

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG KISAH TELADAN LUQMAN  
AL- HAKIM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI**

(Studi Kasus: SD Negeri Bungie)

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**FADHIL AL-KHALIS**

**NIM. 190212041**

**Bidang Peminatan: Multimedia**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

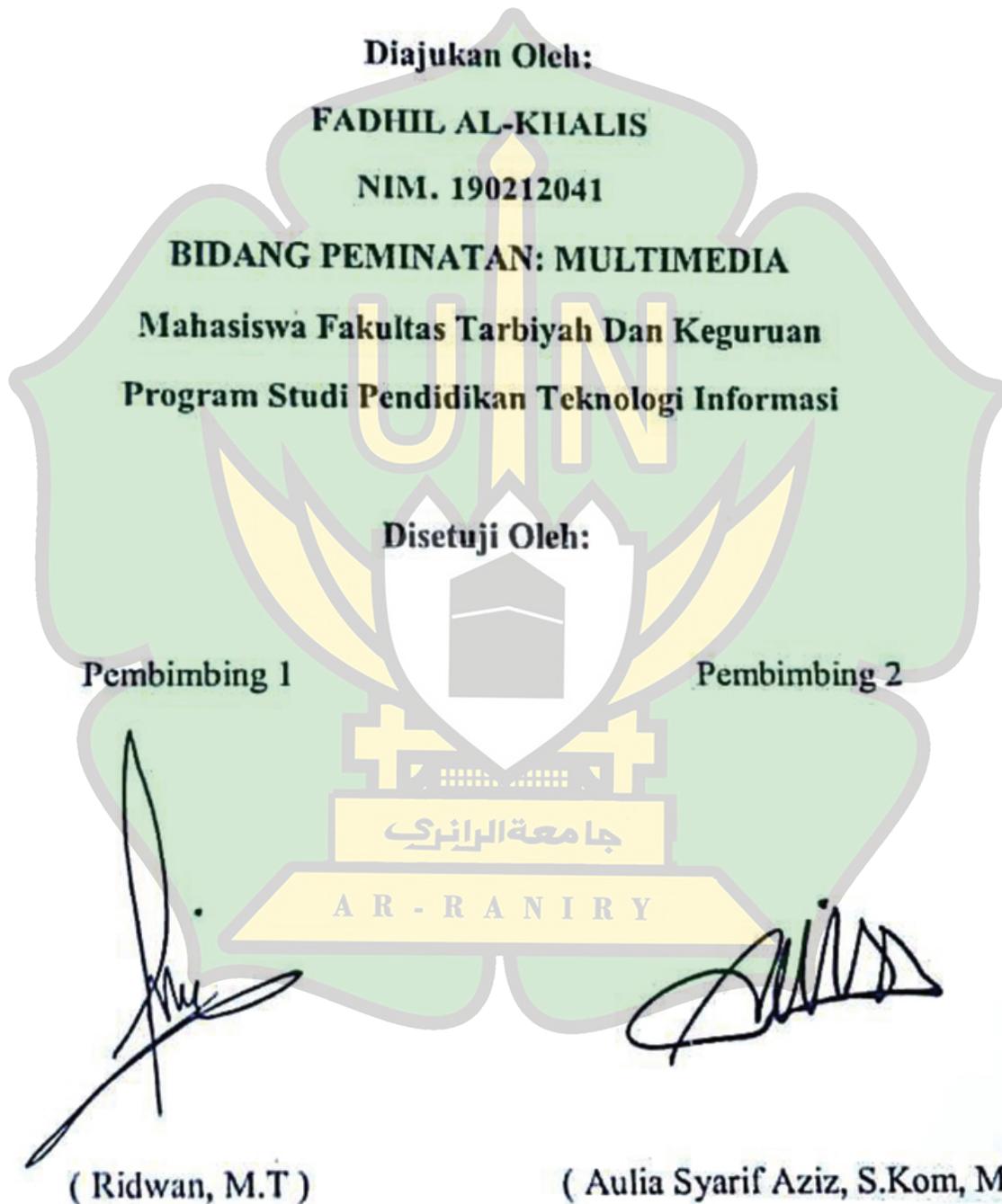
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**2023 M/ 1445 H**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG KISAH TELADAN LUQMAN  
AL- HAKIM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI**

(Studi Kasus: SD Negeri Bungie)



NIP. 198402242019031004

NIP. 1993005212022031001

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG KISAH TELADAN LUQMAN  
AL- HAKIM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI**

(Studi Kasus: SD Negeri Bungie)

**SKRIPSI**

Telah di uji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan  
Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dan dinyatakan  
lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam  
Pendidikan Teknologi Informasi

Pada :

Sabtu, 16 Desember 2023

3 Jumadil Akhir 1445 H

Darussalam-Banda Aceh

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua

(Ridwan, M.T)

NIP. 198402242019031004

Sekretaris

(Aulia Syarif Aziz, S.Kom, M.Sc)

NIP. 1993005212022031001

Penguji I

(Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng)

NIP. 198712222022032001

Penguji II

(Rahmat Musfikar M.Kom)

NIP. 198909132020121015

AR Mengetahui, RY

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Darussalam, Banda Aceh



Prof. Safrul Mulya, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D

NIP. 197301021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fadhil Al-Khalis

NIM 190212041

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas

Tarbiyah dan Keguruan Judul Skripsi: **Perancangan Video Animasi 2D tentang Kisah Teladan Luqman Al-Hakim Sebagai Media Pembelajaran**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan atauran yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian Surat pernyataan saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 16 Desember 2023



Fadhil Al-Khalis

## ABSTRAK

Nama : Fadhil Al-Khalis  
NIM : 190212041  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul : **Perancangan Video Animasi 2D tentang Kisah Teladan Luqman Al-Hakim Sebagai Media Pembelajaran**  
Bidang Peminatan : Multimedia  
Jumlah Halaman : 63 Halaman  
Pembimbing I : Ridwan, M.T  
Pembimbing II : Aulia Syarif Aziz, S.Kom, M.Sc  
Kata Kunci : Perancangan, Video Animasi 2D, Luqman Al-Hakim

Penelitian ini dilakukan untuk merancang video animasi 2D tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim dan melihat kelayakan terhadap video animasi 2D terhadap anak-anak kelas V SD (Sekolah Dasar) Negeri Bungie pada materi kisah teladan Luqman Al-Hakim sebagai media pembelajaran PAI

Penelitian ini menggunakan video animasi 2D yang di rancang menggunakan Animaker dengan menggunakan Metode Frame By Frame. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket. Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran baru pada mata pelajaran PAI yaitu video animasi 2D tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim dan telah diuji kepada siswa. Produk juga telah divalidasi oleh pakar ahli media yaitu Ibu Raihan Islamadina, S.T, M.T dan Ahli materi ibu Muhar Ramianti, S.Pd.I, MA. Video Animasi 2D tentang Kisah Teladan Luqman Al-Hakim mendapat respon positif dari anak-anak dengan persentase 94, 13% dan masuk kedalam kategori sangat setuju. Hal ini membuktikan bahwa video animasi 2D tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim layak digunakan untuk kalangan siswa maupun umum.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat Nya sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan
2. Ibu Mira Maisura selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan proposal penelitian ini.
3. Bapak Ridwan dan bapak Aulia Syarif sebagai Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan proposal
4. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Terima kasih kepada kawan-kawan semua yang untuk mendukung saya untuk menyelesaikan skripsi ini, tanpa support dan dukungan kalian mungkin proposal ini tidak berjalan lancar dengan semestinya

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 16 Desember 2023

Penulis,



Fadhil Al-Khalis

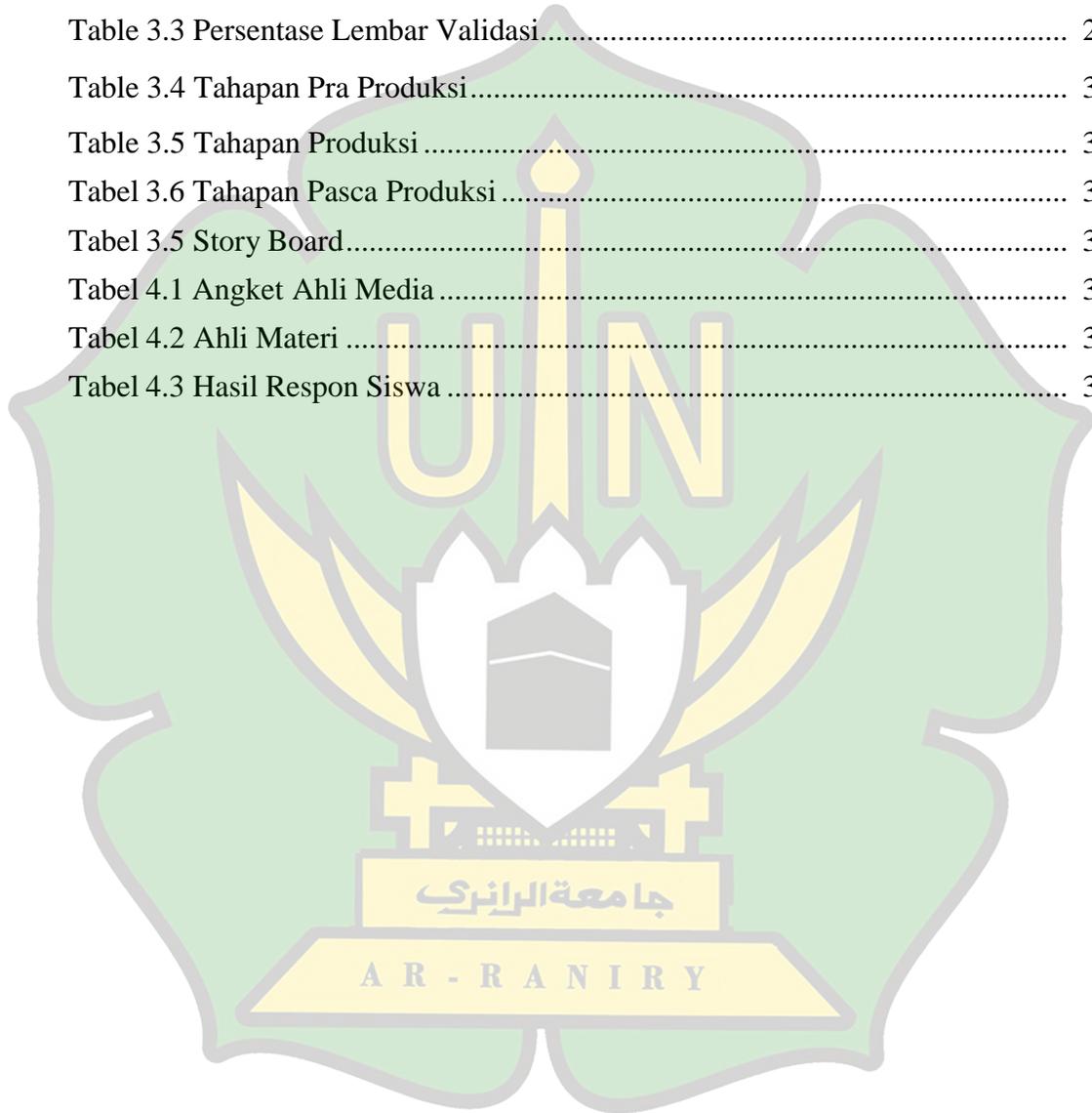
## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Batasan Penelitian .....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.6. Relevansi penelitian terdahulu .....	6
1.7. Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS .....</b>	<b>10</b>
2.1. Hakikat Pembelajaran.....	10
2.1.1. Definisi Pembelajaran.....	10
2.1.2. Ciri-ciri pembelajaran.....	11
2.1.3. Tujuan Pembelajaran .....	12
2.1.4. Manfaat dan Media Pembelajaran .....	12
2.2. Kisah Teladan Luqman Al-Hakim.....	14
2.2.1. Biografi Luqman AL-Hakim .....	14
2.2.2. Bentuk kecerdasan spiritual yang di ajarkan oleh Luqman Al-Hakim .....	15
2.3. Vidio Animasi 2D .....	18
2.3.1. Vidio Animasi .....	18
2.3.2. Video Animasi 2D.....	19
2.4. Metode Frame By Frame .....	20
2.4.1. .Definisi Frame by Frame .....	20
2.4.2. Langkah-langkah menggunakan metode Frame by Frame.....	20
2.4.3. Kelebihan Dan Kekurangn Metode <i>Frame By Frame</i> .....	21
2.5. Kerangka Teoristis .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>

3.1.	Metode Penelitian.....	25
3.2.	Tempat Dan Waktu Penelitian.....	25
3.2.1.	Tempat Penelitian.....	25
3.2.2.	Waktu Penelitian.....	26
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.3.1.	Interview ( Wawancara ).....	27
3.3.2.	Kuesioner ( Angket ).....	27
3.3.3.	Observasi.....	28
3.4.	Teknik Analisis Data.....	28
	Validasi.....	28
3.5.	Metode Perancangan.....	30
3.5.1.	Tahapan Perancangan.....	30
3.5.2.	Tahap pra produksi.....	30
3.5.3.	Tahap Pasca Produksi.....	32
3.6.	Story Board.....	32
	<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>35</b>
4.1.	Hasil Penelitian.....	35
4.1.1.	Ahli Media.....	35
4.1.2.	Ahli Materi.....	36
4.1.3.	Hasil Respon Siswa.....	38
4.2.	Pembahasan.....	39
4.2.1.	Hasil Observasi Dan Wawancara.....	39
4.2.2.	Implementasi Media Pembelajaran.....	41
4.2.3.	Metode Frame By Frame.....	52
	<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>53</b>
5.1.	Kesimpulan.....	53
5.2.	Saran.....	54
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>55</b>
	<b>RIWAT HIDUP PENULIS</b>	

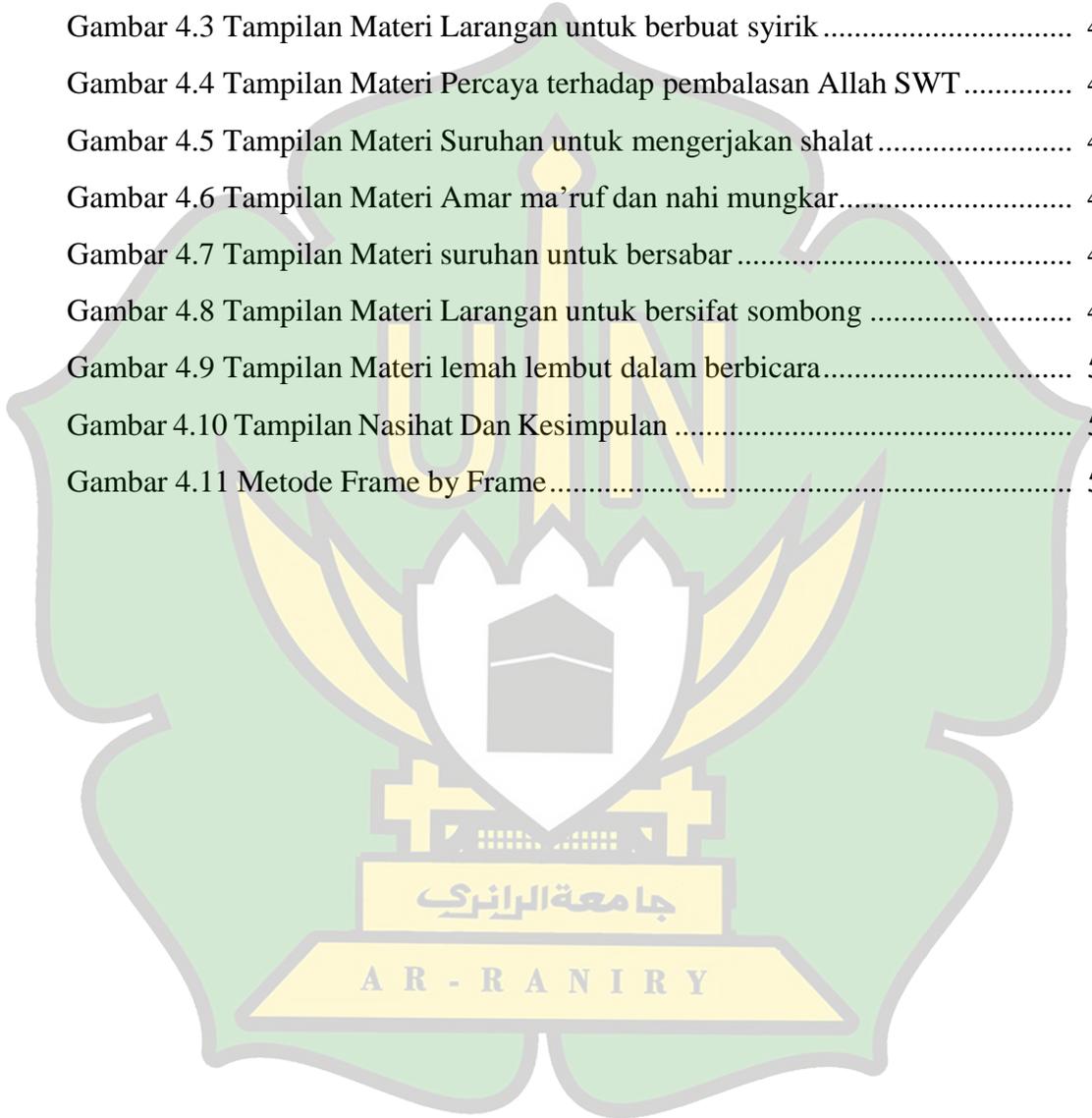
## DAFTAR TABEL

Tabel 1.6 Relevansi Penelitian.....	6
Tabel 3.1 Persentase Angket Respon .....	27
Table 3.2 skala penilaian validalitas .....	28
Table 3.3 Persentase Lembar Validasi.....	29
Table 3.4 Tahapan Pra Produksi.....	30
Table 3.5 Tahapan Produksi .....	31
Tabel 3.6 Tahapan Pasca Produksi .....	32
Tabel 3.5 Story Board.....	33
Tabel 4.1 Angket Ahli Media .....	35
Tabel 4.2 Ahli Materi .....	36
Tabel 4.3 Hasil Respon Siswa .....	38



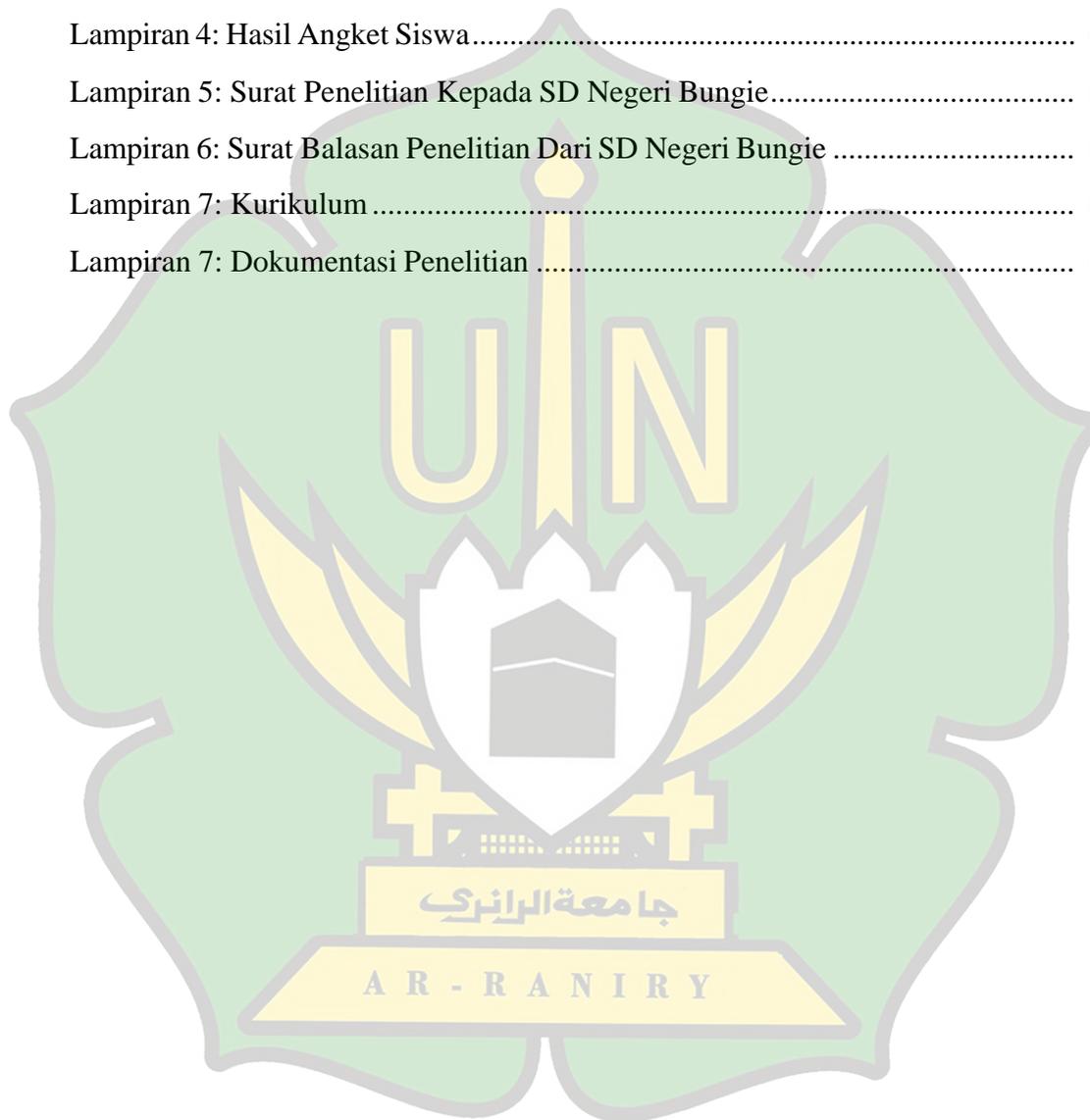
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teoritis Media Pembelajaran .....	24
Gambar 4.1 Tampilan Opening .....	42
Gambar 4.2 Tampilan Biografi.....	43
Gambar 4.3 Tampilan Materi Larangan untuk berbuat syirik .....	44
Gambar 4.4 Tampilan Materi Percaya terhadap pembalasan Allah SWT .....	45
Gambar 4.5 Tampilan Materi Suruhan untuk mengerjakan shalat .....	45
Gambar 4.6 Tampilan Materi Amar ma'ruf dan nahi mungkar.....	47
Gambar 4.7 Tampilan Materi suruhan untuk bersabar .....	48
Gambar 4.8 Tampilan Materi Larangan untuk bersifat sombong .....	49
Gambar 4.9 Tampilan Materi lemah lembut dalam berbicara.....	50
Gambar 4.10 Tampilan Nasihat Dan Kesimpulan .....	51
Gambar 4.11 Metode Frame by Frame.....	51



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: SK Penetapan Pembimbing.....	58
Lampiran 2: Validasi Ahli Media .....	59
Lampiran 3: Validasi Ahli Materi.....	60
Lampiran 4: Hasil Angket Siswa.....	61
Lampiran 5: Surat Penelitian Kepada SD Negeri Bungie.....	62
Lampiran 6: Surat Balasan Penelitian Dari SD Negeri Bungie .....	63
Lampiran 7: Kurikulum.....	64
Lampiran 7: Dokumentasi Penelitian .....	66



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kegiatan usaha yang melibatkan sekelompok orang yang di lakukan secara sadar untuk mewujudkan suasana belajar lebih aktif dalam mengembangkan potensi diri. Di dalam dunia pendidikan tentunya seorang pendidik harus bersifat akhlakul karimah, di karenakan seorang pendidik akan menjadi contoh teladang bagi peserta didik.

Di antara banyaknya kisah yang terdapat dalam Al-Quran, salah satunya ialah kisah seseorang bijak yang memberikan nasihat kepada anaknya. Dialah Luqman Al-Hakim.

Nama lengkap Luqman Al-Hakim adalah Luqman bin Ba'urun bin Nahur Bin Tarakh. Dia hidup sebelum dibangkitnya Nabi Daud. Ia memberi fatwa sebelum dibangkitnya Nabi Daud, akan tetapi setelah Nabi Daud diangkat menjadi rasul Allah, beliau berhenti memberi fatwa dan berguru kepada nabi Daud. Luqman al-Hakim merupakan anak dari saudara Nabi Ayyub, Beliau termasuk kedalam bangsa yang berkulit hitam dari negeri Nuwabi, Sudan, Mesir. Beliau bertemu dengan Nabi Daud dan mendapat pendidikan dari padanya. Kemudian Allah SWT memberikan kelebihan kepada beliau dengan memiliki akal yang cerdas, bijaksana terhadap ilmu serta teguh terhadap pendirian [1]

Di dalam dunia pendidikan, terdapat pembelajaran yang mempunyai tujuan akhir yang ingin dicapai. Pembelajaran itu sendiri adalah salah satu proses untuk mengajarkan siswa. Selain itu pembelajaran selalu diarahkan untuk mengikuti perkembangan teknologi agar mampu menciptakan suasana kelas yang sesuai dengan perkembangan zaman dan sesuai dengan tingkah laku siswa, serta adanya variasi-variasi baru yang membuat suasana kelas tidak membosankan ketika proses pembelajaran berlangsung. Teknologi pendidikan dapat di artikan sebagai suatu kajian dan praktik etika tentang bagaimana cara memfasilitasi sebuah proses pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat.[2]

Sebagai seorang *teknolog* pembelajaran diharapkan dapat membantu guru untuk menciptakan sebuah inovasi/ide baru dalam proses pembelajaran, inovasi/ide yang dapat diterapkan seperti dengan memanfaatkan berbagai macam sumber daya yang dimiliki dengan didukung adanya sarana maupun prasarana yang tersedia. Salah satu contoh dari media audio visual adalah video pembelajaran. Video merupakan kumpulan gambar gerak yang di sertai suara yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan materi maupun pesan yang terdapat di dalamnya mempunyai tujuan khusus yang ingin di capai.

Dengan adanya perkembangan zaman, terdapat banyak ragam jenis-jenis video yang telah di hadirkan, salah satunya adalah video animasi. Asal kata animasi berasal dari bahasa Latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Kata animasi sendiri juga berasal dari “*animation*” yang berasal dari kata dasar *to anime*

menurut kamus bahasa inggris mempunyai makna kehidupan. Dapat di simpulkan secara umum animasi merupakan salah satu bentuk kegiatan untuk menggerakkan benda yang mati [3].

Adapun untuk video animasi itu sendiri terdapat beberapa jenis, salah satunya adalah video animasi 2D. Kenapa di sebut animasi 2D? Di karenakan animasi 2D itu sendiri mempunyai ukuran panjang (*X-axis*) dan (*Y-axis*). Animasi 2D ini di buat melalui sketsa yang digerakkan satu persatu sehingga nampak seperti nyata dan bergerak. Animasi 2D berbeda dengan animasi lain seperti 3D yang bisa di lihat dari semua sisi sedangkan animasi 2D hanya bisa dilihat dari depan saja. [4].

Adanya metode-metode yang yang dibuat/di terapkan guna mempermudah user untuk merancang sebuah animasi. Salah satunya adalah metode *Frame by Frame*. Metode *Frame by Frame* adalah metode yang di susun dari beberapa rangkaian gambar yang berbeda sehingga menjadi satu. Semakin banyak frame yang di gunakan, semakin halus animasi yang di hasilkan.

Berdasarkan latar belakang yang sudah saya jelaskan, saya ingin melakukan penelitian yang berkenaan dengan **“PERANCANGAN VIDIO ANIMASI 2D TENTANG KISAH TELADAN LUQMAN AL-HAKIM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI MENGGUNAKAN TEKHNIK FRAME BY FRAME”**

## 1.2.Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Perancangan Media Vidio Animasi 2D Tentang Kisah Teladan Luqman Al-Hakim Menggunakan Metode *Frame by Frame*?
2. Bagaimana Kelayakan Media Vidio Animasi 2D Tentang Kisah Teladan Luqman AL-Hakim Menggunakan Metode *Frame By Frame*?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Merancang Sebuah Media Vidio Animasi 2D Dengan Menggunakan Metode Frame By Frame sebagai media Pembelajaran Baru Di sekolah yang dapat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran
2. Untuk mengetahui kelayakan sebuah media Vidio Animasi 2D menggunakan metode Frame By Frame sebagai media pembelajaran baru di sekolah

## 1.4.Batasan Penelitian

Batasan penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan media video animasi 2D ini hanya menggunakan software Animaker

2. Media pembelajaran berbasis video animasi 2D ini hanya menyediakan materi Tentang Kisah teladan Luqman Al-Hakim untuk materi pada mata pelajaran pelajaran PAI untuk siswa sekolah dasar (SD)
3. Perancangan video animasi 2D ini menggunakan teknik *Frame by Frame*

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Hasil dari sebuah penelitian dapat memberikan manfaat, antara lain :

#### 1. Manfaat teoristis

- Adanya variasi pembelajaran baru di sekolah dengan menggunakan media video animasi 2D
- Pemanfaatan media teknologi untuk mengikuti perkembangan zaman yang memudahkan guru maupun siswa dalam melakukan pembelajaran

#### 2. Manfaat praktis

- Dengan adanya media pembelajaran baru ini di harapkan supaya bisa membuat suasana kelas lebih aktif dan siswa tidak merasa bosan dalam melakukan pembelajaran

## 1.6. Relevansi penelitian terdahulu

**Table 1.1 Penelitian Terkait**

No	Judul	Objek Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Implementasi Metode Frame by Frame Untuk Perancangan Animasi 2D Aturan Berkendara Mobil Di Jalan Tol	Jalan Tol	Langkah pertama peneliti membuat storyboard tentang aturan berkendara di jalan tol. setelah itu untuk penerapan metode Frame by Frame, dengan cara memasukkan setiap gambar objek ke dalam keyframe secara berurutan pada setiap frame menggunakan Macromedia Flash 8.[5]
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Film 2 Dimensi Dengan menggunakan Metode Frame By Frame	Di Tk Muslimat Nu 03 Bangunrejo	1. Media pembelajaran yang di terapkan sekarang ini kurang menarik karena masih menerapkan system pembelajaran menggunakan buku saja tanpa adanya pemanfaatan media teknologi 2. siswa kurang mendengarkan/merespon apa yang disampaikan oleh guru.[6]
3.	Pembuatan animasi 2D Ngreksa budaya menggunakan Teknik Frame by Frame Dan Motion Graphic	Pulau jawa	Bisa menjadi sebagai sarana hiburan. Dan juga, seluruh responden setuju, dengan jumlah persentase 100%. Dapat di simpulkan bahwa animasi tersebut bisa menjadi pelajaran tentang pengenalan budaya

Dari penelitian terdahulu yang berjudul Pembuatan Animasi 2d Ngreksa Budaya Menggunakan Teknik Frame by Frame Dan Motion Graphic yang dilakukan penelitian di pulau jawa yang bertujuan sebagai media Pengenalan seni tari tradisional, khususnya tari Jawa mendapatkan hasil yaitu penggunaan animasi 2D menggunakan metode *Frame by frame* Bisa menjadi sebagai sarana hiburan. Dan juga, seluruh responden setuju, dengan jumlah persentase 100%. Dan dapat di simpulkan bahwa animasi tersebut bisa menjadi pelajaran tentang pengenalan budaya

Dari hasil penelitian di atas peneliti tertarik ingin menggunakan metode yang Sama yang pernah di terapkan, sehingga bisa di gunakan untuk merancang sebuah video animasi 2D yang nantinya bisa menjadi sebuah media pembelajaran baru di sekolah.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdapat beberapa Bab yang di antaranya sebagai berikut:

#### **Bab I. Pendahuluan**

Pada Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian relevan dan sistematika penulisan. Dan pada Bab ini juga akan dijelaskan tentang permasalahan penelitian, tujuan dari

penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan untuk proposal skripsi yang akan dibuat.

## **Bab II. Landasan teoritis**

Pada Bab ini menjelaskan tentang rumusan masalah yang ada pada Bab I, dan di Bab ini juga akan di bahas bagaimana kerangka teoritis pada penelitian ini. Landasan teori yang berisi tentang pembahasan pengertian hakikat pembelajaran, video animasi, video animasi 2D, Kisah teladan Luqman Al-Hakim, serta Metode *frame by frame*.

## **Bab III. Metode Penelitian**

Pada Bab ini peneliti mengemukakan tentang metode penelitian yang akan diterapkan dalam merancang Vidio Animasi 2D yaitu dengan menggunakan Metode *frame by frame*. Agar sistematis, Bab metode penelitian meliputi:

- A. Metode penelitian
- B. Tempat dan waktu penelitian
- C. Teknik pengumpulan data
- D. Teknik analisis data, serta
- E. Metode Perancangan

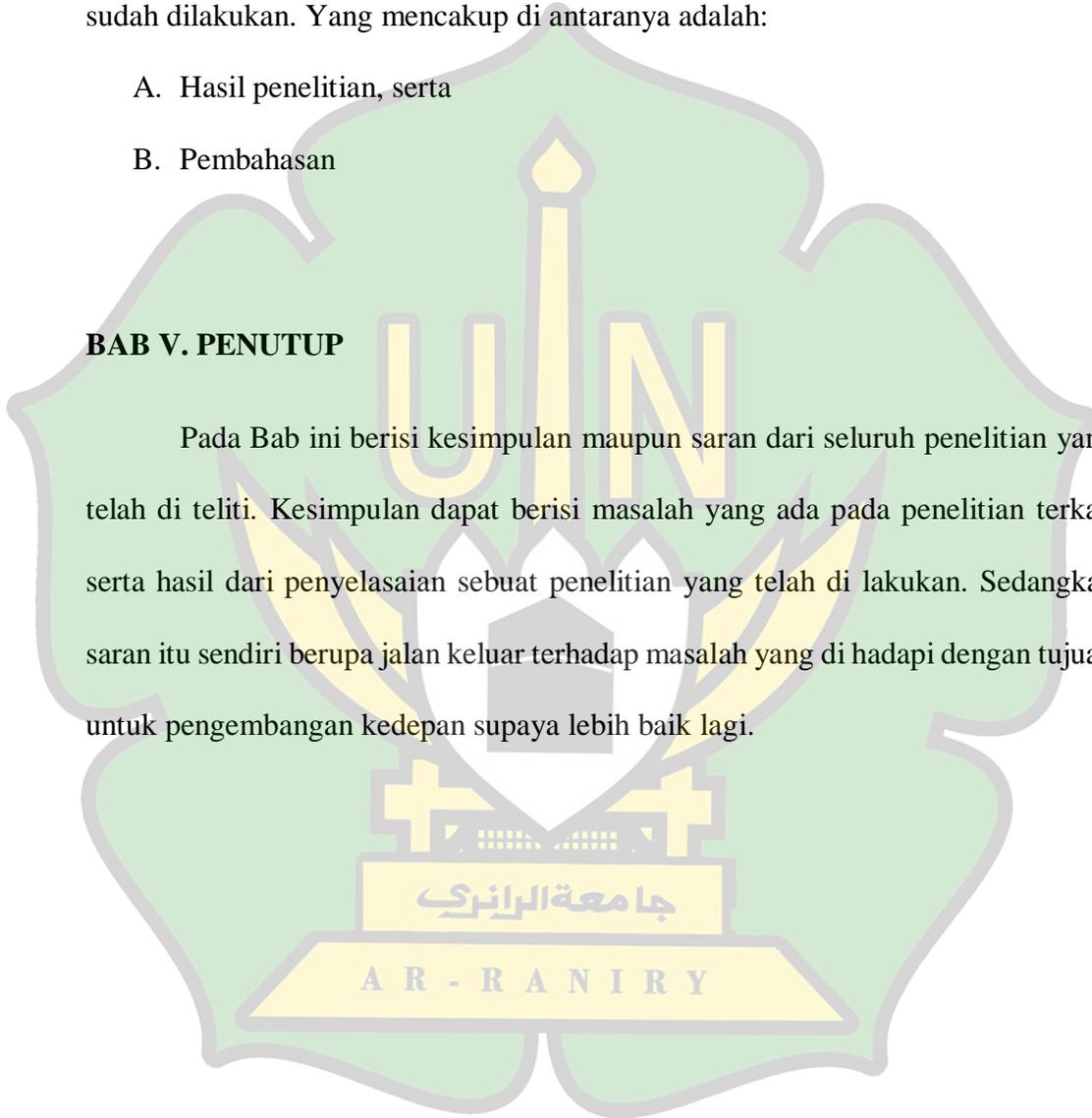
## **Bab IV. Hasil Dan Pembahasan**

Pada Bab ini terdiri dari hasil maupun pembahasan terkait penelitian yang sudah dilakukan. Yang mencakup di antaranya adalah:

- A. Hasil penelitian, serta
- B. Pembahasan

## **BAB V. PENUTUP**

Pada Bab ini berisi kesimpulan maupun saran dari seluruh penelitian yang telah di teliti. Kesimpulan dapat berisi masalah yang ada pada penelitian terkait serta hasil dari penyelesaian sebuah penelitian yang telah di lakukan. Sedangkan saran itu sendiri berupa jalan keluar terhadap masalah yang di hadapi dengan tujuan untuk pengembangan kedepan supaya lebih baik lagi.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **2.1. Hakikat Pembelajaran**

##### **2.1.1. Definisi Pembelajaran**

Pembelajaran dapat di definisikan sebagai salah satu usaha untuk terciptanya proses pembelajaran dengan adanya tujuan tertentu yang ingin di capai. Proses pembelajaran merupakan per panduan kegiatan peserta didik serta guru atau seseorang yang dianggap memiliki ilmu yang lebih yang dapat melakukan kegiatan pengajaran.

Pembelajaran dapat di artikan juga sebagai salah satu usaha yang mempengaruhi tingkat emosi, intelektual, maupun spiritual peserta didik dengan adanya rasa ingin belajar dengan kehendak diri sendiri. Tingkah laku yang berubah menjadi hasil sebuah proses daripada pembelajaran yang mencakup pemahaman maupun pengetahuan serta sikap dan lain-lain. [7]

Menurut Degeng pembelajaran adalah usaha yang di lakukan untuk membelajarkan seseorang

Adapun pembelajaran menurut Imam Gazali adalah proses pengalihan ilmu dari guru ke siswa. Ketika proses pembelajaran berlangsung, Iman al-Gazali mengajarkan kita bahwa belajar adalah salah satu upaya memanusiakan manusia melalui berbagai bentuk ilmu pengetahuan yang disampaikan secara bertahap. Orang tua menjadi sarana utama di dalam pembelajaran, di karenakan

orang tua adalah guru pertama serta yang berperan penting pada proses pendidikan anak itu sendiri [8].

Dari beberapa penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran sebagai salah satu usaha untuk terciptanya proses pembelajaran dengan adanya tujuan tertentu yang ingin di capai yang mempengaruhi tingkat emosi, intelektual, maupun spiritual seseorang.

### **2.1.2. Ciri-ciri pembelajaran**

Proses pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan guru maupun siswa dalam waktu yang bersamaan sehingga terciptanya suasana kelas yang aktif, sehingga proses pembelajaran itu sendiri mempunyai ciri-ciri seperti:.

Adapun ciri-ciri proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Terdapat guru yang melakukan pengajaran terhadap siswa
2. Adanya siswa yang melakukan proses belajar
3. Adanya perpaduan antara kegiatan guru dengan siswa
4. Adanya komunikasi antara guru dan siswa ketika proses pembelajaran
5. Mempunyai tujuan untuk merubah tingkah laku siswa
6. Adanya tujuan yang ingin di capai/terencana [9]

### **2.1.3. Tujuan Pembelajaran**

Sebuah pembelajaran tentunya terdapat tujuan yang ingin di capai agar pembelajaran tersebut berjalan dengan lancar sesuai yang di harapkan. Maka oleh itu tujuan pembelajaran sendiri untuk melihat hasil akhir dari belajar siswa, tujuannya lebih mengarahkan kepada pembelajaran agar lebih efektif. Selain itu tujuan pembelajaran juga bisa menjadi pedoman siswa untuk mengetahui apa yang akan di peroleh di akhir pembelajaran [10].

Maka oleh itu dengan adanya tujuan dari suatu pembelajaran di harapkan guru maupun siswa mampu berpedoman sehingga adanya pencapaian-pencapaian yang tujuan akhirnya menggambarkan hasil belajar siswa.

### **2.1.4. Manfaat dan Media Pembelajaran**

Dengan adanya perkembangan zaman di harapkan guru maupun siswa agar lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran. Adanya variasi variasi baru yang bisa di kembangkan sehingga membuat proses pembelajaran lebih aktif tentunya. Salah satunya yaitu media pembelajaran.

Bagi guru, media pembelajaran dapat memudahkan serta menambah inovasi-inovasi baru terhadap siswa ketika pembelajaran berlangsung. Bagi siswa, media dapat menjadi bahan untuk berpikir lebih luas dan juga sebagai pengembangan potensi diri supaya lebih baik lagi kedepan

Adapun pengertian Media itu tersendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *Medium* yang mempunyai makna sebagai pengantar atau perantara.

Secara umum media dapat di artikan sebagai alat untuk menyampaikan materi dari guru ke siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya unsur tujuan, metode, bahan dan alat, serta adanya evaluasi menandakan bahwa terdapatnya proses belajar mengajar. Dua unsur yaitu metode dan alat, merupakan unsur yang saling berkaitan dengan unsur-unsur lainnya. Yang berfungsi sebagai cara maupun metode untuk menyampaikan pembelajaran agar sampai kepada tujuan yang ingin di capai

Manfaat media pada proses pembelajaran untuk memperlancar komunikasi antara guru dan siswa, dan menciptakan suasana kelas menjadi lebih aktif dan tidak membosankan. Beberapa manfaat media secara khusus menurut Kemp dan Dayton adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi belajar dapat dilakukan secara serentak.
2. Proses belajar mengajar lebih menarik
3. Proses belajar mengajar lebih interaktif
4. Lebih efisien terutama terhadap waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan hasil belajar siswa
6. Bisa di lakukan dimanapun dan kapanpun
7. Menimbulkan hal-hal positif ketika proses pembelajaran

## 8. Guru lebih produktif [11]

Dari beberapa penjelasan di atas bisa kita ambil kesimpulan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru maupun siswa dalam memudahkan proses pembelajaran, adanya variasi-variasi baru, dan juga membuat kelas lebih aktif sehingga siswa maupun guru tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Dan juga sebagai guru harus bisa lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan atau mengembangkan media pembelajaran, apalagi di era teknologi sekarang ini yang memudahkan manusia dalam melakukan apapun

## **2.2. Kisah Teladan Luqman Al-Hakim**

### **2.2.1. Biografi Luqman AL-Hakim**

Cerita yang terkandung di dalam Al-Qur'an adalah kisah yang sudah pasti benar, memiliki berbagai kandungan arti dan kisah dengan alur cerita yang sangat menarik, kisah teladan di dalam Al-Quran bisa menjadi contoh untuk kita semua sehingga menjadi pelajaran hidup yang bisa kita praktikkan baik di masyarakat maupun di dunia pendidikan, dan bisa menjadi pedoman bagi orang tua maupun guru untuk mendidik anak-anaknya menjadi anak yang shaleh

Di antara banyaknya kisah yang terdapat dalam Al-Quran, salah satunya ialah kisah seseorang bijak yang memberikan nasihat kepada anaknya. Dialah Luqman Al-Hakim.

Nama lengkap Luqman Al-Hakim adalah Luqman bin Ba'urun bin Nahur Bin Tarakh. Ia hidup sebelum dibangkitnya Nabi Daud. Ia memberi fatwa sebelum dibangkitkannya Nabi Daud, akan tetapi setelah Nabi Daud diangkat menjadi rasul Allah, beliau berhenti memberi fatwa dan berguru kepada nabi Daud. Luqman al-Hakim merupakan anak dari saudara Nabi Ayyub, Beliau termasuk kedalam bangsa yang berkulit hitam dari negeri Nuwabi, Sudan, Mesir. Beliau bertemu dengan Nabi Daud dan mendapat pendidikan dari padanya. Kemudian Allah SWT memberikan kelebihan kepada beliau dengan memiliki akal yang cerdas, bijaksana terhadap ilmu serta teguh terhadap pendirian

### **2.2.2. Bentuk kecerdasan spiritual yang di ajarkan oleh Luqman Al-Hakim**

#### **1. Larangan untuk berbuat syirik**

Luqman berkata kepada anaknya bahwa perbuatan syirik itu adalah hal yang sangat di benci oleh Allah SWT dan merupakan kezaliman yang sangat besar. Perbuatan syirik dapat menyebabkan dosa besar. karna perbuatan syirik ini termasuk kedalam menyamakan kedudukan Allah dengan lainnya. seperti yang kita ketahui bahwasanya Allah adalah Maha yang esa, tiada tuhan selain Allah

#### **2. Percaya terhadap pembalasan dari Allah SWT**

Luqman al-Hakim berkata kepada anaknya, walaupun ada perbuatan sebesar biji sawi, baik itu perbuatan yang menimbulkan kebaikan maupun kesalahan sekalipun, sesungguhnya Allah akan membalasnya, jika yang di lakukannya baik maka Allah akan membalasnya dengan hal baik, begitu sebaliknya jika kita melakukan hal buruk maka Allah akan membalas dengan hal buruk juga. Dapat disimpulkan bahwa sesungguhnya segala perbuatan akan mendapat balasan yang setimpal di hari kiamat kelak. Oleh karena itu, kita sebagai manusia berusaha untuk selalu berbuat baik agar Allah SWT membalasnya dengan hal baik juga nantinya

### 3. Suruhan untuk mengerjakan shalat

Shalat merupakan kewajiban kita sebagai umat Muslim. Shalat juga bisa menjadi saran untuk pengobatan penyakit hati dan penyembuhan penyakit mental. Setelah melaksanakan shalat tentunya kita akan merasakan ketenangan. Shalat menjadi kunci diterimanya semua amal ibadah manusia, dengan shalat kita juga akan dijauhi oleh hal yang keji dan munkar

### 4. Amar ma'ruf dan nahi munkar

Luqman Al-Hakim juga menjelaskan hendaknya sebagai seorang Muslim untuk selalu berbuat baik dan menjauhi perbuatan yang mungkar, karena hal mungkar dapat membinasakan kita apabila melakukannya dan akan dimasukkan kedalam neraka. Untuk perbuatan ma'ruf sebaiknya

dilakukan sesuai dengan kesanggupan kita masing-masing tanpa adanya paksaan

5. Suruhan untuk bersabar

Sabar merupakan menahan diri untuk mencapai suatu hal yang baik. Sabar bisa di artikan penuh kerelaan atas apa yang sudah dikehendaki oleh Allah. Ketika terkena musibah, maka hendaklah bersabar dan menerima dengan lapang dada terhadap kehendak yang sudah di tetapkan oleh Allah SWT, tidak berputus asa, dan tetap bersikap optimis.

6. Larangan untuk tidak bersikap sombong

Salah satu bencana yang ditimpa oleh manusia merupakan memiliki sifat sombong. Sombong adalah meremehkan orang lain. Orang yang sombong selalu merasa diri sendiri paling benar. Salah satu cara untuk menghalau sifat sombong adalah dengan selalu intropeksi terhadap diri sendiri dan merasa bahwasanya diri kita masih banyak memiliki kekurangan.

7. Lemah lembuh dalam berbicara

Orang yang selalu bersikap sederhana akan di jauhkan dari fitnah dan dari kejahatan-kejahatan lainnya. Salah satunya adalah sederhana ketika bertutur kata. Yaitu jangan berlebihan dalam bertutur kata, lemah lembut

terhadap orang tua, guru, sahabat, maupun teman, tidak berkata kasar dan selalu menjaga kesopanan terhadap siapapun

## **2.3. Vidio Animasi 2D**

### **2.3.1. Vidio Animasi**

Menurut bahasa *Latin* vidio merupakan “*Vidi*” atau “*Visum*” yang berarti penglihatan atau melihat

Menurut Agnew&Kallerman vidio merupakan salah satu media digital yang didalamnya tersusun beberapa gambar-gambar sehingga menjadi sebuah ilusi yang bergerak

Menurut seorang ahli berpendapat bahwa vidio adalah sebuah rekaman dari beberapa gambar yang memiliki suara sehingga mampu menampilkan gambar yang seolah-olah seperti nyata

Adapun Animasi itu sendiri berasal dari bahas Latin yaitu “*anima*” dapat di artikan sebagai jiwa, hidup maupun semangat.

Sedangkan pengertian Animasi itu sendiri adalah proses merekam dan memainkan secara ulang serangkaian gambar-gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang mampu menghidupkan suatu gambar

Dapat kita ambil kesimpulan bahwa animasi adalah gabungan dari berbagai rangkaian gambar yang di dalamnya juga terdapat media audio

maupun visual sehingga mampu menampilkan gambar yang seolah-olah seperti nyata [12]

### 2.3.2. Video Animasi 2D

Animasi 2D ini lebih dikenal sebagai animasi filem kartun, untuk teknik pembuatannya masih menggunakan teknik *hand draw*. Di dalam animasi itu sendiri terdapat yang namanya karakter, karakter itu seperti orang, hewan, maupun objek lainnya yang di tuangkan dalam bentuk sebuah gambar. Sehingga Pemanfaatan animasi pada video mampu memberikan daya tarik sendiri. [13]

Animasi 2D adalah salah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu (*axis*) dua yaitu X dan Y. animasi ini lebih dikenal sebagai animasi manual di karenakan proses pembuatan awalnya di mulai dengan menggambar di atas kertas lalu di scan dan di masukkan kedalam pc/computer/laptop sehingga menjadi suatu file.[14]

Berbeda dengan animasi 3D yang bisa di lihat dari beberpa sisi, Animasi 2D ini hanya bisa dilihat dari depan saja. Untuk karakter animasi sekarang ini ada perubahan tersendiri, dimana pada awalnya masih mempunyai prinsip yang sederhana, untuk sekarang telah terbagi dalam berbagai jenis animasi salah satunya adalah animasi 2D. [15]

## 2.4. Metode Frame By Frame

### 2.4.1. Definisi Frame by Frame

Ketika proses perancangan Animasi berlangsung, terdapat beberapa jenis metode yang bisa digunakan dalam proses perancangan animasi yang akan dibuat, salah satunya adalah metode *Frame by Frame*. Ada beberapa tahap yang bisa dilakukan ketika menggunakan Metode *Frame by Frame* yaitu objek yang ingin digerakkan di atur terlebih dahulu yang dilakukan secara manual mengikuti sebuah *frame* yang telah ditentukan sehingga menghasilkan perubahan gambar secara beraturan. Semakin banyak *frame* yang digunakan maka semakin halus animasi yang dihasilkan

Metode *Frame by Frame* diterapkan ketika proses menggambar secara manual. Pada metode *Frame by Frame* ini, setiap perubahan gerakan pada objek di atur sesuai keinginan masing-masing dan di letakkan secara berurutan pada *frame* yang telah ditentukan [16]

### 2.4.2. Langkah-langkah menggunakan metode Frame by Frame

Langkah-langkah dalam pembuatan animasi menggunakan metode *frame by frame*:

1. Membuat gambar secara manual dengan bentuk berbeda dan memiliki alur yang bisa disusun dari gambar pertama hingga akhir.

2. Meletakkan gambar secara berurutan kedalam *frame* dan setiap *frame* tersebut tetap berapa pada satu layer
3. Pada setiap *frame* menambahkan titik *keyframe* yang sudah diberikan gambar
4. Memilih efek untuk di gunakan Pada *keyframe* yang telah diberikan gambar
5. Menentukan durasi waktu motion pada titik *keyframe* untuk gambar yang sudah di diletakkan dalam sebuah layer

#### **2.4.3. Kelebihan Dan Kekurangn Metode *Frame By Frame***

Adanya metode-metode yang di rancang tentunya memudahkan kita untuk merancang video animasi khususnya animasi 2D, salah satunya yaitu metode *frame by frame*. Tentunya juga pada setiap metode-metode yang telah di rancang memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Menurut penelitian yang sudah pernah di teliti terdahulu yang di lakukan oleh Waris Pramono, M. Suyanto, dan Amir Fatah Sofyan dengan judul penelitian “Perbandingan metode *Frame by Frame* dan *Expression* dalam pembuatan Animasi 2D. Mendapatkan hasil bahwa:

1. Metode *expression* lebih cepat melakukan render preview di bandingkan dengan metode *frame by frame*, baik di computer spesifikasi menengah maupun spesifikasi tinggi.

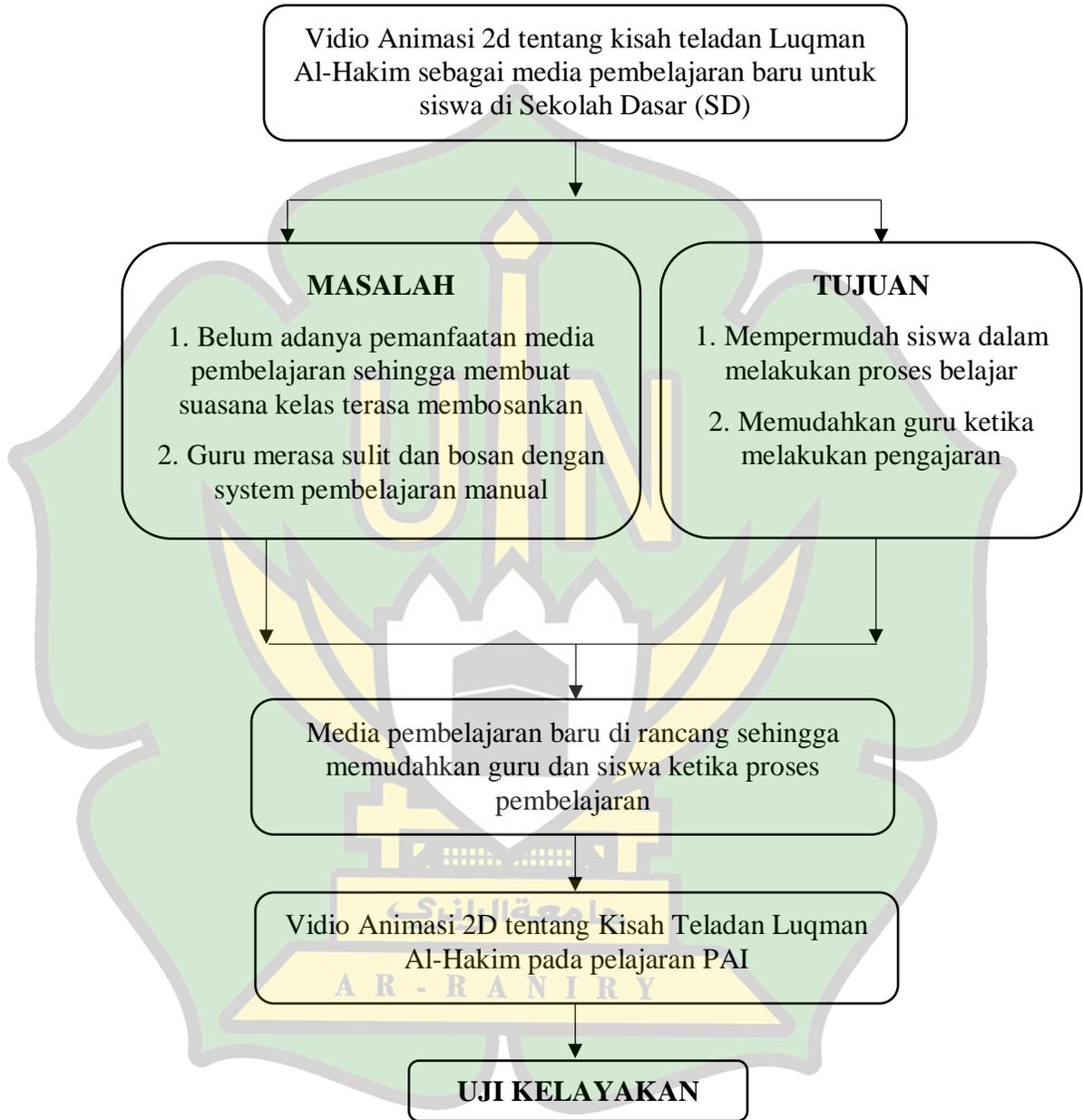
2. Metode *expression* juga lebih unggul di bandingkan *frame by frame* pada *render process*, untuk computer spek menengah metode *expression* lebih cepat 13 menit dan untuk computer spek tinggi, metode *expression* maupun *frame by frame* sama-sama memerlukan waktu selama 17 menit.
3. Ukuran file yang di hasilkan metode *expression* lebih kecil daripada metode *frame by frame*
4. Komputer spek menengah maupun spekk tinggi.
5. Pada proses editing, metode *expression* masih membuhkan *keyframe* [17]

Seperti yang kita liat dari kesimpulan sebuah penelitian yang sudah di lakukan di atas bahwa metode *expression* lebih unggul daripada metode *frame by frame*. Dari beberapa kekurangan dan kelebihan di antara 2 metode di atas, saya sendiri akan mengkaji lebih dalam lagi tentang metode *frame by frame* ini, dimana saya juga akan melakukan uji kelayakan apakah cocok di terapkan perancangan media video animasi 2D tentang Luqman al-Hakim sebagai media pembelajaran baru di sekolah menggunakan metode tersebut.

## 2.5.Kerangka Teoristis

Penelitian ini berawal dari belum adanya media pembelajaran baru seperti Media Vidio Animasi 2D yang bisa di terapkan apalagi pada zaman moderen ini. Dengan adanya media video animasi 2d ini bertujuan untuk mempermudah sistem pembelajaran di kelas dan adanya variasi-variasi baru dalam pembelajaran sehingga guru dan siswa tidak merasa bosan.





**Gambar 2.1 Kerangka Teoritis Media Pembelajaran**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini diperlukan data yang berkaitan dengan tema yaitu **“Perancangan Vidio Animasi 2D Tentang Kisah Teladan Luqman Al-Hakim Sebagai Media Pembelajaran PAI Menggunakan Metode Frame By Frame”**, disini peneliti menggunakan metode pendekatan kuantitatif.

Pendekatan kuantitatif adalah Pendekatan yang datanya bersifat kuantitatif atau angka-angka, statistika maupun codingan yang dapat dikuantifikasikan. Data tersebut berbentuk variabel-variabel dan operasionalisasinya dengan skala ukuran tertentu, misalnya skala nominal, ordinal, interval dan ratio. [18]

Apabila yang di gunakan adalah pendekatan kuantitatif maka teknik di dalamnya terdapat observasi yang terstruktur, survey yang menggunakan kuesioner, serta eksperimen maupun eksperimen semu.

#### **3.2. Tempat Dan Waktu Penelitian**

##### **3.2.1. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri Bungie pada materi kisah teladan Luqman Al-Hakim. Alasan peneliti memilih di SD Negeri bungie karena lebih fokus untuk melihat penerapan sistem pembelajaran

dengan menggunakan media pembelajara baru di sekolah tersebut. Dikarenakan belum adanya penerapan system media pembelajaran di sekolah tersebut adanya, peluang bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang bertujuan seperti apa yang sudah di paparkan peneliti pada Bab 1.

- **Populasi Dan Sampel**

Jumlah keseluruhan siswa pada SD Negeri Bungie kurang lebih berjumlah 123 siswa, maka dari itu peneliti mengambil sampel pada kelas V dengan jumlah 15 siswa sekaligus akan menjadi responded.

### **3.2.2. Waktu Penelitian**

Untuk penelitian ini memerlukan waktu 3 hari yaitu pada 22-24 November 2023. Dalam waktu 3 hari peneliti melakukan observasi lapangan dan melakukan wawancara kepada para guru yang bersangkutan dan juga siswa kelas V, melakukan analisis data-data, sampai menyusun laporan dari hasil penelitian yang telah dilakukan

### **3.3. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang diperlukan, maka peneliti menggunakan 3 metode dalam pengumpulan data di antaranya adalah [19]:

### 3.3.1. Interview (Wawancara)

Teknik satu ini biasanya dilakukan secara *face to face*, antara satu orang dengan orang lainnya. Baik dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Biasanya yang mewawancarai akan mengajukan beberapa pertanyaan terhadap orang yang diwawancarai dan hasil dari wawancara tersebut bisa menjadi sebuah pedoman atau pijakan untuk melakukan penelitian.

### 3.3.2. Kuesioner ( Angket )

Angket adalah suatu kegiatan untuk pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis oleh responden. Persentase analisis respon siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase score

F = Total score yang diperoleh

N = Total score maksimal

**Tabel 3.1 Persentase Angket Respon**

Persentase (%)	Kriteria
76-100%	Sangat Setuju
61-75%	Setuju
46-60%	Cukup
31-45%	Tidak Setuju
<30%	Sangat Tidak Setuju

### 3.3.3. Observasi

Pada tehnik observasi ini kita akan turun kelapangan langsung untuk mengamati permasalahan yang ada. Observasi pada penelitian ini dilakukan di SD Negeri bungie yang terletak di kabupaten Pidie, Provinsi Aceh. Informasi ini di dapat dari pengamatan langsung di tempat penelitian seperti tingkah laku belajar dan minat belajar anak-anak murid kelas 5 SD terhadap materi tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim

### 3.4. Teknik Analisis Data

#### Validasi

Validasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu produk yang dibuat berdasarkan pendapat validator terhadap video animasi 2D Tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim. Berikut merupakan tabel skala penilaian

**Table 3.2 skala penilaian validalitas**

Skor	Kategori
10	Bisa digunakan tanpa adanya revisi
8	Bisa digunakan dengan revisi sedikit
6	Bisa digunakan dengan revisi banyak
4	tidak bisa di gunakan

Kemudian data hasil lembar validasi Tim ahli akan di analisis dengan Membuat tabel penilaian, Menentukan kategori skor dengan ketentuan skor yang telah ditetapkan, Menjumlahkan skor yang diperoleh dari tiap-tiap kategori, memasukkan skor tersebut kedalam rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase score

F = Total score yang di capai

N = Total score maksimal

Kriteria untuk persentase lembar validasi sebagai berikut:

**Table 3.3 Persentase Lembar Validasi**

Persentase (%)	Kriteria
76-100%	Sangat Setuju
61-75%	Setuju

46-60%	Cukup
31-45%	Tidak Setuju
<30%	Sangat Tidak Setuju

### 3.5. Metode Perancangan

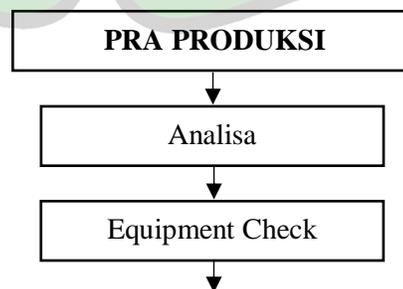
#### 3.5.1. Tahapan Perancangan

Dalam Perancangan Video Animasi 2D ini, digunakan metode *Frame by Frame*. Tahapan pembuatan video animasi 2D yang harus dilakukan terdiri dari beberapa tahap di antaranya tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Berikut ini untuk beberapa ketika dalam proses perancangan:

#### 3.5.2. Tahap pra produksi

Sebelum proses produksi dilakukan maka ada beberapa tahapan pasca produksi, pada tahap ini terdiri dari 3 tahapan yaitu:

**Table 3.4 Tahapan Pra Produksi**



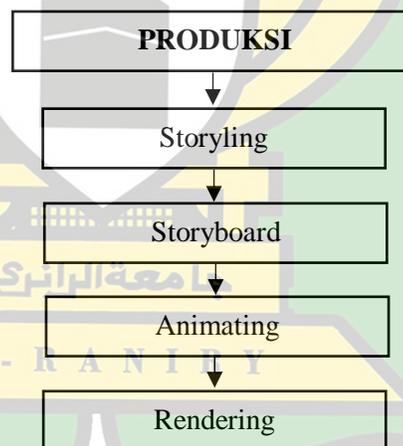
## Modelling

1. **Analisa Animasi**, menganalisis dan menentukan konsep yang akan di buat untuk merancang animasi
2. **Equipment Check**, persiapan alat beserta bahan yang akan di gunakan ketika proses perancangan
3. **Modelling**, membuat model karakter yang akan di buat

### 3.5.2.1. Tahap Produksi

Pada tahap ini terdiri dari 4 tahapan yaitu:

**Table 3.5 Tahapan Produksi**



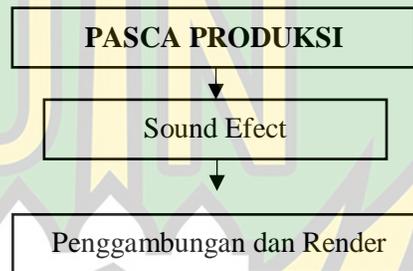
1. **Storyling**, menyusun cerita
2. **Storyboard**, menggambar secara manual tentang cerita apa yang akan di rancang
3. **Animating**, proses penggerakan model dengan memberikan animasi

4. **Rendering**, penyempurnaan tahap akhir animasi dan melakukan rendering

### 3.5.3. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap ini terdiri dari 2 tahapan yaitu:

**Tabel 3.6 Tahapan Pasca Produksi**

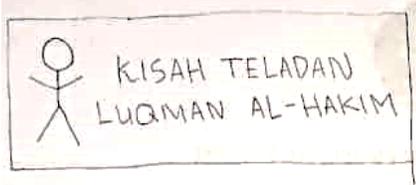
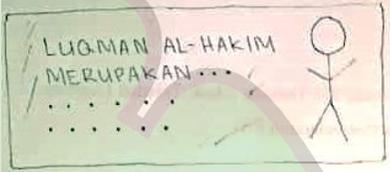
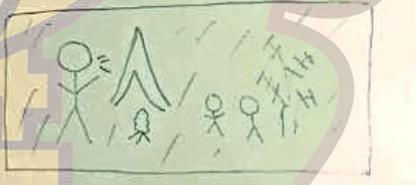
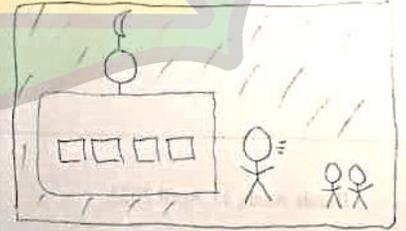


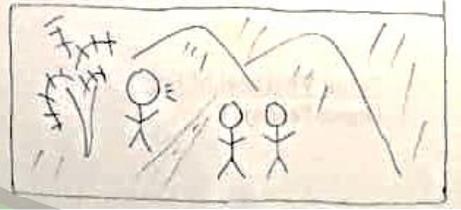
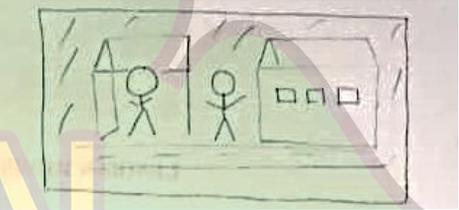
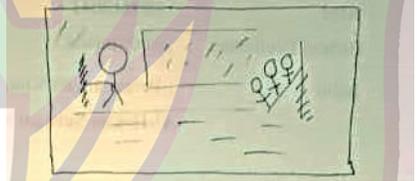
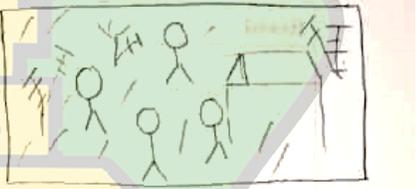
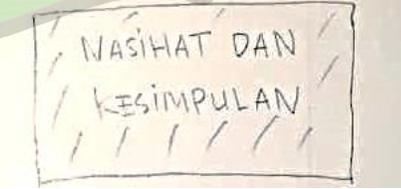
1. **Sound Effect**, menambahkan suara tertentu yang berkenaan dengan animasi yang dibuat
2. **Penggabungan dan render akhir**, menggabungkan semua scene yang telah dibuat hingga menjadi satu dan melakukan rendering akhir untuk mengekspor video dengan menentukan format file dan ukuran file tersebut. [20]

### 3.6. Story Board

**Tabel 3.5 Story Board**

No.	Keterangan	Gambar
-----	------------	--------

1.	Tampilan Opening yang menampilkan judul dari video pembelajaran yaitu “Kisah Teladan Luqman Al-Hakim”	
2.	Menjelaskan tentang biografi Luqman Al-Hakim	
3.	Bentuk kecerdasan spiritual “larangan untuk berbuat syirik”	
4.	“Percaya Terhadap Pembalasan Allah SWT”	
5.	“Suruhan untuk mengerjakan Shalat”	

6.	<p><b>“Amar Ma’ruf Nahi Munkar”</b></p>	
7.	<p><b>“Suruhan Untuk Bersabar”</b></p>	
8.	<p><b>“Larangan untuk tidak bersifat sombong”</b></p>	
8.	<p><b>“Lemah Lembut Dalam Berbicara”</b></p>	
10.	<p>Penutup berupa Nasihat dan Kesimpulan dari isi video</p>	

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHSAN

#### 4.1. Hasil Penelitian

##### 4.1.1. Ahli Media

Tujuan dari penilaian yang didapatkan dari para ahli yaitu mengetahui kelebihan dan kekurangan pada video animasi 2D tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim yang telah dirancang. Hasil dari pengisian angket yang dilakukan oleh ahli media, pada tabel di bawah ini.

Nama ahli media: Raihan Islamadina S.T, M.T.

Tanggal: 19 November 2023

**Tabel 4.1 Angket Ahli Media**

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Font yang digunakan di dalam video mudah dibaca				✓	
2	Animasi dan pembahasan yang di tampilkan sesuai dengan materi kisah teladan Luqman Al-Hakim					✓
3	Kecocokan Warna, desain, dan tulisan sesuai dan mengikuti perkembangan zaman.					✓
4	Tampilan di setiap scene di desain dengan sangat menarik					✓
5	Video dapat digunakan bagi siswa maupun umum					✓
6	Alur Video yang dirancang mudah dipahami					✓
<b>Total score yang di dapat</b>		<b>29</b>				
<b>Total score maksimal</b>		<b>30</b>				

Adapun hasil berdasarkan dari ahli angket media oleh ibu Raihan Islamadina S.T.,M.T. Dari 6 point pernyataan di atas dapat dilihat dari table 4.1 bahwa jumlah score keseluruhan yang di dapat adalah 29, maka jumlah keseluruhan score di kali 100 di bagi total keseluruhan score yaitu 30, dengan rumus  $p = \frac{29}{30} \times 100$  sehingga menghasilkan jumlah presentase 96,6%. Dapat disimpulkan bahwa media keseluruhan dinilai oleh ahli media mulai dari tampilan mencapai sangat setuju atau sudah sesuai, dan Video animasi 2D dapat digunakan

#### 4.1.2. Ahli Materi

Tujuan dari penilaian yang didapatkan dari para ahli yaitu mengetahui kelebihan dan kekurangan materi pada video animasi 2D tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim yang telah dirancang. Hasil dari pengisian angket yang dilakukan oleh guru PAI sebagai ahli materi, pada tabel di bawah ini

Nama ahli materi: Muhar Ramiati, S.Pd.I, MA.

Tanggal: 19 November 2023

**Tabel 4.2 Angket Ahli Materi**

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Materi sesuai dengan standar kompetensi					✓

3	Animasi dan pembahasan yang di tampilkan sesuai dengan materi kisah teladan Luqman Al-Hakim				✓	
4	Materi yang disajikan dapat menambah kemampuan peserta didik					✓
<b>Total score yang di dapat</b>		<b>19</b>				
<b>Total score maksimal</b>		<b>20</b>				

Adapun hasil berdasarkan dari angket materi oleh ibu Muhar Ramiati, S.Pd.I, MA. Dari 4 point pernyataan dapat dilihat dari tabel diatas bahwa jumlah nilai keseluruhan adalah 19, maka jumlah keseluruhan score di kali 100 di bagi total keseluruhan score yaitu 20, dengan rumus  $p = \frac{19}{20} \times 100$  sehingga menghasilkan jumlah presentase 95%, dapat disimpulkan bahwa materi yang di tampilkan keseluruhan dinilai oleh ahli materi sudah sesuai berdasarkan kurikulum pelajaran anak sekolah dasar. Penilaian ahli media dilakukan oleh dosen UIN-Ar-raniry yaitu ibu Raihan Islamadina, S.T., M.T. Pada bagian ahli materi kepada ibu Muhar Ramiati, S.Pd.I, MA. Setelah mencari persentase dari kedua penilaian, diperoleh rata-rata sebesar 29 dan 19 dengan presentasi 96,6% untuk ahli media dan untuk ahli materi sebesar 95%. Berdasarkan penilaian keduanya, maka media animasi 2D tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim termasuk dalam kriteria sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa Video Animasi 2D tentang Kisah Teladan Luqman Al-Hakim layak digunakan untuk siswa.

### 4.1.3. Hasil Respon Siswa

Berdasarkan hasil yang didapatkan, diketahui bahwa Vidio animasi 2D tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim, berhasil menarik minat siswa kelas V (sekolah dasar). Hal ini berdasarkan hasil dari analisis tanggapan siswa, Dari 15 point pernyataan dapat dilihat dari table di bawah bahwa jumlah nilai keseluruhan adalah 706, maka jumlah keseluruhan score di kali 100 di bagi total keseluruhan score yaitu 750, dengan rumus  $p = \frac{706}{750} \times 100$  sehingga menghasilkan jumlah persentase 94, 13%. Berdasarkan poin persentase, nilai tersebut masuk dalam kategori sangat setuju. Berdasarkan hal tersebut maka video animasi 2D tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim layak digunakan untuk siswa.

**Tabel 4.3 Hasil Respon Siswa**

NOMOR	NAMA	P/L	SOAL										TOTAL	JUMLAH PRESETASE
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AURA JIHAN FAZILLA	P	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
2	ANNISA MAGFIRAH	P	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	46	92%
3	AQILA KHANZA AZZAHRA	P	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	46	92%
4	AKIFA NAILA	P	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	46	92%
5	CUT JANNATI	P	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	47	94%
6	KALILA RIFDA	P	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	47	94%
7	LAILIZA MUNIRA	P	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48	96%
8	LISA SABILA	P	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	48	96%
9	M. FALIQ ILMI	L	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	47	94%
10	MUHAMMAD NABIL	L	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	47	94%
11	MUHAMMAD ARKAN SAUQI	L	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	47	94%
12	MUHAMMAD FAIRUZI	L	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	47	94%
13	SARAYULIS	L	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	48	96%
14	ZIKRA ALIYA	L	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	46	92%
15	ZAHIRA FEBRIANA	P	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	47	94%
JUMLAH TOTAL PRESENTASE												706	94.13%	
RATA RATA PRESENTASE														

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian melakukan observasi dan angket langsung ketempat penelitian yaitu SD Negeri Bungie,

mengenai metode pembelajaran video animasi 2D tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim yang dirancang menggunakan metode Frame By Frame. Dari hasil observasi dan angket tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa SD Negeri Bungie membutuhkan metode menonton sambil belajar untuk mata pelajaran PAI terkhususnya untuk mengenal materi kisah teladan Luqman Al-Hakim. Langkah selanjutnya adalah membuat tampilan video animasi 2D seperti opening yang berisi judul dari materi yang Akan di buat, isi materi, serta penutup yang berisi nasihat dan kesimpulan. Selanjutnya adalah tahap validasi. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi terhadap desain video animasi 2D tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim untuk menguji kelayakan video animasi 2D, validasi dilakukan oleh seorang ahli media untuk menilai kelayakan pada video animasi 2D yang sudah dirancang seperti ketepatan tata karakter animasi pada setiap tampilan video animasi 2D yang di buat, ketepatan pemilihan warna desain tampilan, ketepatan pemilihan warna background, keserasian antara warna huruf dengan background, ketepatan ukuran gambar yang ditampilkan. Video animasi 2D yang dibuat menggunakan animaker.

## **4.2. Pembahasan**

### **4.2.1. Hasil Observasi Dan Wawancara**

#### **a. Hasil Observasi**

Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi langsung dengan mendatangi beberapa siswa SDN Bungie pada kelas V, hasil dari observasi tersebut yaitu peneliti menerapkan langsung video animasi 2D kepada guru dan siswa-siswi yang ada di SDN Bungie, peneliti melihat bagaimana proses belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI itu kurang menarik, dimana beberapa siswa yang di observasi mengatakan bahwa pelajaran sejarah itu sangat membosankan apabila guru selalu menggunakan metode ceramah dan teori pada saat proses belajar mengajar dikelas. Berdasarkan observasi dari beberapa siswa peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya Vidio animasi 2D pada mata pelajaran PAI tujuannya agar siswa kedepannya lebih aktif dan termotivasi dalam memahami mata pelajaran PAI terkhusus pada materi kisah teladan Luqman Al-Hakim.

b. Hasil Wawancara

Peneliti telah melakukan wawancara di SDN Bungie, khususnya pada kelas V, Adapun hasil wawancara yang didapatkan oleh peneliti: guru mengutarakan bahwa kebanyakan siswa yang sering tidak memperhatikan bahkan beberapa yang tidak menyukai mata pelajaran PAI dan selalu

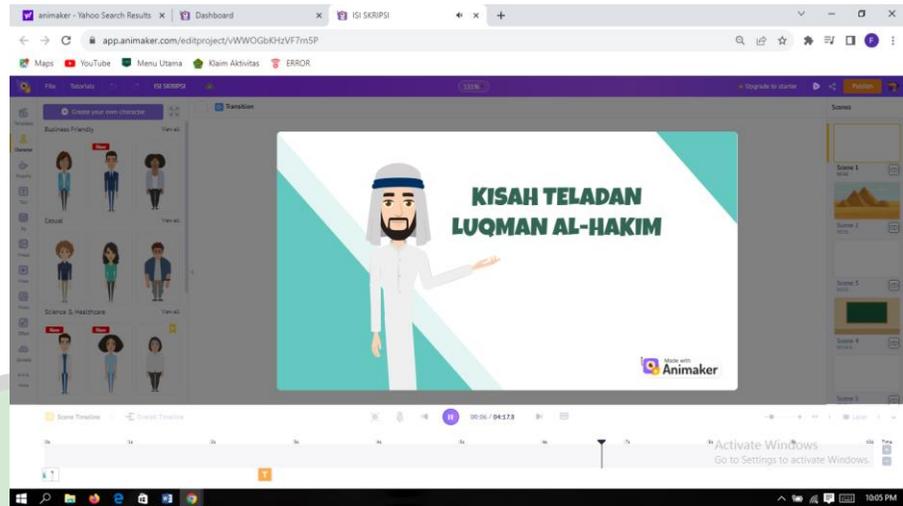
ingin istirahat ketika mata pelajaran berlangsung, ada dua metode yang digunakan oleh guru saat mengajar yakni metode ceramah dan metode teori, namun menurut guru kondisi kelas tidak aktif. Dari hasil wawancara diatas disimpulkan bahwa video Animasi 2D salah satu metode yang tepat digunakan untuk pembelajaran PAI khususnya, tujuannya meningkatkan konsentrasi siswa sehingga siswa lebih fokus untuk belajar, selain belajar siswa juga dapat menonton sehingga meningkatkan inovatif berfikir siswa, dengan tampilan Video animasi 2D yang dirancang menarik.

#### **4.2.2. Implementasi Media Pembelajaran**

##### **a. Tampilan Opening**

جامعة الرانري

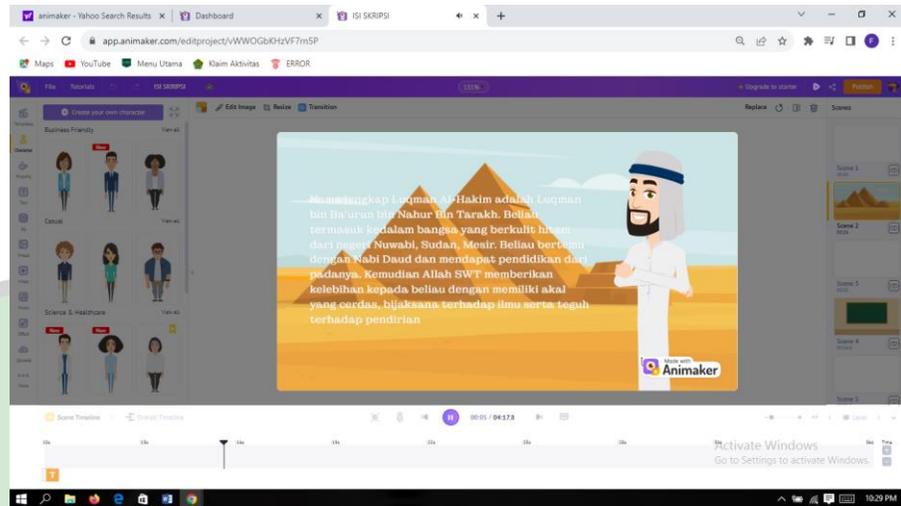
A R - R A N I R Y



**Gambar 4.1 Tampilan Opening**

Tampilan utama video animasi 2D tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim merupakan tampilan awal yang dilihat oleh siswa ketika media pembelajaran di putar. Halaman awal menampilkan informasi awal seperti judul dan juga karakter dari Luqman Al-Hakim yang sudah di animasikan.

## b. Tampilan Perkenalan

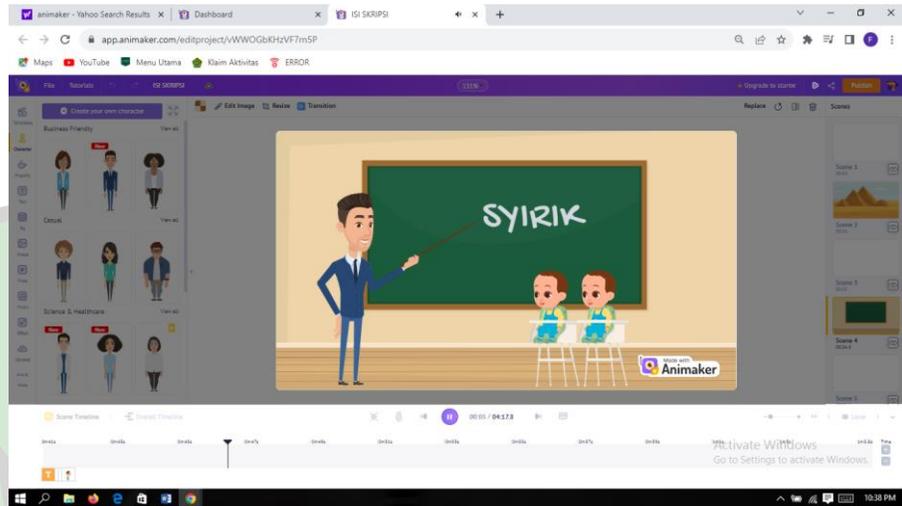


**Gambar 4.2 Tampilan Biografi**

Pada tampilan ini menjelaskan tentang biografi singkat tentang Luqman Al-Hakim, siswa bisa membaca teks yang sudah di tulis pada video untuk memahami sosok Luqman Al-Hakim sebelum melanjutkan ke slide selanjutnya yang merupakan inti sari yang akan di sampaikan kepada siswa.

جامعة الرانري  
AR - RANIRY

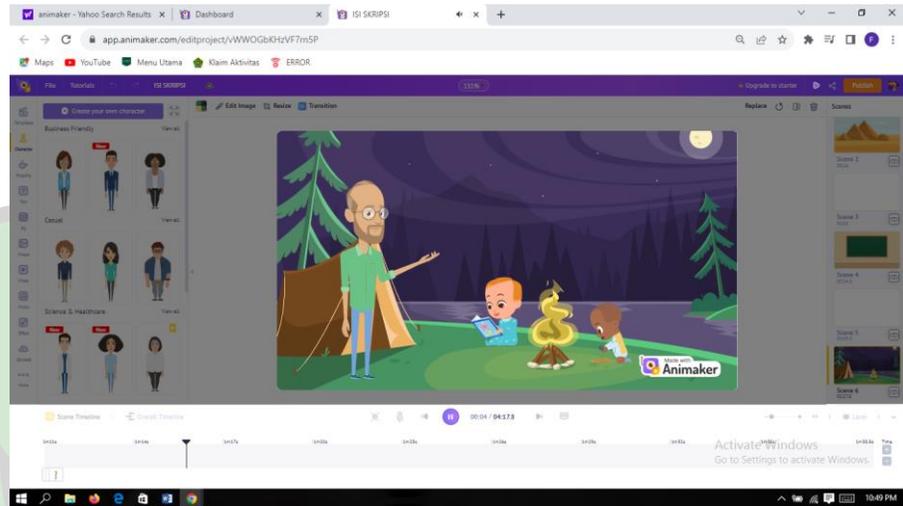
c. Tampilan Kisah Teladan Luqman Al-Hakim (Larangan untuk berbuat syirik)



**Gambar 4.3 Tampilan Materi Larangan untuk berbuat syirik**

Pada tampilan ini menjelaskan tentang larangan untuk berbuat syirik. Tampilan ini sendiri terdiri dari 3 karakter, karakter utama yaitu guru yang di animasikan sedang berada di tempat pembelajaran yang menjelaskan tentang larangan untuk berbuat syirik serta 2 karakter lagi yaitu murid sebagai orang yang mendengarkan penjelasan dari seorang guru. Pada tampilan ini juga menggunakan teks suara sehingga siswa bisa menonton sambil mendengarkan penjelasan yang diberikan.

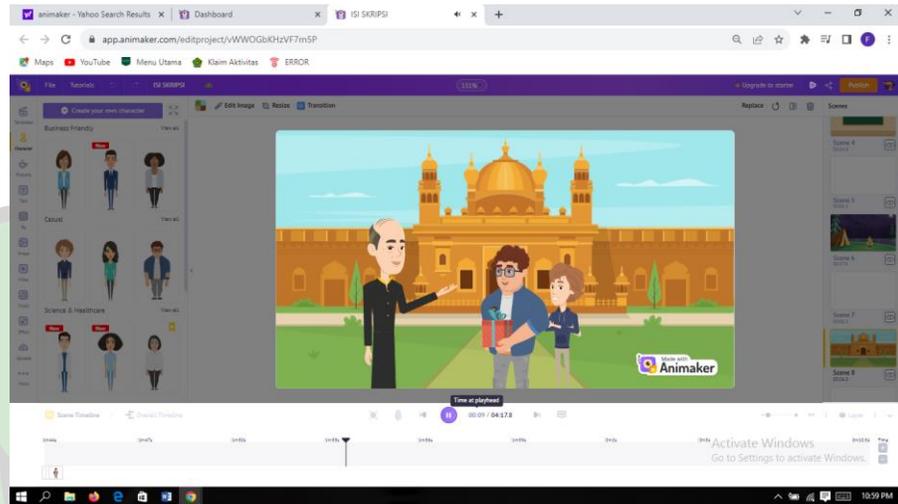
- d. Tampilan Kisah Teladan Luqman Al-Hakim (Percaya terhadap pembalasan Allah SWT )



**Gambar 4.4 Tampilan Materi Percaya terhadap pembalasan Allah SWT**

Pada tampilan ini menjelaskan tentang percaya terhadap pembalasan Allah SWT. Tampilan ini terdiri dari 3 karakter, karakter pertama yaitu Ayah Yang di animasikan seperti sedang berkemah di sebuah hutan dengan 2 karakter lagi yaitu anaknya. Seorang ayah tersebut menjelaskan kepada anaknya bahwa pembalasan Allah SWT beneran ada dan kita Akan dibalas sesuai dengan perbuatan yang kita lakukan walaupub sebesar biji sawi. Pada tampilan ini juga menggunakan teks suara sehingga siswa bisa menonton sambil mendengarkan penjelasan yang diberikan

- e. Tampilan Kisah Teladan Luqman Al-Hakim ( Suruhan untuk mengerjakan shalat )

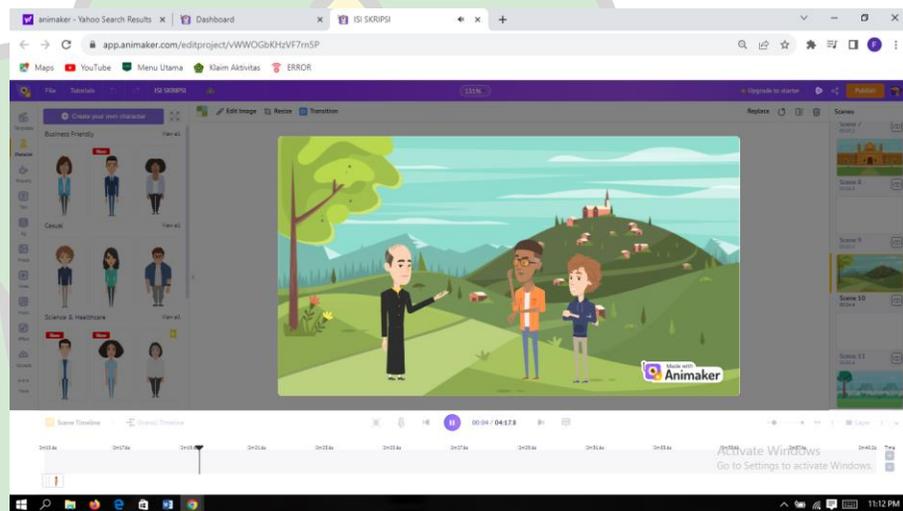


**Gambar 4.5 Tampilan Materi Suruhan untuk mengerjakan shalat**

Pada tampilan ini menjelaskan tentang suruhan untuk mengerjakan shalat. Tampilan ini terdiri dari 3 karakter, karakter pertama yaitu seorang ustad yang di animasikan Akan menuju ke masjid dan berjumpa dengan 2 karakter lainnya yaitu anak muda. Seorang ustad menjelaskan tentang suruhan untuk mengerjakan shalat kepada anak muda tersebut. Dimana shalat merupakan kewajiban kita sebagai seorang Muslim, Shalat juga bisa menjadi saran untuk pengobatan penyakit hati dan penyembuhan penyakit mental. Setelah melaksanakan shalat tentunya kita Akan merasakan ketenangan dan menjadi kunci diterimanya amal ibadah. Pada tampilan ini juga menggunakan teks

suara sehingga siswa bisa menonton sambil mendengarkan penjelasan yang diberikan.

f. Tampilan Kisah Teladan Luqman Al-Hakim ( Amar ma'ruf dan nahi mungkar )

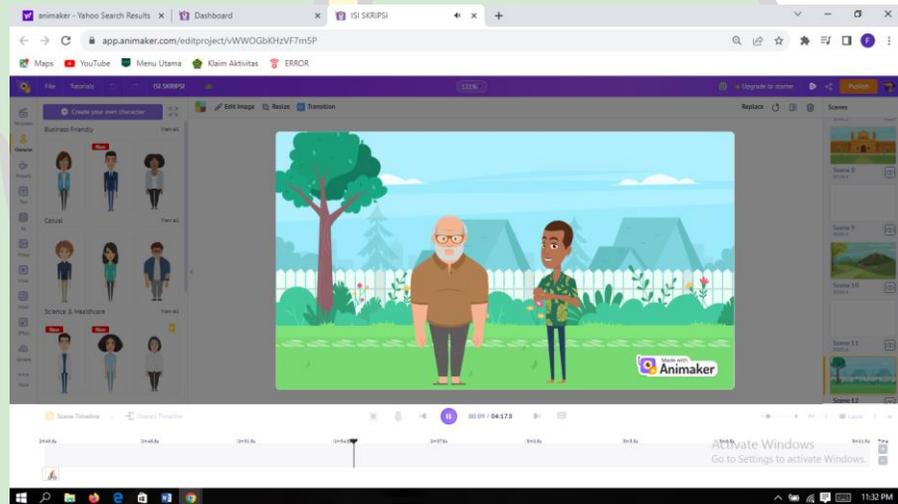


**Gambar 4.6 Tampilan Materi Amar ma'ruf dan nahi mungkar**

Pada tampilan ini menjelaskan tentang amar ma'ruf dan nahi mungkar. Tampilan ini terdiri dari 3 karakter, karakter pertama yaitu seorang ustad yang di animasikan berada di sebuah perkampungan dan berjumpa dengan 2 karakter lainnya yaitu anak muda. Seorang ustad menjelaskan tentang amar ma'ruf dan nahi mungkar. Dimana kita sebagai seorang Muslim untuk selalu berbuat baik dan menjauhi perbuatan yang mungkar, karena hal mungkar dapat membinasakan kita apabila melakukannya dan Akan dimasukkan kedalam neraka. Untuk perbuatan ma'ruf sebaiknya dilakukan sesuai dengan kesanggupan kita

masing-masing tanpa adanya paksaan. Pada tampilan ini juga menggunakan teks suara sehingga siswa bisa menonton sambil mendengarkan penjelasan yang diberikan

g. Tampilan Kisah Teladan Luqman Al-Hakim ( suruhan untuk bersabar )

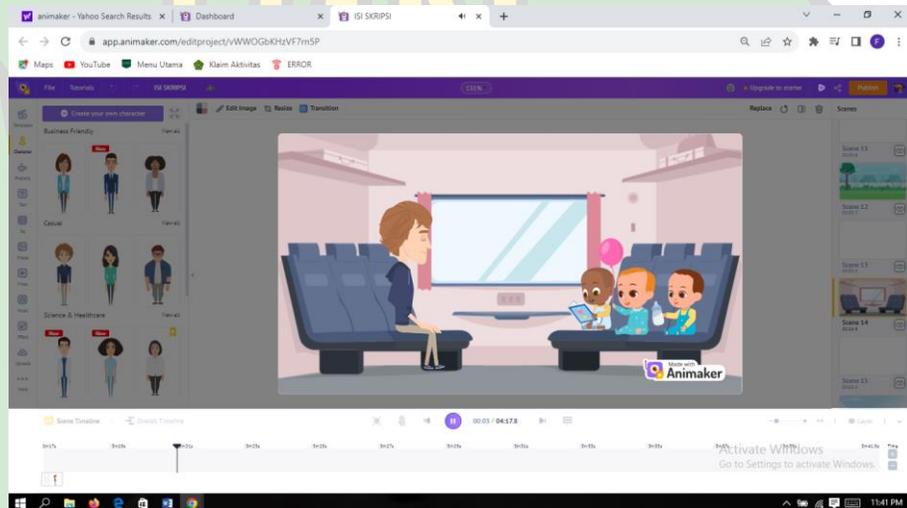


**Gambar 4.7 Tampilan Materi suruhan untuk bersabar**

Pada tampilan ini menjelaskan tentang suruhan untuk bersabar. Tampilan ini terdiri dari 2 karakter, karakter pertama yaitu seorang kakek yang di animasikan sedang bersepeda dan menjumpai karakter yang kedua yaitu temannya. Lalu kakek tersebut menjelaskan tentang suruhan untuk bersabar kepada temannya. Karena Sabar merupakan menahan diri untuk mencapai suatu hal yang baik. Ketika terkena musibah, maka hendaklah bersabar dan menerima dengan lapang dada

terhadap kehendak yang sudah di tetapkan oleh Allah SWT, tidak berputus asa, dan tetap bersikap optimis. Pada tampilan ini juga menggunakan teks suara sehingga siswa bisa menonton sambil mendengarkan penjelasan yang diberikan.

#### h. Tampilan Kisah Teladan Luqman Al-Hakim ( Larangan untuk bersifat sombong )

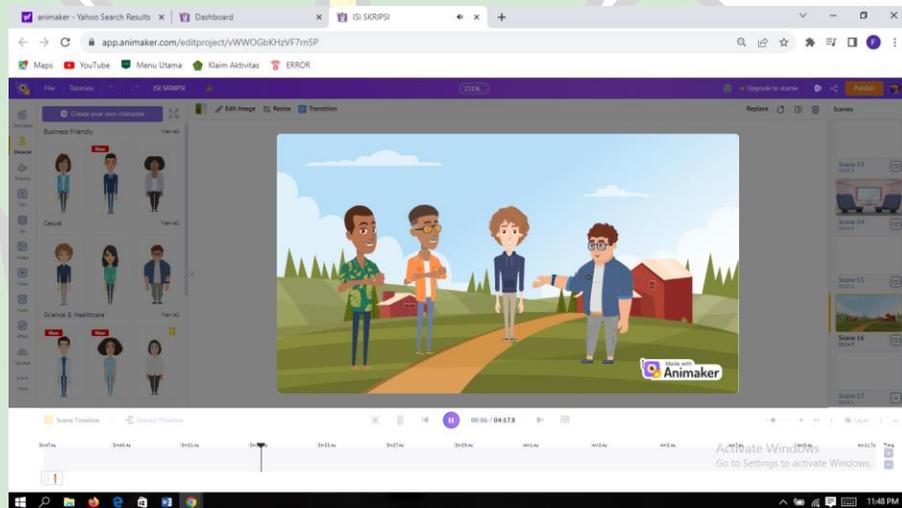


**Gambar 4.8 Tampilan Materi Larangan untuk bersifat sombong**

Pada tampilan ini menjelaskan tentang larangan untuk bersifat sombong. Tampilan ini terdiri dari 4 karakter, karakter pertama yaitu seorang abang yang dianimasikan sedang duduk bersama 3 karakter lainnya yaitu adik. Abang tersebut menjelaskan bahwa sombong itu tidak di bolehkan dan salah satu pekerjaan yang tidak di sukai oleh Allah

SWT. Pada tampilan ini juga menggunakan teks suara sehingga siswa bisa menonton sambil mendengarkan penjelasan yang diberikan.

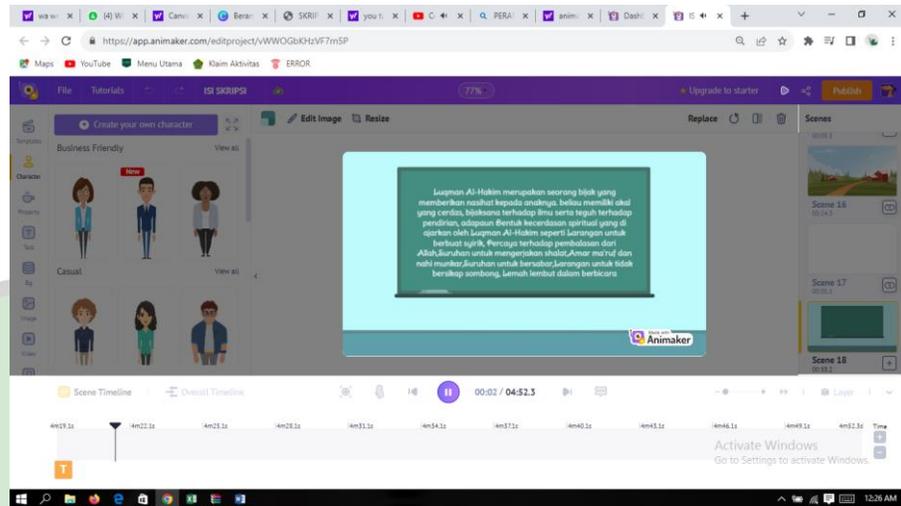
- i. Tampilan Kisah Teladan Luqman Al-Hakim ( lemah lembut dalam berbicara )



**Gambar 4.9 Tampilan Materi lemah lembut dalam berbicara**

Pada tampilan ini menjelaskan tentang lemah lembut dalam berbicara. Tampilan ini terdiri dari 4 karakter yang di animasikan sebagai 4 sekawan yang sedang berbicara di sebuah perkampungan. Lalu salah satu karakter tersebut menjelaskan pentingnya lemah lembut dalam berbicara. Pada tampilan ini juga menggunakan teks suara sehingga siswa bisa menonton sambil mendengarkan penjelasan yang diberikan.

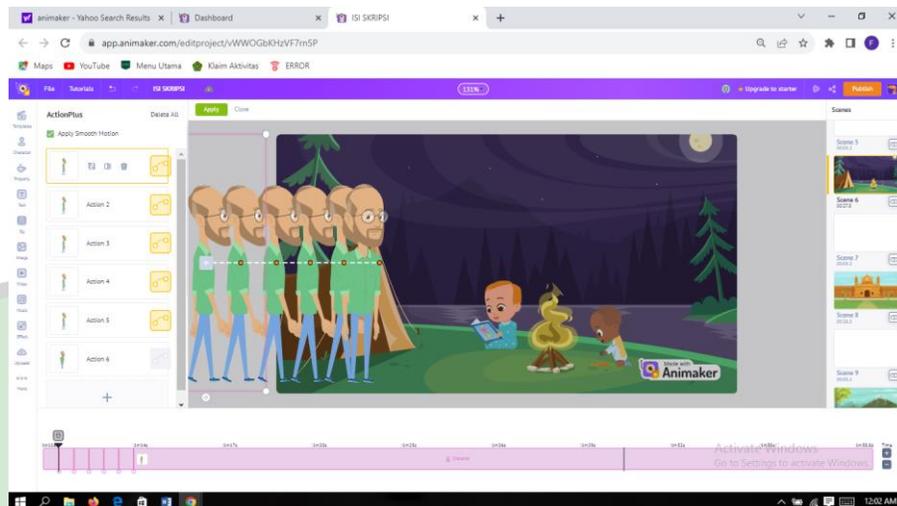
## j. Nasihat Dan Kesimpulan



**Gambar 4.10 Tampilan Nasihat Dan Kesimpulan**

Pada tampilan terakhir berisi tentang nasihat dan kesimpulan dari isi materi keseluruhan kisah teladan Luqman Al-Hakim. Dimulai dari biografi singkat tentang Luqman Al-Hakim serta bentuk-bentuk kecerdasan spriritual dari kisah teladan Luqman Al-Hakim tersebut. Tampilan ini menjadi tampilan penutup dari Vidio Animasi 2D tentang Kisah Teladan Luqman Al-Hakim.

### 4.2.3. Metode Frame By Frame



**Gambar 4.11 Metode Frame By Frame**

Frame By Frame merupakan metode yang saya gunakan untuk merancang animasi 2D tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim. Metode ini merupakan metode dimana kita menggabungkan beberapa frame yang sudah kita susun dan akan menjadi satu. Semakin banyak frame yang kita gunakan maka semakin bagus hasil yang kita dapatkan. Sebagai contoh seperti gambar di atas, untuk menggerakkan sebuah karakter, maka saya menggabungkan beberapa frame karakter sehingga karakter tersebut bisa bergerak. Dan itu saya lakukan di setiap slide yang saya buat untuk menggerakkan karakter pada animasi tersebut.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang sudah dilakukan maka dapat tarik kesimpulan bahwa:

1. Video animasi 2D tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim di rancang menggunakan metode *frame by frame*, perancangan yang dilakukan dengan menggabungkan beberapa frame sehingga menjadi satu untuk menggerakkan sebuah karakter animasi. Semakin banyak frame yang di gunakan maka semakin bagus hasil yang di hasilkan
2. Video animasi 2D tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim Layak digunakan Dan bisa menjadi media pembelajaran baru di SD Negeri Bungie. Berdasarkan hasil uji coba kepada siswa yang berjumlah 15 orang, Dari 15 point mendapat jumlah nilai keseluruhan score adalah 706, maka jumlah keseluruhan score di kali 100 di bagi total keseluruhan score yaitu 750, dengan rumus  $p = \frac{706}{750} \times 100$  sehingga menghasilkan jumlah persentase 94, 13%. Video animasi 2D tentang kisah teladan Luqman Al-Hakim termasuk ke dalam kelompok sangat setuju sehingga game ini layak untuk digunakan oleh siwa-siswi maupun umum

## 5.2.Saran

Setelah melakukan penelitian ini, terdapat beberapa masukan atau saran-saran yang peneliti kemukakan, di antaranya adalah:

1. Video animasi 2D yang sudah dirancang agar dapat dikembangkan lebih baik lagi sehingga dapat digunakan secara massal, baik dari segi isi materi maupun tampilan video
2. Menambah jumlah responden sehingga peneliti mendapatkan lebih banyak tanggapan agar Video animasi 2D bisa dirancang lebih baik lagi.
3. Aplikasi yang di gunakan masih bersifat online
4. Video bisa di download dengan durasi maksimal 2 menit, apabila lebih dari 2 menit maka harus menggunakan versi pro dan berbayar

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yazidul Busthomi. “Macam-Macam Bentuk Kecerdasan Spiritual Dalam Konsep Pendidikan Luqman Al-Hakim”, Vol. 6 No. 1 (2018): At-Taahdzib
- [2] Putu Jerry Radita Ponza, Nyoman Jampel, Komang Sudarma, 2018, “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”, Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 6 No. (1) Pp. 9-19
- [3] Angga Firmansyah, Mei P Kurniawan. 2013. Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul “Kancil Dan Siput”, Jurnal Ilmiah Dasi Vol. 14 No. 04 Desember 2013, Hlm 10 – 13
- [4] Hakop Walangadi Dan Wahyu Putra Pratama, 2018. “Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2d”, Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksara 201
- [5] Johannes M. Purba. “Implementasi Metode Frame By Frame Untuk Perancangan Animasi 2D Aturan Berkendara Mobil Di Jalan Tol”, Volume 4, Nomor 1, Oktober 2020
- [6] Teguh Setiadi<sup>1</sup>, Edy Siswanto<sup>2</sup>, Muhamad Arif Darmawan<sup>3</sup>. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Film 2 Dimensi Dengan Menggunakan Metode Frame By Frame”, Teknik Vol 2 No. 1 Maret 2022 Issn: 2809-9125 Issn: 2809-9095, Hal 25-32

- [7] Abdul Rahman Tibahary Dan Muliana, 2018. “Model-Model Pembelajaran”  
Inovatif Journal of Pedagogy, Volume 1, Number 1, 2018: 54-64
- [8] Asep Hermawan. “Konsep Belajar Dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali”, Jurnal  
Qathrunâ Vol. 1 No.1 Periode Januari-Juni 2014
- [9] Rifqi Festiawan. “Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran”, 2020
- [10] Tri Hapsari Utami. “Indikator Dan Tujuan Pembelajaran Dalam Rencana  
Pelaksanaan Pembelajaran”, Semnas Mipa 2010
- [11] Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran”,  
*Axiom*: Vol. Vii, No. 1, Januari – Juni 2018, P-Issn : 2087 – 8249, E-Issn: 2580 –  
0450
- [12] Muhammad Ridwan Apriansyah, Kusno Adi Sambowo, Arris Maulana.  
“Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu  
Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Jakarta”, Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil) Volume 9,  
No. 1 Januari 2020 (8-18)
- [13] Wahyu Priyoatmoko. “Pembuatan Video Animasi 2d Penyuluhan Tertib Berlalu  
Lintas Di Polres Magelang Kota Dengan Motion Graphic”, Jurnal Transformasi,  
Vol. 13, No. 1, Juni 2017 : 19 - 25
- [14] Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, Kadek Ayu Satyasusmaya Narpaduhita, Dewa  
Gede Purwita. “Perancangan Film Animasi Pendek 2d Sebagai Media Kampanye  
Penanganan Anxiety Disorder”, Jurnal Bahasa Rupa Vol. 2 No 2 - April 2019

- [15] Muhammad Iqbal Hanafri, Leofajar Gustomi, Heni Susanti. “Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2d Pada Bpjs Ketenagakerjaan”, Issn: 2088 –1762 Vol. 8 No. 1, Maret 2018
- [16] Aldina Syahfaridzah, Khairunnisa, Dharmawati. “Penerapan Metode Frame By Frame Dalam Pembuatan Animasi Tata Cara Haji Sesuai Sunnah Rasul Menggunakan Aplikasi 3dsmax”, Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Vol. 5no. 1 (April 2021)
- [17] Waris Pramono, M. Suyanto, Amir Fatah Sofyan. “Perbandingan Metode Frame By Frame Dan Expression Dalam Pembuatan Animasi Dua Dimensi”, 1-2 November 2017
- [18] Jonathan Sarwono. “Memadu Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif: Mungkinkah?, Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis, Vol. 9, No. 2, Mei 2009: 119 – 132
- [19] Ismail Suardi Wekke, dkk. “Metode Penelitian Sosial”, 2019
- [20] Agus Jayadi, Hasanuddin, Putri Ayu Firmansani. “Rancang Bangun Animasi Percakapan Bahasa Inggris Berbasis 2d Menggunakan Teknik Frame By Frame”, Vol. 2 No. 1 (2022)

## Lampiran 1: SK Penetapan Pembimbing

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: B-8993/Un.08/FTK/KP.07.6/8/2023  
TENTANG:  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIAH DAN KEGURUAN  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2020, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 550 Tahun 2022, tentang Pemberi Kuasa Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS Pada Kementerian Agama;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 12 April 2023

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk Saudara:  
1. Ridwan, M.T sebagai pembimbing pertama  
2. Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :  
Nama : Fadhil Al-Khalis  
NIM : 190212041  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Perancangan Video Animasi 2D Tentang Kisah Teladan Luqman Al-Hakim Sebagai Media Pembelajaran PAI

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester ganjil 2023/2024;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 18 Agustus 2023

  
Satrio Muluk

**AR-RANIRY**

**Tembusan**  
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;  
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;  
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;  
4. Yang bersangkutan.

## Lampiran 2: Validasi Ahli Media

**FORM PENILAIAN AHLI MEDIA**  
Vidio Animasi 2D Tentang Kisah Teladan Luqman Al-Hakim

Nama Ahli Media : Raihan Islamadina, S.T., M.T.  
Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:  
Sangat Baik Sekali = 5  
Baik Sekali = 4  
Baik = 3  
Cukup Baik = 2  
Tidak Baik = 1

Tampilan Materi Video

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Font yang digunakan di dalam video mudah dibaca				✓	
2	Animasi dan pembahasan yang di tampilkan sesuai dengan materi kisah teladan Luqman Al-Hakim					✓
3	Kecocokan Warna, desain, dan tulisan sesuai dan mengikuti perkembangan zaman.				✓	
4	Tampilan di setiap scene di desain dengan sangat					✓

	menarik					
5	Video dapat digunakan bagi siswa maupun umum					✓
6	Alur Video yang dirancang mudah dipahami					✓

Saran dari Ahli Media:

1. Bisa digunakan tanpa adanya revisi
2. Bisa digunakan dengan revisi sedikit
3. Bisa digunakan dengan revisi banyak
4. Tidak bisa digunakan

Banda Aceh, 19 November 2023  
Ahli Media,  
  
(Raihan Islamadina, S.T., M.T.)  
NIP. 198901312020122011

**جامعة الرانيري**  
**AR - RANIRY**

### Lampiran 3: Validasi Ahli Materi

**FORM PENILAIAN AHLI MATERI**  
**Video Animasi 2D Tentang Kisah Teladan Luqman Al-Hakim**

Nama Ahli Materi : Muhar Ramiati, S.Pd.I, MA  
 Instansi : SD Negeri Bungie

Saran dari Ahli Materi:

1. Bisa digunakan tanpa adanya revisi
2. Bisa digunakan dengan revisi sedikit
3. Bias digunakan dengan revisi banyak
4. Tidak bisa digunakan

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

Sangat Baik Sekali = 5  
 Baik Sekali = 4  
 Baik = 3  
 Cukup Baik = 2  
 Tidak Baik = 1

Tampilan Materi Video

No.	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
2	Materi sesuai dengan standar kompetensi	✓				
3	Animasi dan pembahasan yang di tampilkan sesuai dengan materi kisah teladan Luqman Al-Hakim		✓			
4	Materi yang disajikan dapat menambah kemampuan peserta didik	✓				

Pidie, 15 November 2023  
 Ahli Materi,  
  
 (Muhar Ramiati, S.Pd.I, MA)  
 NIP. 198509232014062002

**جامعة الرانيري**  
**AR - RANIRY**

## Lampiran 4: Hasil Angket Siswa

**ANGKET SISWA**  
Video Animasi 2D Tentang Kisah Teladan Luqman Al-Hakim

Nama Siswa : Alva Jihan Fadilla  
Kelas : V SD

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan :

Sangat Baik Sekali = 5  
Baik Sekali = 4  
Baik = 3  
Cukup Baik = 2  
Tidak Baik = 1

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan dapat menambah kemampuan siswa					✓
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
3	Huruf yang digunakan di dalam video mudah dibaca				✓	
4	Animasi dan pembahasan yang di tampilkan sesuai dengan pembelajaran Kisah Teladan Luqman Al-Hakim					✓
5	Kecocokan Warna, desain, dan tulisan sesuai dan mengikufi					✓

perkembangan zaman					
6	Alur video yang dirancang mudah dipahami				✓
7	Tampilan di setiap scene di desain dengan sangat menarik				✓
8	Video sangat bermanfaat bagi siswa maupun umum				✓
9	Video yang dirancang tidak membosankan				✓
10	Video dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran				✓

**جامعة الرانيري**  
**AR - RANIRY**

## Lampiran 5: Surat Penelitian Kepada SD Negeri Bungie



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-12112/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2023  
Lamp : -  
Hal : Penelitian Ilmiah Mahasiswa

Kepada Yth,  
Kepala SD Negeri Bungie  
Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : Fadhil Al-Khalls / 190212041  
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Teknologi Informasi  
Alamat sekarang : Lamtimpeung, Darussalam, Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Perancangan Video Animasi 2D tentang Kisah Teladan Luqman Al-Hakim sebagai Media Pembelajaran PAI*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.  
Banda Aceh, 20 November 2023  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 15 Desember 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

جامعة الرانيري  
AR - RANIRY

**Lampiran 6: Surat Balasan Penelitian Dari SD Negeri Bungie**

  
**PEMERINTAH KABUPATEN PIDIE  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI BUNGIE  
KECAMATAN SIMPANG TIGA**  
*Alamat : Jln. Bungie-Keumangan Kec. Simpang Tiga Kab. Pidie Prov. Aceh.*

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
Nomor: 421.2 / SD / 88 / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUSTAFA, S.Pd, M.Pd  
NIP : 19710602 199606 1 001  
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Tk. I/IV/B  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya:

Nama : FADHIL AL-KHALIS  
NIM : 190212041  
Semester/ Jurusan : IX / Pendidikan Teknologi Informasi  
Alamat sekarang : Lamtimpeung, Darussalam, Aceh Besar

Benar yang namanya tersebut diatas telah melaksanakan penelitian pada SD negeri Bungie, kec. Simpang Tiga, Kab. Pidie pada tanggal 22 s/d 24 November 2023 dengan judul " Perancangan Video Animasi 2D tentang Kisah Teladan Luqman Al-Hakim sebagai Media Pembelajaran PAI "

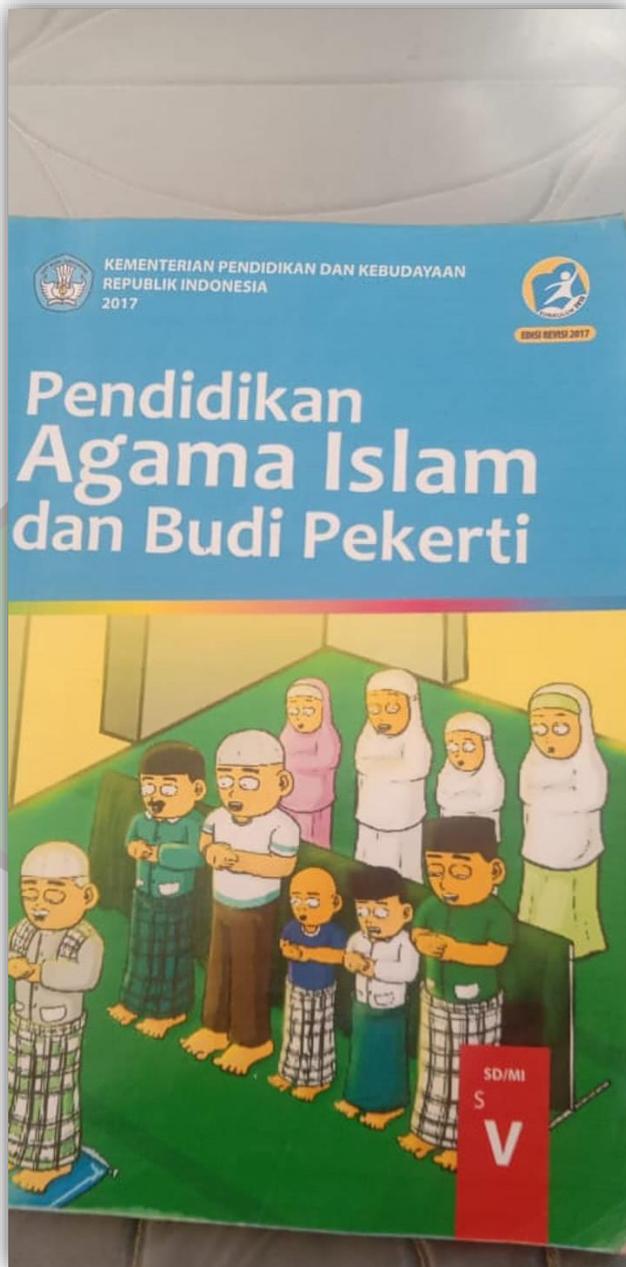
Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya, terima kasih.

Bungie, 24 November 2023  
Kepala Sekolah

  
**MUSTAFA, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 19710602 199606 1 001

**Lampiran 7: Kurikulum yang di gunakan**





**Lampiran 8: Dokumentasi Penelitian**



## Riwayat Hidup Penulis

Nama : Fadhil Al-Khalis  
Tempat/Tanggal Lahir : Pulo Lon, 06 September 2001  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Alamat Rumah : Lamtimpeung, Darussalam, Aceh Besar  
Telepon/HP : 089685701414  
Email : fadhilalkhalis18@gmail.com

### Riwayat Pendidikan

Sekolah Dasar (SD)/Sederajat : MIN Cot Glumpang  
Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Sederajat : MTsN tungkop  
Sekolah Menengah Atas (SMA)/ Sederajat: SMA Islam Al-Falah  
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Fakultas/Program Studi : Tarbiyah Dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi

### Riwayat Keluarga

Nama Ayah : Masbur  
Pekerjaan Ayah : Dosen  
Alamat : Lamtimpeung, Darussalam, Aceh Besar  
Nama Ibu : Maryani (Almarhumah)  
Pekerjaan Ibu : -