dapat memperjelas hal-hal yang abstrak menjadi lebih realistik dan media animasi ini dapat mengembangkan pikiran siswa agar materi yang disampaikan cepat dan mudah diingat.

³⁵ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 53

³⁶ Leli Achlina, Rurnama Suwardi, *Kamus Istilah Pertelevision*, (Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara, 2011), h. 8

³⁷ Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011) h. 59

Kekurangan media animasi sebagai berikut:

- 1) Media terlalu menekan pentingnya materi dari proses pengembangan materi tersebut.
- 2) Pembuatan media ini terkesan memakan biaya tidak murah.
- 3) Peralatan dalam penayangannya seperti proyektor belum tentu tersedia di beberapa sekolah.³⁸

Dari keempat kekurangan di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangannya yaitu bahwa peralatan proyektor yang digunakan untuk menampilkan media animasi ini belum tentu tersedia di beberapa sekolah.

4. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah pendidikan yang terencana untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, manghayati, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan. Bidang studi Pendidikan Agama Islam (PAI) meliputi: Akidah-Akhlak, Qur'an-Hadis, Fiqh, dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

b. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah/ Madrasah :

- 1) Menumbuhkembangkan akidah melalui pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia Muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT;
- 2) Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia, yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, berdisiplin, bertoleransi

³⁸ *Ibid*

(tasamuh), menjaga keharmonisan hidup secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya religius dalam komunitas sekolah atau madrasah.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pada dasarnya ruang lingkup pendidikan agama Islam secara nasional untuk satuan pendidikan mencakup segenap aspek kehidupan dengan keuniversalan ajaran itu sendiri. Ruang lingkup pendidikan agama Islam untuk pendidikan sekolah terdiri atas: Al-Qur'an dan Hadist, Aqidah, Akhlak, Fiqih serta Tarikh dan kebudayaan Islam. Sedangkan ruang lingkup pendidikan agama Islam di Madrasah meliputi bidang studi atau mata pelajaran: Al-Qur'an hadist, Aqidah Akhlak, Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam dan Bahasa Arab.³⁹

B. Teori-Teori Tentang Pengembangan Model

Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan.⁴⁰

1. Model Pengembangan Dick and Carey

Model pengembangan Dick and Carey merupakan model yang sering digunakan oleh disainer pembelajaran dan pelatihan. Dalam proses pengembangan menggunakan model ini terdapat 10 tahapan, yaitu:

- a. Identifikasi tujuan instrusional umum.
- b. Analisis pembelajaran.
- c. Mengidentifikasi prilaku dan karakteristik peserta didik.

³⁹ Supardi, dkk, *Pengembangan Evaluasi Sistem PAI*, (Jakarta: Diadit Media, 2009), cet. ke-1, h. 31

⁴⁰ Mohammad Ali & Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 105Σ

- d. Merumuskan tujuan pembelajaran khusus.
- e. Mengembangkan instrument penilaian.
- f. Mengembangkan strategi pembelajaran.
- g. Mengembangkan serta menulis bahan pembelajaran.
- h. Mendesain serta melakukan evaluasi formatif.
- i. Merevisi pembelajaran.
- j. Mendesain serta melakukan evaluasi sumatif.

2. Model Pengembangan Hanafin dan Peck

Adapun tahapan dari model pengembangan Hanafin dan Peck adalah sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Dalam tahap ini digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam pengembangan suatu media pembelajaran.

b. Desain

Pada tahap ini informasi dari tahap analisis dipindahkan dalam bentuk dokumen yang akan dijadikan tujuan pembuatan media pembelajaran.

c. Implementasi

Pada tahap pengembangan dan implementasi terdapat kegiatan memadukan, mengembangkan serta membuat program pembelajaran yang baru.

3. Model Pengembangan Bergaman and Moore

Model Bergaman and Moore merupakan model yang digunakan pada pengembangan produk multimedia. Model ini awal dikembangkan pada tahun 1990. Model Bergman & Moore digunakan secara khusus untuk membuat produk video dan multimedia interaktif. Umumnya model ini digunakan untuk satu jenis atau lebih produk pembelajaran interaktif lain seperti pembelajaran online. Model Bergman & Moore terdiri atas 6 langkah, yaitu: analisis, desain, pengembangan, produksi, penggabungan, validasi.

4. Model Pengembangan Borg dan Gall

Model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (*waterfall*) pada tahap pengembangannya. Tahap yang dilaksanakan pada pengembangan penelitian ini secara rinci sebagai berikut:

- a. *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan data melalui survei).
- b. *Planning* (perencanaan)
- c. *Develop preliminary form of product* (pengembangan bentuk permulaan dari produk).
- d. *Preliminary field testing* (ujicoba awal lapangan).
- e. *Main product revision* (revisi produk).
- f. *Main field testing* (uji coba lapangan).
- g. *Operational product revision* (revisi produk operasional).
- h. *Operational field testing* (uji coba lapangan operasional).
- i. *Final product revision* (revisi produk akhir).
- j. *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk atau model yang dikembangkan dan menerapkannya di lapangan.

5. Model Pengembangan 4D

Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu:

- a. Tahap *Define* (Menetapkan produk yang akan dikembangkan).
- b. Tahap *Design* (Membuat rancangan produk yang telah ditetapkan).
- c. Tahap *Development* (Membuat rancangan dan menguji validitas).
- d. Tahap *Dissemination* (Penyebarluasan produk yang telah teruji untuk dikembangkan).

6. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE adalah salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Langkah model ADDIE yaitu: analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi

(implementation), dan evaluasi (evaluation). Pada model ini banyak peluang untuk melakukan evaluasi pada aktivitas pengembangan disetiap tahapnya. Hal ini memiliki dampak positif pada kualitas produk pengembangan. Dampaknya yaitu dengan adanya evaluasi pada setiap tahapan untuk meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir. Maka tahap kelima yaitu tahap evaluasi, merupakan tahap evaluasi secara keseluruhan produk pengembangan berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.⁴¹



⁴¹ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses Dan Hasil*, (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2019), h. 30-43

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba yang dilakukan, didapat kesimpulan bahwa pengembangan media animasi pada mata pelajaran PAI yaitu layak dan menarik digunakan untuk siswa pada proses pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil validasi kelayakan oleh 2 validator yaitu ahli media sebesar 95% dan ahli materi sebesar 98% yang berarti media animasi “sangat layak” untuk dikembangkan.
3. Hasil uji coba dinyatakan bahwa respon kemenarikan siswa sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil mendapat skor rata-rata sebesar 86% dengan kategori sangat menarik dan pada uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata sebesar 85% dengan kategori sangat menarik.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan unntuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi yang padat sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri.
2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk belajar secara mandiri.
3. Bagi Peneliti Lain
 - a. Hendaknya penelitian lain dapat mengembangkan media pembelajaran ini untuk menghemat biaya dan waktu penelitian, atau berbasis android/smartphone dan online

sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar pada saat pembelajaran baik di dalam kelas ataupun di luar kelas.

- b. Hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan referensi tidak hanya buku, namun menggunakan jurnal.



DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Majid. 2005. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amelia, Efektivitas Layanan Informasi Dengan Media Audiovisual Untuk Mengubah Presepsi Negatif Peserta Didik Terhadap Guru BK KELAS XI IPS. 2017.
- Amir Hamzah. 2019. Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses Dan Hasil. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Andi Prastowo. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktis, Jakarta: Kencana.
- Andre Rinanto. 1982. Peranan Media Audiovisual dalam Pendidikan Yogyakarta: Kanisius.
- Arif Sadiman dkk. 1984. Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Azhar Arsyad. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ermanelis Ermanelis. "Penerapan Pembelajaran Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pengertian Dan Penyebab Takabbur Dalam Mata Pelajaran Pai Tp 2015/2016," Tazkiya 5, No. 1 (2016)
- Azhar Arsyad. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Azhar Arsyad. 2011. Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Danizar Arwudarachman, Wayan Setiadarma, dan Marsudi, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI," Jurnal Pendidikan Seni Rupa 3, no. 3 (2015)
- Dede Rosyada. 2004. Paradigma Pendidikan Demokratis. Jakarta: Kencana.
- Departemen Agama. 2014. Al-Qur'an dan Terjemah. Jakarta: Hati Emas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Sekolah Menengah Atas
- Dina Indriana. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran. Jogjakarta: Diva Press.
- Effi Agustiwan. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pai Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Pagar Alam. Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 11 (2): 194-203
- Hamzah, Nina Lamatenggo. 2011. Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- H. TB. Aat Syafaat, et. Al. 2008. Peranan Pendidikan Agama Islam dalam Mencegah Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency). Jakarta: Rajawali Pres.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2014. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia.
- Leli Achlina, Rurnama Suwardi. 2011. Kamus Istilah Pertelevisian. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.
- Lia Pradilasari, Abdul Gani, Ibnu Khaldun. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia 7 (1): 9-15
- Milla Rosyita, Ayu Tsurayya. 2021. Pengembangan Vidio Pembelajaran Matematika Materi Peluang Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP/MTs. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 5(3): 3136-3147
- Mohammad Ali & Muhammad Asrori. 2014. Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara

- M. Ali Mukhlis, AR Marhan Hasibuan. 2022. Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Al-Hikmah Pulau Banyak. Edu Society: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2 (1): 576-590.
- M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. Media Pembelajaran, Jember: Pustaka Abadi.
- Prof. Dr. S. Nasution, M.A. 1989. Kurikulum dan Pengajaran. Jakarta: Bina Aksara.
- Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno. 2007. Strategi Belajar Mengajar Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami. Bandung: PT Refika Aditama.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ranang A.S, Basnendar H, dan Asmoro N.P. 2010. Animasi Kartun dari Analog sampai Digital. Jakarta: PT. Indeks.
- Ridwan dan Akdon. 2013. Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika, Bandung: Alfabeta.
- Rika Wahyuni Arifin. 2017. "Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika Dan Algoritma 1". Jurnal Bina Insani Ict. 1 (4): 83-94
- Risky Irmadhani, Mohammad Afifulloh, Muhammad Sulistiono. 2019. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran PAI Materi Puasa Di Kelas V SDN Karangbesuki 3 Kecamatan Sukun Kota Malang", Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam 4 (2): 92-97
- Rizki Wahyu, Rully Anggraini. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software iMand Map pada Siswa SMA. Jurnal Pendidikan Matematika (7): 6
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2013. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. (Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sudarwan Damin. 2013. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharsini Arikunto. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Supardi, dkk. 2009. *Pengembangan Evaluasi Sistem PAI*. Jakarta: Diadit Media. cet. ke-1
- Suparno. 2006. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ulber Silalhi. 2012. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Reika Aditama.
- Undang-undang RI, No. 20 , 2003
- Wawancara dengan Bapak Muawis, S.Pd (Wali Kelas VIA) guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 19 Bandar Lampung pada tanggal 13 februari 2023.
- Wawancara terhadap peserta didik kelas VII di SMPN 19 Bandar Lampung pada tanggal 14 februari 2023.
- Wina sanjaya. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama.
- Yudhi Munadi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.