

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERMUATAN NILAI-NILAI  
ISLAMI PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN DI SMA**

**SKRIPSI**

**Diajukan oleh:**

**Amalia Putri**

**NIM. 220207034**

**Mahasiswa (i) Program Studi Pendidikan Biologi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2026 M/ 1447 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN  
BERMUATAN NILAI - NILAI ISLAM**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Salah Satu Persyaratan Penulisan Skripsi  
Dalam Ilmu Pendidikan Biologi

**OLEH :**

**Amalia Putri**


**220207034**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Biologi

جامعة الرانيري

**Disetujui Untuk Diseminarkan Oleh :**

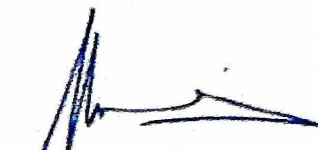
**Dosen Pembimbing**



**Mulyadi, S.Pd.L., M.Pd**

**Nip.198212222009041008**

**Ketua Prodi**



**Mulyadi, S.Pd.L., M.Pd**

**Nip.198212222009041008**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERMUATAN NILAI-NILAI  
ISLAMI PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN DI SMA**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta  
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Biologi

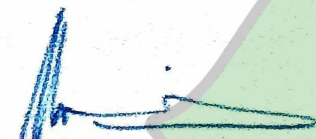
Pada Hari/Tanggal

Rabu, 20 Mei 2026

03 Dzulhijjah 1447 H

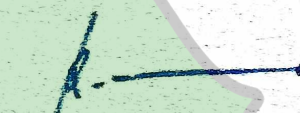
**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua,



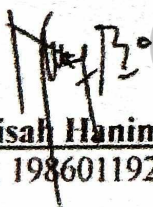
Mulvadi, S.Pd.I., M.Pd.  
NIP. 198212222009041008

Sekretaris,



Rizky Ahadi, M.Pd.  
NIP. 199001132023211024

Penguji I,



Nafisah Hanim, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198601192023212022

Penguji II,



Zuraidah, S.Si., M.Si.  
NIP. 197704012006042002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.  
NIP. 197301021997031003

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amalia Putri  
Nim : 220207034  
Prodi : Pendidikan Biologi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Sistem Pencernaan Bermuatan Nilai-Nilai Islami

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi 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 sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



## ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran biologi yang hanya memakai buku cetak, lembar LKPD dan papan tulis dirasa kurang efektif. Media pembelajaran yang kurang tepat dapat membentuk proses pembelajaran yang kurang menarik serta belum maksimal dalam membantu siswa memahami konsep konsep yang bersifat abstrak, terutama mengenai sistem pencernaan. Selain itu, pengintegrasian nilai-nilai Islami dalam pengajaran biologi masih terbatas pada fase awal pembelajaran dan belum sepenuhnya terintegrasi dalam materi atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Situasi ini mengakibatkan peserta didik tidak mendapatkan pengalaman belajar yang dapat mengaitkan karakter religious sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dalam kurikulum Merdeka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video animasi yang mengandung nilai-nilai Islami dalam materi sistem pencernaan di SMA, mengevaluasi tingkat kelayakan dari media yang dihasilkan, serta menilai tanggapan siswa terhadap media ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini meliputi 2 ahli materi, 2 ahli media dan 28 peserta didik kelas XI SMAN7 Banda Aceh. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi dan angket respon peserta didik, yang kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Lembar validasi ahli materi terdiri atas 4 aspek yaitu materi, kebahasaan, pemakaian media dan tujuan. Sedangkan lembar validasi ahli media terdiri dari 5 aspek yaitu visual, penulisan, audio, pemakaian media dan tujuan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi yang mengandung nilai-nilai Islami telah berhasil dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah dalam model ADDIE. Hasil evaluasi kelayakan menunjukkan persentase sebesar 87% dengan kategori sangat layak, sedangkan respon peserta didik mencatat persentase sebesar 100% dengan kategori sangat positif. Dengan kata lain, media video animasi yang mengandung nilai-nilai Islami dalam materi sistem pencernaan di SMA ini terbukti layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran biologi dan mendapat sambutan yang sangat baik dari peserta didik.

**Keywords:** Media Pembelajaran Islami, Nilai-Nilai Islami, Pengembangan Media, Sistem Pencernaan

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji beserta syukur atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat beserta karunia-Nya kepada kita semua, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi tugas akhir guna meraih gelar sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berrmuatan Nilai-Nilai Islami Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA*". Shalawat beserta salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya yang telah membawa risalah islam sampai keseluruh umat.

Dalam penyelesaian skripsi ini banyak pihak yang telah membantu, baik dalam berupa motivasi, dukungan, bimbingan, pikiran, maupun pelayanan dan kesempatan sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Safful Muluk, S.Ag., MA, M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, atas segala kebijakan, dan fasilitas yang diberikan selama proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Mulyadi, M.Pd selaku penasehat akademik (PA) sekaligus pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu serta pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Zuraidah, M.Si, ibu Nafisah Hanim, M.Pd, dan bapak Rizky Ahadi, M.Pd selaku validator yang telah memberikan saran, masukan dan arahan selama proses validasi.
4. Ibu Novris Sariyani, S. Pd dan ibu Nur Aifa Zahara, S.Pd selaku guru biologi di SMAN 7 Banda Aceh dan seluruh siswa XI IBS SMAN 7 Banda Aceh yang telah membantu penulis untuk melaksanakan kegiatan perolehan data sehingga penelitian ini dapat dilakukan.
5. Seluruh dosen Progran Studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan ilmu serta motivasi selama penulis menjadi mahasiswa Pendidikan Biologi.
6. Kepada sahabat penulis Eka Nurmahya dan Faliza Diva Atifa H yang sudah menemani penulis dari masa SMA sampai dengan sekarang, terima kasih banyak telah menjadi *support system* terbaik. Terimakasih selalu ada dimasa- masa sulit, mendengar keluh

kesah serta memberikan dukungan, bantuan dan motivasi positif sehingga karya ini dapat terselesaikan.

7. Kepada teman seperjuangan penulis Sasmita, Yasmin Khumaira dan Miftahul Jannah, yang sudah saling menguatkan dan membantu penulis selama masa-masa perkuliahan dari semester 1 sampai sekarang. Perjuangan yang tidak terasa sendiri bersama kalian, hari-hari dikampus menjadi cerita yang layak untuk dikenang.
8. Kepada semua rekan angkatan 2022 Pendidikan Biologi yang tidak dapat penulis sebut namanya satu persatu, terimakasih untuk semua kebersamaan, perjuangan, suka dan duka yang telah terukir selama kurang lebih 4 tahun ini menjadi perjalanan yang berharga bagi penulis.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan masukan, saran, ide, semangat demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.

Terima kasih yang sangat istimewa kepada keluarga penulis terkhusus untuk kedua orang tua tercinta, teruntuk cinta pertama penulis alm Bustamam. Beliau memang tidak sempat menemani penulis dalam perjalanan menyusun skripsi ini, tetapi beliau akan selalu menjadi sosok panutan, sumber semangat dan sumber inspirasi yang tak pernah terganti bagi penulis. Teruntuk mama tercinta Yulita Hasmi, Amd, Keb terimakasih sudah menjadi sosok yang luar biasa yang selalu memberikan motivasi, dukungan serta doa disetiap langkah penulis hingga sampai saat ini. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan, keselamatan dan kebahagiaan untuk mama. Dan terimakasih untuk kakak perempuan penulis Rafiqqa Mutia Sari, S.H dan adik laki-laki penulis Muhammad Subqan yang sudah selalu menemani disetiap proses. Terima kasih untuk semua dukungan, motivasi, canda, tawa yang sudah kalian berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis sederhana ini.

Pennulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan juga pembacanya.

Banda Aceh, 09 Mei 2026  
Penulis,

Amalia Putri

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Oprasional.....	6
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	10
A. Pengembangan Media.....	10
B. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
C. Video Animasi.....	16
D. Materi Sistem Pencernaan.....	18
E. Nilai-Nilai Islami.....	26
F. Uji Kelayakan.....	27
G. Respon Siswa.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	29
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Lokasi Penelitian.....	32
C. Subjek Penelitian.....	32
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	32
E. Teknik Analisis Data.....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	36
A. Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan.....	50
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	57
A. Kesimpulan.....	57

B. Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>65</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Indikator Materi Sistem Pencernaan.....	19
Tabel 2.2	: Macam Macam Kelenjar Pencernaan.....	25
Tabel 3.1	: Kriteria Kelayakan.....	33
Tabel 3.2	: Kriteria Respon Siswa.....	34
Tabel 4.1	: Saran dan Masukan Dari Ahli Materi.....	45
Tabel 4.2	: Hasil Uji Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 4.3	: Hasil Uji Validasi Dari Ahli Materi.....	47
Tabel 4.1	: Hasil Respon Peserta Didik.....	49



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Karbohidrat	20
Gambar 2.2	: Protein	21
Gambar 2.3	: Rongga Mulut	23
Gambar 2.4	: Lambung	24
Gambar 2.5	: Usus Halus	24
Gambar 3.1	: Tahapan ADDIE	29
Gambar 3.2	: Kerangka Berfikir	31
Gambar 4.1	: Tampilan Awal Aplikasi Adobe Animaker	37
Gambar 4.2	: Tampilan Awal Record	38
Gambar 4.3	: Tampilan Aplikasi Canva	38
Gambar 4.4	: Tampilan Aplikasi Capcut	39
Gambar 4.5	: Tampilan Awal Video	39
Gambar 4.6	: Tampilan CP dan TP	40
Gambar 4.7	: Tampilan Materi Sistem Pencernan	40
Gambar 4.8	: Tampilan Nilai-Nilai Islami	40
Gambar 4.9	: Tampilan Perubahan Background	42
Gambar 4.10	: Tampilan Perubahan Penulisan	43
Gambar 4.11	: Tampilan Perubahan Penulisan	43
Gambar 4.12	: Tampilan Penambahan Gambar	43
Gambar 4.13	: Tampilan Penambahan Kesimpulan dan Sumber	44
Gambar 4.14	: Grafik Persentase Hasil Uji Validasi	48



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu, aspek penting dalam hidup, ini maknanya setiap individu wajib untuk mendapatkannya. Dengan pendidikan, seseorang mendapat ilmu pengetahuan, baik melalui pendidikan formal maupun non formal. Seperti yang tertuang dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1, “setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.” Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan dapat dijelaskan sebagai usaha yang dilakukan dengan penuh kesadaran, secara terencana dan terstruktur, untuk meningkatkan potensi dan kemampuan seorang individu.<sup>1</sup> Dalam meningkatkan mutu pendidikan tentunya diperlukan adanya peran pendidik didalamnya. Peran pendidik sangat krusial demi tercapainya kemajuan pendidikan.

Setiap pendidik harus memiliki berbagai keterampilan dalam mengajar. Selain itu, pendidik harus mampu menyesuaikan setiap alat atau media yang akan digunakan dalam pelajaran untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>2</sup> Sayangnya, masih banyak pendidik yang masih terikat pada gaya mengajar konvensional dan tidak memanfaatkan teknologi didalam proses pembelajaran. Kurangnya implementasi teknologi dalam proses pembelajaran dapat menjadi salah satu penghambat ketercapaian tujuan pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan juga merubah pola interaksi dalam pembelajaran. Kemampuan pemakaian teknologi siswa lebih baik dibandingkan pendidik hal ini cenderung membuat siswa cepat bosan ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional.

Teknologi telah menjadi kebutuhan yang esensial bagi tiap individu. Perkembangan teknologi tentunya memberikan dampak besar bagi sektor pendidikan. Teknologi mendorong dunia pendidikan untuk selalu beradaptasi teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup> Keselarasan antara pendidikan dan teknologi harus diperhatikan guna menciptakan dunia pendidikan yang

---

<sup>1</sup> Riswan Assa, “Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah di Desa Sonou Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara,” *Ilmiah Society*, Vol. 1, No.02, (2022).

<sup>2</sup> Aufa Putri, dkk, “Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar,” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 3, No. 4, (2020): 377–87, <http://dx.doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>

<sup>3</sup> Kisdarto Atmosoeparto, *Temukan Kembali Jati Diri Anda*, (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2004), h. 172.

tidak dikalahkan oleh perkembangan teknologi. Dengan demikian, diharapkan akan terciptanya kegiatan belajar yang lebih interaktif, inovatif dan efisien. Adanya peran teknologi dalam dunia pendidikan dapat menciptakan media ajar yang kreatif guna mencapai keberhasilan dalam tujuan pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin, serta jamak dari kata *medium* yang bermakna perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan membatasi media sebagai bentuk saluran atau siaran yang digunakan dalam penyaluran informasi.<sup>4</sup> Media menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Media dapat menjadi alat bantu secara visual yang dipakai dalam proses pembelajaran contohnya gambar, poster, model dan alat-alat lain.

Penggunaan media ajar menjadi satu terobosan yang dapat dilakukan pendidik dalam menciptakan kondisi belajar yang menarik. Penggunaan media ajar yang tepat dapat mengatasi berbagai kendala yang dijumpai pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dengan adanya penggunaan media dapat mempermudah peran guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.<sup>5</sup>

Pandangan Al-qur'an mengenai media pembelajaran terdapat dalam Q.S An-Nahl ayat 89

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Artinya:

*dan ingatlah akan ada hari ketika kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, kami datangkan kamu Muhammad untuk dijadikan saksi atas seluruh umat manusia,, kami turunkan kepadamu Al kitab (Al qur'an) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.*<sup>6</sup>(Q.S. An-Nahl:89)

Menurut tafsir al-jalalain, ingatlah akan ada hari dimana dibangkitkan seorang umat dan seorang saksi dari kalangan mereka sendiri yaitu seorang nabi mereka. Lalu

<sup>4</sup> Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, (2019), h. 471.

<sup>5</sup> Muhammad Rizal Kurniawan, dkk, "Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Lompat Juah Gaya Jongkok Siswa Tahun Ajar 2013-2014", *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, Vol. 2, No. 3, (2014), h. 560. 77.

<sup>6</sup> Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002)

kami telah mengutus engkau wahai Muhammad sebagai saksi bagi kaummu. Telah kami turunkan kepadamu kitab suci berupa Al-qur'an untuk memperjelas semua hal yang dibutuhkan manusia baik dalam hal hukum maupun petunjuk agar manusia tidak tersesat serta memberikan rahmat dan kabar gembira bagi setiap orang yang beriman dan menyembah Allah semata.<sup>7</sup>

Berdasarkan tafsiran ayat tersebut dapat diketahui bahwa secara tidak langsung Allah SWT telah mengajari setiap umat manusia untuk memakai alat atau benda sebagai media dalam memperjelas segala sesuatu. Sama halnya dengan Allah SWT telah menurunkan Al-qur'an dalam menjelaskan hal baik maupun buruk. Berdasarkan uraian diatas maka media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus mampu menjelaskan materi sehingga mudah untuk dipahami oleh para peserta didik.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dianggap penting untuk mempermudah pemahaman peserta didik. Media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga dapat menciptakan media yang menarik dan membantu memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi-materi yang umumnya bersifat abstrak seperti halnya materi pembelajaran biologi.

Materi pembelajaran biologi sangat luas cakupannya, oleh karena itu banyak anak yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan salah satunya yaitu materi sistem pencernaan. Materi ini menjadi salah satu materi yang didapati pada kurikulum merdeka yang dipelajari dikelas XI SMA tepatnya disemester ganjil.<sup>8</sup> Dalam mempelajari materi sistem pencernaan ini diperlukan media pendukung sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan materi dari sistem pencernaan yang abstrak cenderung membuat siswa sulit membayangkan serta memahami bagaimana bentuk serta proses pencernaan didalam tubuh manusia.

Berdasarkan hasil wawancara guru yang dilakukan di SMAN 7 Banda Aceh, diperoleh informasi bahwa sekolah ini sudah menerapkan kurikulum merdeka. Hasil wawancara, guru pengampu mata pelajaran biologi kelas XI menyebutkan bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar media yang sering dipakai adalah buku, lembar LKPD dan papan tulis. Umumnya, jika siswa hanya berpedoman pada buku saja tentunya hal ini akan menimbulkan rasa bosan dikarenakan bahasa yang dipakai dalam buku bersifat

---

<sup>7</sup> Nurtuah Tanjung, "Tafsir Ayat-Ayat Alquran Tentang Manajemen Sarana Prasarana," *Jurnal Sabilarriyad*, Vol.2, No. 19, (2017): 155–83.

<sup>8</sup>Efa Salmiyah Fardlotul Janah, dkk, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Pencernaan", *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*, (2024), h. 1423.

baku dan kaku Dalam pengaplikasian nilai islami dalam proses pembelajaran hanya dilakukan diawal pembelajaran dengan membaca Al-qur'an serta doa belajar.<sup>9</sup> Kondisi ini menunjukkan bahwa nilai-nilai Islami belum terintegrasi secara menyeluruh ke dalam materi maupun media pembelajaran yang digunakan.. Pengaplikasian nilai islami yang dirasa kurang integrasinya didalam bahan ajar juga dapat mengurangi ketercapaian profil pelajar pancasila dalam kurikulum merdeka. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta bermuatan profil pelajar pancasila didalamnya.

Dari hasil wawancara peserta didik menerangkan dalam proses pembelajaran selama ini mereka hanya berpedoman pada buku cetak dan lembar LKPD peserta didik. Pengaplikasian nilai-nilai islami dalam proses pembelajaran juga kurang diberikan selama proses pembelajaran. Suasana kelas cenderung pasif karena hanya membentuk komunikasi satu arah dari guru sebagai pemateri. Siswa tersebut menyatakan media yang digunakan tidak cukup untuk membantu mereka dalam memahami materi yang bersifat abstrak contohnya materi sistem pencernaan. Namun terkadang pemakaian media berupa buku cetak saja sudah dirasa cukup untuk menjelaskan materi yang bersifat tidak abstrak.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil observasi langsung dikelas peneliti menemukan sejumlah permasalahan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih berfokus pada penyampaian konsep-konsep biologi tanpa mengaitkannya dengan nilai-nilai keislaman yang relevan. Hal ini menyebabkan peserta didik hanya dapat memperoleh pemahaman pada aspek kognitif saja, sedangkan pada aspek afektif dan spiritual masih kurang optimal. Umumnya pada materi biologi banyak sekali hal yang dapat dikaitkan dengan nilai-nilai islami didalamnya contohnya dalam anjuran mengonsumsi makanan yang baik dan halal.

Kurangnya integrasi nilai-nilai Islami dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi salah satu pemicu dalam sulitnya peserta didik dalam memahami hubungan yang timbul dari konsep biologi dengan nilai-nilai keislaman. Dengan kurangnya pengintegrasian terhadap nilai-nilai Islami dapat menjadi salah satu penghambat dalam menciptakan karakter religius yaitu beriman, bertakwa kepada Allah serta berakhlak mulia sesuai dengan aspek nilai islami dalam kurikulum merdeka yang sejalan dengan nilai agama.

---

<sup>9</sup> Hasil Wawancara Guru SMAN 7 Banda Aceh.

<sup>10</sup> Hasil Wawancara Peserta Didik

Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan materi biologi dengan nilai-nilai Islami sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep pembelajaran, tetapi juga mampu mengambil hikmah dan menerapkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari

Menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik tentunya diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajarannya sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh selama proses belajar. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi yang dikaitkan dengan nilai-nilai islami. Media video animasi merupakan kumpulan video yang diolah serta dilengkapi dengan audio dan dikaitkan dengan nilai-nilai islami didalamnya, sehingga dapat menyampaikan pesan-pesan pembelajaran pada materi tersebut.<sup>11</sup> Dengan adanya inovasi dari media ini, diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan antusias minat peserta didik sehingga lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran ini dapat diaplikasikan oleh pendidik untuk proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik.

Pembelajaran dengan mengaitkan nilai agama bertujuan untuk menumbuhkan berbagai nilai islami bagi peserta didik. Implementasi nilai agama dalam proses pembelajaran dapat menjadi suatu cara yang dilakukan oleh guru guna tercapainya tujuan pembelajaran, membentuk peserta didik yang bukan saja cerdas tetapi juga berakhlak mulia. Pengintegrasian nilai-nilai islami tersebut sekaligus bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Serta menjadi wadah untuk membentuk karakter siswa yang bertakwa kepada Allah SWT.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti di SMAN 7 Banda Aceh dengan judul, **“Pengembangan Media Video Animasi Bermuatan Nilai- Nilai Islami Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMA”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil uraian latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditulis sebagai berikut

1. Bagaimana pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran biologi pada materi sistem pencernaan manusia bermuatan nilai-nilai islami di SMA ?

---

<sup>11</sup>Joycellin Gabriella Gulo, dkk, “Peranan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP”, *Jurnal MathEdu Intellectuals*, Vol. 5, No. 3, (2024), h. 3241.

2. Bagaimana hasil uji kelayakan video animasi sebagai media pembelajaran biologi pada materi sistem pencernaan manusia bermuatan nilai-nilai islami di SMA ?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media video animasi bermuatan nilai- nilai islami pada materi sistem pencernaan di SMA?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran biologi pada materi sistem pencernaan manusia bermuatan nilai-nilai islam di kelas XI SMA
2. Untuk menganalisis kelayakan pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran biologi pada materi sistem pencernaan manusia bermuatan nilai-nilai islam di kelas XI SMA
3. Untuk menganalisis respon peserta didik terhadap video animasi sebagai media pembelajaran biologi pada materi sistem pencernaan manusia bermuatan nilai-nilai islam di kelas XI SMA

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi guru  
Bertujuan untuk memberi media masukan bagi para guru sebagai alternatif dalam merancang media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi.
2. Manfaat bagi peserta didik  
Bertujuan untuk memberi pengalaman baru dengan media pembelajaran yang menarik serta bervariasi
3. Manfaat bagi sekolah  
Dengan hadirnya penelitian ini diharap mampu menjadi evaluasi bagi sekolah mengenai media pembelajaran pada setiap kelas dan dapat menjadikan penelitian ini sebagai inovasi baru dalam penerapan penggunaan media pembelajaran sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih berkualitas.

### **E. Definisi Oprasional**

Pengembangan media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai agama pada materi sistem pencernaan di SMA

1. Pengembangan media

Dalam Kamus Bahasa Indonesia kata pengembangan bermakna perluasan. Jadi, dapat disimpulkan pengembangan bermakna perluasan atau pendalaman mengenai suatu

materi pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk pembelajaran<sup>12</sup>. Kata pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi sistem pencernaan dengan tujuan memudahkan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Terdapat 5 tahap dalam pengembangan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementasi dan evaluation*.

## 2. Video animasi

Video animasi adalah tayangan video berbentuk film yang terdiri atas gambar serta suara yang kemudian di desain sedemikian rupa sehingga menjadi lebih menarik. Video animasi merupakan pergerakan satu frame dengan frame lainnya sehingga menimbulkan kesan bergerak.<sup>13</sup> Video animasi yang ditampilkan dalam penelitian ini berisi materi sistem pencernaan manusia khususnya pada proses pencernaan makanan.

Video animasi ini bersumber dari *youtube* yang nantinya diedit sedemikian rupa dengan aplikasi capcut dan bantuan aplikasi adobe maker untuk menciptakan video yang menarik.

## 3. Materi sistem pencernaan

Materi sistem pencernaan ini menjadi materi yang diajarkan di jenjang SMA khususnya kelas XI disemester genap pada bab 7. Dengan capaian pembelajaran (CP) peserta didik menganalisis keterkaitan struktur organ pada sistem organ dengan fungsinya serta kelainan atau gangguan yang muncul pada sistem organ tersebut.

Terdapat 8 tujuan pembelajarana (TP) dalam materi sistem pencernaan ini yaitu, (1.1) Mengidentifikasi zat makana yang dibutuhkan oleh tubuh, (1.2) Menjelaskan kandungan zat zat makanan yang diperlukan tubuh, (1.3) Menguraikan fungsi zat makana bagi tubuh, (1.4) Mendeskripsikan dampak kekurangan gizi pada tubuh, (1.5) Menjelaskan macam macam organ saluran pencernaan beserta fungsinya, (1.6) Menguraikan fungsi dari kelenjar pencernaan, (1.7) Menjelaskan gangguan pada sistem pencernaan, (1.8) Menjelaskan berbagai teknologi yang berhubungan dengan gangguan pada sistem pencernaan manusia. Dalam penelitian ini mengimplemetasikan 3 tujuan pembelajaran yaitu TP (1. 5), (1. 6) dan (1.7).

## 4. Nilai nilai islami

---

<sup>12</sup> Gita Somantri, "Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima," *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, Vol. 2, No. 3 (2018): 102–7.

<sup>13</sup> Ani Nuraini Andrasari, dkk, "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru", *Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA*, 2022, 76–83.

Al-quran mempunyai peran pokok sebagai sumber utama ajara islam, sekaligus menjadi landasan bagi setiap umat islam dalam menjalankan kehidupan didunia. <sup>14</sup> Al-qur'an bukan saja menjadi kitab suci umat muslim, akan tetapi juga dapat menjadi petunjuk hidup dari segala aspek kehidupan, termasuk dalam pembelajaran. Nilai-nilai islami yang diimplementasikan dalam pengembangan video animasi ini bersumber dari Al-qur'an dan hadis.

Nilai islami menjadi pedoman umat islam dalam meraih kebahagiaan hidup. Berikut indikator nilai islam yang diintegrasikan kedalam bahan ajar tersebut berupa penyebutan nama Allah SWT, penggunaan istilah yang bernuansa islam, menampilkan ayat Al-qur'an atau hadis yang relevan dengan materi.<sup>15</sup>

#### 5. Uji Kelayakan

Uji kelayakan adalah serangkaian kegiatan dengan tujuan mengetahui tingkat kelayakan suatu produk yang sudah diciptakan.<sup>16</sup> Uji kelayakan ini dapat dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan respon siswa. Kelayakan yang dimaksud pada penelitian pengembangan ini adalah kelayakan media ajar berupa video animasi pada materi sistem pencernaan bermuatan nilai-nilai islam. Hasil uji kelayakan ini diperoleh melalui lembar validasi yang nantinya akan diberikan kepada para validator yang ahli dibidangnya. Lembar validasi tersebut berisi beberapa aspek yang digunakan dalam uji kelayakan baik materi maupun media. Aspek yang dinilai dari ahli materi yaitu materi, kebahasaan, pemakaian media dan tujuan. Sedangkan aspek yang dinilai dari ahli media yaitu visual, penulisan, audio, penggunaan media dan tujuan.

#### F. Kajian Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu karangan Adinda Alfiranda Zahroh, yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk materi masa rinengga dikelas X SMA islam temayang Bodjonegoro. Ahli materi dan media mendapatkan skor

<sup>14</sup> Rofii'atul Fitriyyah, "Optimalisasi Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Al-Quran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Islam," *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, Vol. 5, No. 1 (2025): 378–91, <https://doi.org/10.37481/jmh.v5i1.1223>.

<sup>15</sup> Nurhamdiah, dkk, "Praktikalitas Bahan Ajar Matematika Terintegrasi Nilai Islam Menggunakan Pendekatan Saintifik Untuk Pengembangan Karakter Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Matematika* 04, no. 01 (2020): 193–201.

<sup>16</sup> Yosi Wulandari, "Kelayakan Aspek Materi Dan Media Dalam Pengembangan Buku Ajar Sastra Lama," *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, Vol. 3, No. 2 (2017), <https://doi.org/10.22202/jg.2017.v3i2.2049>.

90% dan 92% artinya sangat layak digunakan di kelas. Uji coba produk menghasilkan nilai 38,5% untuk pretest dan 82,3% untuk post test.<sup>17</sup>

Penelitian karya Ira Nurpintia dengan judul pengembangan video pembelajaran terintegrasi nilai-nilai islami terhadap kemampuan representasi matematis siswa pada materi statistika, memperoleh hasil validasi hasil video pembelajaran yaitu dengan nilai rata-rata dari ketiga ahli sebesar 90,15% dalam kriteria sangat valid dengan kategori sangat baik. Yang kedua adalah nilai kepraktisan, dilihat dari nilai angket yang diisi guru dan siswa diperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan untuk melihat keefektifan media berupa video pembelajaran diukur dari hasil tes siswa memperoleh persentase 86,36% dengan kriteria sangat efektif.<sup>18</sup>

Penelitian terdahulu karya Syafira Aulia dengan judul uji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan articulate storyline 3, memperoleh hasil validasi media sebesar 85,94% memperoleh kategori sangat layak, dan validasi materi sebesar 85,16% dengan kategori sangat layak.<sup>19</sup>

Terdapat sejumlah perbedaan antara penelitian yang akan dikembangkan dengan penelitian terdahulu. Mulai dari pengembangan media ajar yang diterapkan di jenjang sekolah yang berbeda serta tidak adanya pengimplementasian terhadap nilai-nilai islami, nilai-nilai islami disini dapat berbentuk hadis maupun ayat Al-qura'an. Diharapkan dengan adanya pengembangan media ajar video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan dapat menjadi sarana pendukung selama proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran bagi peserta didik.

---

<sup>17</sup> Adinda Alfiranda Zahroh, "pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk materi masa rinangga dikelas X SMA islam temayang Bodjonegoro", *Jurnal Online Baradah*, Vol. 18, No. 03, (2023). <https://doi.org/10.26740/job.v18n3.p1177-1196>

<sup>18</sup> Ira Nurpintia, "Pengembangan Video Pembelajaran Terintegrasi Nilai-Nilai Islamiterhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa pada Materi Statistika", *Jurnal Penelitian Multidisiplin dan Kolaborasi*, Vol. 01, No. 01,(2024). <https://doi.org/10.58740/jmcr.v1i1.147>

<sup>19</sup> Syafira Aulia, dkk. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3, *Jurnal Penelitian Pendidikan Ilmu Ppengetahuan Alam*, Vol. 5, No. 2, (2022), <https://doi.org/10.21107/nser.v5i2.11854> Diakses tanggal 24 Oktober 2025.

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Pengembangan Media

Istilah pengembangan menurut KBBI bermakna proses, cara, pembuatan mengembangkan. Dengan kata lain konsep pengembangan adalah suatu rancangan yang bertujuan untuk meningkatkan sesuatu yang telah ada sebelumnya dengan perbaikan kualitas yang lebih baik.<sup>20</sup> Salah satu metode dalam pengembangan bahan ajar yaitu *Research and Development (R&D)*. Dalam metode *Research and Development* terdapat beberapa model diantaranya yaitu

#### 1. Model ADDIE

Model ADDIE terbagi atas 5 tahapan, yaitu analisis, perancangan (*design*), pengembangan (*development*), aplikasi (*implementation*), *evaluation*.

- a. Analisis, tahap ini menjadi kegiatan tahap awal yang membahas karakteristik peserta didik, cakupan materi, sarana dan prasarana, serta analisis tentang penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. Peneliti melakukan analisis pada tahap ini dengan cara melakukan kegiatan observasi dan wawancara.
- b. Perancangan (*design*), tahap ini diawali dengan melakukan rancangan konsep awal beserta konten dalam video pembelajaran. Setiap langkah dalam tahap *design* ini disusun secara jelas dan terperinci.
- c. Pengembangan (*development*), produk atau materi pembelajaran dikembangkan berdasarkan desain yang sudah dirancang sebelumnya. Tahap pengembangan ini melibatkan kegiatan pengembangan komponen-komponen pembelajaran.
- d. *Implementation*, pada tahap ini dilakukan kegiatan pengaplikasian media ke dalam dunia nyata khususnya dalam kegiatan pembelajaran.
- e. *Evaluation*, produk yang sudah dikembangkan selanjutnya akan diukur tingkat keefektifannya dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi ini nantinya juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan produk menjadi lebih bagus.<sup>21</sup>

#### 2. Model Alessi & Trollip

---

<sup>20</sup> Natasya Makawoka, dkk., "Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Pembuatan Hand Sanitizer Oleh Dinas Ketenagakerjaan Kota Manado," *Jurnal Administrasi Publik*, Vol. 7, No. 102 (2021): 43–52.

<sup>21</sup> Ridaul Maghfiroh, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Powtoon Materi Kejujuran Kelas 2 SD," *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 21, No. 1 (2023): 23–35, <https://doi.org/10.35905/alishlah.v21i1.5583>.

Model Alessi & Trollip terdiri atas 3 tahap, yaitu perencanaan, desain dan pengembangan

- a. Tahap perencanaan (*planning*), menjadi serangkaian tahap yang dilakukan peneliti untuk mencapai tujuan serta arah dari pengembangan proyek yang akan dikembangkan.
- b. Tahap desain (*design*), menjadi tahap yang memiliki keterkaitan dengan ide pengembangan konten awal yang berisi gambaran awal program, menyusun prototype, dan membuat flowchart dan storyboards.
- c. Tahap pengembangan (*development*), merupakan fase yang menerapkan hasil rancangan dari tahap desain. Tahapan ini berisi persiapan materi, pemilihan aplikasi pendukung pengembangan dan lain-lain.<sup>22</sup>

### 3. Model 4-D

Model pengembangan 4-D dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S, Semmel dan Melvyn I. Semmel tahun 1974. Pengembangan ini memiliki 4 tahap diantaranya yaitu, definisi (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*).

- a. Definisi (*define*), pada tahap ini dilakukan pengkajian guna memperoleh informasi, tujuan, tema serta topik yang nantinya akan dikembangkan. Dalam tahap ini terbagi atas 5 kegiatan yaitu
  - 1) *front-end analisis*
  - 2) *learner analisis*
  - 3) *task analisis, concept analisis*
  - 4) *specifying instructional objektif*.
- b. Perencanaan (*design*), dimulai dengan pemilihan media, format serta rancangan produk. Tahap ini berperan dalam memnetukan desain yang akan digunakan. Dalam tahap ini atas 4 kegiatan yaitu,
  - 1) Menyusun teks kriteria

---

<sup>22</sup> Ismalik Perwira Admadja, dkk, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK di Bidang Keahlian Karawitan," *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 6, No. 2, (2016): 173. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i2.8107>

- 2) Memilih media pembelajaran
  - 3) Menentukan bentuk penyajian media
  - 4) Mensimulasikan penyajian materi
- c. Pengembangan (*develop*), media mulai dikembangkan dalam tahap ini harus sejalan dengan rancangan yang sudah disusun. Dalam tahap ini media akan melewati sejumlah tahap perbaikan oleh para ahli dan diuji kelayakan pada konsumen
- d. Penyebaran (*disseminate*), media yang telah selesai dikembangkan selanjutnya akan disebarluaskan kepada para peserta didik.<sup>23</sup>

#### 4. Model Borg & Gall

Model ini dikembangkan oleh Borg & Gall tahun. Pengembangan model ini terdiri atas beberapa tahapan

- a. *Reserch and Information Collection*, melakukan identifikasi masalah serta menentukan fokus akan pengembangan produk.
- b. Perencanaan (*planning*), menyusun rencana secara terstruktur dan terperinci untuk mengembangkan produk.
- c. *Develop Preliminary From of Product*, pengembangan bentuk awal produk.
- d. *Priminary Field Testing*, melakukan uji coba terbatas untuk mengidentifikasi kekuatan dan sejumlah kelemahan media sebelum dikembangkan.
- e. *Main Product Revision*, melakukan revisi produk awal berlandaskan hasil uji coba terbatas.
- f. *Main Field Testing*, melakukan uji coba terhadap produk pada skala uji yang lebih luas.
- g. *Oprational Product Revision*, pelaksanaan tahap revisi berdasarkan hasil uji coba skala besar.
- h. *Operational Field Testing dan Field Product Revision*, melakukan uji coba produk yang telah direvisi dalam menentukan efektifitasnya pada

---

<sup>23</sup> Zamsiswaya dkk, "Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop Dan Disseminate) Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Islam El Madani*. Vol. 4, No. 1., (2024): 11–19, <https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>

konsumen, serta melakukan penyempurnaan terakhir pada produk berdasarkan hasil uji lapangan operasional.<sup>24</sup>

## B. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medium* yang bermakna perantara. Dengan demikian media diartikan sebagai suatu perantara penyampai informasi antara pengirim sumber informasi dan penerima informasi<sup>25</sup>. Media pembelajaran dapat berbentuk perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Media pembelajaran dapat berbentuk buku cetak, modul, power point, televisi, radio dan masih banyak lagi. Media menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran guna mentransfer informasi kepada para peserta didik.

Menurut Hamka dalam Spty, menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk sarana baik sebagai alat bantu fisik atau non fisik yang dapat diterapkan sebagai penghubung antara guru dan peserta didik dalam menjelaskan suatu materi demi menciptakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Keterkaitan antara media pembelajaran dengan proses pembelajaran menjadi suatu bentuk kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.<sup>26</sup> Oleh karena itu, berdasarkan landasan dari kedua pendapat para ahli tersebut mengenai media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang berperan sebagai perantara penyalur informasi dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

### 1. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran umumnya bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam menjalankan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.<sup>27</sup> Media

---

<sup>24</sup> Dek Ngurah Laba Laksana, dkk, *Desain Penelitian Pengembangan Pendidikan*, (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2019), 125-133.

<sup>25</sup> Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA, 2017), h. 15.

<sup>26</sup> Septy Nurfadhillah, dkk, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV. Jejak, 2021), h. 12-14.

<sup>27</sup> Gabriella Vallencia Ucha, dkk, "Pemanfaatana Media Pembelajaran Peserta Didik Sekolah Dasar Dalam Mencapai Tujuan Instruksional", *Jurnal Ilmu Kateketik Pastoral Teologi, Pendidikan, Antropologi, dan Budaya*, Vol. 07, No. 01, (2024).

pembelajaran mempermudah interaksi yang dibentuk antara guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat membentuk kegiatan pembelajaran jauh lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Nasution (Susanti dalam Simamora, 2022) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar yaitu:

- 1) Membentuk kegiatan pembelajaran yang menarik
- 2) Menciptakan kemudahan dalam memahami materi bagi peserta didik
- 3) Membentuk implementasi pembelajaran yang menarik
- 4) Mendorong peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran<sup>28</sup>

Menurut Arsyad (dalam Wulandari, 2023) media pembelajaran memiliki manfaat praktis dalam proses pembelajaran diantaranya:

- 1) Memperjelas penyajian materi sehingga mampu memperlancar alur pembelajaran
- 2) Mampu meningkatkan kefokusannya siswa dalam menimbulkan motivasi belajar siswa.
- 3) Menjadi sarana dalam mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- 4) Memberikan keseragaman dalam aspek pengalaman kepada siswa yang berkaitan mengenai peristiwa dilingkungan, serta membentuk interaksi secara langsung antara guru, masyarakat dan lingkungan<sup>29</sup>

## 2. Jenis Media Pembelajaran

Seiring perkembangannya zaman tentunya media pembelajaranpun ikut berkembang. Tentunya sudah banyak sekali media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya oleh para guru.<sup>30</sup> Media pembelajaran sendiri terbagi atas berbagai jenis dan bentuk. Dengan adanya berbagai macam jenis media pembelajaran dapat mempermudah serangkaian proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru diwajibkan untuk mampu memiliki kemampuan dalam

<sup>28</sup> Rononi Simamora, "Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, Vol. 1, No. 3, (2022), h. 85.

<sup>29</sup> Amelia Putri Wulandari, dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5, No. 2, (2023), h. 3932-3933.

<sup>30</sup> Fina Dwi Sastafiana, dkk, "Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Gerakan Edukasi*, Vol. 2, No. 2, (2024), h. 22, <https://doi.org/10.56404/tej.v2i1.84>

menentukan media pembelajaran yang berdaya guna serta bermanfaat dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan model ajar siswanya. Para ahli pendidikan mengelompokkan jenis media pembelajaran berdasarkan jenis, karakteristik dan kompleksitas unsur pembangunan media tersebut.

1) Wilbur Schramm (1977)

Beliau mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jangkauan daya liputan yaitu:

- a. Media belajar pribadi: modul, buku, program belajar dengan computer dan telepon.
- b. Liputan terbatas ruang: poster, audio tape, film dan video
- c. Liputan serentak dan luas: radio, televisi dan faksimili.

2) Robert Gagne (1985)

Beliau merumuskan media pembelajaran dalam 7 bidang yaitu:

- a. Media cetak
- b. Media belajar
- c. Komunikasi lisan
- d. Film bersuara
- e. Gambar Gerak
- f. Gambar diam
- g. Benda yang didemonstrasikan

Dengan dibentuknya hieraki pembelajaran ini, setiap bidang menjalankan fungsinya masing-masing dalam meningkatkan minat belajar, motivasi, menentukan model perilaku belajar dan lain-lain.

3) Rudy Bretz

Bertz mengelompokkan media pembelajaran menjai tiga jenis, yaitu media audio, media visual dan media audio visual.

a) Media Audio

Media yang mempergunakan indra pendengaran dan mampu dalam memanipulasi kemampuan suara. Media ini meneruskan pesan yang bersifat verbal dan nonverbal, pesan yang disampaikan dapat berupa perkataan ataupun audio.

b) Media visual

Media yang mempergunakan indra penglihatan. Jenis media visual dapat meliputi media visual verbal, visual grafis nonverbal dan media visual 3D nonverbal.

c) Media audiovisual

Media yang mencombain dua indra sekaligus yaitu indra pendengaran dan penglihatan.

Pesan atau informasi yang dapat disampaikan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal dalam bentuk media visual. Media ini dapat berupa film dokumenter, film animasi, dan film layar lebar.<sup>31</sup>

### C. Video Animasi

#### 1) Pengertian Media Video Animasi

Video merupakan salah satu teknologi yang berfungsi dalam menangkap, merekam, menyusun gambar dan lain-lain. Menurut Arsyad (dalam Diantika, 2023) mengemukakan bahwa video terdiri dari gambar dalam bingkai, dimana bingkai gambar ini diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor guna menghasilkan gambar yang dapat bergerak dilayar<sup>32</sup>. Sedangkan animasi bersal dari kata latin yang bermakna jiwa, hidup dan semangat. Selain itu, istilah dari kata animasi juga berasal dari kata animation yang bersumber dari kata dasar *to anime* dimana dalam kamus Bahasa Indonesia Inggris memiliki makna menghidupkan.

Media video animasi adalah media audio visual yang mengaitkan gambar animasi bergerak lengkap dengan iringan suara atau audio didalamnya sesuai dengan karakter animasi yang digunakan.<sup>33</sup> Media video animasi merupakan media dalam pembelajaran dengan menampilkan unsur gambar serta gerakan dengan suara, seperti halnya sebuah video atau film. Media pembelajaran ini bekerja dengan membentuk ilusi gerakan yang beruntun dari gambar gambar yang disusun

<sup>31</sup> Larasati Nur Indah Prawesti, dkk, *Media Pembelajaran* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2024), h.56-59.

<sup>32</sup> Diantika Widyahabsari, dkk, “Media Video Animasi Materi Bnagun Ruang” *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke 6*, Diakses Tanggal 25 September 2025

<sup>33</sup> Dine Trio Ratnasari, dkk, *Inovasi Strategi Pembelajaran Dan Media Pendidikan*, (Padang: CV. Gita Lentera, 2023), h. 18.

sedemikian ruapa dan disinkronkan dengan audio sehingga menciptakan tayangan seperti film atau video yang mampu menyalurkan pesan serta menarik bagi para siswa.

Video animasi dalam penelitian ini bersumber dari youtube kemudian dikembangkan dengan bantuan aplikasi adobe serta capcut. Adobe animate merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi untuk menciptakan animasi dari adobe systems. Adobe animate umumnya dipakai untuk merancang animasi dalam acara televisi, video online, situs web, aplikasi web, dan permainan video.<sup>34</sup>

Dalam pengembangan video animasi ini juga diperlukan tahap editing sebagai pelengkap. Aplikasi yang digunakan dalam tahap editing ini adalah capcut. Capcut merupakan salah satu aplikasi yang berfungsi untuk mengedit video pada software android yang terdapat di Play Store.<sup>35</sup> Dalam aplikasi capcut juga terdapat beberapa element efek yang dapat digunakan dalam tahap editing video misalnya:

1. *Layer mask*, langkah memilih atau memotong video gambar sesuai yang dibutuhkan
2. *Live action*, factor pertimbangan yang mempengaruhi perubahan gerak
3. *Typographic*, teknik menentukan font serta ukuran teks yang akan digunakan
4. *Efek zoom in*, seakan akan objek tersebut memberikesan mendekat dengan besar
5. *Efek zoom out*, seakan akan objek tersebut memberikesan menjauh
6. *Efek fade in*, efek yang diberikan seakan objek muncul secara perlahan dari yang transparan menjadi jelas
7. *Efek fade out*, efek yang diberikan seakan objek menghilang secara perlahan dari yang terlihat jelas menjadi transparan
8. *Voice over*, teknik mengisi suara sesuai dengan part video animasi

---

<sup>34</sup> Riskawati,dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar,” *Jurnal MediaTIK*, Vol. 4, No.02 (2024): 17–20, <https://doi.org/10.59562/mediatik.v4i2.3074>

<sup>35</sup> H., Handoko, dkk, “Dasar Editing Capcut Untuk Media Sosial Bagi Siswa Menengah Pertama (Smpit Aulady),” *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ*, Vol. 1, No. (2023): 20–25, <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>

9. *Noise reduction process*, proses menghilangkan suara yang tidak diperlukan dalam tahap editing
10. *Rendering/ download*, proses mengubah video dari file objek menjadi file akhir berupa video.

## 2) Kelebihan Media Video Animasi

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi memiliki sejumlah kelebihan diantaranya sebagai berikut:

- a. Mampu menyajikan objek serta materi pembelajaran secara konkret dan sistematis
- b. Meningkatkan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran
- c. Mampu menjadi solusi untuk mengurangi kejenuhan pada proses pembelajara
- d. Menambah daya ingat atau retensi peserta didik dalam suatu materi
- e. Protabel dan mudah untuk didistribusikan
- f. Mampu meningkatkan motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran<sup>36</sup>

## 3) Kekurangan Media Video Animasi

Dalam media video animasi tentunya memiliki kekurangan baik dari segi pembuatan ataupun penggunaanya diantaranya yaitu

- a. Keterbatasan alat dalam membuat video animasi
- b. Kurangnya pemahaman dalam membuat video animasi
- c. Hanya beberapa point materi yang dapat dimuat dalam video animasi<sup>37</sup>

## D. Materi Sistem Pencernaan

Sistem pencernaan manusia menjadi salah satu materi yang diajarkan di SMAN 7 Banda Aceh. Berdasarkan silabus, materi sistem pencernaan pada manusia terdapat dalam tabel berikut

Tabel 2.1 Indikator Materi Sistem Pencernaan

<sup>36</sup> Septy Nurfadhillah, dkk, "Pengembangan Media Video Pada Pelajaran," *Pandawa : Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, Vol. 3, No. 2 (2021): 333–43.

<sup>37</sup> Augustina Dewayanti, dkk., "Pengembangan Video Animasi Berbasis Problem Based Learning", *Jurnal Sinetik*, Vol. 4, No. 2, (2021), h. 193, <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1. Peserta didik menganalisis keterkaitan struktur organ pada sistem organ dengan fungsinya serta kelainan atau gangguan yang muncul pada sistem organ tersebut	<p>1.1 Mengidentifikasi zat makanan yang dibutuhkan oleh tubuh</p> <p>1.2 Menjelaskan kandungan zat zat makanan yang diperlukan tubuh</p> <p>1.3 Menguraikan fungsi zat makanan bagi tubuh</p> <p>1.4 Mendeskripsikan dampak kekurangan gizi pada tubuh</p> <p>1.5 Menjelaskan macam macam organ saluran pencernaan beserta fungsinya</p> <p>1.6 Menguraikan fungsi dari kelenjar pencernaan.</p> <p>1.7 Menjelaskan gangguan pada sistem pencernaan</p> <p>1.8 Menjelaskan berbagai teknologi yang berhubungan dengan gangguan pada sistem pencernaan manusia.</p>

Sistem pencernaan manusia adalah sistem yang berfungsi untuk menerima makanan dari luar, yang kemudian akan diolah didalam organ pencernaan manusia, dimulai dari masuknya makanan, kemudia masuk keproses pencernaanya yang melibatkan berbagai organ dan penyerapan komponen komponen yang dibutuhkan oleh tubuh.<sup>38</sup>

### 1. Zat Makanan

Tubuh manusia memerlukan zat-zat makanan untuk kesehatan dan pertumbuhan. Zat makanan dapat dibagi menjadi dua, yaitu zat makanan makro

<sup>38</sup> Liza Nopi Sari, "Konsep Sistem Pencernaan Pada Manusia Berdasarkan Al-Quran dan Hadits," *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, Vol. 3, No. 3 (2022): 244-51. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.13222>

dan zat makanan mikro. Zat makro adalah zat yang diperlukan tubuh dalam jumlah besar contohnya karbohidrat. Zat mikro adalah zat yang dibutuhkan oleh tubuh dalam jumlah sedikit, contohnya vitamin dan mineral<sup>39</sup>.

a. Karbohidrat

Karbohidrat adalah senyawa yang berasal dari gabungan karbon, hidrogen, dan oksigen. Karbohidrat umumnya berasal dari tumbuhan yang menjalani fotosintesis, bentuk karbohidrat dalam makanan bermacam macam misalnya pati, sukrosa, laktosa, dan fruktosa.



Gambar: 2.1 Karbohidrat<sup>40</sup>

Peran utama karbohidrat sebagai penyuplai energi untuk tubuh.

Karbohidrat terbagi atas tiga jenis, yaitu:

- 1) Monosakarida adalah jenis karbohidrat yang tersusun dari komponen molekul yang sederhana. Beberapa molekul gugus gula termasuk dalam kategori monosakarida. Contohnya glukosa, fruktosa dan galaktosa.
- 2) Disakarida adalah bentuk karbohidrat yang terdiri dari kumpulan dua molekul monosakarida. Contohnya adalah sukrosa.
- 3) Polisakarida adalah bentuk karbohidrat yang tersusun dari komponen molekul yang kompleks. Contohnya adalah pati, glikogen dan selulosa.

b. Protein

Protein adalah zat makanan yang berasal dari gabungan beberapa unsur kimia diantaranya unsur karbon (C), hidrogen (H), oksigen (O) dan nitrogen (N). Protein merupakan makromolekul yang berasal dari susunan rantai-rantai panjang asam amino yang berikatan antara satu dan yang lain dalam ikatan peptida. Fungsi protein diantaranya yaitu sebagai sumber energi bagi tubuh, sebagai zat pembangun dalam tubuh serta memiliki peran penting dalam melakukan sistesis zat dalam tubuh.

<sup>39</sup> Eka Febriyanti, dkk, *Duta Gizi Sekolah*, (Medan: Umsu Press, 2023).

<sup>40</sup> M. Badrut Tamam, dkk, *Sistem Pencernaan Pada Manusia*, (Jawa Timur: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2021), h. 8.

Sumber makanan yang menghasilkan protein itu terbagi menjadi dua yaitu, protein nabati dan protein hewani. Protein nabati adalah jenis protein yang dapat diperoleh dari tumbuhan seperti sayuran dan lain lain. Sedangkan protein hewani adalah jenis protein yang dapat diperoleh dari hewan seperti daging, telur, ayam.<sup>41</sup>



Gambar 2.2 :Protein<sup>42</sup>

c. Lemak

Lemak adalah molekul yang tersusun atas oksigen, hidrogen, karbon, dan nitrogen serta fosforus. Lemak terdiri dari 4 komponen molekul didalamnya, yaitu 1 molekul gliserol serta 3 molekul asam lemak. Berdasarkan sumbernya, lemak terbagi menjadi dua yaitu lemak yang bersumber dari tumbuhan dan lemak yang bersumber dari hewan. Lemak yang bersumber dari tumbuhan (lemak nabati) dapat diperoleh dari zaitun, kelapa, kemiri dan lain-lain. Sedangkan lemak hewani dapat diperoleh dari susu, ikan, daging, keju, telur, dan sebagainya.<sup>43</sup>

d. Vitamin

Vitamin merupakan senyawa organik yang termasuk dalam nutrisi penting yang dibutuhkan oleh tubuh. Vitamin disebut mikronutrien karena dibutuhkan dalam jumlah miligram atau mikrogram per hari dalam makanan manusia. Vitamin terabsorpsi dalam tubuh melalui makanan. Kebutuhan tubuh terhadap vitamin memiliki batas tertentu. Kelebihan suatu vitamin tidak hanya dibuang,

<sup>41</sup> Yuyun M Badrut Tamam dan Bahtiar, *Sistem Pencernaan Pada Manusia*, (Jawa Timur: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2021).

<sup>42</sup> Suhari, dkk, *Pencegahan dan Penanganan Malnutrisi Pada Lansia*, (Jakarta: PT. Optimal Untuk Negeri, 2025), h. 36.

<sup>43</sup> I Gusti Putu Ngurah Adi Santika, "Pengukuran Tingkat Kadar Lemak Tubuh Melalui Jogging Selama 30 Menit Mahasiswa Putra Semester IV FPOK IKIP Bali," *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* Vo.1, 1, No. 1, (2016): 89–98, <https://doi.org/10.59672/jpkr.v2i1.165>

namun juga ada yang ditimbun. Misalnya, vitamin A disimpan dalam jumlah yang banyak di hati, sementara penyimpanan vitamin K di hati terbatas<sup>44</sup>

e. Mineral

Mineral menjadi bagian tubuh yang berperan dalam memelihara fungsi tubuh, baik pada tingkatan sel jaringan ataupun fungsi keseluruhan organ tubuh. Mineral menjadi komponen zat penting bagi tubuh yang dapat ditemukan dalam makanan contohnya susu, telur, ikan, serta kacang-kacangan, ion mineral yang didapatkan dari makana tersebut yaitu magnesium, fosfor, kalium dan lain-lain.<sup>45</sup>

2. Saluran Sistem Pencernaan

Saluran pencernaan merupakan saluran khusus dalam tubuh yang berfungsi untuk menerima makanan dari luar lalu diolah didalam tubuh sehingga dapat diserap oleh tubuh. Proses pengolahan makanan didalam tubuh melibatkan berberapa organ didalaamnya yaitu,

a. Mulut

Mulut menjadi organ pertama dalam proses pencernaan. Makanan dicerna melalui dua proses dimulai yaitu secara mekanik dan kimiawi. Pencernaan mekanik adalah pencernaan yang dibantu dengan bantuan gigi sedangkan pencernaan kimiawi adalah pencernaan yang dibantu oleh air liur atau saliva.

Dalam rongga mulut terdapat beberapa komponen penting lainnya yang berperan penting dalam proses pencernaan diantaranya yaitu,

1) Gigi

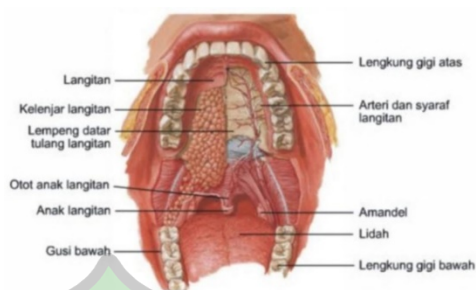
Gigi berfungsi dalam menguyah serta menghaluskan makanan. Gigi pada manusia terdiri atas 4 macam kategori yaitu, gigi taring, gigi graham dan gigi seri. Ketiga gigi ini memiliki peran serta fungsi yang berbeda-beda.

---

<sup>44</sup> Damini Sumardjo, *Pengantar Kimia Buku Panduan Kuliah Mahasiswa Kedokteran* (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2015), 351-352.

<sup>45</sup> Lamboan Friska Yulistifia, Nancy S.H Malonda, and Sekplin S Sekeon, "Gambaran Kecukupan Mineral Makro Pada Mahasiswa Semester Vi Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi Selama Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal KESMAS*, Vol. 9, No. 6, (2020), h.59–60.

Gigi taring terletak disisi kiri dan kana rongga mulut yang berfungsi untuk merobek makanan. Gigi graham terletak dibagian belakang rongga mulut yang berfungsi untuk menghakuskan makanan. Sedangkan gigi seri terletak didepan dan memiliki fungsi untuk memotong makana.



Gambar 2.3 Rongga Mulut<sup>46</sup>

## 2) Lidah

Lidah berfungsi dalam mengatur posisi makanan didalam mulut dan berfungsi untuk mendorong makanan agar menuju kedalam kerongkongan. Lidah memiliki taste buds yang berfungsi untuk mengecap atau merasakan makanan.

## 3) Kelenjar Ludah

Kelenjar ludah terbagi menjadi tiga yaitu kelenjar ludah parotis, kelenjar ludah rahang bawah dan kelenjar ludah bawah lidah. Ketiga kelenjar ini berfungsi untuk menghasilkan ludah yang nantinya akan bermuara kedalam rongga mulut. Ludah mengandung beberapa komponen didalamnya diantaranya air, lendir, garam dan enzim ptyalin.<sup>47</sup>

## b. Kerongkongan

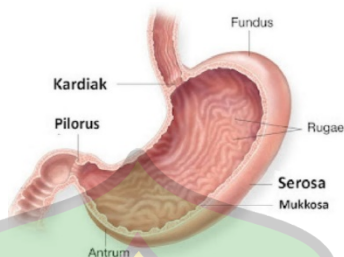
Kerongkongan memiliki bentuk seperti saluran panjang sebagai jalur makanan dari mulut menuju keorgan selanjutnya yaitu lambung. Kerongkongan memiliki panjang kurang lebih 20 cm. Dalam kerongkongan terjadi satu gerakan yang umumnya disebut sebagai gerak peristaltik. Kemampuan kerongkongan dalam melakukan Gerakan melebar, menyempit dan meremas-remas dinamakan dengan gerak peristaltic.

<sup>46</sup>Deswita dan Ria Ramadhani Wansyaputri, *Penyakit Akut Pada Ssitem Pencernaan Diare Pada Anak*, (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2023), h. 11.

<sup>47</sup> Amrah Husma, *Biologi Dasar Dan Kesehatan*, (Makassar: CV. Social Politic Grnius, 2016).

### c. Lambung

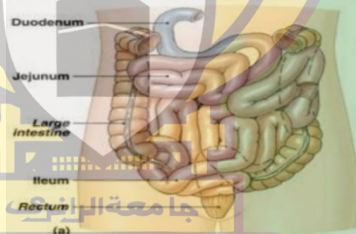
Lambung merupakan bagian dari saluran pencernaan yang membesar. Dalam lambung terdapat tiga jenis enzim yaitu enzim pepsin, enzim lipase dan enzim tripsin. Enzim pepsin berperan dalam memecah pati menjadi maltose dan glukosa. Enzim lipase berfungsi untuk merubah lemak menjadi asam lemak dan gliserol. Enzim tripsin berfungsi untuk merombak pepton menjadi polipeptida.



Gambar 2.4 Lambung<sup>48</sup>

### d. Usus Halus

Usus halus merupakan saluran pencernaan yang berada diantara lambung dan usus besar. Usus halus memiliki bentuk seperti tabung dengan panjang berkisar antara 6-8 meter. Usus halus terbagi menjadi tiga bagian yaitu usus duodenum, jejunum dan ileum.



Gambar 2.5 Usus halus<sup>49</sup>

### e. Usus Besar

Usus besar menjadi organ pencernaan terakhir pada proses pencernaan. Usus besar berperan dalam menghancurkan menjadi asam amino, glukosa, lemak, vitamin, mineral dan air. Makanan yang sebelumnya tidak diproses di usus halus akan menuju ke usus besar dan dikeluarkan menjadi feses. Didalam usus besar sisa makanan dari usus kecil akan dibusukkan dengan bantuan bakteri

<sup>48</sup> Nia Febriyanti, dkk, *Mekanika Kehidupan Biologi*, (Gowa: CV. Ruang Tentor, 2025), h. 12.

<sup>49</sup> Nurika, *Sistem Pencernaan Makanan Dalam Pandangan Islam*, (Jawa Barat: GUEPEDIA, 2021), h. 101.

*Escherichia coli*. Umumnya perjalanan makanan diusus besar berlangsung kurang lebih selama 4 sampai 5 jam sebelum berakhir direktum.

f. Anus

Anus merupakan lubang akhir yang berfungsi sebagai tempat pembuangan feces dari dalam tubuh. Pada usus besar terdapat spinkter rektum berfungsi dalam mengatur prooses membuka serta menutup anus. Spinter rektum khususnya terdapat pada bagian poros usus besar. Makanan yang sudah menjadi feces akan ditampung didalam rektum dan akan dikeluarkan apabila terjadi pembukaan pada bagian spinker rektum<sup>50</sup>

4) Kelenjar Pencernaan

Kelenjar pencernaan merupakan organ pada tubuh yang berfungsi untuk menghasilkan enzim atau getah pencernaan. Berikut macam macam kelenjar pencernaan dapat dilihat pada Tabel 2.2 berikut

Tabel 1.2 : Macam Macam Kelenjar Pencernaan<sup>51</sup>

Kelenjar Pencernaan	Enzim	Ttempat Bekerjanya Enzim	Fungsi
Kelenjar air liur	Ptialin/amilase	Rongga mulut	Mencerna amilum
Lambung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pepsin</li> <li>• Renin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lambung</li> <li>• Lambung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menguraikan protein menjadi peton</li> <li>• Menggumpulkan kasein (protein susu)</li> </ul>
Pankreas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tripsin</li> <li>• Amilase</li> <li>• Lipase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usus halus</li> <li>• Usus halus</li> <li>• Usus halus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merubah protein menjadi asam amino</li> <li>• Merubah amilum menjadi glukosa</li> <li>• Mencerna lemak menjadi asam lemak dan gliserol</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erepsinogen</li> <li>• Disakarase: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Maltase</li> <li>➢ Sukrase</li> <li>➢ Laktase</li> </ul> </li> <li>• Enterokinase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usus halus</li> <li>• Usus halus</li> <li>• Usus halus</li> <li>• Usus halus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memutuskan ikatan peptide</li> <li>• Menguraikan maltose menjadi glukosa</li> <li>• Menguraikan sukrosa menjadi glukosa dan fruktosa</li> <li>• Mengaktifkan trypsinogen menjadi tripsin</li> </ul>

5) Gangguan sistem pencernaan

<sup>50</sup> Nia Febrianti, dkk., *Mekanika Kehidupan Biologi* (Gowa: CV. Ruang Tentor, 2025).

<sup>51</sup> Tri Cahyani, dkk. *Pasti Bisa Biologi*, (Bandung: Penerbit Duta, 2014), h. 62.

Adapun beberapa gangguan pencernaan yang umum terjadi pada manusia sebagai berikut

- a. Gastroesophageal reflux disease (GERD), gangguan yang terjadi disaat asam lambung meningkat. Hal ini dikarenakan melemahnya katup atau sfingter pada bagian bawah kerongkongan.
- b. Tukak lambung, gangguan berupa luka pada bagian dinding lambung. Gangguan ini dapat disebabkan oleh infeksi bakteri *Helicobacter pylori*.
- c. Batu empedu, gangguan yang terjadi akibat cairan empedu yang banyak mengandung kolestrol dan limbah sisa metabolisme.
- d. Diare, terjadi peningkatan frekuensi buang air besar dengan tekstur yang cair. Gangguan ini dapat terjadi akibat infeksi bakteri, efek samping obat, serta perubahan pola makan.
- e. Konstipasi atau sembelit, kondisi dimana tubuh sulit atau jarang buang air besar.

#### E. Nilai-Nilai Islami

Pendidikan nasional tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif peserta didik saja melainkan juga bertujuan dalam membangun setiap potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan diharapkan dapat menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>52</sup>

Biologi menjadi pilihan dalam mewujudkan pengembangan nilai-nilai agama disekolah. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mewujudkan pengembangan nilai islami tersebut yaitu dengan mengintegrasikan Al-qur'an, hadis dan anjuran-anjuran agama sebagai sumber pengembangan nilai islami pada proses pembelajaran.

Al-qur'an berasal dari kata kerja *qara'a - yaqra'u - qur'an* yang berarti bacaan atau sesuatu yang dibaca secara berulang-ulang. Al-qur'an merupakan kalam atau perkataan Allah yang bersifat mukjizat. Al-qur'an diturunkan kepada Nabi Muhammad saw melalui perantara malaikat Jibril. Al-qur'an menjadi kitab yang membedakan antara baik dan buruk suatu hal. Sedangkan

---

<sup>52</sup> Mualimin Mualimin, "Pengembangan Nilai Islami Peserta Didik Melalui Integrasi Alquran Dan Hadis Dalam Pembelajaran Biologi," *Jurnal Humanika*, Vol. 20, No. 2 (2020): 131, <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.29299>.

hadis adalah segala sesuatu yang disandarkan dan dikaitkan kepada baginda nabi Muhammad SAW baik berupa perkataan, perbuatan dan persetujuan. Menurut para ahli hadis merupakan segala sesuatu yang dikaitkan kepada nabi Muhammad SAW, baik berupa perkataan, perbuatan, sifat dan ketetapan ketetapan yang disandarkan kepada para sahabat.<sup>53</sup>

Integrasi adalah proses komplementasi yaitu, memadukan atau mengaitkan antara ilmu umum (dalam hal ini biologi) dan ilmu agama (Al-qur'an dan Hadis). Integrasi Al-qur'an dan hadis dalam pembelajaran biologi ini bertujuan untuk membangun nilai-nilai islami peserta didik. Dengan adanya integrasi ini diharapkan dapat memberi pemahaman yang mendalam kepada peserta didik terkait suatu topik bahasan, yang mana nantinya diharap dapat menambah rasa keimanan dan keyakinan kepada Allah swt.<sup>54</sup>

#### F. Uji Kelayakan

Uji kelayakan adalah kegiatan yang memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk yang sudah diciptakan.<sup>55</sup> Tahap uji kelayakan ini diawali dengan menyebarkan angket kepada validator atau para ahli, validator yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu dosen Prodi Pendidikan Biologi UIN Ar-Raniry dan guru SMAN 7 Banda Aceh. Ada beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam menguji kelayakan suatu media.

1. Kelayakan media mencakup kesesuaian format media, kualitas media, dan kesesuaian konsep.
2. kelayakan materi mencakup kesesuaian antara isi media dengan konsep dan kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran. Kelayakan media meliputi format media, kualitas media, dan kesesuaian konsep.

#### G. Respon Siswa

---

<sup>53</sup> Arbain Nurdin, dkk, *Studi Hadis Teori Dan Aplikasi* (Bantul: Lembaga Ladang Kata, 2019).

<sup>54</sup> Mualimin, Op.Cit, 138.

<sup>55</sup> Yosi Wulandari, dkk., "Kelayakan Aspek Materi dan Media dalam Pengembangan Buku Ajar Sastra", *Jurnal Gramatika*, Vol. 3, No. 2 (2017), h. 165, <https://doi.org/10.22202/jg.2017.v3i2.2049>

Respon siswa adalah suatu bentuk tanggapan dari reaksi siswa yang ditimbulkan selama proses pembelajaran<sup>56</sup>. Pemakaian angket dapat digunakan untuk melihat respon siswa. Respon dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Kognitif, yaitu respon yang memiliki keterkaitan erat dengan pengetahuan keterampilan.
2. Afektif, yaitu respon yang memiliki keterkaitan dengan hubungan dalam bentuk emosi dan sikap peserta didik.
3. Konatif, yaitu respon yang berkaitan dengan kebiasaan atau perilaku nyata<sup>57</sup>



---

<sup>56</sup> Aisyah, "Respon Siswa Terhadap Media E-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 5, No. 3, (2016), h.10

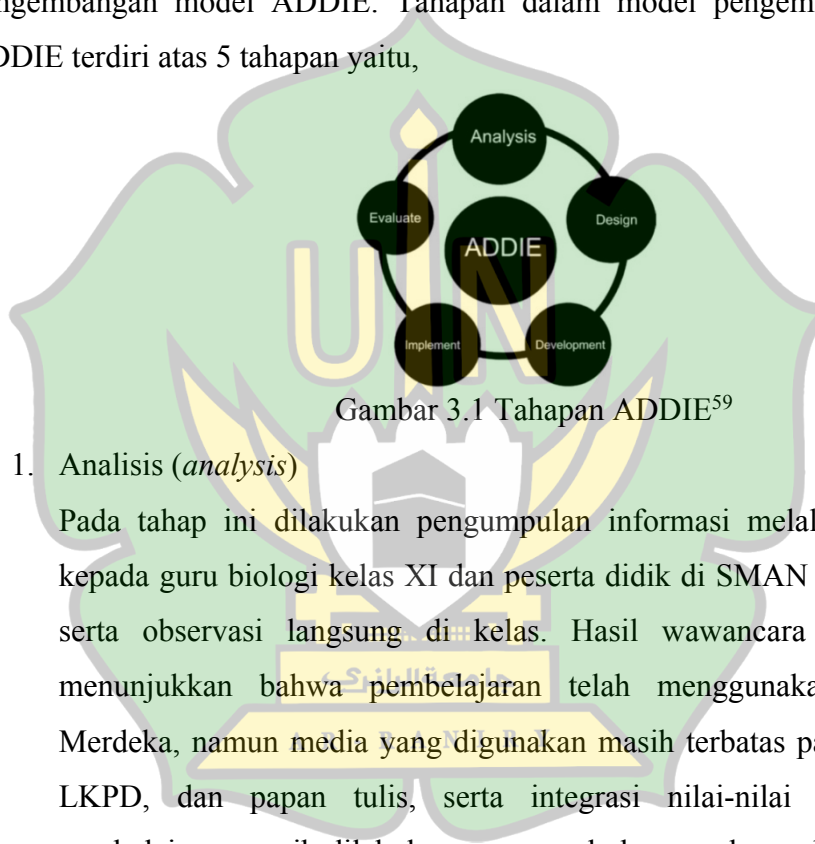
<https://doi.org/10.26418/jppk.v5i3.14301>

<sup>57</sup> M. Taufiq Amir, *Merancang Kuesioner* (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), h.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Reserch & Development*. Metode *Reserch & Development* adalah metode yang menghasilkan suatu produk yang lebih inovatif, dimana produk tersebut dirancang dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan diuji untuk melihat keefektifan produk tersebut.<sup>58</sup> Pada penelitian pengembangan video animasi ini menggunakan langkah-langkah pengembangan model ADDIE. Tahapan dalam model pengembangan model ADDIE terdiri atas 5 tahapan yaitu,



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE<sup>59</sup>

#### 1. Analisis (*analysis*)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi melalui wawancara kepada guru biologi kelas XI dan peserta didik di SMAN 7 Banda Aceh serta observasi langsung di kelas. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran telah menggunakan Kurikulum Merdeka, namun media yang digunakan masih terbatas pada buku teks, LKPD, dan papan tulis, serta integrasi nilai-nilai Islami dalam pembelajaran masih dilakukan secara sederhana pada awal pembelajaran seperti membaca Al-Qur'an dan doa. Sementara itu, peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran cenderung satu arah, kurang menarik, dan menimbulkan kebosanan karena penggunaan buku yang berbahasa baku serta kesulitan dalam memahami materi abstrak seperti sistem

<sup>58</sup> Slamet Riyanto dan Winarti Setyorini, *Metode Penelitian Kuantitatif Dengan pendekatan Smartpls 4.0*, (Yogyakarta :Deepublish Digital, 2024), h. 2.

<sup>59</sup> Setya Yuwana, dkk, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Reserch dan Development) (Dalam Pendidikan dan Pembelajaran)*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2023), h. 230.

pencernaan, selain itu nilai-nilai Islami juga belum banyak terintegrasi dalam pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih berfokus pada konsep biologi tanpa pengaitan yang kuat dengan nilai keislaman sehingga aspek afektif dan spiritual belum berkembang optimal. Berdasarkan analisis tersebut, ditetapkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang mampu membantu pemahaman materi abstrak sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai Islami, sehingga peneliti kemudian menentukan indikator, tujuan, dan materi pembelajaran sesuai Kurikulum Merdeka

## 2. *Desain*

Tahap ini merupakan tahap perancangan dari tampilan media video animasi yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, desain mediapembelajaran dibentuk serta disusun sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Kemudian menentukan software yang akan digunakan dalam tahap desain. Software yang peneliti gunakan dalam pengembangan media ini yaitu capcut dan adobe. Kemudian merancang Gambaran tahap awal yang akan ditampilkan pada media animasi tersebut.

## 3. *Pengembangan*

Tahap ini merupakan tahap pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan rancangan media pembelajaran yang telah dirancang. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan menjadi tahap yang memproduksi media pembelajaran berbasis video animasi. Proses pengembangan ini dimulai dengan menentukan software yang akan digunakan, menyiapkan desain gambar dan musik, menyiapkan rekaman suara (dubbing), menambahkan materi. Pada tahap ini media yang telah di buat akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dengan tujuan untuk menerima saran serta komentar mengenai media yang telah di rancang.

## 4. *Implementasi (implementation)*

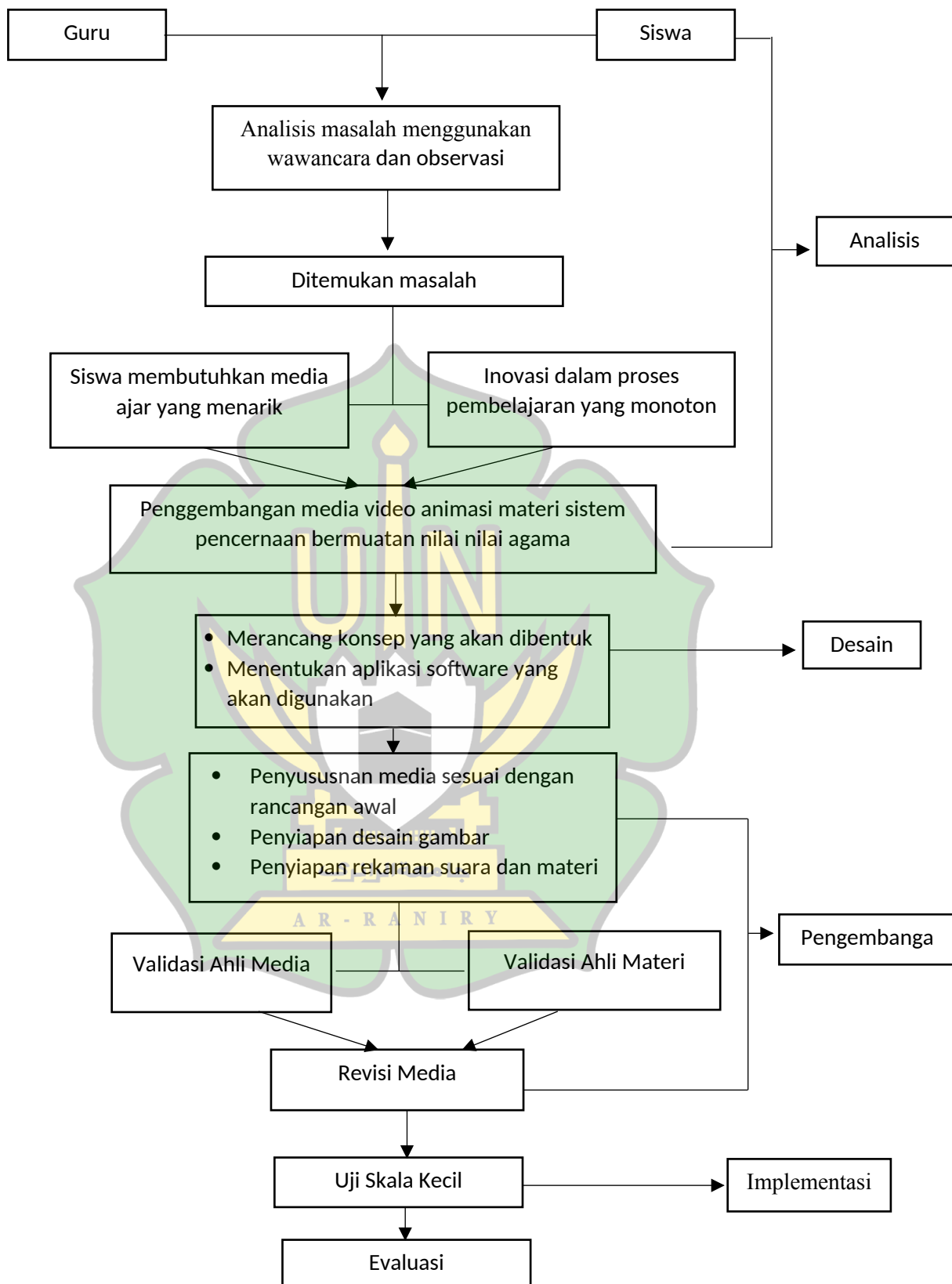
Tahap ini dilakukan dengan mengaplikasikan media pembelajaran yang sudah dikembangkan ke dalam proses pembelajaran yang nyata. Dengan melakukan uji coba melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi.

#### 5. Evaluasi (*evaluation*)

Pada fase ini, dilaksanakan penyempurnaan terakhir terhadap produk yang telah dibuat berdasarkan saran dan masukan dari para peserta didik yang diperoleh pada tahap implementasi sebelumnya. Penyempurnaan dilakukan dengan memperhatikan respon peserta didik terhadap video animasi yang mengandung nilai-nilai Islami pada materi sistem pencernaan. Masukan dari peserta didik digunakan sebagai dasar perbaikan agar media menjadi lebih jelas, menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, hasil revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan produk tahap akhir sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih layak efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran.



Gambar 3. 2 Kerangka Berfikir



## B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dimulai pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Adapun penelitian ini dilakukan disekolah SMAN 7 Banda Aceh.

## C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan media video animasi ini adalah (1) Dua orang ahli media dan dua ahli materi, (2) Siswa kelas XI SMAN 7 Banda Aceh. Kelas XI SMAN 7 Banda Aceh berjumlah 5 kelas. Untuk sampel dalam penelitian ini yaitu satu kelas saja XI IBS 2 dengan peserta didik berjumlah 28 orang.

## D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah prosedur atau metode yang digunakan untuk pengumpulan data yang nantinya akan diteliti.<sup>60</sup> Jenis instrumrn yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar validasi yang nantinya akan diberikan kepada dosen ahli dan guru.

### 1. Lembar validasi ahli media video animasi

Lembar validasi media video animasi berisi lembar penelitian yang menilai tampilan serta konsep media. Lembar validasi ini diberikan kepada ahli media berbentuk kuisisioner atau angket yang berisi beberapa pertanyaan mengenai kelayakan media video animasi. Dengan adanya hasil dari lembar validasi ahli media nantinya dapat memberikan saran dan komentar pada kolom yang terdapat didalam lembar angket. Terdapat 5 aspek yang akan dinilai dari validasi ahli media yaitu, visual, penulisan, audio, penggunaan media dan tujuan.

### 2. Lembar validasi ahli materi sistem pencernaan

Lembar validasi materi sistem pencernaan berisi lembar penelitian yang menilai tampilan tampilan materi.<sup>61</sup> Lembar validasi ini diberikan kepada ahli materi berbentuk kuisisioner atau angket yang berisi beberapa pertanyaan mengenai kelayakan materi sistem pencernaan. Ahli materi nantinya dapat memberikan saran serta masukan dalam kolom yang terdapat didalam angket.

---

<sup>60</sup> Selfi Budi Helpiastuti, dkk, *Dasar-Dasar Penelitian Administrasi*, (Bandung: Widina Media Utama, 2025), h. 93.

<sup>61</sup> Ibid.

Terdapat 4 aspek yang akan dinilai dari ahli materi yaitu, materi, kebahasaan, penggunaan media dan tujuan.

### E. Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis untuk pengembangan

Dalam melakukan Pengembangan produk dalam bentuk media dilaksanakan dengan cara mengumpulkan data deskriptif, dari data tersebut diperoleh saran dan komentar dari para validator. Pengembangan produk ini terdiri atas beberapa tahapan didalamnya. Tahap pertama, diawali dengan mengidentifikasi masalah yang muncul. Tahap kedua, mulai merancang atau menyusun ide serta konsep produk yang akan dikembangkan. Tahap ketiga, yaitu pengembangan dimana proses pengumpulan setiap komponen yang dibutuhkan pada saat editing. Tahap terakhir, yaitu uji validasi yang mana bertujuan untuk melihat tingkat keefektifan produk yang sudah dikembangkan. Dari setiap tahap tersebut nantinya akan memperoleh produk akhir berupa media video animasi pada materi sistem pencernaan bermuatan nilai-nilai islami.

#### 2. Analisis Data Lembar Validasi Ahli

Hasil validasi dari para ahli tersebut akan digunakan sebagai skor dalam menguji kelayakan produk yang dikembangkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase nilai validasi

F= Jumlah nilai yang diperoleh

N= Nilai tertinggi<sup>62</sup>

Tabel 3. 1 Kriteria Kelayakan<sup>63</sup>

<sup>62</sup> Angelya Arina dan Farida Istianah, "Pengembangan Couple Card Sebagai Media Pembelajaran Materi Energi dan Perubahannya", *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 11, No. 4, (2023), h.728.

<sup>63</sup> Yosi Wulandari, "Kelayakan Aspek Materi Dan Media Dalam Pengembangan Buku

Skala%	Kriteri Kelayakan
85% -100%	Sangat layak
65% -84%	Layak
45% -64%	Cukup layak
0 -44%	Tidak layak

### 3. Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung respon dari peserta didik mengenai media video animasi pada materi sistem pencernaan bermuatan nilai nilai islami.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase nilai validasi

F= Jumlah nilai yang diperoleh

N= Nilai tertinggi<sup>64</sup>

Instrumen yang digunakan dalam analisis data respon peserta didik ini terdiri atas dua jenis skala, yaitu skala Guttman dan skala Likert untuk menganalisis kriteria kelayakan media pembelajaran. Skala Guttman digunakan untuk memperoleh hasil jawaban yang tegas seperti “YA” dan “TIDAK”<sup>65</sup>. Berikut merupakan kriteria yang digunakan dalam analisis data respon peserta didik.

Ajar Sastra Lama,” *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, Vol. 3, No. 2 (2017), <https://doi.org/10.22202/jg.2017.v3i2.2049>

<sup>64</sup> Angely Arina Arrayani And Farida Istianah, “Pengembangan Couple Card Sebagai Media Pembelajaran Materi Energi Dan Perubahannya Kelas Iii Sekolah Dasar”, *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, Vol. 11, No. 4, (2023) h. 728.

<sup>65</sup> Sabrina Septiani, dkk, “Jenis-Jenis dan Teknik Skoring Dalam Penilaian Psikomotorik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Aripafi*, Vol. 03, No. 04, (2025), h. 26.

<https://doi.org/10.61132/jmpai.v3j4.1166>

Tabel 3.2 Kriteria Respon Peserta Didik<sup>66</sup>

Interval	Kriteria
$81,25 < \text{NRS} \leq 100\%$	Sangat Positif
$62,5 < \text{NRS} \leq 81,25$	Positif
$43,75 < \text{NRS} \leq 62,5$	Kurang Positif
$25 < \text{NRS} \leq 43,75$	Tidak Efektif



<sup>66</sup> Valentina Nunung, "Respon Siswa Terhadap Modul Pembelajaran Berbasis Savi (Somatic, Auditory, Visualitation, Intellegency) Pada Materi Ekosistem Di SMAN 1 Papar," *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P)*, Vol. 6, No. 1 (2019): 36–38, <https://doi.org/10.29407/jbp.v6i1.12896>

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa video animasi sebagai media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai Islami ini merupakan rangkaian proses serta langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media video animasi tersebut. Pengembangan media ini bertujuan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Produk yang diciptakan memiliki desain yang menarik sehingga menciptakan daya tarik bagi peserta didik untuk mengamati video ini, serta materi yang disajikan juga lebih praktis dan mudah dipahami.

Tahapan pengembangan media video animasi ini beradaptasi dari model pengembangan ADDIE yang memiliki empat tahapan yaitu:

##### 1. Analisis (*Analysis*)

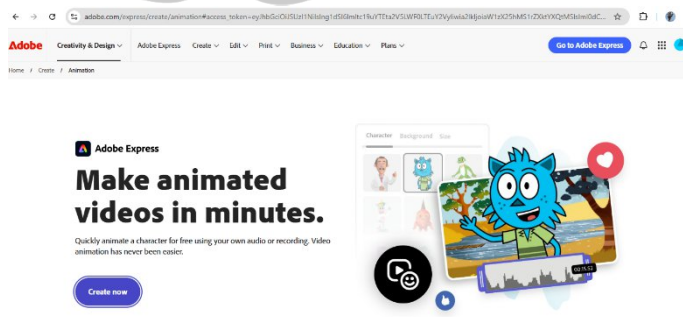
Tahap analisis merupakan kegiatan awal dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah yang terjadi pada peserta didik dan guru melalui kegiatan wawancara serta observasi awal di SMAN 7 Banda Aceh. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya media yang digunakan oleh guru didalam proses pembelajaran hanya bertumpu pada buku cetak serta modul LKPD peserta didik saja. Hal ini tentunya dapat menjadikan proses pembelajaran yang kurang efektif dan interaktif. Berdasarkan observasi pada proses pembelajaran didapati kegiatan pembelajaran yang kurang menarik, hal ini dapat disebabkan oleh pemilihan media serta model pembelajaran yang dirasa kurang tepat. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat pengembangan media pembelajaran video animasi guna menjadi solusi untuk memecahkan masalah yang timbul disekolah tersebut.

## 2. Desain (*Design*)

Tahap ini merupakan tahap yang berisikan rancangan awal dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan produk yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi yang diintegrasikan dengan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan berdasarkan TP (1.5), (1.6) dan (1.7). Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu dengan menentukan rancangan awal video, pemilihan materi yang sesuai dengan topik, menyusun sekaligus mengumpulkan potongan video dan gambar sesuai materi yang akan dibahas, kemudian mendesain *background*, menyesuaikan *background* yang kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan video pembelajaran yang menarik. Peneliti memilih sejumlah komponen dan sumber materi yang diperlukan berdasarkan buku, jurnal, internet dan *youtube*.

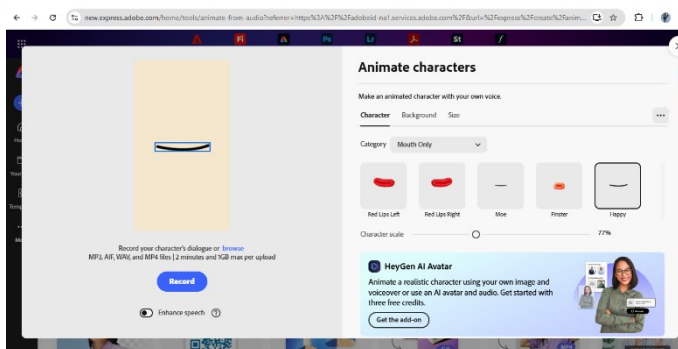
## 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap awal dalam pembuatan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan *smartphone*, media pembelajaran dibuat dengan bantuan tiga aplikasi yaitu Adobe Animaker, Canva dan Capcut. Aplikasi adobe animaker dipilih untuk membuat efek bicara pada tokoh dalam video. Aplikasi Canva digunakan untuk membuat tokoh dalam video serta tampilan *background* agar menarik. Sedangkan aplikasi Capcut digunakan untuk pengeditan video mulai dari pengimbuhan *sound effect*, Intro music, efek video dan lain-lain.



Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi Adobe Animaker

Setelah melakukan login pada aplikasi adobe animaker ini, selanjutnya klik pada penulisan *create now*.



Gambar 4.2 Tampilan Mulai Merekam Pergerakan Tokoh Bicara

Dalam aplikasi animaker pilih opsi *character* kategori *mouth only*. Selanjutnya pilih kategori mulut *happy* sesuai dengan gambar di atas. Kemudian klik *Record* atau mulai merekam sesuai dengan teks yang sudah disiapkan lalu kemudian didownload.

Setelah itu beralih ke aplikasi canva untuk memilih tokoh serta *background* yang menarik.



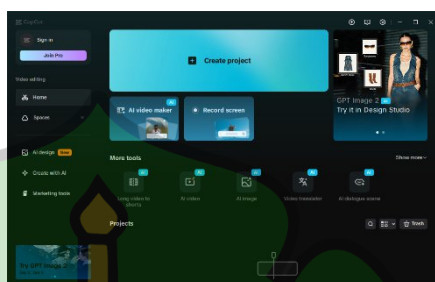
Gambar 4.3 Tampilan Aplikasi Canva

Sebelum memilih tokoh dalam video, terlebih dahulu memilih gambar yang cocok untuk *background* melalui google. Setelah mendapatkan *background* yang cocok upload ke aplikasi canva dan pilih opsi sebagai latar belakang. Kemudian pilih opsi elemnt lalu *serch* tokoh wanita muslim untuk menjadi tokoh karakter dalam video animasi. Kemudian diunduh dengan format video MP4.

Tahap selanjutnya yaitu dengan mengumpulkan tampilan-tampilan video dari *youtube* mengenai materi sistem pencernaan mulai dari penjelasan organ pencernaan, gangguan-gangguan pada sistem pencernaan.

Kemudian video dari *youtube* tersebut didownload dan nantinya akan disatukan.

Setelah *background* dari Canva dan cuplikan video dari *youtube* selesai diunduh, kemudian file unduhan dimasukkan kedalam aplikasi capcut untuk disatukan dan diedit dengan menambahkan beberapa *effect* dan *overlay* gambar sehingga menjadi satu kesatuan video animasi yang utuh, bagus dan menarik.



Gambar 4.4 Tampilan Aplikasi Capcut

Berikut ini isi tampilan yang terdapat pada media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan di SMA.

a. Tampilan pembuka video



Gambar 4.5 Tampilan Pembuka Video

Tampilan pembuka dalam video animasi ini berisi materi yang akan dibahas yaitu materi sistem pencernaan manusia untuk kelas XI.

## b. Tampilan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.6 Tampilan CP dan TP

Materi dalam video animasi ini bermuatan 3 Tujuan Pembelajaran diantaranya yaitu TP (1. 5), (1. 6) dan (1.7). Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran pada video animasi ini bertujuan untuk menjelaskan materi sistem pencernaan yang bermuatan nilai-nilai Islami.

## c. Tampilan isi materi video



Gambar 4.7 Materi Isi Sistem Pencernaan Manusia Pada Video

Materi dalam video animasi ini berisi penjelasan terkait materi sistem pencernaan pada manusia untuk kelas XI yang mencakup sejumlah tujuan pembelajaran yaitu, macam macam organ saluran pencernaan beserta fungsinya, fungsi dari kelenjar pencernaan dan gangguan pada sistem pencernaan serta pengimplementasian dengan nilai-nilai islami yang berkaitan dengan sistem pencernaan.

## d. Tampilan muatan nilai-nilai islami



Gambar 4.8 Tampilan Nilai -Nilai Islami

Video animasi ini bermuatan nilai-nilai islami yang bersumber dari Al-quran dan hadis.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini media video animasi yang telah selesai dirancang akan diimplementasikan dikelas XI SMAN 7 Banda Aceh. Tahap ini bertujuan untuk melihat respon atau tanggapan yang diberikan oleh peserta didik terhadap media video pembelajaran yang sudah dikembangkan. Peneliti mengupload video yang telah selesai dikembangkan ke aplikasi *youtube* sehingga para peserta didik dapat dengan mudah mengakses video tersebut.

#### 5. Evaluasi (*Evaluasi*)

Tahap evaluasi menjadi tahapan terakhir dalam pengembangan model ADDIE, tahap ini memiliki dua jenis evaluasi yaitu evaluasi sumatif dan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap perbaikan atau revisi. Sedangkan evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan untuk menentukan efektifitas<sup>67</sup>. Dalam penelitian menggunakan jenis evaluasi formatif yang mana evaluasi jenis ini sesuai dengan model ADDIE yang dimana melakukan evaluasi atau revisi dalam setiap tahapan.

Berdasarkan tahapan pengembangan media video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan di SMA yang telah divalidasi oleh 2 orang ahli media yang terdiri dosen Program Studi Pendidikan Biologi UIN Ar-Raniry memperoleh beberapa saran sekaligus masukan untuk menciptakan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## **2. Hasil Uji Kelayakan Pada Media Pembelajaran Video Animasi Bermuatan Nilai-Nilai Islami pada Materi Sistem Pencernaan di SMA**

Media Pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian akan melewati tahap uji validasi yang akan diuji oleh tim ahli. Uji validasi ini nantinya akan terbagi atas dua tim ahli yaitu uji validasi tim ahli media dan uji validasi tim ahli

---

<sup>67</sup> Elsa Novyarti, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash dan Autoplay Studio Dalam Pembelajaran Yang Berbasis Inquiry Paada Materi Garis dan Sudut Kelas VII SMP", Jurnal Edumatica, Vol. 4, No. 2, (2014), h. 83.

materi. Uji validasi, bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk atau media yang telah selesai dikembangkan.

a. Hasil Uji Kelayakan Pada Aspek Media Pembelajaran Video Animasi Bermuatan Nilai-Nilai Islami Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA

Uji kelayakan media pembelajaran video animasi ini dilaksanakan oleh 2 orang ahli media dari dosen Prodi Pendidikan Biologi UIN Ar-Raniry. Tujuan dari validasi media yaitu untuk memperoleh saran serta masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan ini memiliki kualitas yang baik sehingga dapat digunakan oleh guru dan peserta didik. Berikut merupakan saran serta masukan yang telah diberikan oleh ahli media.

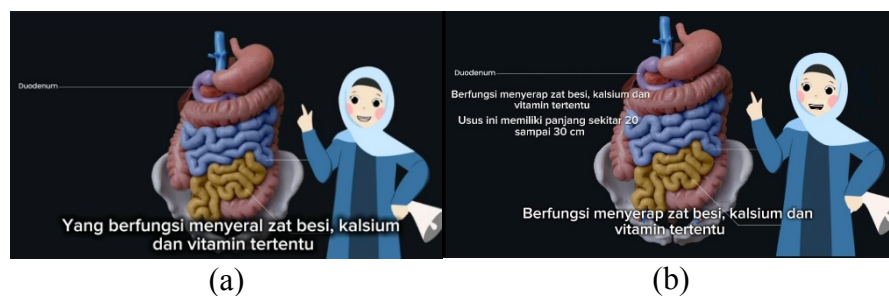
a. Perbaikan pada *Background* tampilan awal



Gambar 4.9 (a) Tampilan *Background* Sebelum Dirubah, (b) Tampilan *Background* Sesudah Dirubah

Perubahan video animasi ini terdapat pada *Background* serta teks penulisan. *Background* sebelumnya dirasa kurang cocok karena hanya menampilkan Sebagian dari organ pencernaan, namun setelah direvisi tampilan organ pada *Background* sudah lengkap. Penulisan teks yang sebelumnya “Mekanisme Proses Sitem Pencernaan” diubah menjadi “Sistem Pencernaan” dengan font dan element yang berbeda.

b. Perubahan penulisan



Gambar 4.10 (a) Tampilan Sebelum Direvisi, (b) Tampilan Sesudah Direvisi

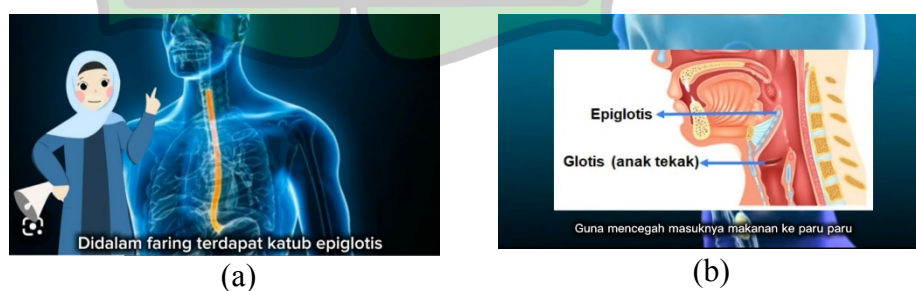
Perubahan penulisan kata “menyerap” menjadi “menyerap” dan juga penambahan informasi penting disisi gambar.



Gambar 4.11 (a) Tampilan Sebelum Direvisi, (b) Tampilan Sesudah Direvisi

Perubahan penulisan kata “perut” menjadi “lambung” dalam media pembelajaran video animasi tersebut. Kata perut dianggap ambigu dan dapat menimbulkan pemahaman yang keliru oleh karena itu perlu direvisi

c. Penambahan gambar



Gambar 4.12 (a) Tampilan Sebelum Direvisi, (b) Tampilan Sesudah Direvisi

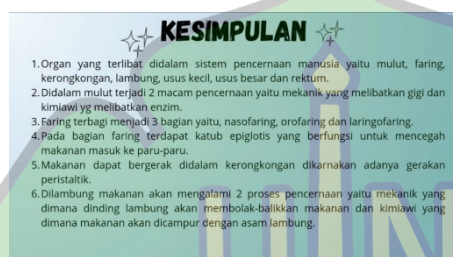
Perubahan tampilan terdapat pada organ faring tepatnya dibagian epiglotis. Sebelum direvisi penjelasan pada bagian epiglotis tidak

menunjukkan secara tepat bentuk dari katub epiglottis. Namun, sesudah direvisi ditambahkan tampilan gambar untuk menjelaskan secara terperinci bentuk dari katub epiglottis pada organ faring.

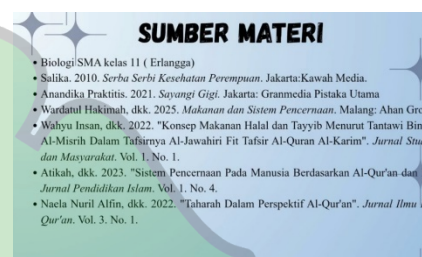
d. Penambahan kesimpulan dan sumber materi



(a)



(b)



(c)

Gambar 4.13 (a) Tampilan Sebelum Direvisi, (b) dan (c) Tampilan Sesudah Direvisi

Perubahan tampilan video animasi yang semula diakhir video tidak dicantumkan kesimpulan dan sumber materi. Namun, setelah direvisi diakhir video pembelajaran sudah ditambahkan kesimpulan dari materi yang dibahas dalam video hal ini bertujuan untuk memudahkan guru dan peserta didik.

b. Hasil Uji Kelayakan Pada Aspek Materi Pembelajaran Video Animasi Bermuatan Nilai-Nilai Islami Pada Materi Sistem PENCEERNAAN di SMA

Uji kelayakan materi pembelajaran video animasi ini dilakukan oleh dua ahli media yaitu dosen Prodi Pendidikan Biologi dan guru biologi di SMAN 7 Banda Aceh. Validasi materi ini berfungsi untuk memperoleh komentar dan saran mengenai media pembelajaran yang dikembangkan sehingga media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan ini memiliki kualitas yang baik. Setelah dilakukan

validasi diperoleh beberapa komentar beserta saran. Berikut merupakan perbaikan dari komentar dan saran dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Saran dan masukan dari ahli materi

No	Validator	Komentar dan Saran	Tindak Lanjut
1.	V1	Tambahkan ayat Al-Quran didalam video	Telah direvisi dengan menambahkan Q.S Al-Baqarah ayat 168
2.	V1	Tambahkan penjelasan beserta gambar pada organ mulut	Telah direvisi dengan menambahkan penjelasan mengenai anatomi gigi dan lidah dalam organ mulut
3.	V1	Tambahkan daftar Pustaka diakhir video pembelajaran	Telah direvisi dengan menambahkan daftar pustaka diakhir video pembelajaran
4.	V1	Tambahkan tabel yang berisi kumpulan hadis dan ayat Al-qur'an diakhir video	Telah direvisi dengan menambahkan tabel berisi kumpulan hadis-hadis serta ayat Al-qur'an yang dicantumkan dalam video

c. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Bermuatan Nilai-Nilai Islami Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA

Berdasarkan hasil revisi yang telah ditinjau dari para ahli yaitu 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi memperoleh hasil uji kelayakan pada pengembangan media video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan di SMA memperoleh hasil uji kelayakan sebagai berikut:

1. Hasil Uji Kelayakan media

Kegiatan validasi media bertujuan memberikan instrument validasi dalam bentuk lembar validasi. Lembar validasi tersebut terdiri atas lima

aspek penilaian yaitu visual, penulisan, audio, pemakaian media dan tujuan. Berikut hasil validasi media pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validasi Dari Ahli Media

No	Aspek	V1	V2	Total Skor	Skor Max	Persentase (%)	Kriteria
1.	Visual	15	20	35	40	87%	Sangat Layak
2.	Penulisan	13	13	26	32	81%	Layak
3.	Audio	12	16	28	32	87%	Sangat Layak
4.	Pemakaian Media	10	12	22	24	91%	Sangat Layak
5.	Tujuan	9	12	21	24	87%	Sangat Layak
Total		59	73	132	152	86%	Sangat Layak

Berdasarkan Table 4.1 di atas, maka diperoleh hasil uji validasi pada media pembelajaran mendapat total akhir dari kelima aspek penilaian sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Perolehan hasil uji validasi media pada aspek pertama yaitu visual terdiri atas lima indikator yaitu pemilihan *Beckground* yang menarik, kesesuaian *Layout*, kejelasan gambar, kualitas gerakan dan kesesuai pemilihan *Overlay* gambar memperoleh hasil persentase sebesar 87% dengan kategori sangat layak.

Perolehan hasil uji validasi media pada aspek kedua yaitu penulisan yang terdiri atas empat indikator dimulai dari kesesuaian pemilihan *Font*, Kesesuaian ukuran *Font*, kesesuaian warna *Font* dan kesesuaian penulisan EYD memperoleh hasil persentase sebesar 81% dengan kategori layak. Kemudian perolehan hasil persentase untuk aspek ketiga yaitu audio dengan empat indicator yaitu kesesuaian music dan suara *dubber*, ketepatan *sound effect*, bahasa mudah dipahami dan kejelasan suara *dubber* memperoleh persentase akhir sebesar 87% dengan kategori sangat layak.

Hasil uji validasi media untuk aspek keempat yaitu pemakaian video yang terbagi atas tiga aspek yaitu, mudah diakses, dapat

diakses secara berulang dan dapat digunakan secara individu atau kelompok memperoleh hasil persentase sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Terakhir untuk aspek kelima yaitu tujuan dengan tiga aspek menunjukkan keinteraktifan media, dapat meningkatkan motivasi dan dapat memberikan pengalaman belajar pada siswa memperoleh hasil persentase sebesar 87% dengan kategori sangat layak.

Aspek dengan perolehan terendah diperoleh pada indikator penulisan. Hal ini disebabkan karena masukan yang diberikan oleh guru disekolah menginginkan format penulisan yang memiliki blok dengan kontars warna yang berbeda dengan penulisan guna mempertegas tulisan didalam layar video pembelajaran. Namun jika blok penulisan dipakai dapat menutupi gambar yang akan dijelaskan dalam video pembelajaran. Sehingga tidak dapat menampilkan bagian organ secara detail dan jelas.

## 2. Hasil Uji Kelayakan Materi

Kegiatan validasi materi dilakukan dengan memberikan instrument validasi berupa lembar validasi. Lembar validasi tersebut berisi empat aspek yaitu aspek materi, kebahasaan, penggunaan media dan tujuan. Berikut hasil uji validasi materi dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Dari Ahli Materi

No	Aspek	V1	V2	Total	Skor	Persentase (%)	Kriteria
				Skor	Max		
1.	Materi	14	16	30	32	93%	Sangat Layak
2.	Kebahasaan	10	10	20	24	83%	Layak
3.	Pemakaian Media	11	12	23	24	95%	Sangat Layak
4.	Tujuan	9	12	21	24	87%	Sangat Layak
Total		44	50	94	104	89%	Sangat Layak

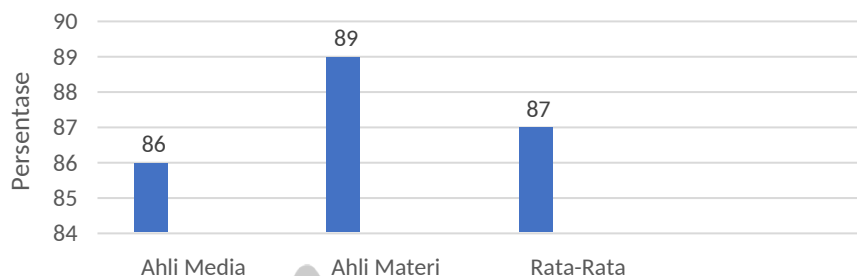
Data dari Tabel 4.3 ini menunjukkan bahwa hasil dari uji validasi materi oleh dua ahli mendapatkan total skor dari keempat aspek penilaian yaitu sebesar 89% dengan kategori sangat layak.

Aspek yang pertama yaitu materi dengan empat indikator didalamnya yaitu, kesesuaian capaian pembelajaran (CP), materi terorganisir dengan baik, cakupan materi yang luas, dan susunan materi yang sistematis memperoleh nilai kelayakan sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya aspek kebahasaan dengan tiga indikator yaitu kebenaran bahasa yang digunakan, ketepatan penggunaan istilah dan tidak menimbulkan makna ganda memperoleh nilai kelayakan sebesar 83% dengan kategori layak.

Kemudian aspek yang ketiga yaitu penggunaan media dengan tiga kategori yaitu dapat digunakan secara berulang, dapat digunakan secara pribadi maupun kelompok dan pengaksesan video dapat dilakukan dengan mudah memperoleh nilai kelayakan sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Terakhir aspek tujuan dengan tiga indikator yaitu menunjukkan keinteraktifan media, meningkatkan motivasi siswa dan dapat memberikan pengalaman yang menarik memperoleh nilai kelayakan sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Setelah dilakukan validasi diperoleh beberapa komentar dan saran.

Aspek dengan perolehan terendah diperoleh pada indikator kebahasaan. Hal ini disebabkan karena nama latin dari bakteri yang berada diusus tidak dibacakan akan tetapi hanya cantumkan pada layar video pembelajaran saja. Penyebab dari tidak dibacakannya nama latin tersebut adalah untuk menghindari kesalahan dalam penyebutan nama latin bakteri tersebut.

Berdasarkan data hasil uji validasi media dan uji validasi materi yang telah dilakukan sebelumnya, maka telah diperoleh nilai akhir dari kedua aspek tersebut. Berikut persentase nilai akhir dari kedua aspek dapat dilihat pada grafik diagram berikut.



Gambar 4.14 Grafik Persentase Hasil Uji Validasi

Berdasarkan data diagram diatas dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai validator tertinggi terdapat pada ahli materi dengan perolehan nilai akhir sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Sedangkan perolehan nilai dari validator ahli media mendapatkan nilai akhir sebesar 86% kategori sangat layak pula. Berdasarkan kedua perolehan nilai dari para validator maka perolehan rata-rata untuk uji validator sebesar 87% dengan kategori sangat layak.

### 3. Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Bermuatan Nilai-Nilai Islami Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA

Media pembelajaran video animasi ini diuji pada siswa kelas XI SMAN 7 Banda Aceh dengan jumlah responden berjumlah 28 orang peserta didik. Kegiatan uji coba ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terkait media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kegiatan penilaian respon peserta didik dilakukan dengan memutar video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan di infocus kelas dan memberikan lembar angket yang terdiri dari 10 pertanyaan atau indikator.

Berikut hasil respon peserta didik pada media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan di SMA dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek	YA	TIDAK	Total Skor	Skor Max	(%)
1.	Pembelajaran menjadi interaktif	✓		28	28	100%
2.	Meningkatkan motivasi belajar	✓		28	28	100%
3.	Meningkatkan minat belajar saya	✓		28	28	100%
4.	Meningkatkan pemahaman saya	✓		28	28	100%
5.	Suasana belajar menjadi lebih menarik	✓		28	28	100%
6.	Saya menyukai penerapan media video animasi	✓		28	28	100%
7.	Meningkatkan semangat belajar	✓		28	28	100%
8.	Meningkatkan keaktifan	✓		28	28	100%
9.	Bahasa mudah dipahami	✓		28	28	100%
10.	Video animasi dapat diakses dengan mudah	✓		28	28	100%
Total Respon				280	280	100%

Perolehan nilai respon peserta didik diatas terbagi atas 3 aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek konatif. Aspek kognitif terdiri dari 2 indikator yaitu 4 dan 9. Aspek afektif terdiri dari 5 indikator yaitu 2, 3, 5, 6 dan 7. Sedangkan aspek konatif terdiri dari 3 aspek yaitu 1, 8 dan 10. Berdasarkan data tabel diatas menampilkan perolehan nilai hasil dari respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai Islami pada materi sistem pencernaan pada 3 aspek memperoleh nilai tertinggi pada

semua indikator dengan prolehan nilai sebesar 100% dengan kategori sangat positif. Dengan demikian media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai islami yang sudah dikembangkan sudah dianggap layak dan dapat digunakan oleh guru dan pesrta didik.

## **B. Pembahasan**

### **1. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Vide Animasi Bermuatan Nilai-Nilai Islami Pada Materi Sistem Pencernaan**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang dimana penelitian ini dilakukan untuk memproduksi media pembelajaran atau produk dengan melewati beberapa tahapan didalamnya. Jenis penelitian pengembangan ini dapat disebut dengan penelitian *Research and Development* (R&D).

Dalam melakukan pengembangan media pembelajaran atau produk video ini peneliti mengacu pada model pengembangan ADDIE. Pengembangan model ADDIE memiliki urutan langkah-langkah yang sistematis dalam menghasilkan suatu prosuk pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik<sup>68</sup>. Model pengembangan ADDIE terbagi atas 5 tahapan yaitu *Design, Develop, Implementation dan Evaluation*. Tahapan dalam model pengembangan ADDIE ini bertujuan untuk menyempurnakan proses pengembangan media pembelajaran.

Pada tahap Analisis (*Analysis*) dalam penelitian ini diawali dengan melakukan observasi kelas dan wawancara guru biologi di SMAN 7 Banda Aceh. Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara guru bersangkutan, diperoleh informasi bahwa guru belum menggunakan media pembantu pembelajaran selain media buku cetak, lembar LKPD dan papan tulis. Hal ini tentunya menimbulkan kegiatan pembelajaran yang pasif, tidak efektif dan tidak menarik bagi peserta didik. Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, efektif serta menarik bagi peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Devi Eka Nursida, dimana dalam kegiatan pembelajaran guru memiliki peran penting dalam menentukan model, media dan metode pembelajaran dalam penyampaian materi agar dapat dengan

---

<sup>68</sup> Nadia Alima Fadhila, dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan SMA Kurikulum 2013", *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 13, No. 02, (2022), h. 3. <http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i1.5298>

mudah dipahamai oleh peserta didik.<sup>69</sup> Pengembangan media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan diharap dapat menjadi solusi bagi peserta didik dan guru.

Tahap selanjutnya yaitu desain (*Design*), pada tahap ini berkaitan dengan proses penyusunan rancangan awal video animasi. Rancangan awal dalam video animasi berisi langkah-langkah yang menentukan pemilihan warna latar, pemilihan font dalam video, penambahan ilustrasi berupa gambar dalam video, penyusunan posisi serta tata letak dalam video, menentukan alur video dan naskah, pengumpulan sumber-sumber materi yang dibutuhkan dan menentukan aplikasi pendukung dalam proses pembuatan video animasi<sup>70</sup>. Penambahan ilustrasi berupa gambar dalam video bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik. Ilustrasi merupakan gambaran secara visual yang berfungsi untuk memperjelas dan memperindah media yang dihasilkan<sup>71</sup>

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*Develop*), pada tahap ini peneliti menggabungkan seluruh rancangan dan ide yang telah disusun pada tahap sebelumnya untuk dijadikan satu kesatuan media pembelajaran. Pengembangan media menjadi tahap yang merealisasikan setiap tahapan serta desain untuk membentuk sebuah produk akhir berupa media yang akan diuji oleh para validator<sup>72</sup>. Validasi berfungsi untuk mengetahui tingkat layak atau tidak layaknya suatu produk yang dihasilkan. Apabila produk yang dihasilkan dikategorikan tidak layak maka perlu dilakukan perbaikan atau revisi untuk menghasilkan media yang layak dan dapat digunakan.<sup>73</sup> Proses validator dilakukan oleh 4 orang ahli yang terdiri dari 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi.

---

<sup>69</sup> Nia Kurniasih, dkk, “Memahami Peran Guru dalam Pembelajaran”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (2025), Vol 09. No. 03.

<sup>70</sup> Prambayu Rehyta Muryandari dan Bambang Sujatmiko, “Implementasi Model Addie Dalam Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Keahlian Pemograman Dasar di SMKN 1 Wonosari”, *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, Vol. 10, No. 02, (2025), h. 14, <https://doi.org/10.26740/it-edu.v10i02.68124>

<sup>71</sup> Fadila Insani dan Asidigisianti Surya Putra, “Ilustrasi Sebagai Aset Visual Wawa Food and Cookis”, *Jurnal Desgrafia*, Vol. 01, No. 01, (2023), h. 17.

<sup>72</sup> Angger Restu Rahma Salsabila dan Julianto, “Pengembangan Media Pembelajaran An-Nur Berbasis Video Animasi Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10, No. 06, (2022), h. 1213.

<sup>73</sup> Andi Ichsan Mahardika, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Listrik Statis Dengan Model Tutorial”, *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 05, No. 01, (2022), h. 04.

Pada tahap keempat yaitu implementasi (*Implementatio*) media yang telah selesai dikembangkan dan telah melewati serangkaian tahap uji validasi oleh para validator kemudian media tersebut akan direvisi sesuai dengan beberapa komentar dan saran para validator. Setelah selesai melakukan revisi minor media akan diimplementasikan pada peserta didik untuk melihat respon. Tahap implementasi merupakan tahap pengaplikasian media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam situasi pembelajaran yang nyata, tujuan dari tahap ini yaitu untuk memastikan media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dan dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik <sup>74</sup>.

Selanjutnya tahap evaluasi (*Evaluation*) dalam tahap evaluasi peneliti akan melakukan revisi mayor terkait saran dan masukan yang sudah diberikan pada tahap implementasi sebelumnya. Setelah selesai direvisi media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai islami ini dapat diedarkan secara luas kepada guru dan peserta didik. Evaluasi dilakukan untuk melihat tingkat efektivitas media, kesesuaian capaian akademik dan perkembangan emosional peserta didik.<sup>75</sup> Dengan adanya tahap evaluasi diharapkan mampu menjadi tahap akhir penyempurnaan media yang telah selesai dikembangkan.

## **2. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Bermuatan Nilai-Nilai Islami Pada Materi Sistem Pencernaan**

Berdasarkan uji kelayakan oleh para validator pada media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai Islami pada materi sistem pencernaan di SMA, uji kelayakan ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum digunakan oleh para peserta didik dan guru. Uji kelayakan ini dilakukan oleh 4 orang validator yang terbagi dalam 2 bidang yaitu 2 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Validator ahli materi berasal dari 1 orang dosen prodi Pendidikan Biologi UIN Ar-Raniry dan 1 orang guru SMAN 7 Banda Aceh. Sedangkan validator ahli media berasal dari dosen prodi Pendidikan Biologi UIN Ar-Raniry.

---

<sup>74</sup> Torang Siregar, dkk, "Implementasi Pengembangan Model ADDIE Pada Dunia Pendidikan", *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan*, Vol. 03, No. 02, (2025), h. 91

<sup>75</sup> Zamsiswaya, dkk, "Pengembangan Model ADDIE", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 08, No. 03, (2024), h. 46.

Hasil uji kelayakan pada media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan di SMA memperoleh nilai keseluruhan akhir oleh ahli media sebesar 86% dengan kategori sangat layak, sehingga media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan di SMA layak digunakan tanpa revisi perbaikan. Uji kelayakan dapat diukur berdasarkan hasil perolehan persentase yang telah dilakukan yang mengacu pada beberapa indikator penilaian yang melibatkan beberapa ahli<sup>76</sup>.

Sedangkan hasil uji kelayakan materi media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai Islami pada materi sistem pencernaan di SMA memperoleh nilai keseluruhan akhir oleh ahli materi sebesar 89% mendapat kategori sangat layak. Berdasarkan perolehan nilai yang didapatkan maka dapat disimpulkan media video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan di SMA sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dan peserta didik dalam mempelajari materi sistem pencernaan manusia. Hal ini sejalan dengan penelitian Muhammad Ridwan Apriansyah, penggunaan media pembelajaran video akan sangat membantu proses pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.<sup>77</sup>

### **3. Hasil respon Siswa Terhadap Pembelajaran Video Animasi Bermuatan Nilai-Nilai Islami Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA**

Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan di SMA yang telah selesai dilakukan sebelumnya pada siswa kelas XI SMAN 7 Banda Aceh. Uji tersebut dilaksanakan untuk mengetahui respon siswa terkait media pembelajaran berupa video animasi yang telah dikembangkan. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut menjadi faktor penting dalam mengembangkan suatu media pembelajaran untuk menciptakan media pembelajaran yang berguna bagi guru dan

---

<sup>76</sup> Amelia Putri Pranata, dkk, "Uji Kelayakan Poster Digital Terhadap Potensi Diri Siswa Kelas VIII SMPN 2 Padalarang", *Jurnal Fokus*, Vol. 06, No. 06, (2023), h. 526.

<sup>77</sup> Muhammad Ridwan Apriansyah, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta", *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol. 09, No. 1, (2020), h. 9 <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>

peserta didik dalam proses pembelajaran. Respon siswa dapat dilakukan dengan mengisi lembar instrument respon yang sudah disediakan. Lembar respon tersebut berisi 10 indikator didalamnya.

Perolehan dengan 10 indikator yang disediakan sama-sama memperoleh nilai tertinggi dengan perolehan persentase 100% dengan skala Guttman. Jika diimplementasikan dengan skala Likert maka angka 100% dikategorikan sangat positif. Perolehan nilai tersebut terbagi atas 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan konatif. Aspek kognitif yaitu suatu respon yang memiliki keterkaitan dengan penalaran dan pemahaman siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran<sup>78</sup>. Aspek afektif yaitu aspek yang berhubungan dengan perasaan, minat, emosi, motivasi dan nilai<sup>79</sup>. Aspek konatif yaitu aspek yang memiliki keterkaitan dengan perilaku yang melibatkan respon tindakan atau perbuatan peserta didik<sup>80</sup>.

Aspek kognitif terdapat pada indikator nomor 4 dan 9. Media yang dikembangkan dapat memberikan respon sangat positif pada aspek kognitif bagi peserta didik. Media video animasi membantu peserta didik dalam memahami materi-materi yang bersifat abstrak contohnya sistem pencernaan. Mempelajari materi sistem pencernaan manusia dalam video animasi yang dikembangkan berisi tampilan-tampilan gambar serta narasi yang menarik dan tidak membosankan sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu karya Syafira Aulia, yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang menampilkan visualisasi yang menarik dengan dilengkapi beberapa komponen didalamnya misalnya gambar, teks, video animasi dan lain-lain.<sup>81</sup>

Aspek konatif terdapat pada indikator nomor 1, 8 dan 10 aspek ini berkaitan dengan perilaku contohnya keaktifan peserta didik. Menciptakan kegiatan

<sup>78</sup> Ni Kadek Dwi Billy Yanti Putri, dkk, "Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Pada Kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 SMKN 5 Denpasar", *Jurnal Pendidikan Seni*, Vol. 3, No. 01,(2023), h. 84. <https://doi.org/10.59672/batarirupa.v3i1.2970>

<sup>79</sup> Frezy Paputungan, "Teori Perkembangan Afektif", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 02, No. 02, (2022), h. 93.

<sup>80</sup> Tesa Esti Rahayu, dkk, "Respon Siswa Sekolah Dasar Terhadap Program Belajar dari Rumah (BDR) di TVRI", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 08, No. 02, (2021), h. 336. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35341>

<sup>81</sup> Syafira Aulia, dkk. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3, *Jurnal Penelitian Pendidikan Ilmu Ppengetahuan Alam*, Vol. 5, No. 2, (2022), <https://doi.org/10.21107/nser.v5i2.11854>

pembelajaran yang aktif, perlu menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi. Pembelajaran menggunakan media video animasi dapat mejadi solusi media yang inovatif. Menumbuhkan rasa ingin tahu pada siswa dapat memicu keaktifan siswa, keaktifan dapat diciptakan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran video yang menyenangkan<sup>82</sup>.

Aspek afektif terdapat pada indikator 2, 3, 5, 6 dan 7 aspek ini berkaitan dengan minat, motivasi dan lain-lain. Penggunaan media video pembelajaran dapat menjadi salah satu inovasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan antusiasme, keterlibatan dan rasa ingin tahu melalui penyajian materi yang interaktif dan menarik.<sup>83</sup> Penelitian ini menunjukkan media video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan yang telah selesai dikembangkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat terbukti dapat menciptakan pengaruh yang positif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menentukan media yang sesuai dapat menimbulkan keinteraktifan, antusias, memberikan pengalaman baru dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik melalui penyajian materi yang interaktif, auditori dan visual. Hal ini sejalan dengan penelitian Ika Nur Awaliyah, yang menyatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran terbukti efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang bersifat dinamis dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.<sup>84</sup>

Berdasarkan perolehan hasil respon siswa yang sangat positif dalam setiap indikator penilaian, maka dapat disimpulkan media video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan di SMA dapat digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

---

<sup>82</sup> Riana Mangesa, dkk, "Kajian Penerapan Media Video Tutorial dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMK", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 06, No. 02, (2022), h. 102. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4040>

<sup>83</sup> Ferdiansyah, dkk, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 04, (2025), h. 258.

<sup>84</sup> Ika Nur Awaliyah, dkk, "Inovasi Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, Vol. 10, No. 01, (2025), h. 14. <http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v10i1.6080>

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan pada media video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan di SMA, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan di SMA dirancang berdasarkan susunan model ADDIE dengan 5 tahap yaitu, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).
2. Hasil uji kelayakan media pada pengembangan media video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan di SMA memperoleh persentase nilai akhir sebesar 86% dengan kategori sangat layak, dan hasil uji kelayakan materi memperoleh persentase nilai akhir sebesar 89% dengan kategori sangat layak.
3. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan di SMA mendapatkan respon sangat positif dengan keseluruhan indikator mendapat persentase 100%.

#### **B. Saran**

Penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan didalamnya sehingga diharap dapat dikembangkan kembali. Terdapat beberapa saran untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya diantaranya yaitu:

1. Media pembelajaran video animasi bermuatan nilai-nilai islami pada materi sistem pencernaan di SMA yang telah selesai dikembangkan dapat menjadi lebih baik dan lebih efektif lagi jika dapat dikembangkan menjadi media yang lengkap baik dari segi cakupan capaian pembelajaran yang dapat ditambah kembali, cakupan nilai-nilai islami yang diperjelas, tampilan video animasi yang lebih menarik dan kejelasan narasi pada media video.

2. Adanya penelitian ini diharap dapat meningkatkan ketertarikan serta minat peneliti lain untuk terus mengembangkan dan menciptakan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat bermanfaat bagi guru dan peserta didik.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menciptakan media pembelajaran video animasi dengan materi, desain, gambar dan aplikasi digital lain agar dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
4. Bagi guru dan peserta didik diharap dapat memakai media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan sebagai alternatif peserta didik yang dapat membantu dalam memahami konsep suatu materi



### Daftar Pustaka

- Admadja, Ismalik Perwira, dkk. 2016. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK di Bidang Keahlian Krawitan". *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol. 6. No. 2. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i2.8107>
- Aisyah. 2016. Respon Siswa Terhadap Media E-Comic Bilingual Sub materi Bagian-Bagian Darah". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Vol. 05. No. 03.
- Amir, M. Taufiq. 2015. *Merancang Kuesioner*. Jakarta: Perdana Media Groeup.
- Andrasari, Ani Nuraini, dkk. 2022. "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru ". *Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA*.
- Apriansyah, Muhammad Ridwan, dkk. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta". *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*. Vol. 09. No. 1. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arina, Angelya dan Farida Istianah. 2023. "Pengembangan Couple Card Sebagai Media Pembelajaran Materi Energi dan Perubahannya", *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 11, No. 4.
- Assa, Riswan. 2022. "Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah di DesaSonou Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara". *Jurnal Iimiah Society*. Vol. 01. No. 02.
- Atmosoeperto, Kisdarto. 2004. *Temukan Kembali Jati Diri Anda*. Jakarta: PT. Alex Media.
- Aulia, Syafira, dkk. 2022. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol. 5. No. 2. <https://doi.org/10.21107/nser.v5i2.11854>
- Awaliyah, Ika Nur, dkk. 2025. "Inovasi Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. Vol. 10. No. 01. <http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v10i1.6080>
- Cahyani, Tri, dkk. 2014, *Pasti Bisa Biologi*. Bandung: Penrbit Duta.
- Deswita, dkk. 2023. *Penyakit Akut Pada Sistem Pencernaan Diare Pada Anak*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Dewayanti, Augustina,dkk. 2021. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Problem Based Learning". *Jurnal Sinektik*. Vol. 4. No. 2. <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>.

- Fadhilla, Nadia Alima, dkk. 2022. "Pengaruh Bahan Ajar Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan SMA Kurikulum2013". *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 13. No. 02. <http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i1.5298>
- Febriyanti, Eka, dkk. 2023. *Duta Gizi Sekolah*. Medan: Umsu Press.
- Febrianti, Nia, dkk. 2025. *Mekanika Kehidupan Biologi*. Gowa: CV. Ruang Tentor.
- Ferdiansyah, dkk. 2025. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 10. No. 04.
- Fitriyyah, Rofii'atul. 2025. "Optimalisasi Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Al-Quran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Islam". *Jurnal Mahasiswa Humanis*. Vol. 5. No. 1. <https://doi.org/10.37481/jmhv5il.1223>.
- Gulo, Joycellin Gabriela, dkk. 2024. "Peranana Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP". *Jurnal MathEdu Intellectual*. Vol. 5. No. 3.
- Handoko , dkk. 2023. "Dasar Editing Capcut Untuk Media Sosial Bagi Siswa Menengah Pertama". *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ*. Vol. 1. No. 1. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>
- Helpiastuti, Selfi Budi. 2025. dkk. *Dasar-Dasar Penelitian Administrasi*. Bandung: Widina Media Utama.
- Husma, Amrah. 2016. *Biologi Dasar Dan Kesehatan*. Makassar: CV. Social Politic Grnius.
- Insani, Fadila dan Asidigisianti S P. 2023. "Ilustrasi Sebagai Aset Visual Wawa Food and Cookis". *Jurnal Desgrafia*. Vol. 01. No. 01.
- Janah, Efa Salmiyah Fardlotul, dkk. 2024. "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Pencernaan Kelas V SDN Mojoroto2'. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Kurniawan, Muhammad Rizal, dkk. 2014. "Penerapan Media Aaudio Visual Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Tahun Ajar 2013-2014". *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol. 2. No. 3.
- Kurniasih, Nia. 2025. "Memahami Peran Guru dalam Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol.09. No. 03.
- Laksana, Dek Ngurah Laba, dkk. 2019. *Desain Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Tamam, M Badrut Yuyun dan Bahtiar. 2019. *Sistem Pencernaan Pada Manusia*. Jawa Timur: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Maghfiroh, Ridaul, dkk. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Berbasis Powtoon Materi Kejujuran." *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*

- Islam*. Vol. 21. No. 1. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v21i1.5583>.
- Makawoka, Natasya, dkk. 2021. "Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Pembuatan Hand Sanitizer Oleh Dinas Ketenagakerjaan Kota Manado". *Jurnal Administrasi Publik*. Vol. 7. No. 102.
- Mangesa, Riana, dkk. 2022. "Kajian Penerapan Media Video Tutorial dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMK". *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 06. No. 02. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4040>
- Mahardika, Andi Ichsan, dkk. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Listrik Statis Dengan Model Tutorial". *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 05. No. 01.
- Mualimin. 2020. "Pengembangan Nilai Islami Peserta Didik Melalui Integrasi Alquran Dan Hadis Dalam Pembelajaran Biologi." *Jurnal Humanika*. Vol. 20. No. 2. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.29299>.
- Muryandari, Prambayu Rehyta dan Bambang S. 2025. "Implementasi Model Addie Dalam Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Keahlian Pemograman Dasar di SMKN 1 Wonosari". *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. Vol. 10. No. 02. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v10i02.68124>
- Novyarti, Elsa, dkk. 2014. "Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash dan Autoplay Studio Dalam Pembelajaran Yang Berbasis Inquiry Pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII SMP". *Jurnal Edumatica*. Vol. 04. No. 02
- Nunung, Valentina. 2019. "Respon Siswa Terhadap Modul Pembelajaran Berbasis Savi (Somatic, Auditory, Visualisation, Intellegency) Pada Materi Ekosistem di SMAN 1 Papar". *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*. Vol. 06. No. 01. <https://doi.org/10.29407/jbp.v6i1.12896>
- Nuridin, Arbain, dkk. 2019. *Studi Hadis Teori dan Aplikasi*. Bantul: Lembaga Ladang Kata.
- Nurfadhillah, Septy, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Nurhamidah, dkk. "Praktikalitas Bahan Ajar Matematika Terintegrasi Nilai Islam Menggunakan Pendekatan Saintifik Untuk Pengembangan Karakter Peserta Didik". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 04. No. 01.
- Nurika. 2021. *Sistem Pencernaan Makanan Dalam Pandangan Islam*. Jawa Barat: Guepedia.
- Nurpintia, Ira. 2024. "Pengembangan Video Pembelajaran Terintegrasi Nilai-Nilai Ilami Terhadap Kemampuan Representasi Siswa Pada Materi Statistika". *Jurnal Penelitian Multidisiplin dan Kolaborasi*. Vol. 01. No. 01. <https://doi.org/10.58740/jmcr.v1i1.147>
- Paputungan, Frezy. 2022. "Teori Perkembangan Afektif", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 02. No. 02.

- Pranata, Amelia Putri, dkk. 2023. "Uji Kelayakan Poster Digital Terhadap Potensi Diri Siswa Kelas VIII SMPN 2 Padalarang". *Jurnal Fokus*. Vol. 06. No. 06.
- Prawesti, Larasati Nur Indah, dkk. 2024. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Putri, Aufa, dkk. 2020. "Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol. 3. No. 4. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>.
- Putri, Ni Kadek Dwi Billy Y. P, dkk. 2023. "Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Pada Kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 SMKN 5 Denpasar". *Jurnal Pendidikan Seni*. Vol. 3. No. 01. <https://doi.org/10.59672/batarirupa.v3i1.2970>
- Rahayu, Tesa Esti, dkk. 2021. "Respon Siswa Sekolah Dasar Terhadap Program Belajar dari Rumah (BDR) di TVRI". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol. 08. No. 02. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35341>
- Ratnasari, Dine Trio, dkk. 2023. *Inovasi Strategi Pembelajaran dan Media Pendidikan*. Padang: CV. Gita Lentera.
- Riskawati, dkk. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Anak Disleksia Di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar." *Jurnal MediaTIK*. Vol. 4. No. 2. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v4i2.3074>.
- Riyanto, Slamet dan Winarti Setyorini. 2024. *Metode Penelitian Kuantitatif Dengan pendekatan Smartpls 4.0*. Yogyakarta :Deepublish Digital..
- Salsabila, Angger Restu R dan Julianto. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran An-Nur Berbasis Video Animasi Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 10. No. 06.
- Santika, I Gusti Putu Ngurah Adi. 2016. "Pengukuran Tingkat Kadar Lemak Tubuh Melalui Jogging Selama 30 Menit Mahasiswa Putra Semester IV FPOK IKIP Bali." *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*. Vol. 1. No. 1. <https://doi.org/10.59672/jpkr.v2i1.165>
- Sapriyah. 2019. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Vol. 2. No.2.
- Sari, Liza Nopi. 2022. "Konsep Sistem Pencernaan Pada Manusia Berdasarkan Al-Quran Dan Hadits." *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 3. No. 3. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.13222>
- Sastafiana, Fina Dwi, dkk. 2024. "Klasifikas dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran". *Jurnal Gerakan Edukasi*, Vol. 2. No. 2.

Septiani, Sabrina, dkk. 2025. "Jenis-Jenis dan Teknik Skoring Dalam Penilaian Psikomotorik Pada Mata Pelajaran Agama Islam". *Jurnal Aripafi*. Vol. 03. No. 04. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3j4.1166>

Shihab, Quraish. 2002. *Tafsir Al- Misbah*. Jakarta: Lentera Hati.

Simamora, Ronobi. "Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Humaniora*. Vol. 01, No. 03.

Siregar, Torang, dkk. 2025. "Implementasi Pengembangan Model ADDIE Pada Dunia Pendidikan". *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan*. Vol. 03. No. 02.

Somantri, Gita. 2018. "Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*. Vol. 2. No. 3.

Suhari, dkk. 2025. *Pencegahan dan Penanganan Malnutrisi Pada Lansia*. Jakarta: PT Optimal Untuk Negeri

Sumardjo, Damin. 2015. *Pengantar Kimia Buku Panduan Kuliah Mahasiswa Kedokteran*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.

Tanjung, Nurtuah. 2017. "Tafsir Ayat-Ayat Alquran Tentang Manajemen Sarana Prasarana." *Jurnal Sabilarrasyad* . Vol. 2. No. 19.

Tamam, M. Badut, dkk. *Sistem Pencernaan Pada Manusia* . Jawa Timur: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Ucha, Gabriella Vallencia, dkk. 2024. "Pemanfaatana Media Pembelajaran Peserta Didik Sekolah Dasar Dalam Mencapai Tujuan Instruksional". *Jurnal Ilmu Kateketik Pastoral Teologi, Pendidikan, Antropologi, dan Budaya*. Vol. 07. No. 01.

Widyahabsari, Diantika, dkk. 2025. "Media Video Animasi Bangun Ruang ". Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 6. <https://doi.org/10.29407/bqcgdq78>

Wulandari, Amelia Putri, dkk. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5. No. 2.

Wulandari, Yosi, dkk. 2017. "Kelayakan Aspek Materi Dan Media Dalam Pengembangan Buku Ajar Sastra Lama." *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*. Vol. 3. No. 2. : <https://doi.org/10.22202/jg.2017.v3i2.2049>

Yulistifia, Lamboan Friska, dkk. 2020. "Gambaran Kecukupan Mineral Makro Pada Mahasiswa Semester V Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi Selama Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal KESMAS*. Vol. 9. No. 6.

Yuwana, Setya, dkk. 2023. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Resech and Development Dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

- Zahroh, Adinda Alfiranda. 2023. "Pengembangn Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Materi Masa Rinengga X SMA Islam Temayang Bodjonegoro". *Jurnal Online Baradah*. Vol. 18. No. 03. <https://doi.org/10.26740/job.v18n3.p1177-1196>
- Zamsiswaya. dkk. 2024. Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop dan Disseminate) Dalam Pembelajaran Pendididkan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam El Madani*, Vol. 4. No. 1. 11–19. <https://doi.org/https://oi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>
- Zamsiswaya, dkk. 2024. "Pengembangan Model ADDIE". *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 08. No. 03.



**BIODATA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY  
BANDA ACEH**

**A. Identitas Mahasiswa**

1. Nama Lengkap : Amalia Putri
2. Nim : 220207034
3. Tempat/ Tanggal Lahir : Ajuen/ 26 Februari 2004
4. Anak Ke : 2
5. Golongan Darah : O
6. Alamat Sekarang : Ajuen
7. Telepon/ Hp : 083138596804
8. Email : [220207034@student.ar-raniry.ac.id](mailto:220207034@student.ar-raniry.ac.id)
9. Daerah Asal : Aceh
10. Riwayat Pendidikan :

Jenjang	Nama/ Asal Sekolah	Tahun Masuk	Tahun Lulus	Jurusan
SD	MIN 7 Banda Aceh	2011	2016	-
SMP	MTsS Darul Ulum	2016	2019	-
SMA	SMAN 7 Banda Aceh	2019	2022	IPA

11. Penasehat Akademik : Mulyadi, M. Pd.
12. Judul Jurnal Bermuatan Nilai-  
: Pengembangan Media Video Animasi  
Nilai Islami Pada Materi Sitem Pencernaan Di  
SMA
13. Aktivitas Saat Kuliah : Organisasi
14. Hobby : Menggambar
15. Motto : Tetap Semangat dan Jangan Menyerah
16. Bahasa Yang dikuasai : Bahasa Indonesia dan Bahasa Aceh
17. Prestasi Yang Diperoleh : -

**B. Identitas Orang Tua/ Wali**

1. Nama Orang Tua
  - a. Ayah : Alm, Bustamam
  - b. Ibu : Yulita Hasmi, A.Md, Keb
2. Nama Wali : Hasmijal
3. Pekerjaan Wali : Wirausaha
4. Jumlah Tanggungan : 3

## Lampiran 1

Aspek	Indikator
Visual	1. Background pada video terlihat menarik
	2. Layout atau tata letak sesuai dengan desain video
	3. Kualitas gambar jelas dan mudah dilihat
	4. Kualitas gerakan yang sistematis
	5. Kesesuaian pemilihan gambar pada video dengan materi
Penulisan	6. Ketepatan pemilihan font
	7. Kesesuaian warna font
	8. Ketepatan pemilihan ukuran font
	9. Penulisan kalimat dalam teks sesuai EYD
Audio	10. Kesesuaian musik dengan suara dubber
	11. Ketepatan penggunaan sound effect
	12. Bahasa mudah dipahami
	13. Kejelasan suara
Penggunaan media	14. Dapat digunakan secara individual atau kelompok
	15. Dapat digunakan secara berulang
	16. Mudah diakses
Tujuan	17. Menunjukkan keinteraktifan media
	18. Meningkatkan motivasi siswa
	19. Memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik

Diadaptasi oleh skripsi penelitian karya Cut Mawaddah Rahmah dengan judul pengembangan media video animasi pada materi gelombang SMA.

Tabel 3.3 Instrumen untuk ahli materi

Aspek	Indikator
Materi	1. Kesesuaian materi dengan CP
	2. Materi terorganisir dengan baik
	3. Cakupan materi luas
	4. Materi yang disajikan memiliki urutan dan susunan yang sistematis
Kebahasaan	5. Penggunaan bahasa yang benar
	6. Ketepatan penggunaan istilah
	7. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda
Penggunaan Media	8. Dapat digunakan secara individual serta kelompok
	9. Dapat digunakan secara berulang
	10. Mudah diakses
Tujuan	11. Menunjukkan keinteraktifan media
	12. Meningkatkan motivasi siswa
	13. Memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik

Diadaptasi oleh skripsi penelitian karya Kuni Hanifah dengan judul pengembangan media mobile learning menggunakan app inventor pada materi fungsi komposisi.

## Lampiran 2

## ANGKET VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Bermuatan Nilai- Nilai Islami Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMA

Nama Validator : Zuraidah, M.Si

Instansi : Dosen Prodi Pendidikan Biologi

Lembar Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan.

## A. Petunjuk

1. Mohon diberi tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu secara objektif
2. Kriteria skor sesuai berikut
  - 1= Tidak layak
  - 2= Cukup layak
  - 3= Layak
  - 4= Sangat layak
3. Tuliskan kritik, saran dan komentar Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan

## B. Tabel indikator

Aspek	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Visual	1. Background pada video terlihat menarik				✓
	2. Layout atau tata letak sesuai dengan desain video				✓
	3. Kualitas gambar jelas dan mudah dilihat				✓
	4. Kualitas gerakan yang sistematis				✓
	5. Kesesuaian pemilihan gambar pada video dengan materi				✓
Penulisan	6. Ketepatan pemilihan font			✓	
	7. Kesesuaian warna font			✓	
	8. Ketepatan pemilihan ukuran font			✓	
	9. Penulisan kalimat dalam teks sesuai EYD				✓
Audio	10. Kesesuaian musik dengan suara dubber				✓
	11. Ketepatan penggunaan sound effect				✓
	12. Bahasa mudah dipahami				✓
	13. Kejelasan suara				✓
Pemakaian media	14. Dapat digunakan secara individual atau kelompok				✓
	15. Dapat digunakan secara berulang				✓
	16. Mudah diakses				✓
Tujuan	17. Menunjukkan keinteraktifan media				✓
	18. Meningkatkan motivasi siswa				✓
	19. Memberikan pengalaman pembelajaran				✓

	yang menarik					✓
--	--------------	--	--	--	--	---

**C. Komentar dan Saran**

Sudah diperbaiki sesuai arahan pada revisi 1.

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari penilaian ini dinyatakan:

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Moho dibulatkan pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

Banda Aceh, 2-4-2026

Validator

(Zuraidah, M.Si.)

NIP: 19770401 2006092002.



## Lampiran 2

## ANGKET VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Bermuatan Nilai- Nilai Islami Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMA

Nama Validator : Rizky Ahadi, M.Pd

Instansi : Dosen Prodi Pendidikan Biologi

Lembar Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan.

## A. Petunjuk

1. Mohon diberi tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu secara objektif
2. Kriteria skor sesuai berikut
  - 1= Tidak layak
  - 2= Cukup layak
  - 3= Layak
  - 4= Sangat layak
3. Tuliskan kritik, saran dan komentar Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan

## B. Tabel indikator

Aspek	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Visual	1. Background pada video terlihat menarik			✓	
	2. Layout atau tata letak sesuai dengan desain video			✓	
	3. Kualitas gambar jelas dan mudah dilihat			✓	
	4. Kualitas gerakan yang sistematis			✓	
	5. Kesesuaian pemilihan gambar pada video dengan materi			✓	
Penulisan	6. Ketepatan pemilihan font				✓
	7. Kesesuaian warna font			✓	
	8. Ketepatan pemilihan ukuran font			✓	
	9. Penulisan kalimat dalam teks sesuai EYD			✓	
Audio	10. Kesesuaian musik dengan suara dubber			✓	
	11. Ketepatan penggunaan sound effect			✓	
	12. Bahasa mudah dipahami			✓	
	13. Kejelasan suara			✓	
Pemakaian media	14. Dapat digunakan secara individual atau kelompok			✓	
	15. Dapat digunakan secara berulang			✓	
	16. Mudah diakses				✓
Tujuan	17. Menunjukkan keinteraktifan media			✓	
	18. Meningkatkan motivasi siswa			✓	
	19. Memberikan pengalaman pembelajaran			✓	

	yang menarik				
--	--------------	--	--	--	--

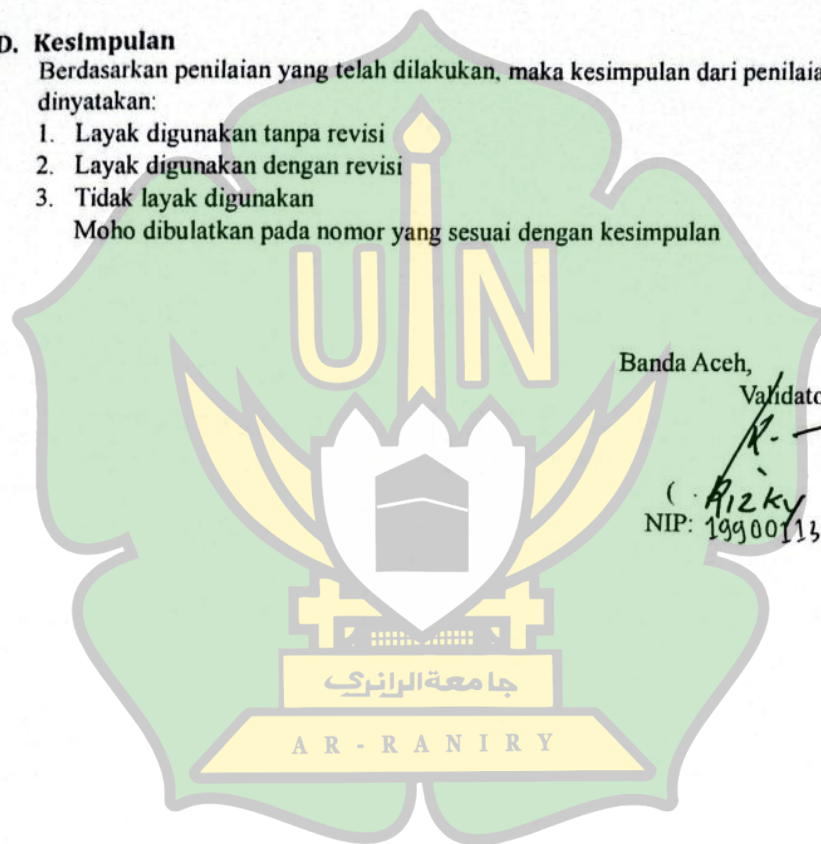
### C. Komentar dan Saran

### D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari penilaian ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Moho dibulatkan pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan



Banda Aceh, \_\_\_\_\_, 2026  
Validator

(Rizky Ahadi)  
NIP: 19900113202311029

## Lampiran 3

## ANGKET VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Bermuatan Nilai- Nilai Islami Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMA

Nama Validator : Nur Aifa Zahara, S.pd.

Instansi : SMA Negeri 7 Banda Aceh

Lembar Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan.

## A. Petunjuk

1. Mohon diberi tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu secara objektif
2. Kriteria skor sesuai berikut
  - 1= Tidak layak
  - 2= Cukup layak
  - 3= Layak
  - 4= Sangat layak
3. Tuliskan kritik, saran dan komentar Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan

## B. Tabel indikator

Aspek	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Materi	1. Kesesuaian materi dengan CP				✓
	2. Materi terorganisir dengan baik				✓
	3. Cakupan materi luas				✓
	4. Materi yang disajikan memiliki urutan dan susunan yang sistematis				✓
Kebahasaan	5. Penggunaan bahasa yang benar				✓
	6. Ketepatan penggunaan istilah			✓	
	7. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda				✓
Penggunaan Media	8. Dapat digunakan secara individual serta kelompok				✓
	9. Dapat digunakan secara berulang				✓
	10. Mudah diakses				✓
Tujuan	11. Menunjukkan keinteraktifan media				✓
	12. Meningkatkan motivasi siswa				✓
	13. Memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik				✓

## C. Komentar dan Saran

Media pembelajaran sudah baik dan sangat mudah untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, isi sudah mencakup dan sesuai dengan CP. Sangat bagus !

**D. Kesimpulan**

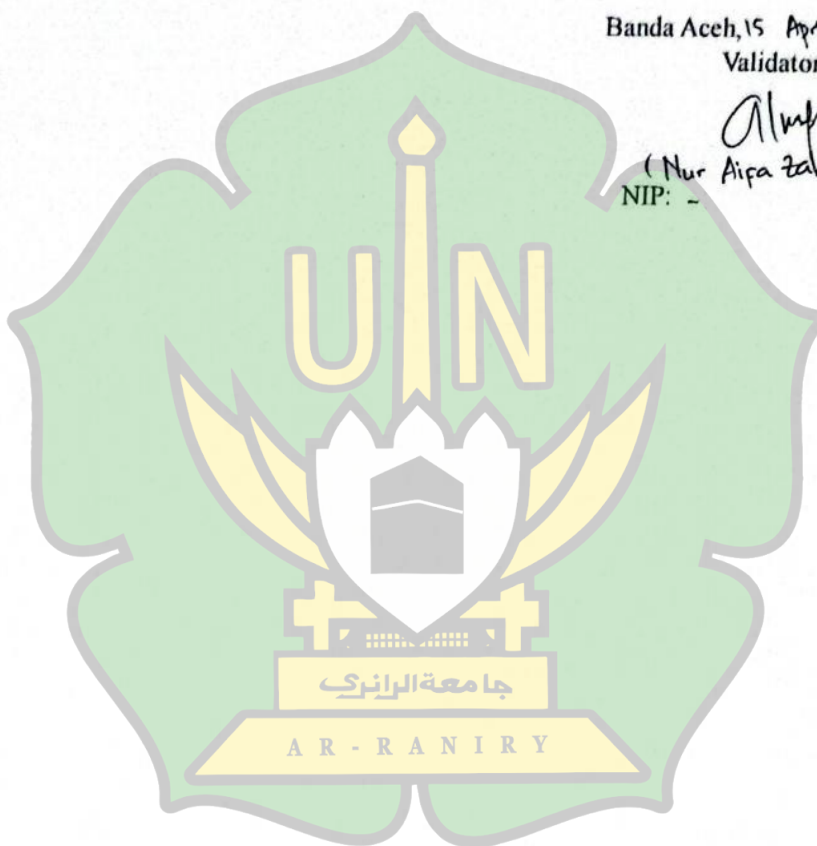
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari penilaian ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Moho dibulatkan pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

Banda Aceh, 15 April, 2026  
Validator

*Nur Aifa Zahara*  
(Nur Aifa Zahara, S.Pd.)  
NIP: -



## Lampiran 4 : Validasi Ahli Materi 1

## ANGKET VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Bermuatan Nilai- Nilai Islami Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMA

Nama Validator : Nayrah Hanim, M.Pd

Instansi : Dosen Prodi Pendidikan Biologi

Lembar Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan.

## A. Petunjuk

- Mohon diberi tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu secara objektif
- Kriteri sekor sesuai berikut
  - 1= Tidak layak
  - 2= Cukup layak
  - 3= Layak
  - 4= Sangat layak
- Tuliskan kritik, saran dan komentar Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan

## B. Tabel indikator

Aspek	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Materi	1. Kesesuaian materi dengan CP			✓	
	2. Materi terorganisir dengan baik			✓	
	3. Cakupan materi luas				✓
	4. Materi yang disajikan memiliki urutan dan susunan yang sistematis			✓	✓
Kebahasaan	5. Penggunaan bahasa yang benar			✓	
	6. Ketepatan penggunaan istilah				✓
	7. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda			✓	
Penggunaan Media	8. Dapat digunakan secara individual serta kelompok			✓	
	9. Dapat digunakan secara berulang				✓
	10. Mudah diakses				✓
Tujuan	11. Menunjukkan keinteraktifan media			✓	
	12. Meningkatkan motivasi siswa			✓	
	13. Memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik			✓	

## C. Komentar dan Saran

- dibagian akhir video, tambahkan tabel Ayat Al-Qur'an, Hadis yang digunakan dalam pelajaran materi.
- tambah dupes

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari penilaian ini dinyatakan:

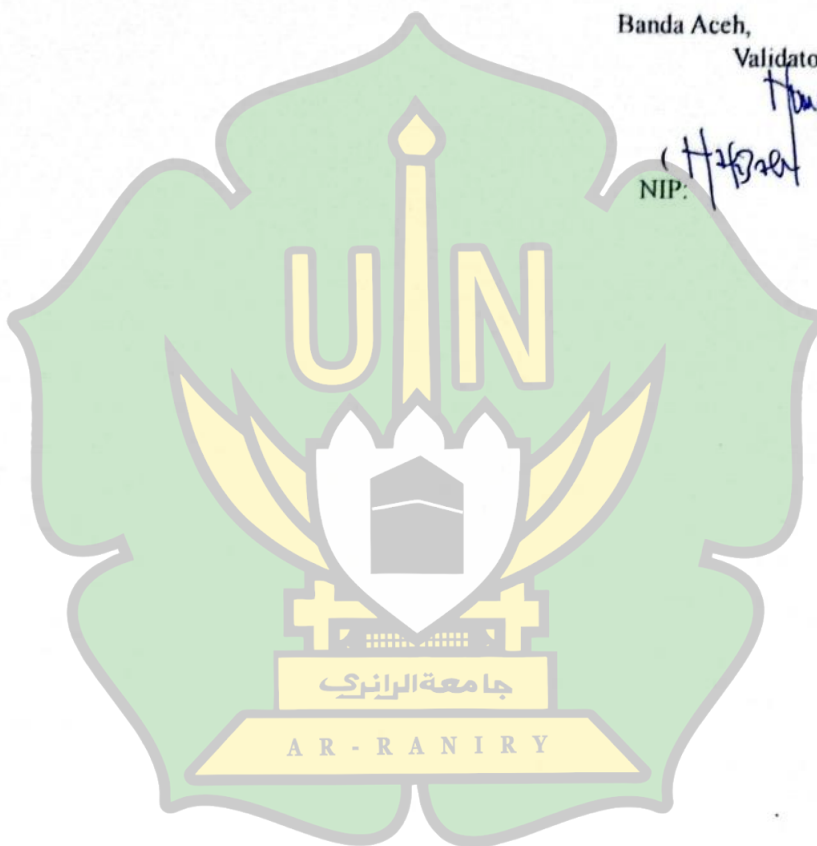
1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Moho dibulatkan pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

Banda Aceh, .2026

Validator

NIP:



## Lampiran 5 : Respon Siswa

## RESPON SISWA

Nama : Aiiya Nuziira

Kelas : XI IPS 2

## A. Petunjuk

1. Mohon diberi tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan penilaian secara objektif
2. Tuliskan kritik, saran dan komentar pada kolom yang telah disediakan

## B. Tabel indikator

NO	INDIKATOR	YA	TIDAK
1.	Penerapan media video animasi ini dapat membuat suasana belajar menjadi lebih intraktif	✓	
2.	Penerapan media video animasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar saya	✓	
3.	Penerapan media video animasi ini dapat meningkatkan minat belajar saya	✓	
4.	Penerapan media video animasi ini dapat meningkatkan pemahaman saya dalam materi sistem pencernaan	✓	
5.	Penerapan media video animasi ini membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik	✓	
6.	Saya menyukai penerapan media video animasi dalam proses pembelajaran	✓	
7.	Saya lebih bersemangat untuk belajar materi sistem pencernaan dengan menggunakan media video animasi dibandingkan dengan metode ceramah	✓	
8.	Saya lebih aktif dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan media video animasi	✓	
9.	Bahasa yang digunakan dalam video ini sudah sesuai dengan KBBI sehingga saya mudah untuk memahaminya	✓	
10.	Video animasi ini dapat saya akses dengan mudah	✓	

## C. Komentar dan Saran

Banda Aceh, 15 April 2026



( Aiiya Nuziira )

## Lampiran 6 : SK Bimbingan Skripsi



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: 128 TAHUN 2026**

**TENTANG:  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA  
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA**

**DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang :**
- a bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
  - b bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
  - c bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- 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 Pendidikan Tinggi;
  - 4 Peraturan Presiden Nomor 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 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - 8 Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - 9 Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
  - 10 Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Km.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
  - 11 Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan :** Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.
- KESATU :** Menunjukkan Saudara :
- Mulyadi, S.Pd.I, M. Pd**  
Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Amalia Putri  
Nim : 220207034  
: Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Sistem Pencernaan Bermuatan Nilai-Nilai Islami
- KEDUA :** Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA :** Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026, Tanggal 01 Desember 2025;
- KEEMPAT :** Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Banda Aceh : 09 Februari 2026

**Tembusan**

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.



## Lampiran 7 : Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-1210/Un.08/FTK.1/TL.00/2/2026

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Aceh
2. Kepala SMAN 7 Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : AMALIA PUTRI / 220207034

Semester/Jurusan : / Pendidikan Biologi

Alamat sekarang : Jln.Cut Nyak Dhien Ajuen Ayahanda 00

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 **Pengembangan Media Vidio Animasi Bermuatan Nilai Nilai Islami pada Materi Sistem Pencernaan di SMA**

Banda Aceh, 6 April 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Bertaku sampai : 15 Mei 2026

Prof. Dr.Buhori MuslimM.Ag.

NIP. 197508152001121002

## Lampiran 8 : Surat Pengantar Dinas



PEMERINTAH ACEH  
**DINAS PENDIDIKAN**

Jalan Tgk. H. Mohd Daud Beureueh Nomor 22 Banda Aceh Kode Pos  
23121 Telepon (0651) 22620, Faksimil: (0651) 32386  
Laman: [disdik.acehprov.go.id](http://disdik.acehprov.go.id), Pos-el: [disdik@acehprov.go.id](mailto:disdik@acehprov.go.id)

Banda Aceh, 07 April 2026

Nomor : 400.3.8/4652  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SMA Negeri 7 Banda Aceh  
di -  
Tempat

Sehubungan dengan surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor: B-1210/Un.08/FTK.1/TL.00/2/2026 Tanggal 06 April 2026, dengan ini kami memberikan izin kepada :

Nama : Amalia Putri  
Judul Penelitian : "Pengembangan Media Video Animasi Bermuatan Nilai-Nilai Islami Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMA"

Namun untuk maksud tersebut kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Mengingat kegiatan ini akan melibatkan para Guru/siswa, diharapkan agar dalam pelaksanaannya tidak mengganggu proses belajar mengajar;
2. Harus mentaati semua ketentuan peraturan Perundang-undangan, norma-norma atau adat istiadat yang berlaku;
3. Melaporkan dan menyerahkan hasil penelitian kepada pejabat yang menerbitkan surat izin penelitian;
4. Demi kelancaran kegiatan tersebut, hendaknya dilakukan koordinasi terlebih dahulu antara instansi yang bersangkutan dengan Kepala Sekolah setempat;
5. Sejalan dengan komitmen Dinas Pendidikan Aceh untuk mewujudkan Zona Integritas Menuju Wilayah Bebas Korupsi (WBK) dan Wilayah Birokrasi Bersih dan Melayani (WBBM), kami mohon dukungan untuk tidak meminta/memberi sesuatu diluar aturan perundang-undangan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami ucapkan terima kasih.

KEPALA DINAS PENDIDIKAN ACEH,

A R - R



DAHLAWI, S.Kom., M.Si.  
PEMBINA  
NIP. 198106102011031001  
ND Nomor: 800/4674 Tanggal 7 April 2026

## Lampiran 9 : Surat Selesai Penelitian



**PEMERINTAH ACEH  
DINAS PENDIDIKAN  
SMA NEGERI 7 BANDA ACEH**

Jalan Krueng Jambo Aye Nomor 1 Banda Aceh Kode Pos 23239  
Telepon : 0651-8086287, Faksimil : 0651-8086287  
Laman : sman7bandaaceh.sch.id Pos-el : sman7bandaaceh98@gmail.com



**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 400.3.8 / 848

Yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Syafei, S.Pd.I  
nip : 197801282007011016  
pangkat/golongan : Pembina Tk. I/ IV/b  
jabatan : Plh. Kepala SMA Negeri 7 Banda Aceh

Dengan ini menerangkan bahwa,

nama : Amalia Putri  
nim : 220207034  
jurusan : Pendidikan Biologi  
universitas : UIN Ar-Raniry

Benar yang nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian pada SMA Negeri 7 Banda Aceh dengan judul : **"PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERMUATAN NILAI-NILAI ISLAMI PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN DI SMA"**, berdasarkan surat Dinas Pendidikan Wilayah Kota Banda Aceh Nomor: B-1210/Un.08/FTK.1/TL.00/2/2026 Tanggal 07 April 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Syafei, S.Pd.I  
NIP. 197801282007011016  
SK Nomor : 800.3.10/438  
Tanggal : 13 Mei 2026

Lampiran 9 : Dokumentasi



Observasi Kelas



Wawancara peserta didik



Pembagian angket



Implementasi video animasi



Tahap validasi