

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah MI Masjid Al-Akbar Surabaya

Sejak awal, Masjid Al-Akbar Surabaya tidak hanya dirancang sebagai tempat ibadah, tetapi juga pusat kegiatan religious, kultural, dan edukatif yang menjadi dasar pengembangan pendidikan.

MI (Madrasah Ibtida'iyah) Masjid Al-Akbar Surabaya tidak memiliki sejarah asal-usul berdiri sendiri yang terpisah. Madrasah ini merupakan bagian dari pengembangan pendidikan di lingkungan Masjid Nasional Al-Akbar Surabaya (MAS) yang dimulai sejak tahun 1995 sebagai Islamic Center multidimensi, dan yayasan pengelolanya dibentuk pada tahun 2019 untuk mendukung pengembangan lembaga pendidikan seperti KBRA, MI, STAI, hingga MTs. Berbagai lembaga pendidikan ini dibentuk guna wujud misi edukatif MAS untuk melayani umat. Pengembangan pendidikan ini memiliki landasan hukum yang kuat dan dapat berkembang sehingga dibentuklah Yayasan Pendidikan Masjid Al-Akbar Surabaya.

Sebelum Madrasah Ibtida'iyah ini didirikan, lembaga pendidikan yang berdiri lebih dulu adalah STAI (Sekolah Tinggi Agama Islam) dan KBRA (Kelompok Bermain Raudhatul Athfal). MI ini berdiri sejak tahun 2015 yang pada saat itu dibawah pimpinan Ustadz Mohammad Jakfar, M.HI yang menjabat sebagai Kepala Madrasah kala itu. Dan pada saat itu, hanya ada 5 guru sebagai perintis awal, 4 kelas yang terdiri dari kelas 1 A, 1 B, 1C, dan 1D dan total siswa/i nya ada 80.¹

MI (Madrasah Ibtida'iyahh) Masjid Al-Akbar Surabaya ini merupakan salah satu unit pendidikan di bawah Yayasan pendidikan MAS yang menyediakan pendidikan dasar dengan keunggulan seperti penguasaan 3 bahasa (Arab, Inggris, Jawa) dan telah meraih akreditasi A sebagai perwujudan visi dan misi edukatif Masjid Al-Akbar Surabaya.

¹ Walwalncalral dengaln Ustaldzalh Fitriyal Salri ALndriyalni sebalgali guru ALngkaltaln pertalmal sekalligus perintis MI Malsjid ALI-ALkbalr Suralbalyal

Jadi, MI Masjid Al-Akbar Surabaya ini adalah hasil pengembangan dari misi dan visi edukasi Masjid Nasional Al-Akbar Surabaya yang didirikan di atas lahan wakaf dan dibentuk secara legal di bawah naungan Yayasan Masjid Al-Akbar Surabaya.

2. Profil MI Masjid Al-Akbar Surabaya

MI Masjid Al-Akbar Surabaya merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat sekolah dasar/ madrasah ibtida'iyah yang berlokasi di Jl. Masjid Al-Akbar Timur No.1 Surabaya dengan memiliki NPSN: 69927727. Sekolah ini berperan penting dalam menyediakan layanan pendidikan bagi masyarakat yang tinggal dekat dengan area masjid Al-Akbar dan sekitarnya. Lokasi geografisnya terletak di bawah gedung Masjid Al-Akbar Surabaya atau biasa disebut dengan ruang bawah tanah. Dengan lingkungan yang tenang tanpa kebisingan, Madrasah Ibtida'iyah ini dapat menciptakan suasana belajar yang relatif kondusif dan berkarakter.

Sebagai Madrasah Ibtida'iyah yang sudah berdiri sejak tahun 2015, Madrasah ini menawarkan pendidikan dasar dengan penekanan kuat pada nilai-nilai agama, memiliki akreditasi A, memiliki program unggulan seperti TALENTA Qurani (Tahfidz dan Literasi Al-Qur'an Terpadu), SAHABAT Bumi (Sains dan Adiwiyata Berbasis Proyek (ramah lingkungan)), CERMIN (Cerdas Literasi dan Numerasi), Pelatihan Menulis Indah, Kurikulum Pendalaman Al-Qur'an (mengaji rutin setelah selesai sholat dhuha, mengajari menulis Arab, hafalan surat pendek dan hadits).

Tenaga pendidik yang mengajar di MI Masjid Al-Akbar Surabaya merupakan guru-guru yang memiliki latar belakang pendidikan memadai dan profesional dalam melaksanakan tugas-tugasnya. Di sekolah ini sudah menerapkan kurikulum merdeka sebagai bentuk peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Di sekolah ini juga mempunyai fasilitas-fasilitas yang memadai seperti adanya LCD, AC, papan tulis, dan beberapa fasilitas lainnya yang dapat menunjang media pembelajaran efektif serta kenyamanan belajar untuk pendidik dan peserta didik.

Terkait untuk kuantitas pendidik peserta didik sendiri, MI Masjid Al-Akbar Surabaya memiliki 54 guru dan memiliki 598 siswa/i dengan jumlah 26 kelas. Sekolah ini juga memiliki 2 kelas kategori, yaitu kelas reguler dan kelas ICP

(*International Class Program*), sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, interaktif, dan terfokus. Siswa yang bersekolah di sini sebagian besar berasal dari keluarga dengan kondisi ekonomi standard hingga menengah ke atas. Hal ini menempatkan sekolah dalam peran strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membuka kesempatan yang lebih luas bagi perkembangan potensi peserta didik.

Adapun beberapa prestasi dan keunggulannya yakni siswa-siswinya berprestasi di ajang Kompetisi Sains Madrasah (KSM) tingkat kota dan provinsi, menyelenggarakan pendidikan yang terintegrasi antara ilmu agama dan sains modern, didukung oleh fasilitas dan lingkungan Masjid Nsional Al -Akbar yang ikonik. Dan untuk beberapa informasi mengenai, program, kegiatan belajar, serta keunggulan-keunggulan MI Masjid Al-Akbar lainnya bisa diakses melalui website www.mimasjidalakbar.sch.id.

3. Visi MI Masjid Al-Akbar Surabaya

Adapun visi MI Masjid Al-Akbar Surabaya yaitu:

“Mewujudkan generasi islami yang beribadah dan berprestasi”

4. Misi MI Masjid Al-Akbar Surabaya

Adapun misi MI Masjid Al-Akbar Surabaya antara lain:

- a. Menjadikan peserta didik memiliki landasan agama yang kuat
- b. Menyelenggarakan pendidikan yang profesional dalam mengembangkan SDM
- c. Menjadikan peserta didik mampu berprestasi dalam nasional maupun internasional
- d. Menjadikan peserta didik yang mandiri, berjiwa leadership, serta menumbuhkan kreativitas dan inovatif.

B. Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian ini mengadopsi jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai kerangka pengembangan model animasi video percakapan tentang perbuatan terpuji untuk siswa kelas III MI Masjid Al-Akbar Surabaya. Rekonstruksi ini bertujuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai

Islam dan efektivitas pembelajaran yang lebih menarik dan pro-aktif bagi peserta didik, terutama siswa kelas III sebagai generasi Alpha yang tumbuh di era digital.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Video Percakapan” tentang Perbuatan Terpuji dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas III MI Masjid Al-Akbar Surabaya

Berikut adalah analisis hasil tahapan model ADDIE yang telah dilakukan dalam rekonstruksi pembelajaran ini:

a. *Analyze*: Menganalisis Kebutuhan dalam Proses Pembelajaran

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah *analyze* (analisis) yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran agar dapat mengidentifikasi masalah dan solusi yang tepat. Observasi dilakukan di kelas III B dan III ICP B pada mata pelajaran PAI pada tahun ajaran 2025/2026. Sedangkan wawancara dilakukan dengan wali kelas III B dan III ICP B. Dalam pembelajaran tersebut, beberapa hal yang dianalisis di antaranya adalah:

- 1. Kebutuhan Pembelajaran Siswa:** Peserta didik di MI Masjid Al-Akbar Surabaya khususnya di kelas 3 merupakan generasi alpha, mereka cenderung lebih menyukai pendekatan pembelajaran yang interaktif, berbasis teknologi, dan berbasis pengalaman. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang lebih modern dan media interaktif yang berbasis praktek perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran PAI. Selain itu, disesuaikan juga dengan karakteristik siswa yang lebih visual dan kontekstual juga menjadi faktor penting dalam merancang media pembelajaran yang sesuai.²
- 2. Identifikasi masalah:** Salah satu masalah utama yang teridentifikasi adalah minimnya praktek tentang perbuatan terpuji yang diperoleh peserta didik MI Masjid Al-Akbar Surabaya. Hal ini menyebabkan mereka kurang mengindahkan perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan peserta didik harus diajarkan sejak dini agar dapat mengaplikasikan konsep-konsep perbuatan terpuji dalam kehidupan sehari-hari, serta beberapa guru

² Observasi kepada kelas IIIB dan III ICP B di MI Masjid Al-Akbar Surabaya

dalam pengajaran dan pembelajaran PAI yang terbilang masih menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik jenuh dan hanya mengetahui perilaku terpuji secara teoritis.

3. Kompetensi yang Diperlukan: Berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah dipaparkan di atas, kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa adalah kemampuan praktek perbuatan terpuji yang dapat terintegrasi dengan nilai-nilai Islam. Peserta didik harus diajarkan sejak dini agar dapat mengaplikasikan konsep-konsep perbuatan terpuji dalam kehidupan sehari-hari.

Sebelum dilakukan pengembangan, media pembelajaran yang diterapkan di Madrasah masih berbagai macam halnya. Untuk memahami lebih dalam, dilakukan wawancara dengan beberapa guru, yaitu wali kelas III B (kelas reguler) sebagai subyek satu, dan wali kelas III ICP B sebagai subyek dua. Hasil wawancara ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana aplikasi perbuatan terpuji peserta didik dalam kehidupan sehari-hari mereka terutama di sekolah, serta bagaimana pengembangan media pembelajaran saat pengajaran berlangsung di sekolah.

Menurut subyek satu, kelas III B yang bernomor kelas reguler mayoritas mendengarkan guru, fokus saat pembelajaran, namun ada juga yang kurang fokus dalam belajar, seperti halnya bicara sendiri, mengganggu temannya, dll. Tetapi sebagian besar anak-anak tertib pada saat pembelajaran berlangsung. Dan untuk akhlak terhadap lingkungan di sekolah, alhamdulillah akhlaknya baik, akhlaknya juga mencerminkan akhlakul karimah, dapat bersikap jujur, rapi, bertanggung jawab, juga sopan terhadap gurunya.

Namun menurut subyek dua, kelas III ICP B yang bernomor kelas ICP mereka mayoritas anak yang mandiri, bertanggung jawab, apabila gurunya menjelaskan mereka mendengarkan dengan baik, apabila diberi tugas juga dikerjakan dengan baik, walaupun ada anak yang merasa kurang mengerti, hal itu disebabkan kurang percaya diri dari anaknya. Tetapi sejauh ini, selama saya mengajar belum ada kendala-kendala yang serius. Terkait akhlak mereka

terhadap lingkungan sekitar terutama di sekolah, kita contohkan masalah kebersihan. Bisa dibayangkan 70% mereka mampu menjaga kebersihan, karena 30% nya sala masih melihat ada beberapa anak yang masih meninggalkan sampah di loker kelasnya. Maka dari itu, selepas istirahat dan pulang sekolah saya senantiasa mengingatkan kepada mereka untuk selalu melihat sampah di lingkungan sekitar mereka yang ada di kelas seperti di bawah meja, kursi, dll. Kemudian yang bertugas piket pada hari itu saya berikan tugas kurang lebih 5 menit sebelum bel masuk istirahat untuk memastikan kelas itu bersih. Kemudian jika di luar area kelas, ada beberapa anak yang membuang sampah tidak tepat di tempat sampahnya. Terkadang juga, ketika menyapu, mereka lupa ataupun tidak tepat untuk membuang sampah di tempatnya.

Dari hasil wawancara dan analisis ini, pengembangan media pembelajaran animasi video percakapan tentang perbuatan terpuji yang diintegrasikan dengan pembelajaran PAI sangat penting untuk menjawab masalah-masalah tersebut. Diperlukan pendekatan yang lebih interdisipliner, menghubungkan konsep-konsep ajaran Islam secara praktis dan relevan, serta menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis animasi guna menggali potensi peserta didik secara mendalam dan memberi tahu peserta didik secara praktis dan aplikatif.

Dengan memahami kebutuhan pembelajaran ini, model pembelajaran yang dikembangkan harus mampu mengatasi kekurangan yang ada, serta memberikan solusi dalam menghubungkan teori dan praktik. Pada tahap *Analyze*, selain menganalisis kebutuhan pembelajaran, penting juga memahami karakteristik peserta didik yang menjadi subjek pembelajaran. Karena mereka merupakan generasi alpha yang tumbuh di era digital yang mana mempengaruhi pola pikir dan cara mereka belajar. Mereka lebih terhubung dengan media digital dan membutuhkan pembelajaran yang kontekstual serta berbasis pengalaman. Oleh karena itu, analisis dilakukan untuk memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga menghubungkan teori dengan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari.

b. Design: Menentukan Kompetensi Khusus dan Media Pembelajaran

Dalam rangka melakukan pengembangan media pembelajaran PAI yang terintegrasi dengan nilai-nilai islam, tim perancang disertai oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran. Diskusi perancangan desain ini menjadi momen penting untuk menyusun strategi yang tepat agar media pembelajaran animasi video percakapan ini tidak hanya relevan tetapi juga dapat diimplementasikan dengan efektif dan efisien di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Proses perencanaan dimulai dengan mengidentifikasi kompetensi yang harus dikuasai peserta didik, berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Tahapan desain dilaksanakan saat semester ganjil tahun ajaran 2025/2026

1. Diskusi dengan Ahli Media:

Ahli media bertanggung jawab untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dirancang, yakni animasi video percakapan 2D dengan menggunakan aplikasi canva AI tidak hanya efektif secara akademis, tetapi juga menarik dan mudah diakses oleh para guru yang akan menjadi konsumsi untuk peserta didiknya nanti yang sama-sama hidup di era digitalisasi. Dalam diskusi ini, ahli desain menyarankan agar karakter individu dari animasi video harus stabil dan tidak boleh berubah-ubah.. Mereka juga menekankan percakapan dari animasi video tersebut lebih aktif sehingga banyak pesan moral yang diambil dari animasi video tersebut.

2. Diskusi dengan Ahli Materi:

Ahli materi disini berperan untuk memastikan bahwa materi pembelajaran yang disusun sesuai dengan mata pelajaran PAI sesuai jenjang kelas dan indikator-indikator yang telah ditentukan. Ahli materi menekankan pentingnya penyusunan materi yang sistematis dan mudah dipahami, dengan memperhatikan bahasa yang digunakan agar dapat dipahami oleh peserta didik sesuai jenjang kelasnya yakni kelas 3 SD/MI. Sebagai bagian dari evaluasi, ahli materi juga melakukan validasi terhadap media pembelajaran “animasi video percakapan” dengan menggunakan berbagai kisi-kisi validasi

yang mana ada aspek seperti kelengkapan materi, kelayakan kebahasaan, serta penyajian materi melalui video yang telah ditayangkan kepada peserta didik dengan tujuan pembelajaran menjadi pondasi utama. Dengan validasi ini, diharapkan media pembelajaran animasi video percakapan ini dapat memenuhi standar akademik dan memberikan pengalaman pembelajaran yang berkualitas sekaligus motivasi bagi peserta didik.

2. Diskusi dengan Ahli Praktisi:

Para praktisi yang berpengalaman juga ikut serta dalam perencanaan ini untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan dapat diterapkan dengan baik dalam kehidupan sehari-hari. Mereka memberikan saran terkait bagaimana materi yang diajarkan kepada peserta didik bisa langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah menghubungkan teori perilaku terpuji dengan praktik perilaku terpuji yang terintegrasi dengan nilai-nilai ajaran Islam dalam cara yang mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik. Para praktisi juga menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk mendukung keberhasilan media pembelajaran ini, seperti penggunaan animasi video percakapan 2D ini yang menunjang efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan media digital di era digital ini.

Proses perencanaan pembuatan desain untuk media pembelajaran animasi video percakapan yang dilakukan bersama dengan ahli media, ahli materi, dan praktisi menunjukkan pentingnya kolaborasi antara berbagai pihak untuk menghasilkan sebuah desain media pembelajaran yang tidak hanya fokus di segi akademik, melainkan juga fokus pada relevansi di kehidupan sehari-hari baik secara teoritis dan praktis.. Dengan desain teknologi yang bersifat aplikatif dan aktif, peserta didik diharapkan dapat mengaplikasikan beberapa perilaku terpuji yang sesuai dengan ajaran nilai-nilai islam bersifat integratif dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Tahap Design merumuskan strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Proses desain

berfokus pada elemen-elemen utama dalam pembelajaran, seperti kompetensi khusus yang harus dicapai, media pembelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan.

a. Kompetensi Khusus: Kompetensi yang harus dikuasai peserta didik meliputi pemahaman yang mendalam mengenai integrasi antara tayangan animasi video percakapan tentang perbuatan terpuji dengan ajaran agama Islam. Kompetensi lain adalah pengembangan karakter dari peserta didik, peningkatan pengetahuan peserta didik secara praktis, serta pemahaman tentang etika dan moralitas dalam yang sesuai dengan ajaran agama Islam.

b. Media Pembelajaran: Dalam merancang media pembelajaran di era digital ini, maka disini penulis berfokus pada partisipasi peserta didik yang dapat memberikan tayangan langsung bagaimana aplikasi perilaku terpuji ditayangkan langsung yang nantinya akan berpengaruh dalam konteks kehidupan sehari-hari, media pembelajaran ini juga dirancang guna mendukung peserta didik lebih terampil bukan hanya di bangku sekolah saja, melainkan bisa mempraktikkannya di dunia nyata.

c. *Development: Memproduksi Media Pembelajaran yang Akan Digunakan*

Pada tahap *Development*, proses produksi media pembelajaran dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang dirancang dapat diterapkan dan digunakan secara efektif dan efisien di kelas. Tahapan *development* dilaksanakan saat semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

1. Pengembangan Media Pembelajaran: Media Pembelajaran yang dikembangkan disini adalah animasi video percakapan 2D menggunakan aplikasi canva AI yang dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi di era digital. Video pembelajaran ini membahas tentang perilaku terpuji di kehidupan sehari-hari. Seperti yang sudah dipaparkan di atas, video pembelajaran ini dikembangkan agar menjadi video yang inspiratif dan aplikatif dan dapat digunakan dari waktu ke waktu.

2. Uji Coba Bahan Ajar: Uji coba dilakukan dengan melibatkan beberapa peserta didik di dalam kelas untuk melihat sejauh mana materi bahan ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman mereka. Hasil uji coba ini akan dinilai juga oleh tim ahli media, untuk melihat apakah animasi video percakapan ini sangat layak digunakan, perlu direvisi atau apakah justru tidak layak digunakan. Sampai hasil uji coba tersebut benar-benar menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran yang berbasis digital yang disesuaikan dengan kebutuhan gaya belajar mereka.

Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon mahasiswa dalam instrument validasi yang dilakukan pada peserta didik yang mengikuti kelas uji coba bahan ajar. Angket ini dirancang untuk mengevaluasi sejauh mana animasi video percakapan yang ditayangkan dapat mendukung proses pembelajaran dengan pendekatan yang bersifat integratif serta sejauh mana bahan ajar tersebut memfasilitasi pemahaman dan perkembangan peserta didik. Angket ini mencakup sejumlah pertanyaan yang berfokus pada aspek-aspek penting dari materi pembelajaran, kesesuaian materi dalam video pembelajaran tersebut, desain dan format di dalam video pembelajaran tersebut, hingga dampaknya terhadap pengembangan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik.

Setelah dilakukan pengisian angket oleh peserta didik, hasilnya menunjukkan penilaian yang sangat baik. Mayoritas peserta didik mengakui bahwa animasi video percakapan yang ditayangkan kepada mereka sangat kreatif dan layak digunakan untuk pembelajaran PAI dan dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang materi perbuatan terpuji yang bersifat realitas, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, peserta didik juga memberikan umpan balik yang bersifat positif terkait video pembelajaran yang sudah ditayangkan, seperti motivasi untuk melakukan perbuatan terpuji dalam kehidupan sehari-hari, interaksi yang lebih baik antara materi pembelajaran dengan kebutuhan belajar mereka, dan lain-lain.

Instrumen Validasi animasi video percakapan ini merupakan bagian penting dalam proses evaluasi untuk memastikan kualitas dan keberlanjutan materi yang diajarkan dalam pembelajaran PAI. Untuk menjamin kelayakan animasi video percakapan tersebut, dilakukan proses validasi oleh berbagai pihak yang ahli di bidangnya. Proses validasi ini melibatkan dua ahli media yang memiliki kompetensi dalam desain dan penyajian media pembelajaran. Mereka bertugas untuk mengevaluasi aspek visual dan teknis dari animasi video percakapan tersebut, memastikan bahwa tampilan dan format desainnya mudah dipahami oleh peserta didik serta mendukung proses belajar yang efektif dan efisien. Selain itu, dua ahli materi akan memberikan penilaian tentang kesesuaian materi dengan relevansi topik yang diajarkan. Mereka juga memastikan bahwa materi tersebut sesuai dengan prinsip-prinsip ajaran agama Islam. Selain itu, dua praktisi ini turut serta dalam proses validasi ini yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Mereka menilai apakah animasi video percakapan ini dapat memfasilitasi perkembangan dari aspek kognitif, afektif serta psikomotorik peserta didik. Validasi ini membuktikan bahwa pembuatan animasi video percakapan tidak hanya berkualitas dari segi materi dan desain, tetapi juga kualitas materi yang disampaikan telah memenuhi standar pengajaran yang dapat mendukung perkembangan mahasiswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berikut hasil validasi ahli media animasi video percakapan 2D menggunakan aplikasi Canva AI:

Tabel 2.1 Hasil Validator Ahli Media

No	Pernyataan	Validator		Rata-rata
		1	2	
1	Kualitas resolusi gambar dan animasi (tidak pecah/blur)	4	4	4
2	Ketepatan ekspresi wajah karakter AI terhadap konteks percakapan	4	4	4
3	Keseimbangan volume antara suara narasi dan musik latar	5	5	5
4	Kejelasan artikulasi suara yang dihasilkan AI.	5	4	4,5
5	Ketepatan pemilihan palet warna dan tipografi (font)	4	4	4
6	Kemudahan keterbacaan teks pendukung dalam media pembelajaran	5	5	5
7	Kreativitas dalam menyusun elemen grafis pendukung animasi	4	4	4
8	Keselarasan intonasi dan jeda bicara (<i>naturalness</i>)	4	4	4
9	Keefektifan media dalam menyampaikan pesan/materi.	4	5	4,5
10	Daya tarik media dalam memicu minat belajar pengguna.	5	5	5
Rata-rata				4,4
Kategori Validitas: Sangat Baik (sangat layak)				

Berdasarkan beberapa kategori yang terdapat pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi yang telah dikembangkan memenuhi syarat dan standar yang sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran PAI. Penilaian ini mencerminkan bahwa media pembelajaran yang dirancang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga layak untuk digunakan dalam konteks pendidikan pembelajaran PAI. Adapun Hasil Validator Ahli Materi dan Ahli Praktisi sebagai berikut:

Tabel 2.2 Hasil Validator Ahli Materi

No	Pernyataan	Validator		Rata-rata
		1	2	
1	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran/Tujuan Pembelajaran.	5	4	4,5
2	Keakuratan fakta, konsep, dan teori yang disampaikan dalam percakapan.	4	5	4,5
3	Kedalaman materi sesuai dengan jenjang sasaran pengguna	4	4	4
4	Dialog antar karakter terasa natural dan mudah dipahami.	4	5	4,5
5	Kesesuaian intonasi suara (AI Voice) dengan konteks pesan yang disampaikan.	5	5	5
6	Efektivitas durasi percakapan (tidak terlalu cepat/lambat).	5	5	5
7	Materi dalam animasi mampu memotivasi rasa ingin tahu pengguna.	4	4	4
8	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	5	4	4,5
9	Kesesuaian contoh-contoh atau ilustrasi dengan realitas kehidupan.	5	5	5
10	Adanya penguatan materi pada poin-poin penting di dalam <i>scene</i> tersebut	5	4	4,5
Rata-rata				4,55
Kategori Validitas : Sangat Baik (sangat layak)				

Dalam hal ini, total skor yang dihitung berdasarkan jumlah penilaian Tim Ahli Materi adalah 4,55. Dengan nilai rata-rata tersebut, hasil validasi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Animasi Video Percakapan 2D menggunakan Aplikasi Canva AI berada dalam kategori Sangat Baik (Sangat Layak), yang menandakan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2.3 Hasil Validator Ahli Praktisi

No	Pernyataan	Validator		Rata-rata
		1	2	
1	Kedalaman materi sesuai dengan taraf berpikir siswa.	4	5	4,5
2	Kejelasan alur percakapan (dialog) dalam menyampaikan pesan.	4	4	4
3	Kemampuan media dalam memancing interaksi/respon siswa.	4	5	4,5
4	Kualitas visual karakter animasi yang dihasilkan Canva AI.	4	4	4
5	Sinkronisasi antara suara (audio) dengan gerakan mulut/ekspresi karakter.	4	4	4
6	Kemudahan penggunaan media dalam proses KBM di kelas.	5	5	5
7	Potensi media dalam meningkatkan motivasi/minat belajar siswa.	4	5	4,5
8	Efisiensi waktu penyampaian materi menggunakan media ini.	4	4	4
9	Media dapat digunakan secara mandiri oleh siswa maupun klasikal.	4	4	4
10	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4	4	4
Rata-rata				4,25
Kategori Validitas : Sangat Praktis				

Hasil validasi yang diberikan oleh praktisi Pembelajaran PAI terhadap Media Pembelajaran Animasi Video Percakapan 2D menggunakan aplikasi Canva AI memiliki kategori Sangat Praktis dengan nilai rata-rata sebesar 4,25. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara praktis model ini tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga dapat diimplementasikan secara efektif dan efisien dalam konteks pembelajaran.

Tabel 2.4 Respon Peserta Didik kelas III B terhadap Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor					Rata-rata
		1	2	3	4	5	
1	Pesan dan informasi tentang perbuatan terpuji melalui video Animasi 2D sudah tersampaikan dengan baik	0	0	6	9	10	4,16
2	Beberapa perbuatan terpuji yang ada di sekolah, masyarakat, keluarga dapat dipahami melalui media animasi 2D ini	0	0	5	12	8	4,12
3	Video animasi 2D mengenai beberapa perbuatan terpuji menarik untuk ditonton	0	0	4	9	12	4,32
4	Tampilan animasi 2D saat menonton video tentang perbuatan terpuji nyaman untuk ditonton	0	0	4	11	10	4,24
5	Saya dapat belajar dengan cepat menggunakan media animasi 2D	0	0	7	9	9	4,08
6	Saya lebih efektif dalam memahami pelajaran menggunakan media animasi percakapan ini	0	0	5	11	9	4,16
7	Saya percaya lebih produktif menggunakan media animasi 2D	0	0	6	8	11	4,20
8	Saya dapat belajar dimana saja dalam memahami tentang perilaku perbuatan terpuji menggunakan media animasi 2D yang dikemas di sosial media	0	0	7	8	10	4,12
9	Saya senang ketika guru memberi materi menggunakan video animasi 2D karena selain lucu dan juga menarik minat belajar	0	0	6	9	10	4,16
10	Saya melihat dan mendengarkan materi perbuatan terpuji dengan seksama	0	0	3	10	12	4,36

11	Alur cerita animasi tentang perbuatan terpuji dalam video animasi 2D menarik	0	0	2	11	12	4,40
12	Tata letak informasi didalam video animasi 2D jelas dan mudah dipahami	0	0	7	8	10	3,80
13	Isi cerita dalam video animasi 2D sesuai dengan alur cerita dan sesuai dengan materi pembelajaran	0	0	2	12	11	4,36
14	Secara keseluruhan saya puas dengan media pembelajaran animasi 2D	0	0	4	10	11	4,28
15	Video animasi tentang perbuatan terpuji ini sangat direkomendasikan untuk terus ditayangkan dan diolah sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam	0	0	5	10	10	4,20
Rata-rata							4,19



Tabel 2.5 Respon Peserta Didik kelas III ICP B terhadap Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor					Rata-rata
		1	2	3	4	5	
1	Pesan dan informasi tentang perbuatan terpuji melalui video Animasi 2D sudah tersampaikan dengan baik	0	0	4	11	10	4,24
2	Beberapa perbuatan terpuji yang ada di sekolah, masyarakat, keluarga dapat dipahami melalui media animasi 2D ini	0	0	7	5	13	4,24
3	Video animasi 2D mengenai beberapa perbuatan terpuji menarik untuk ditonton	0	0	6	10	9	4,12
4	Tampilan animasi 2D saat menonton video tentang perbuatan terpuji nyaman untuk ditonton	0	0	2	11	12	4,40
5	Saya dapat belajar dengan cepat menggunakan media animasi 2D	0	0	5	8	12	4,28
6	Saya lebih efektif dalam memahami pelajaran menggunakan media animasi percakapan ini	0	0	1	9	15	4,56
7	Saya percaya lebih produktif menggunakan media animasi 2D	0	0	4	8	13	4,36
8	Saya dapat belajar dimana saja dalam memahami tentang perilaku perbuatan terpuji menggunakan media animasi 2D yang dikemas di sosial media	0	0	5	10	10	4,20
9	Saya senang ketika guru memberi materi menggunakan video animasi 2D karena selain lucu dan juga menarik minat belajar	0	0	2	11	12	4,40
10	Saya melihat dan mendengarkan materi perbuatan terpuji dengan seksama	0	0	1	11	13	4,48

11	Alur cerita animasi tentang perbuatan terpuji dalam video animasi 2D menarik	0	0	6	10	9	4,12
12	Tata letak informasi didalam video animasi 2D jelas dan mudah dipahami	0	0	2	10	13	4,44
13	Isi cerita dalam video animasi 2D sesuai dengan alur cerita dan sesuai dengan materi pembelajaran	0	0	4	10	11	4,28
14	Secara keseluruhan saya puas dengan media pembelajaran animasi 2D	0	0	3	7	15	4,36
15	Video animasi tentang perbuatan terpuji ini sangat direkomendasikan untuk terus ditayangkan dan diolah sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam	0	0	0	10	15	4,60
Rata-rata							4,33

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh di kelas III B (kelas regular) adalah 4,19. Sedangkan skor yang diperoleh di kelas III ICP B adalah 4,33. Disini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi video prcakapan 2D menggunakan aplikasi Canva AI dikatakan relevan, juga efektif dalam meningkatkan penerimaan mahasiswa terhadap pembelajaran. Hasil ini memperkuat argumentasi bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan secara lebih luas dalam proses pendidikan, khususnya dalam upaya membangun integrasi nilai-nilai ajaran agama Islam.

d. Implementation: Implementasi Program Pembelajaran

Pada tahap *Implementation*, program pembelajaran yang telah dirancang dan media pembelajaran yang telah dikembangkan harus diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Tahapan implementasi ini dilaksanakan saat semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 pada peserta didik kelas III B dan III ICP B.

- 1. Penerapan Animasi Video Percakapan:** Animasi video percakapan ini menjelaskan tentang beberapa contoh praktik perbuatan terpuji yang ada di kehidupan sehari-hari, seperti halnya yang ada di sekolah, masyarakat, keluarga, dan lain-lain. Video ini dilengkapi dengan berbagai karakter individu yang relevan dengan jenjang kelas mereka. Desain dari masing-masing karakter dari video tersebut berbentuk semi kartun yang disesuaikan dengan usia mereka dan dibuat tayangan semenarik mungkin agar mereka tidak bosan. Durasi dari video tersebut juga cukup singkat agar mereka yang menonton tidak terlalu bosan. Hanya saja meskipun videonya berdurasi singkat, pesan-pesan yang terkandung dalam video tersebut diharapkan bisa tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.
- 2. Penerapan Materi Pembelajaran tentang Perbuatan Terpuji:** Pembelajaran di kelas III terdapat materi akhlak/perbuatan terpuji. Berangkat dari masalah metode mengajar guru yang dulunya lebih mendominasi ke metode ceramah sehingga peserta didik hanya mendapat materi teoritisnya saja, maka dari itu sebagai pengajar/guru yang hidup di era digital mencoba untuk membuat inovasi baru terkait media pembelajaran berupa animasi video percakapan agar peserta didik mendapatkan pengetahuan secara praktis dan diharapkan dapat termotivasi dari video tersebut.
- 3. Pendekatan Praktis dan Penggunaan Teknologi:** Dalam proses implementasi, teknologi digital menjadi alat pendukung yang sangat penting untuk memperluas berbagai strategi, metode, dan media pembelajaran. Aplikasi Canva AI ini kerap digunakan untuk memfasilitasi dan memudahkan baik pengajar maupun peserta didik. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk segi edukatif guna memperdalam pemahaman mereka tentang materi secara teoritis dan praktis. Penggunaan teknologi ini peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran secara siap saji. Namun, hambatan teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil seringkali menjadi kendala yang dihadapi, terutama di awal implementasi.

Meski demikian, penggunaan teknologi digital memungkinkan pembelajaran tetap berjalan dengan fleksibel dan lebih efisien.

Setelah implementasi program pembelajaran ini dilaksanakan, hasil yang didapat sangat positif, meskipun terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Peserta didik menunjukkan ketertarikan atas penayangan video tersebut, peningkatan dalam keterlibatan social, serta pemahaman yang lebih dalam tentang materi perbuatan terpuji yang terintegrasi dengan ajaran nilai-nilai Islam. Penggunaan animasi video ini membantu peserta didik untuk lebih memahami teori dan praktik dalam konteks dunia nyata, dan memotivasi mereka agar lebih aktif dalam keterlibatan social dalam kehidupan sehari-hari dengan cara mengimplementasikan beberapa perbuatan terpuji. Hasil implementasi ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran yang berbasis proyek, refleksi diri, dan kolaborasi. Secara keseluruhan, media pembelajaran aplikatif ini terbukti memberikan hasil yang bermanfaat bagi peserta didik kelas III B dan III ICP B.

e. *Evaluation*: Melakukan Evaluasi Program Pembelajaran dan Media Pembelajaran

Tahap evaluasi menjadi Langkah yang penting untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dan efektivitas model ini dapat diukur dengan jelas. Pada tahap *Evaluation*, dilakukan evaluasi terhadap program pembelajaran serta media pembelajaran untuk memastikan efektivitas pembelajaran yang diterapkan telah tercapai dengan baik. Tahapan evaluasi ini dilaksanakan saat semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 pada peserta didik kelas III B dan III ICP B. Berikut evaluasi yang dilaksanakan :

1. Evaluasi Program Pembelajaran: Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana model pembelajaran integratif ini berhasil dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, dan pengembangan karakter mereka. Evaluasi ini juga mencakup pengamatan terhadap proses pembelajaran, penggunaan bahan ajar, dan melalui pre test dan post tes untuk mengukur efektivitas. Evaluasi dilakukan melalui

pengamatan terhadap pelaksanaan kelas, observasi langsung terhadap peserta didik, serta respon dari peserta didik mengenai pembelajaran berbasis teknologi ini.

2. Evaluasi Media Pembelajaran: Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran integratif ini berhasil dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, dan pengembangan karakter mereka. Evaluasi ini juga mencakup pengamatan terhadap proses pembelajaran, penggunaan bahan ajar, dan melalui pre test dan post tes untuk mengukur efektivitas media pembelajaran ini layak digunakan atau tidak, juga terdapat angket yang melibatkan beberapa respon dari peserta didik.

3. *Feedback* dari peserta didik

Salah satu bagian penting dari evaluasi adalah pengumpulan *feedback* dari peserta didik. Peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih aktif dan termotivasi setelah melihat animasi video percakapan yang telah ditayangkan. Mereka merasa bahwa pembelajaran berbasis teknologi memberikan mereka lebih punya banyak ruang untuk mengeksplorasi banyak hal yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mereka juga sadar bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran sangat membantu mereka, terutama dalam mengakses materi secara fleksibel dan lebih memiliki akses penuh dalam meraup berbagai ,materi yang diajarkan kepada mereka. .

Evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi video percakapan tentang perbuatan terpuji ini berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik, pemahaman materi dari segi teoritis dan praktis serta pengembangan karakter dan moral mereka, sehingga media pembelajaran ini layak untuk diterapkan di era digital ini. Melalui tahapan ADDIE, model pembelajaran integratif yang diterapkan pada mata pelajaran PAI dapat membentuk lingkungan pembelajaran yang lebih pro-aktif daripada sebelumnya, relevan, dan aplikatif. Media ini terbukti efektif dalam mengintegrasikan ajaran-ajaran agama Islam, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus berdampak sesuai dengan

karakteristik peserta didik yang bernotabene Generasi Alpha yang lebih memilih pembelajaran berbasis teknologi dan pengalaman langsung.

2. Efektivitas Media Pembelajaran Animasi Video Percakapan” tentang Perbuatan Terpuji dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas III MI Masjid Al-Akbar Surabaya

Untuk menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi yang berupa animasi video percakapan 2D menggunakan aplikasi canva AI ini dapat dilihat dari 3 (tiga) aspek, yaitu : 1) Aktifitas pembelajaran, 2) Respon peserta didik terhadap pembelajaran, 3) pre-test dan post-test

a. Hasil Sebelum Pengembangan Media Pembelajaran Diterapkan: Sebelum penerapan pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi ini, pembelajaran di MI Masjid Al-Akbar Surabaya khususnya mata pelajaran PAI cenderung bersifat tradisional, seperti metode ceramah, naratif, dan hanya sebatas guru mengajarkan murid mendengarkan. Pendekatan ini menyebabkan keterlibatan peserta didik hanya sebatas individu yang tugasnya hanya menerima saja, sedangkan di era digital ini, peserta didik harus mampu pro-aktif dalam kehidupan nyata.

1. Aktifitas dan Keterlibatan Peserta Didik: Peserta didik merasa kurang terlibat dalam pembelajaran karena metode yang digunakan terkesan pasif. Banyak mahasiswa yang hanya mengikuti kuliah tanpa pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana ilmu psikologi dan nilai-nilai Islam dapat diintegrasikan.

2. Respon dan Pemahaman Materi: output peserta didik dengan beberapa materi yang hanya diajarkan dengan metode ceramah, mereka hanya tau sebatas teori. Akibatnya, contoh kecil saja jika dia berjalan di lingkungan sekolah dan bertemu gurunya, mereka hanya menganggap gurunya sebagai orang yang lewat saja, tanpa adanya adab salam ataupun sapaan. Penilaian seperti ini sebelum media pembelajaran berbasis digital ini diterapkan menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang hanya mampu menghafal dan memahami secara teoritis tanpa memahami secara makna materi dan praktik secara mendalam.

b. Hasil Setelah Pengembangan Media Pembelajaran Diterapkan: Setelah penerapan pengembangan Media pembelajaran yang berbasis teknologi ini, pembelajaran di MI Masjid Al-Akbar Surabaya khususnya mata pelajaran PAI hasil menunjukkan beberapa perubahan yang signifikan dalam keterlibatan peserta didik yang mana peserta didik lebih pro-aktif dalam beberapa media yang bersifat interaktif dan aplikatif. Mereka lebih aktif dalam penerapan teori dalam konteks kehidupan sehari-hari yang relevan dengan ajaran -ajaran agama Islam.

1. Aktifitas dan Keterlibatan Mahasiswa: Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih terlibat dalam tahap-tahap proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis digital dapat menumbuhkan peran peserta didik mahasiswa agar lebih pro- aktif dalam mencari dan memproses informasi

2. Respon dan Peningkatan Pemahaman Materi: Mereka cenderung lebih cepat merespon pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital dan dapat menganalisis dengan sendirinya. Evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menghafal teori, juga dapat memahami, mengintegrasikan dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dari segi teoritis dan praktis.

Hasil pre-test dan post-test yang dikerjakan oleh peserta didik mayoritas mereka menjawab beberapa jawaban yang mengarah ke hal positif. Disini penulis mengambil kesimpulan bahwasannya kemampuan peserta didik dalam hal kognitif tentang materi perbuatan terpuji dinyatakan sangat baik.

3. Implementasi Media Pembelajaran Animasi Video Percakapan” tentang Perbuatan Terpuji dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas III MI Masjid Al-Akbar Surabaya

Pembelajaran di kelas III terdapat materi akhlak/perbuatan terpuji. Berangkat dari masalah metode mengajar guru yang dulunya lebih mendominasi ke metode ceramah sehingga peserta didik hanya mendapat materi teoritisnya saja, maka dari itu sebagai pengajar/guru yang hidup di era digital mencoba untuk membuat inovasi baru terkait media pembelajaran berupa animasi video percakapan agar peserta didik

mendapatkan pengetahuan secara praktis dan diharapkan dapat termotivasi dari video tersebut.

Animasi video percakapan ini menjelaskan tentang beberapa contoh praktik perbuatan terpuji yang ada di kehidupan sehari-hari, seperti halnya yang ada di sekolah, masyarakat, keluarga, dan lain-lain. Video ini dilengkapi dengan berbagai karakter individu yang relevan dengan jenjang kelas mereka. Desain dari masing-masing karakter dari video tersebut berbentuk semi kartun yang disesuaikan dengan usia mereka dan dibuat tayangan semenarik mungkin agar mereka tidak bosan. Durasi dari video tersebut juga cukup singkat agar mereka yang menonton tidak terlalu bosan. Hanya saja meskipun videonya berdurasi singkat, pesan-pesan yang terkandung dalam video tersebut diharapkan bisa tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Implementasi Media Pembelajaran Animasi Video Percakapan” tentang Perbuatan Terpuji dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas III MI Masjid Al-Akbar Surabaya yang didapat sangat positif, meskipun terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Peserta didik menunjukkan ketertarikan atas penayangan video tersebut, peningkatan dalam keterlibatan social, serta pemahaman yang lebih dalam tentang materi perbuatan terpuji yang terintegrasi dengan ajaran nilai-nilai Islam. Penggunaan animasi video ini membantu peserta didik untuk lebih memahami teori dan praktik dalam konteks dunia nyata, dan memotivasi mereka agar lebih aktif dalam keterlibatan social dalam kehidupan sehari-hari dengan cara mengimplementasikan beberapa perbuatan terpuji. Hasil implementasi ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran yang berbasis proyek, refleksi diri, dan kolaborasi. Secara keseluruhan, media pembelajaran aplikatif ini terbukti memberikan hasil yang bermanfaat dan memberikan hasil positif bagi peserta didik kelas III B dan III ICP B.

Dalam proses implementasi, teknologi digital menjadi alat pendukung yang sangat penting untuk memperluas berbagai strategi, metode, dan media pembelajaran. Aplikasi Canva AI ini kerap digunakan untuk memfasilitasi dan memudahkan baik pengajar maupun peserta didik. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk segi edukatif guna memperdalam pemahaman mereka tentang materi secara

teoritis dan praktis. Penggunaan teknologi ini peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran secara siap saji dan bisa diterima secara layak untuk peserta didik kelas III MI Masjid Al-Akbar Surabaya

