



Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Qur'an Hadits

Sopiana Nur Alyah¹, Ijudin², Ani Siti Anisah³, masripah⁴

¹ Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Garut, Garut, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10509>

Received: 05 Januari 2025

Revised: 10 Maret 2025

Accepted: 18 Maret 2025

Abstract : The issue underlying this research is the low learning motivation of students due to monotonous and less engaging learning media. This study aims to develop animated videos as learning media to enhance students' learning motivation in the Qur'an Hadith subject for 4th-grade students at MI Al Khoiriyyah 2. This research employs the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In the analysis stage, the needs of students and teachers for innovative learning media are identified. The design stage includes planning the animated video content containing Qur'an Hadith material aligned with the curriculum. During the development stage, animated videos are created with engaging visual and audio elements to increase student engagement. The data collection techniques used include student learning motivation questionnaires, teacher interviews, and observations of the learning process. The collected data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. Qualitative analysis was employed to interpret the results of interviews and observations, while quantitative analysis was conducted through statistical tests, including the normality test, homogeneity test, Mann-Whitney test, and N-Gain test, to assess the effectiveness of using animated videos in enhancing students' learning motivation. The implementation stage involves a limited trial in the 4th grade at MI Al Khoiriyyah 2, followed by an evaluation to measure the media's effectiveness. The results of the study show that the use of animated videos as learning media can improve students' learning motivation. This is evidenced by the results of student learning motivation questionnaires, teacher interviews, and observations, which indicate increased interest, enthusiasm, and participation in Qur'an Hadith learning. Additionally, this media received positive feedback from both students and teachers, particularly due to its interactive visual approach and ability to simplify complex material.

Keywords: media development; animated video; learning motivation; Quran Hadith

Abstrak: Masalah yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa akibat penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadits di MI Al Khoiriyyah 2 kelas 4. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran inovatif. Tahap desain mencakup perencanaan konten video animasi yang berisi materi Qur'an Hadits sesuai kurikulum. Pada tahap pengembangan, video animasi dirancang dengan elemen visual dan audio yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Teknik pengumpulan data yang

digunakan meliputi angket motivasi belajar siswa, wawancara dengan guru, serta observasi terhadap proses pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan hasil wawancara dan observasi, sementara analisis kuantitatif dilakukan dengan uji statistik, termasuk uji normalitas, uji homogenitas, uji Mann-Whitney, dan uji N-Gain untuk mengukur efektivitas penggunaan video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas 4 MI Al Khoiriyah 2, diikuti dengan evaluasi untuk mengukur efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil angket motivasi belajar siswa, wawancara guru, serta observasi yang menunjukkan peningkatan minat, antusiasme, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Qur'an Hadits. Selain itu, media ini mendapat respons positif dari siswa dan guru, terutama karena pendekatan visualnya yang interaktif dan kemampuannya menyederhanakan materi yang kompleks

Kata Kunci: pengembangan media; video animasi; motivasi belajar; Qur'an Hadits

Pendahuluan

Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan karakter siswa, terutama di tingkat pendidikan dasar. Sejalan dengan tujuan pendidikan agama, proses pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga bertujuan untuk membentuk sikap dan perilaku siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Menurut Muhaimin (2020), pendidikan yang efektif dapat tercipta melalui pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadits. Namun, salah satu tantangan yang dihadapi adalah kurangnya semangat siswa dalam belajar Al-Qur'an dan Hadits (Aliyah et al., 2024).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa keinginan siswa untuk belajar meningkat secara signifikan ketika mereka memanfaatkan media pembelajaran (Yustiqvar, et al., 2019; Hadisaputra, et al., 2019). Siswa lebih terlibat dengan media animasi, menurut Hidayat dan Yuliana (2020), karena konten disajikan dalam format yang lebih menarik dan dinamis. Penelitian Widodo dan Wahyudin (2020) menambah bukti yang menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan pengetahuan siswa melalui penggunaan visual yang relevan dan lugas. Meskipun demikian sebagian besar penelitian mengenai tentang pembelajaran berbasis animasi dalam pendidikan agama Islam, khususnya dalam kerangka Al-Qur'an dan Hadits, hanya ada sedikit penerapan materi dibandingkan dengan disiplin ilmu yang lebih luas seperti matematika IPA, dan IPS. Untuk memahami fungsi media visual dan meningkatkan pemahaman siswa, pada Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia milik Mayer (2001) menjadi landasan dalam memahami peran media visual dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media visual mempermudah proses penerimaan dan pengolahan informasi dengan lebih baik (Gunawan,

et al., 2021). Media dengan elemen visual memudahkan untuk menerima dan memahami data. Untuk mengimbangi keterbatasan ini, Penelitian ini berupaya menjembatani kekurangan tersebut dengan bertujuan untuk membuat materi pembelajaran berbasis video animasi yang disesuaikan dengan studi Al-Qur'an dan Hadits. Generasi Z dan Alpha lebih reseptif terhadap media visual dan interaktif; Jadi, media ini diharapkan dapat mengatasi masalah rendahnya keinginan siswa untuk belajar (Prensky, 2021).

Keunggulan dari penelitian ini terletak pada inovasinya dalam pengembangan media animasi yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa untuk mempelajari Al-Qur'an dan Hadits merupakan kekuatan terbesarnya. Penelitian seperti ini memanfaatkan paradigma ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) yang terkenal untuk membuat materi pendidikan. (Santoso & Supriadidi, 2021). Dengan pendekatan ini, video animasi yang dihasilkan berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran secara visual dan mendorong partisipasi aktif dari siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana efektivitas media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di MI Al Khoiriyah sebagai sampel. Di samping itu, penelitian ini akan melihat seberapa baik media video animasi memotivasi anak-anak untuk belajar. Lebih jauh, penelitian ini diyakini dapat memberikan kontribusi substansial terhadap terciptanya pendekatan yang lebih modern dan ramah siswa untuk mengajarkan Al-Qur'an dan Hadits. Pembuatan video animasi ini diharapkan menjadi strategi yang bermanfaat untuk meningkatkan minat dan kinerja siswa dalam mempelajari Al-Qur'an dan Hadits, berkat pendekatannya yang metodis dan berbasis bukti.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan pengembangan (*research and development*) R&D. Model ADDIE Robert Maribe Branch digunakan dalam penelitian ini. Lima langkah utama yang membentuk model ADDIE adalah sebagai berikut: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. ADDIE merupakan teknik metodis untuk membuat desain pembelajaran, yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Prawiradilaga, 2007). Model ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat diterapkan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring.

Analysis (Analisis)

Peneliti melakukan analisis pengumpulan data terkait masalah yang terjadi, kemudian akan dicarikan Solusi melalui analisis kebutuhan untuk memecahkan masalah tersebut yaitu melalui wawancara guru pada saat proses pembelajaran. Masalah yang ditemukan oleh peneliti yaitu bagaimana cara menarik perhatian dan kefokusannya siswa dalam upaya meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Qur'an dan Hadits di kelas IV MI Al Khoiriyyah 2. Dilakukan analisis untuk menemukan solusi yang tepat setelah analisis dan menemukan Solusi maka dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

Design (Desain)

Mendesain media, terutama video animasi, merupakan bagian penting dari tugas tahap ini. Proses desain dibuat semenarik dan semudah mungkin agar mudah digunakan dan dipahami oleh siswa dan guru. Menetapkan tujuan pembelajaran, membuat *scenario* atau kegiatan pengajaran, membuat perangkat pembelajaran, dan merancang perangkat evaluasi hasil pembelajaran merupakan langkah awal dalam kegiatan sistematis ini. Produk yang direncanakan berupa video animasi berbasis Canva pada materi Qur'an dan Hadits.

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap selanjutnya yang melibatkan Upaya yang bertujuan untuk mewujudkan desain produk. Pada tahap pengembangan ini diciptakan produk video animasi untuk pembelajaran Qur'an dan Hadits untuk kelas IV. Produk ini dirancang dan akan menjalani review oleh dosen pembimbing dan validasi oleh ahli media setelah selesai dibuat. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian media dan mencari bimbingan ahli untuk meningkatkan kualitas produk sebelum diujicobakan kepada guru dan siswa.

Implementation (Implementasi)

Implementasi desain video animasi yang berbasis Canva dilakukan sebagai langkah untuk menghadirkan video pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Quran dan Hadits. Video animasi ini dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan siswa serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Video animasi ini menggunakan konten dari buku teks kelas empat dan menyempurnakannya dengan visual dan musik yang menarik untuk membantu anak-anak memahami konsep dengan lebih baik. Proses implementasi dilakukan melalui uji coba di kelas, di mana siswa dan guru memberikan umpan balik terkait efektivitas dan daya tarik media yang digunakan.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan fase yang dirancang untuk menilai produk yang dikembangkan. Validator mengevaluasi produk video animasi untuk menentukan kesesuaiannya untuk tujuan Pendidikan. Hasil evaluasi tersebut kemudian digunakan untuk menginformasikan revisi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna akan materi pembelajaran Qur'an dan Hadits.

Hasil dan Pembahasan

Analysis (Analisis)

Pada tahap awal, dievaluasi kelemahannya menggunakan analisis kebutuhan guna memahami kekurangan dalam materi Qur'an dan hadits yang ada di kelas IV MI AL khoiriyyah 2. Melalui penggunaan observasi lapangan dan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV Temuan dari wawancara memberikan gambaran yang jelas tentang tantangan yang dihadapi banyak siswa. Para guru mengungkapkan bahwa materi hukum tajwid, seperti Ikhfa dan Idhar, yang mencakup hafalan intensif, sering kali menjadi kendala bagi siswa. Selain itu, metode pengajaran tradisional tanpa media tambahan seperti hanya menggunakan buku teks saja dianggap kurang berhasil. Terbatasnya waktu pertemuan juga menyulitkan guru untuk berdiskusi secara mendalam tentang materi tersebut.

Sebagai solusi, guru mengusulkan penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video animasi. dengan mengkombinasikan elemen visual, audio, dan karakter yang lucu, video animasi mampu sebagai cara untuk mengatasi masalah tersebut. Video animasi menyederhanakan dan memikat konsep yang rumit seperti hukum membaca tajwid melalui penggunaan komponen visual, audio, dan karakter yang menawan. Menurut Teori Beban Kognitif (Sweller, 1988), media visual dapat membantu siswa lebih berkonsentrasi dengan mengurangi beban kognitif. Teori Pembelajaran Multimedia menyatakan bahwa siswa tidak boleh mudah bosan, oleh karena itu video tidak boleh lebih

dari 5 hingga 10 menit (Mayer, 2005). Selain mengalami kesulitan mengingat teks, siswa juga mengalami kesulitan memahami arti istilah-istilah yang menantang dalam hadis dan ayat-ayat. Mereka percaya bahwa buku teks dan materi pengajaran lainnya kurang efektif. Meskipun mereka belum pernah menggunakan video animasi sebelumnya, siswa berpendapat bahwa video yang menarik dan lucu dapat meningkatkan semangat belajar dan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Gaya video naratif diterima dengan baik karena mudah diingat. Mereka mungkin lebih mudah memahami konten dan memiliki lebih sedikit ketegangan kognitif jika video animasi dengan narasi, visual, dan gerakan digunakan. Penggunaan gambar, narasi, dan gerakan dalam video animasi dapat meningkatkan pemahaman materi dan mengurangi beban kognitif. Hal ini sejalan dengan teori Cognitive Load.

Selain itu, siswa berharap video animasi dapat membantu mereka dalam membaca dengan benar, terutama untuk mengucapkan huruf tajwid yang sulit. Kombinasi elemen visual dan audio dalam video animasi diharapkan mampu meningkatkan pemahaman sekaligus mengoptimalkan proses pembelajaran, sejalan dengan Multimedia Learning Theory. Mereka juga berharap video animasi yang menarik dapat meningkatkan konsentrasi, semangat belajar, dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Secara keseluruhan, hasil wawancara menyoroti masa depan video animasi yang menjanjikan sebagai sarana untuk mengatasi kendala dalam mengajarkan Al-Qur'an dan Hadits. Siswa dapat lebih memahami materi, mengalami lebih sedikit ketegangan mental, dan lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam pembelajaran mereka melalui penggunaan video yang menarik dan interaktif. Video animasi menyederhanakan dan memikat subjek yang rumit seperti aturan membaca Tajwid dengan mengintegrasikan elemen visual, audio, dan karakter yang menggemaskan. Strategi ini konsisten dengan hipotesis beban kognitif (Sweller, 1988), yang mengusulkan bahwa siswa dapat lebih fokus pada konten yang ada saat alat bantu visual digunakan untuk meringankan beban kognitif.

Design (Desain)

Langkah kedua mengikuti analisis data dan dikenal sebagai perencanaan atau desain produk. Sasaran pembelajaran dan pengembangan kegiatan pembelajaran merupakan langkah awal dalam proses desain metodis ini, yang berpuncak pada RPP (Mulyatiningsih, 2020). Salah satu dari sekian banyak proses dalam proses desain adalah pengumpulan semua materi yang diperlukan. Pemilihan materi yang cermat

untuk konten video dilakukan pada tahap ini. Sinopsis konten video merupakan bagian dari proses pemilihan. Selanjutnya, konten disajikan dengan cara yang menarik, termasuk elemen visual seperti foto, animasi, dan video, untuk menginspirasi anak-anak agar mau belajar. Menggunakan *storyboard* untuk membuat konsep dan merencanakan proyek video animasi dengan cara yang menyenangkan secara estetika dan intuitif. Yang juga termasuk dalam tahap ini adalah pembuatan elemen visual yang digunakan dalam video animasi. Terakhir, komponen penting dari langkah ini adalah menyusun kisi-kisi instrumen kelayakan video animasi. Para ahli dalam domain materi, media, dan audiens (siswa) merupakan penerima yang dituju dari alat bergaya kuesioner ini. Dengan menggunakan grafis, animasi, dan video yang menarik secara visual, konten disampaikan dengan cara yang menarik yang memikat anak-anak dan mendorong mereka untuk belajar. Siswa cenderung lebih aktif berpartisipasi dan mengingat informasi ketika materi pembelajaran memiliki komponen visual dan audio (Mayer, 2005).

Development (Pengembangan)

Sasaran pengembangan pada tahap ini adalah untuk menciptakan produk video animasi berkualitas tinggi melalui proses pembuatan video animasi. Baik spesialis media maupun konten akan memberikan umpan balik selama produksi video ini. Media akan mengalami revisi setelah evaluasi sebagai tanggapan atas komentar dan kritik. Ini akan terus berlanjut hingga peneliti menghasilkan produk yang dianggap dapat dilakukan oleh para validator di bidang tersebut. Tahap berikutnya, setelah sertifikasi kelayakan produk oleh spesialis media dan materi, adalah melakukan uji coba kelas lapangan untuk menggunakan video tersebut dalam skenario dunia nyata. Pada tahap ini, kami ingin melihat bagaimana perasaan siswa tentang media tersebut dan membuat penyesuaian yang diperlukan terhadap hasil akhir. Sebagai bentuk partisipasi audiens, siswa akan diminta untuk menyelesaikan survei. Uji coba tidak akan berlangsung kecuali produk atau media telah diverifikasi oleh para ahli di lapangan, ahli di media, dan siswa atau audiens. Informasi kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan setelah penelitian dilakukan.

Komentar dan ide yang dibuat oleh spesialis materi, profesional media, dan siswa dikumpulkan sebagai data kualitatif dengan tujuan untuk meningkatkan media video animasi. Sebagai tandingan, data kuantitatif diperoleh dari survei yang telah diselesaikan oleh mahasiswa dan profesional di bidang media. Untuk mengevaluasi kualitas produk, respons terhadap survei ini diubah menjadi data kualitatif menggunakan skala Likert mulai dari 1 hingga 5.

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B dari MI AL KHOIRIYYAH 2. Jika video animasi yang dibuat dinilai cukup praktis dan sah, maka akan dianggap berhasil dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel.1 Kriteria Interpetasi Validasi

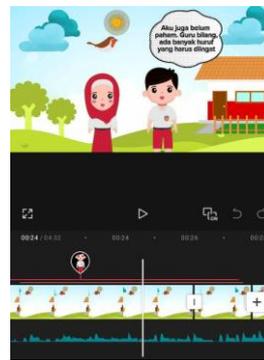
Kriteria	Skor
Sangat Layak (SL)	5
Layak (L)	4
Cukup Layak (CL)	3
Tidak Layak (TL)	2
Sangat Tidak Layak (STL)	1

Tabel.2 skor presentase hasil validasi

No	Range Persentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
1	84% < skor ≤ 10%	Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi
2	68% < skor ≤ 84%	Layak	Tidak Perlu Revisi
3	52% < skor ≤ 68%	Cukup Layak	Perlu Revisi
4	36% < skor ≤ 52%	Tidak Layak	Revisi
5	20% < skor ≤ 36%	Sangat Tidak Layak	Revisi

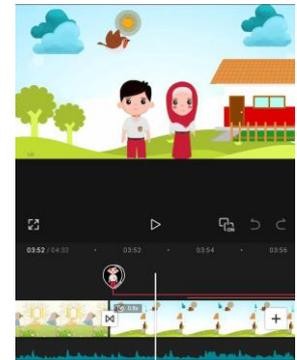
Berdasarkan hasil validasi ahli video, skor yang diperoleh adalah 68%. Video animasi yang diuji menunjukkan tingkat kelayakan yang cukup baik menurut ahli video animasi. Berdasarkan skala penilaian yang digunakan dari 52% hingga 68%, skor terletak pada kategori "cukup layak" yang menandakan bahwa video tersebut memenuhi sebagian besar kriteria yang diharapkan oleh ahli. Namun, untuk mencapai standar terbaik, ada beberapa hal yang masih perlu diperbaiki atau ditingkatkan, sesuai dengan kriteria yang ditetapkan untuk menciptakan program pendidikan yang menarik dan berhasil.

Peneliti melakukan revisi pada video tersebut untuk mengatasi kekurangannya setelah berkonsultasi dengan para profesional video animasi tentang produk akhir. Hasil sebelum dan sesudah revisi disajikan pada Gambar 1-5.



Gambar 1.

Sebelum revisi



Gambar 2.

sesudah revisi

Berikut link dan gambar video animasi pembelajaran yang dikembangkan peneliti :

<https://drive.google.com/drive/folders/1Qqn0BalyDA6VemzO0jSFw3zsm1jIDtei>



Gambar 3. Cover Video Animasi



Gambar 4. Isi Video Animasi



Gambar 5. Isi Video Animasi

Implementation (Implementasi)

Video animasi pembelajaran yang dibuat sekarang akan dipraktikkan dalam skenario dunia nyata. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis kelebihan dan kekurangan video animasi dari calon pengguna. Pelaksanaan tahapan implementasi video

animasi yang telah dikembangkan ditonton oleh guru dan siswa melalui tampilan layer proyektor yang telah disediakan. Data dikumpulkan dengan memberikan instrument berupa angket kepada responden penelitian, yaitu 30 siswa kelas V setelah selesai menonton video animasi yang dikembangkan. Berdasarkan data dan respon dari responden menyatakan bahwa video animasi yang telah dikembangkan dapat dikategorikan baik dan menarik. Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian Hapsari dan Zulherman (2021) yang menemukan bahwa perhatian, motivasi, dan kinerja siswa di kelas semuanya dipengaruhi secara positif oleh video animasi yang dibuat menggunakan platform Canva.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap penilaian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik video animasi meningkatkan keinginan belajar siswa dan pemahaman mereka terhadap konten hukum Idhar dan Ikhfa dalam pelajaran Al-Qur'an Hadits. Penilaian ini dilakukan setelah penerapan video animasi di dua kelas yang menjadi subjek uji coba: 4A dan 4B. Temuan penelitian divalidasi dengan menganalisis data yang diterima dari tes awal dan tes akhir siswa menggunakan metode statistik yang berbeda.

Melakukan uji normalitas adalah tahap pertama karena memeriksa apakah distribusi data tes awal dan tes akhir normal. Mencari tahu apakah metode statistik parametrik atau nonparametrik dapat digunakan untuk melakukan penelitian adalah alasan utama mengapa uji normalitas ini penting. Data tidak terdistribusi normal, menurut temuan uji normalitas, oleh karena itu uji nonparametrik digunakan untuk melanjutkan.

Pada tahap ini, uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok, yaitu kelas 4A dan 4B, memiliki varians yang sama. Untuk memberikan perbandingan yang tepat dan adil antara kedua kelompok, digunakan uji homogenitas. Saat membandingkan hasil belajar siswa kelas 4A dan 4B, digunakan uji Mann-Whitney karena distribusi data yang tidak normal. Tujuan uji Mann-Whitney U adalah untuk membandingkan skor pasca-tes kedua kelompok setelah dan sebelum dan sesudah penggunaan film animasi. Untuk menyelidiki lebih lanjut apakah motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan video animasi sebagai media pembelajaran, kami menggunakan uji N-Gain dan melakukan uji hipotesis untuk membandingkan skor pra-tes dan pasca-tes siswa. Tingkat motivasi belajar siswa pasca-tes dibandingkan dengan tingkat pra-tes mereka menggunakan uji N-Gain ini, yang kemudian

mengurutkan skor ke dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi. Hasil uji realibilitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji reabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.716	16

Dengan total enam belas item, pengujian reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,716. Dengan skor Cronbach's Alpha lebih tinggi dari 0,7, reliabilitas instrumen penelitian dianggap cukup baik. Dengan demikian, perangkat ini dapat dianggap sebagai sumber terpercaya untuk penyelidikan ilmiah.

Tabel 4. Hasil uji normalitas pre angket

	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
EKPERIMEN	.166	26	.065	.967	26	.542
KONTROL	.162	26	.077	.922	26	.049

Nilai signifikan kelompok eksperimen dalam uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0,065, sedangkan nilai kelompok kontrol adalah 0,077, menurut temuan uji kenormalan. Karena tidak ada angka-angka ini yang kurang dari 0,05, kita dapat menyimpulkan bahwa data dalam dua set mengikuti distribusi normal.

Namun, data kelompok eksperimen terdistribusi normal, karena uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi 0,542 (juga lebih besar dari 0,05). Sebaliknya, karena nilai signifikansi kelompok kontrol adalah 0,049 (kurang dari 0,05), kita dapat menyimpulkan bahwa data mereka tidak mengikuti distribusi normal. Hasil uji ini menunjukkan bahwa metode uji yang berbeda memberikan hasil kenormalan yang berbeda. Akibatnya, kita perlu melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi pendekatan statistik terbaik. Gunakan uji statistik nonparametrik jika Anda masih belum yakin.

Tabel 5. Hasil uji normalitas post angket

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
EKSPERIME N	.212	27	.004	.847	26	.001
KONTROL	.124	26	.200*	.953	26	.279

Baik uji Kolmogorov-Smirnov (Sig. = 0,004) maupun uji Shapiro-Wilk (Sig. = 0,001) memberikan nilai signifikan untuk kelompok eksperimen yang kurang dari 0,05, menurut temuan uji kenormalan pada kuesioner pasca. Data dari kelompok eksperimen tidak mengikuti distribusi normal, seperti yang terlihat di atas. Sebaliknya, data dalam kelompok kontrol mengikuti distribusi normal, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dalam uji Kolmogorov-Smirnov (Sig. = 0,200) dan uji Shapiro-Wilk (Sig. = 0,279). Akibatnya, temuan pasca uji mengungkapkan bahwa kelompok kontrol memenuhi kriteria distribusi normal, tetapi kelompok eksperimen tidak. Dengan demikian, modifikasi pada analisis statistik yang direncanakan, seperti menggunakan uji nonparametrik pada kelompok eksperimen, diperlukan.

Tabel 6. Hasil uji Mann-Whitney U pre angket

Ranks				
	KELAS	N	Mean Rank	Sum of Ranks
MOTIVASI BELAJAR	KELAS A	27	22.13	597.50
	KELAS B	26	32.06	833.50
	Total	53		

Jumlah Sampel adalah sebagai berikut, menurut temuan uji Mann-Whitney yang diperoleh dengan benar: 27 siswa yang membentuk Kelas A memiliki peringkat rata-rata 22,13 dan peringkat total 597,50. Ada 26 siswa di Kelas B, dan peringkat gabungan mereka adalah 833,50, dengan Peringkat Rata-rata 32,06. Dalam kasus tersebut, Nilai U Mann-Whitney Secara statistik: 219.500 orang Posisi Walter Wilcoxon: 597.500 derajat, diagonal: -2,366 Tingkat signifikansi dua sisi sebesar 0,018 Interpretasi: Kami memperoleh Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,018, yang kurang dari 0,05. Antusiasme siswa untuk belajar berbeda secara signifikan antara Kelas A dan Kelas B, menurut analisis statistik ini. Di kedua kelompok, keinginan siswa untuk belajar sangat berbeda. Nilai rata-rata Kelas B yang lebih tinggi dibandingkan dengan Kelas A menunjukkan bahwa Kelas B biasanya memiliki motivasi belajar yang unggul.

Tabel 7. Hasil uji Mann-Whitney U post angket

Ranks				
	KELAS	N	Mean Rank	Sum of Ranks
HASIL ANGKET EKSPERIMEN	KELAS EKSPERIMEN	27	39.70	1072.00
	KELAS KONTROL	26	13.81	359.00
	Total	53		

Perbedaan yang signifikan secara statistik dalam variabel hasil kuesioner antara kelompok eksperimen dan kontrol ditemukan dengan melakukan uji pasca-kuesioner Mann-Whitney U. Asymp. Sig. 2-tailed adalah 0,000, nilai signifikansi yang sangat kecil, yang menunjukkan hal ini. Sangat mungkin bahwa perbedaan yang diamati disebabkan oleh terapi yang diberikan kepada kelompok eksperimen, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang lebih rendah dari 0,05.

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

Test Statistics ^a	Hasil N-Gain
Kelas eksperimen	49.9602
Kelas kontrol	-37.1542

Beberapa penemuan penting diperoleh dari hasil uji N-Gain di Kelas Eksperimen yang menyertakan video animasi: Peningkatan motivasi belajar ditunjukkan dengan rata-rata N-Gain yang mencapai 49,96 setelah penggunaan film animasi. Dari nilai terendah -20 hingga tertinggi 76,19, rentang nilai yang dikumpulkan menunjukkan bahwa mayoritas siswa melihat peningkatan, sementara sejumlah kecil memiliki hasil yang lebih buruk dari ideal. Dapat dinyatakan bahwa penggunaan video animasi memiliki pengaruh yang sama terhadap siswa, karena simpangan baku yang agak rendah sebesar 24,14 menunjukkan bahwa tidak ada variasi besar dalam hasil di antara kelas eksperimen. Sebaliknya, hasil di Kelas Kontrol yang tidak menggunakan video animasi mengungkapkan: Penurunan keinginan untuk belajar ditunjukkan dengan rata-rata N-Gain sebesar -34,10. Oleh karena itu, penggunaan video animasi di kelas telah meningkatkan keterlibatan siswa dan retensi materi pelajaran. Salah satu cara untuk melihat ini adalah dari: Pada kelompok eksperimen, rata-rata N-Gain jauh lebih besar daripada kelompok kontrol. Hasilnya lebih merata di kelompok eksperimen, yang menunjukkan bahwa film animasi meningkatkan pemahaman topik bagi sebagian besar siswa.

Peningkatan kinerja di kelompok eksperimen menunjukkan bahwa video animasi dapat menjadi pengganti yang baik untuk metode pengajaran tradisional dalam hal meningkatkan kualitas pembelajaran yang terkait dengan topik tertentu. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa, karena media pembelajaran berbasis video animasi sangat menarik, interaktif dan mudah dipahami (Miratunnisah, et al., 2024). Menurut Angraini, et al (2024) media animasi juga dapat mengurangi kebosanan pesertadidik saat belajar. Sejalan dengan itu, pada penelitian Farida, et al (2022) didapatkan hasil bahwa

media video animasi dikatakan efektif karena memiliki kelebihan yaitu materi pembelajaran dapat disajikan dengan lebih ringkas dan jelas.

Kesimpulan

Sebelum pengembangan video animasi, pembelajaran Qur'an dan Hadits di MI Al Khoiriyyah 2 menghadapi beberapa tantangan. Materi tajwid, khususnya hukum Ikhfa dan Idhar, sulit dipahami siswa karena metode pembelajaran tradisional kurang efektif. Guru hanya menggunakan LKS dan Al-Qur'an sebagai media pembelajaran, tanpa didukung oleh media interaktif tambahan. Siswa merasa kesulitan memahami dan menghafal materi serta tidak mendapatkan stimulus yang cukup untuk meningkatkan motivasi belajar.

Tahapan Pengembangan Video Animasi dengan Model ADDIE: (1) *Analysis*, identifikasi kebutuhan melalui wawancara dan observasi menunjukkan perlunya media interaktif untuk mengatasi kesulitan belajar siswa, (2) *Design*, perancangan materi pembelajaran dalam bentuk storyboard dan desain grafis video animasi. Penyusunan RPP dan instrumen validasi dilakukan untuk memastikan kualitas media, (3) *Development*, pembuatan video animasi dilakukan, diikuti validasi oleh ahli media, ahli materi, dan siswa. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan video dengan skor 68%, masuk kategori "cukup layak", dan perbaikan dilakukan sesuai saran ahli, (4) *Implementation*, Video animasi diujicobakan pada siswa kelas 4a dan 4b menggunakan proyektor. Respon siswa menunjukkan bahwa video animasi menarik dan efektif sebagai media pembelajaran, (5) *Evaluation*, Evaluasi dilakukan dengan pre-test dan post-test. Data diolah menggunakan uji statistik untuk memastikan peningkatan motivasi belajar dan pemahaman siswa.

Penggunaan video animasi sangat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Temuan menunjukkan bahwa video animasi membantu siswa meningkatkan pengetahuan mereka, menurut studi pra- dan pasca-tes menggunakan uji N-Gain. Media interaktif ini menggelitik perhatian dan motivasi siswa, yang mengarah pada peningkatan pembelajaran. Minat siswa untuk mempelajari Al-Qur'an dan Hadits, khususnya bagian yang membahas tentang aturan Ikhfa dan Idhar, telah didorong secara signifikan oleh pembuatan film animasi berdasarkan paradigma ADDIE. Aturan tajwid dapat lebih dipahami oleh siswa dengan penggunaan animasi, yang juga membuat subjek lebih menarik.

Daftar Pustaka

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710-721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Aliyah, M., Motivasi, M., & Partisipasi, D. A. N. (2024). Andi Miranda, Seli Rahmawati, Adiyono: Gamifikasi Dalam Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di Madrasah Aliyah: Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa. 7(2), 70-85. <https://doi.org/10.56489/fik.v4i2>
- Angraini, F., Fauzi, A., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Sasambo Berorientasi Pada Pemahaman Literasi Budaya Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 629-636
- Ariawan, S., Solehuddin, M., Rizaq, M., Warman, A., & Fathurohman, A. (2022). Peran Al-Quran Dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Qur'an Hadits. *El -Hekam*, 7(2), 278. <https://doi.org/10.31958/jeh.v7i2.8608>
- Cholifah, T. N., & Saputro, G. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidam (Video Animasi) Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sd. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 2(2), 120-130. <https://doi.org/10.33379/primed.v2i2.1613sari>
- Dasar, S. (2021). (*Teachers and Learning Motivation of*. 2(2), 26-30.
- Dewanti, A., & Putra, A. (2022). Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 178-188. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.50209>
- Didik Prawira Putra, I. P., Manu Okta Priantini, D. A. M., & Astra Winaya, I. M. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325-338. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53-66.
- Fahrudin, F., & Ulfah, M. (2023). Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2, 1304-1309. <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of*

- Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of green chemistry based interactive multimedia on the students' learning outcomes and scientific literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212-225.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Iskandar, N. A., & Krismanto, W. (2024). *Fostering Critical Thinking Skills in Elementary Schools With Video-Assisted Discovery Learning*. 6(2).
- Miratunnisah., Darmiany., & Nurmawanti, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Pelajaran Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4), 822-829.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86-100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Perpindahannya, D., Kelas, D. I., Dasar, S., Suherman,), Rahmani, A., Alpiani,), Sultan, U., Tirtayasa, A., Stkip,), Rangkasbitung, S., Budi, J., No, U., Komplek, L., & Kab, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Panas. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 6(1), 2022. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377-387.
<https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>
- Sakinah, A. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Journal of Education and Teaching Learning*, 1(1), 1-5.
<https://doi.org/10.59211/mjpetl.v1i1.9>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166.
<https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
<https://doi.org/10.59246/alfitriis.v2i3.843>
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.