PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3D PADA MATERI *ASMAUL-HUSNA* KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH

MUKSALMINA
NIM: 241003019

Tesis Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk Mendapatkan Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam

PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI 3D PADA MATERI ASMAUL HUSNA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH

MUKSALMINA
NIM. 241003019
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Tesis ini sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh untuk diujikan dalam ujian Tesis

Menyetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Salami MA	**Dr. Mumtazul Fikri S.Pd.I. MA**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI 3D PADA MATERI *ASMAUL-HUSNA* KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH

MUKSALMINA
NIM. 241003019
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Telah dipertahankan di Depan penguji Tesis
Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh

Tanggal 18 Agustus 2026 M
5 Rabiul Awal 1448 H

TIM PENGUJI

Ketua,

Prof. Dr. Inayatillah, M. Ag

Sekretaris,

Harmaini, M. Pd

Penguji,

Dr. Mawardi, M. Pd

Penguji,

Dr. Nurbayani, M. Ag

Penguji,

Dr. Mumtazul Fikri, S.Pd.I., MA

Penguji,

Prof. Dr. Salami, MA

Banda Aceh, 18 Agustus 2026
Pascasarjana
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Direktur,

Prof. Eka Srimulyani, M.A., Ph.D
NIP. 197702191998032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Muksalmina
Tempat Tanggal Lahir	: Bireuen, 23 Februari 2001
NIM	: 241003019
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banda Aceh, 18 Agustus 2026

Saya yang menyatakan,



Muksalmina

NIM. 241003019

جامعة الرانري
AR-RANIRY

PEDOMAN TRANSLITERASI

Untuk lebih memudahkan dalam penulisan tesis ini ada beberapa aturan yang menjadi pegangan penulis dimana penulis menggunakan transliterasi dengan mengikuti format yang berlaku pada pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda aceh, sebagaimana yang tercantum dalam buku panduan penulisan tesis dan disertasi tahun 2019. Transliterasi berguna untuk sedapatnya mengalihkan huruf, bukan bunyi, sehingga yang ditulis dalam huruf latin dapat diketahui bentuk asalnya dalam tulisan arab. Dengan demikian diharapkan kerancuan makna dapat terhindarkan, fonem dalam konsonan bahasa Arab di dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, didalam tulisan transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dengan tanda, dan sebagian dengan huruf dan tanda sekaligus, sebagaimana berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	TH	Te dan Ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha (dengan titik di bawahnya)
خ	Kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	DH	De dan Ha
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	SY	Es dan Ye
ص	Sad	Ṣ	Es (dengan titik di bawahnya)
ض	Dad	Ḍ	De (dengan titik di bawahnya)
ط	Ta'	Ṭ	Te (dengan titik di bawahnya)
ظ	Za'	Ẓ	Zet (dengan titik di bawahnya)
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atasnya
غ	Ghain	GH	Ge dan Ha

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

2. Konsonan yang dilambangkan dengan W dan Y

Waḍ'	وضع
'iwaḍ	عوض
dalw	دلو
yad	يد
ḥiyal	حيل
ṭahī	طهي

3. Māḍ dilambangkan dengan ā, ī, dan ū. Contoh:

ūlā	أولى
ṣūrah	صورة
dhū	ذو
īmān	إيمان
fī	في
kitāb	كتاب
siḥāb	سحاب
jumān	جمان

4. Diftong dilambangkan dengan aw dan ay. Contoh:

awj	اوج

nawm	نوم
law	لو
aysar	أيسر
syaykh	شيخ
'aynay	عيني

Alif (ا) dan waw (و) ketika digunakan sebagai tanda baca tanpa fonetik yang bermakna tidak dilambangkan. Contoh:

Fa'alū	فعلوا
Ulā'ika	أولئك
ūqiyah	أوقية

Penulisan alif maqṣūrah (ى) yang diawali dengan baris fatḥah (ـَ) ditulis dengan lambang á. Contoh:

ḥattá	حتى
maḍá	مضى
kubrá	كبرى
Muṣṭafá	مصطفى

7. Penulisan alif manqūsah (ى) yang diawali dengan baris kasrah (ـِ) ditulis dengan ī, bukan īy. Contoh:

Raḍī al-Dīn	رضي الدين
al-Miṣrī	المصري

8. Penulisan ة (tā' marbūṭah)

Bentuk penulisan ة (tā' marbūṭah) terdapat dalam tiga bentuk, yaitu:

a. Apabila ة (tā' marbūṭah) terdapat dalam satu kata, dilambangkan dengan h (hā'). Contoh:

ṣalāh	صلاة

b. Apabila ة (tā' marbūṭah) terdapat dalam dua kata, yaitu sifat dan yang disifati (ṣifat mawṣūf), dilambangkan h (hā'). Contoh:

al-Risālah al-bahīyah	الرسالة البهية

c. Apabila ة (tā' marbūṭah) ditulis sebagai muḍāf dan muḍāf ilayh, maka muḍāf dilambangkan dengan "t". Contoh:

wizārat al-Tarbiyah	وزارة التربية

9. Penulisan ء (hamzah)

Penulisan hamzah terdapat dalam bentuk, yaitu:

a. Apabila terdapat di awal kalimat ditulis dilambangkan dengan "a". Contoh:

asad	أسد

b. Apabila terdapat di tengah kata dilambangkan dengan " ' ". Contoh:

mas'alah	مسألة

10. Penulisan ء (hamzah) waṣal dilambangkan dengan "a". Contoh:

Riḥlat Ibn Jubayr	رحلة ابن جبير
al-istidrāk	الإستدراك
kutub iqtanat'hā	كتب اقتنتها

11. Penulisan *syaddah* atau *tasydīd*

Penulisan *syaddah* bagi konsonan waw (و) dilambangkan dengan "ww" (dua huruf w). Adapun bagi ...

al-aṣl	الأصل
al-āthār	الآثار
Abū al-Wafā'	ابو الوفاء
Maktabat al-Nahḍah al-Miṣriyyah bi al-tamām wa al-kamāl	مكتبة النهضة المصرية بالتمام والكمال
Abū al-Layth al-Samarqandī	ابو الليث السمرقندي

Kecuali: Ketika huruf ل berjumpa dengan huruf ل di depannya, tanpa huruf alif (ا), maka ditulis "lil". Contoh:

Lil-Syarbaynī	للشربيني

12. Penggunaan " ' " untuk membedakan antara د (dal) dan ت (tā) yang beriringan dengan huruf "ه" (hā') dengan huruf ذ (dh) dan ث (th). Contoh:

Ad'ham	أدهم
Akramat'hā	أكرمتها

13. Tulisan Allah dan beberapa kombinasinya

Allāh	الله
Billāh	بالله
Lillāh	لله
Bismillāh	بسم الله

جامعة الرانري
AR-RANIRY

KATA PENGANTAR



Syukur *Alhamdulillah*, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Kata penghormatan yang tiada tara kepada ayahanda tercinta dan Ibunda tersayang keduanya telah memberikan semangat kepada penulis untuk menempuh pendidikan yang tinggi, usaha, do'a dan jerih payah keduanya telah memberikan hasil. Demikian juga kepada adik tercinta, atas dukungan do'a tulus sehingga menginspirasi penulis untuk menyelesaikan pendidikan ini, semoga kalian semua tetap menjadi tumpuan harapan.

Rasa hormat dan ucapan terima kasih disampaikan kepada prof. Salami, MA, selaku pembimbing pertama dan dr. Mumtazul Fikri SPd.I M.A selaku pembimbing kedua yang telah membimbing, mengarahkan, meluangkan waktu serta mengoreksi tesis ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Direktur Program Pascasarjana UIN Ar-Raniry Prof. Eka Srimulyani, S.Ag.,M.A., Ph.D dan Kepada Dr. Zulfatmi, M.Ag selaku Ketua Prodi PAI serta Ibu Salma Hayati, S.Ag.,M.Ed selaku sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam pada Pascasarjana UIN AR-Raniry Banda Aceh, serta kepada ibu Rukaiah, S.Pd selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk penelitian serta saya ucapkan terima kasih kepada dewan guru yang sudah membantu.

Terimakasih kepada kepala dan karyawan Perpustakaan UIN Ar-Raniry dan perpustakaan Pascasarjana yang telah memberikan pelayanan dengan baik. Ucapan terimakasih juga kepada kawan-kawan Program Studi Pendidikan Agama Islam, yang telah mendukung penulis selama perkuliahan dan penulisan Tesis ini.

Akhirnya penulis menyadari Tesis ini sangat jauh dari kesempurnaan, untuk itu diharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun bagi kesempurnaan di masa yang akan datang. Semoga Allah

SWT meridhai semua amal baik kita dan semoga karya tulis ini bermanfaat bagi para pembaca.

Banda Aceh, 29 Juli 2026

Penulis

ABSTRAK

Judul Tesis	: Pengembangan Media Video Animasi 3D Pada Materi Asmaul Husna Kelas V Madrasah Ibtidaiyah
Nama/NIM	: Muksalmina/241003019
Pembimbing 1	: Prof. Salami M.A
Pembimbing 2	: Dr. Mumtazul Fikri
Kata Kunci	: Media Pembelajaran, Video Animasi 3D, Asmaul Husna, Akidah Akhlak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas V MIN 11 Bireuen. Proses pembelajaran masih minim penerapan Media pembelajaran yang sesuai serta bergantungnya penggunaan buku teks pada pembelajaran sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai Asmaul Husna, khususnya *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media animasi 3D pada materi Asmaul Husna menggunakan model ADDIE; (2) mengetahui tingkat validitas media animasi 3D; (3) mengetahui tingkat kepraktisan media animasi 3D; dan (4) mengetahui tingkat keefektifan media animasi 3D dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V MIN 11 Bireuen yang berjumlah 23 orang. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, angket kepraktisan guru, serta soal pretest dan posttest. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengukur validitas dan kepraktisan media, sedangkan keefektifan dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-test* dan perhitungan *Normalized Gain (N-Gain)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi 3D berhasil dikembangkan sesuai dengan tahapan model ADDIE dan dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi memperoleh persentase sebesar 91,33% dari ahli materi, 89% dari ahli bahasa, dan 95% dari ahli media dengan rata-rata keseluruhan 91,78% yang termasuk kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media animasi 3D berada pada kategori sangat praktis berdasarkan penilaian guru. Sementara itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai pretest sebesar 63,70 meningkat menjadi 85,65 pada posttest. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,60 berada pada kategori sedang, sedangkan hasil uji *Paired Sample t-test* memperoleh nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media animasi 3D. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media animasi 3D pada materi Asmaul Husna (*Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ*) yang dikembangkan dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas V MIN 11 Bireuen.

ABSTRACT

Thesis Title	: Development of a 3D Animated Video Learning Media for the Asmaul Husna Topic for Fifth-Grade Students of Islamic Elementary Schools
Name/NIM	: Muksalmina/241003019
Supervisor 1	: Prof Salami MA.
Supervisor 2	: Dr. Mumtazul Fikri S.Pd.I. M.A
Keywords	: Learning Media, 3D Animation Video, Asmaul Husna, Aqidah Akhlak.

This research was motivated by the limited use of innovative learning media in teaching Aqidah Akhlak to fifth-grade students at MIN 11 Bireuen. The learning process was still dominated by lecture methods and textbooks, resulting in passive student participation, low learning motivation, and difficulties in understanding and internalizing the values of Asmaul Husna, particularly *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, and *Al-Bā'iṡ*. Therefore, this study aimed to: (1) develop a 3D animation learning media using the ADDIE model, (2) determine the validity of the developed media; (3) determine its practicality, and (4) examine its effectiveness in improving students' learning outcomes. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were 23 fifth-grade students of MIN 11 Bireuen. The research instruments included validation sheets for material experts, language experts, and media experts, a teacher practicality questionnaire, and pretest and posttest instruments. Quantitative descriptive analysis was used to analyze the validity and practicality of the media, while its effectiveness was analyzed using the Paired Sample t-test and the Normalized Gain (N-Gain). The results indicated that the 3D animation learning media was successfully developed following the ADDIE procedures and met the criteria of a feasible learning medium. The validation results showed scores of 91.33% from material experts, 89% from language experts, and 95% from media experts, with an overall average of 91.78%, categorized as highly valid. The practicality test demonstrated that the media was categorized as highly practical based on the teacher's assessment. The effectiveness test showed an improvement in students' learning outcomes, with the average pretest score increasing from 63.70 to 85.65 in the posttest. The N-Gain score was 0.60, categorized as moderate, while the Paired Sample t-test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a statistically significant difference between students' learning outcomes before and after using the 3D animation learning media. Based on the results of the study, it can be concluded that the developed 3D animated media on the topic of Asmaul Husna (*Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, and *Al-Bā'iṡ*) is highly feasible, highly practical, and effective for use as a learning medium in Akidah Akhlak for fifth-grade students at MIN 11 Bireuen.

الملخص

عنوان الرسالة :تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد في مادة أسماء الله الحسنى لدى تلاميذ الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية

اسم الباحث / الرقم الجامعي :موكسالمينا / ٢٤١٠٠٣٠١٩

المشرف الأول :الأستاذ الدكتور سلامي، الماجستير

المشرف الثاني :الدكتور ممتاز الفكر

الكلمات المفتاحية :الوسيلة التعليمية، الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد، أسماء الله الحسنى، العقيدة والأخلاق.

يهدف هذا البحث إلى معالجة قلّة استخدام الوسائط التعليمية المبتكرة في مادة العقيدة والأخلاق لدى طلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الحادية عشرة ببيربون.جاءت هذه الدراسة استجابةً للحاجة إلى تطوير وسائل تعليمية حديثة في تدريس مادة العقيدة والأخلاق، حيث لا تزال عملية التعلم تعتمد بصورة كبيرة على أسلوب المحاضرة والكتاب المدرسي، مما يؤدي إلى ضعف دافعية التلاميذ، وقلة مشاركتهم في أثناء التعلم، وصعوبة استيعابهم لمعاني أسماء الله الحسنى، ولا سيما أسماء الله المحيي والمميت والباعث، وربطها بسلوكهم في الحياة اليومية. وهدفت الدراسة إلى: (١) تطوير وسيلة تعليمية تعتمد على الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد في موضوع أسماء الله الحسنى؛ (٢) التعرف على درجة صلاحية الوسيلة التعليمية؛ (٣) التعرف على مستوى عمليتها في التطبيق؛ و(٤) التحقق من فاعليتها في تحسين نتائج تعلم التلاميذ. استخدمت الدراسة منهج البحث والتطوير، بالاعتماد على نموذج يتكون من خمس مراحل، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم. وتكونت عينة الدراسة من (٢٣) تلميذًا وتلميذة من الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الحادية عشرة ببيربون. وجمعت البيانات باستخدام استمارات تقويم خبراء المحتوى، وخبراء اللغة، وخبراء الوسائط التعليمية، إضافة إلى استبانة عملية الاستخدام، واختباري القياس القبلي والبعدي. كما تم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية الوصفية، واختبار «ت» للعينات المترابطة، ومعامل الكسب المعدل. وأظهرت نتائج الدراسة أن الوسيلة التعليمية المطورة قد حققت مستوى مرتفعًا جدًا من الصلاحية؛ حيث بلغت نسبة تقويم خبراء المحتوى (٩١,٣٣٪)، وخبراء اللغة (٨٩٪)، وخبراء الوسائط التعليمية (٩٥٪)، بمتوسط عام بلغ (٩١,٧٨٪)، وهو ما يندرج ضمن فئة «صالحة جدًا». كما بينت نتائج التطبيق أن الوسيلة تتمتع بدرجة عالية جدًا من العملية، وأنها سهلة الاستخدام من قبل المعلم داخل الفصل الدراسي. وأظهرت نتائج اختبار الفاعلية ارتفاع متوسط درجات التلاميذ من (٦٣,٧٠) في الاختبار القبلي إلى (٨٥,٦٥) في الاختبار البعدي، كما بلغ معامل الكسب المعدل (٠,٦٠) وهو يقع ضمن الفئة المتوسطة، في حين أظهر اختبار «ت» للعينات المترابطة قيمة دلالة إحصائية أقل من (٠,٠٥)، مما يدل على وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين نتائج التلاميذ قبل استخدام الوسيلة التعليمية وبعدها. وتخلص الدراسة إلى أن وسيلة التعلم القائمة

على الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد في موضوع أسماء الله الحسنى) المحيي، والمميت، والباعث (تتمتع بدرجة عالية جدًا من الصلاحية، والعملية، والفاعلية، وأنها صالحة للاستخدام في تدريس مادة العقيدة والأخلاق لدى تلاميذ الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الحادية عشرة ببيريون

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **x**
ABSTRAK ..... **xii**
DAFTAR ISI ..... **xvi**
DAFTAR TABEL ..... **xix**
DAFTAR GAMBAR ..... **xx**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xxi**

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 9
1.3 Batasan Masalah 10
1.4 Rumusan Masalah 11
1.5 Tujuan Penelitian 11
1.6 Manfaat Penelitian 12
1.7 Kajian Pustaka 13
1.8 Sistematika Pembahasan 17

BAB II LANDASAN TEORI **19**
2.1 Teori Media Pembelajaran 19
2.2 Teori *Multimedia Learning* 22
2.3 Teori *Konstruktivisme* 27
2.3.1 Teori Perkembangan Kognitif 28
2.3.2 Teori Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky 30
2.4 Teori Pembelajaran Bermakna *(Meaningful Learning)* 31
2.5 Media Video Animasi 36
2.5.1 Jenis-Jenis Video Animasi 38
2.5.2 Tujuan Penggunaan Animasi 3D dalam Pembelajaran 42
2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Animasi 3D 43
2.6 Aplikasi Pengembangan Media Animasi 3D 44
2.6.1 *Grok* 45
2.6.2 *Seedance* 45

2.6.3 *Canva* 46
2.6.4 *CapCut* 46
2.7 Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah 47
2.8 Materi Mengenal Allah Melalui Asmaul Husna..... 48
2.8.1 *Al-Muḥyī*: Allah Yang Maha Menghidupkan..... 49
2.8.2 *Al-Mumīt*: Allah Yang Maha Mematikan 51
2.8.3 *Al-Bā'iṡ*: Allah Yang Maha Membangkitkan 54
2.9 Kerangka Berpikir..... 57

BAB III METODE PENELITIAN..... 62
3.1 Jenis Penelitian 62
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian 63
3.3 Subjek Penelitian 65
3.4 Prosedur Pengembangan..... 66
3.4.1 Fase 1: *Analysis* (Analisis)..... 69
3.4.2 Fase 2: *Design* (Desain)..... 71
3.4.3 Fase 3: *Development* (Pengembangan)..... 73
3.4.4 Fase 4: *Implementation* (Implementasi)..... 74
3.4.5 Fase 5: *Evaluation* (Evaluasi)..... 76
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 77
3.5.1 Observasi..... 78
3.5.2 Wawancara..... 78
3.5.3 Angket *(Kuesioner)* 78
3.5.4 Tes Hasil Belajar 81
3.6 Teknik Analisis Data..... 82
3.6.1 Analisis Validitas..... 82
3.6.2 Analisis Kepraktisan..... 83
3.6.3 Analisis Efektivitas *(N-Gain)* 84

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 86
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian..... 86
4.2 Analisis Kebutuhan *(Analysis)*..... 87
4.3 Tahap Perancangan Produk *(Design)*..... 91
4.4 Tahap Pengembangan *(Development)*..... 98
4.4.1 Produksi Video Animasi 3D dengan *Seedance*..... 99
4.4.2 Desain Grafis Pendukung dengan *Canva*..... 106
4.4.3 Editing dan Finalisasi dengan *CapCut*..... 108
4.5 Tahap Implementasi *(Implementation)* 112
4.5.1 Validasi Ahli 112

4.5.2 Kepraktisan Media 3D Animasi 124
4.5.3 Keefektifan Media 3D Animasi 127
4.6 Evaluasi *(Evaluation)* 134
4.7 Pembahasan Penelitian 138

BAB V PENUTUP 143
5.1 Kesimpulan 143
5.2 Saran 144
5.2.1 Bagi Guru 144
5.2.2 Bagi Siswa 145
5.2.3 Bagi Madrasah/Sekolah 145
5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya 145

DAFTAR PUSTAKA 146
LAMPIRAN-LAMPIRAN

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian 44
Tabel 3.2 Subjek Penelitian 45
Tabel 3.3 Instrumen Pengumpulan Data Penelitian 53
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi 54
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media 54
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa 55
Tabel 3.7 Kriteria Angket Validitas Media 57
Tabel 3.8 Prompt Animasi 69
Tabel 3.9 Spesifikasi Animasi 71
Tabel 3.10 Rendering dan Ekspor Animasi 76
Tabel 4.1 Persentase Keseluruhan Validator 85
Tabel 4.2 Kepraktisan Video Animasi 86
Tabel 4.3 *Paired* Samples Statistics 89
Tabel 4.4 *Paired* Samples Correlations 89
Tabel 4.5 *Paired* Samples Test 89
Tabel 4.6 Ranks *(Uji Wilcoxon Signed Rank Test)* 91
Tabel 4.7 Data *Pretest-Posttest* Peserta Didik Kelas V MI 93
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan *N-Gain* 93

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian 42
Gambar 3.1 Alur Penelitian Pengembangan Model ADDIE 47
Gambar 3.2 Detail Lima Fase Model ADDIE beserta Output 47
Gambar 3.3 Instrumen Pengumpulan Data Penelitian 52
Gambar 4.1 Flowchart Alur Cerita Video Animasi 3D Materi Asmaul Husna 64
Gambar 4.2 Karakter Pak Ridwan (Ayah Aiman) 65
Gambar 4.3 Lingkungan Sekolah 65
Gambar 4.4 Storyboard Adegan Aiman dan Faris Menuju Sekolah 67
Gambar 4.5 Menghilangkan Adegan yang Tidak Sopan 80
Gambar 4.6 Penambahan Subtitle Bahasa Indonesia sesuai KBBI 83
Gambar 4.7 Penyesuaian Background serta Detail Gerakan 85

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK Penunjukan Pembimbing Tesis
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
Lampiran 3 : Telah melakukan penelitian Penelitian
Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Materi
Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Media
Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Bahasa
Lampiran 7 : Instrumen Tes Pilihan Ganda *(Pre-Post Test)*
Lampiran 8 : Lembar Modul Ajar Akidah Akhlak
Lampiran 9 : Lembar Validasi Uji Validitas
Lampiran 10 : Lembar Uji Reabilitas
Lampiran 11 : Dokumentasi kegiatan Penelitian
Lampiran 12 : Daftar Riwayat Hidup

جامعة الرانري
AR-RANIRY

UIN
جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah menempati posisi yang sangat strategis dalam sistem pendidikan Islam, karena mata pelajaran ini menjadi wahana utama penanaman nilai-nilai keimanan (akidah) sekaligus pembentukan perilaku mulia (akhlak) sejak usia dini. Sebagai salah satu rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), Akidah Akhlak berfungsi sebagai media efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter peserta didik, membentuk kepribadian yang religius, jujur, disiplin, dan bertanggung jawab sejak jenjang pendidikan dasar.[1] Keberhasilan pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah menjadi penentu penting bagi terbentuknya generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kokoh secara spiritual dan moral.

Inti dari pembelajaran Akidah Akhlak adalah penanaman nilai-nilai pendidikan iman yang menjadi pilar utama dalam membentuk generasi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Nilai-nilai pendidikan Islam pada hakikatnya bukan sekadar transfer pengetahuan teoretis, melainkan proses internalisasi yang membentuk kesadaran dan kepribadian peserta didik secara utuh.[2] Menurut Al-Ghazali dalam Ihya Ulumuddin, iman yang sejati adalah keyakinan yang tertanam kuat di dalam hati, diucapkan melalui lisan, dan dibuktikan melalui perbuatan nyata dalam kehidupan sehari-hari.[3] Konsep ini menegaskan bahwa pendidikan iman di

---

[1]Sayidah, A., & Subando, J. Peran Mata Pelajaran Aqidah Akhlak sebagai Media Efektif Penanaman Nilai-Nilai Karakter Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bolon. *Tsaqofah,* (2025). 5(5), 4770–4789. https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i5.6903

[2]Mustofa, A. Tela'ah Konsep Nilai-Nilai Pendidikan Islam. Jurnal Ilmuna (2020), 2(2), 233–254. https://doi.org/10.54437/ILMUNA.V2I2.203

[3]Royani, R., Lubis, A., & Helmi, T. Konsep Pendidikan Imam Al-Ghazali Dan Relevensinya Dengan Sistem Pendidikan Karakter Di Indonesia. Baitul Hikmah: *Jurnal Ilmiah Keislaman*, (2023), 1(1), 39–51. https://doi.org/10.46781/baitul_hikmah.v1i1.750

Madrasah Ibtidaiyah tidak dapat dipisahkan dari upaya menanamkan pemahaman terhadap sifat-sifat Allah SWT yang menunjukkan kekuasaan-Nya atas kehidupan, kematian, dan kebangkitan makhluk-Nya.

Pendidikan iman pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah memiliki karakteristik khusus yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif dan psikologis anak usia 6-12 tahun.[4] Pada masa ini, anak berada dalam periode kritis pembentukan identitas keagamaan dan nilai-nilai moral yang akan menjadi pegangan hidupnya di masa depan. Allah SWT berfirman dalam QS. Luqman ayat 13:

وَاِذْ قَالَ لُقْمٰنُ لِابْنِهٖ وَهُوَ يَعِظُهٗ يٰبُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللّٰهِ ۗاِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيْمٌ ١٣

"Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: 'Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar." Ayat ini menunjukkan pentingnya menanamkan tauhid dan keimanan kepada anak sejak dini sebagai fondasi utama pendidikan.

Salah satu materi fundamental dalam pendidikan iman adalah pemahaman tentang sifat-sifat Allah yang berkaitan dengan kehidupan, kematian, dan kebangkitan, yaitu *Al-Muḥyī* (Yang Maha Menghidupkan), *Al-Mumīt* (Yang Maha Mematikan), dan *Al-Bā'iṡ* (Yang Maha Membangkitkan). Ketiga sifat Allah ini memiliki kedudukan yang sangat penting dalam struktur keimanan Islam karena berkaitan langsung dengan konsep tauhid rububiyah (keyakinan terhadap kekuasaan Allah dalam mengatur alam semesta) dan iman kepada hari akhir sebagai salah satu rukun iman yang enam.[5] Pemahaman yang benar terhadap ketiga sifat ini akan

[4] Dewi. W. Penanaman Akidah Islam Sejak Dini Pada Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Ihtirafiah*. (2023). https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v3i01.1768

[5] Andini, I. R., Indra, N. Z., Ash-Shadiqin, H., Berutu, N. F., & Wismanto, W. Tauhid Kepada Allah dan Fondasi Utama Ajaran Islam dan

membentuk kesadaran teologis siswa bahwa kehidupan, kematian, dan kebangkitan sepenuhnya berada dalam kekuasaan Allah SWT.

Implementasi pendidikan iman melalui pembelajaran ketiga sifat Allah ini memiliki dimensi yang multi-aspek, mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (penghayatan), dan psikomotorik (pengamalan). Pada aspek kognitif, siswa diharapkan mampu mengenal, memahami, dan menjelaskan makna *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* serta dalil-dalil Al-Qur'an dan Hadits yang berkaitan. Pada aspek afektif, pembelajaran ketiga sifat ini bertujuan menumbuhkan kecintaan, kekhusyukan, dan ketakutan kepada Allah yang lahir dari pemahaman mendalam terhadap kekuasaan-Nya atas kehidupan dan kematian. Sedangkan pada aspek psikomotorik, siswa diharapkan mampu mengimplementasikan nilai-nilai dari ketiga sifat tersebut dalam perilaku keseharian.[6]

Implementasi nilai-nilai *Al-Muḥyī* (Yang Maha Menghidupkan) dalam kehidupan siswa tercermin dalam sikap bersyukur atas nikmat kehidupan yang diberikan Allah. Siswa yang memahami bahwa Allah-lah yang memberikan kehidupan akan menghargai setiap detik kehidupannya, menjaga kesehatan, dan tidak menyia-nyiakan hidupnya untuk hal-hal yang tidak bermanfaat. Implementasi nilai *Al-Mumīt* (Yang Maha Mematikan) mendorong siswa untuk mempersiapkan bekal akhirat dengan amal saleh, karena mereka menyadari bahwa kematian adalah kepastian yang tidak dapat dihindari dan bisa datang kapan saja. Sikap *zuhud* (tidak terlalu mencintai dunia) dan fokus pada persiapan akhirat menjadi manifestasi pemahaman terhadap sifat ini. Sementara implementasi nilai *Al-Bā'iṡ* (Yang Maha Membangkitkan) tercermin dalam kesadaran akan pertanggungjawaban di hari kiamat, sehingga siswa senantiasa berbuat baik karena yakin bahwa semua

---

Pentingnya dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Faidatuna*, (2024). *5*(4), 16–23. https://doi.org/10.53958/ft.v5i4.608

[6] Farzai, A., & Layyinnati, I. Penerapan Konsep Pendidikan Agama Islam Menurut Imam Ghozali dalam Meningkatkan Keterampilan Psikomotor Siswa. *Al Qalam*, (2025), *19*(5), 2638–2638. https://doi.org/10.35931/aq.v19i5.4788

perbuatannya akan dimintai pertanggung jawaban ketika dibangkitkan kembali di hari akhir.[7]

Fakta dilapangan menunjukkan bahwa implementasi pendidikan iman melalui pembelajaran *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* menghadapi berbagai tantangan. Ketiga konsep ini masih bersifat abstrak dan metafisik, sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang mampu mengkonkretkan konsep-konsep teologis agar mudah dipahami oleh anak usia Madrasah Ibtidaiyah.[8] Terlebih pembelajaran konvensional masih banyak mendominasi pembelajaran di Madrasah serta belum optimalnya implementasi penggunaan media pembelajaran yang mengkonkretkan konsep abstrak. Pembelajaran yang hanya mengandalkan hafalan definisi ketiga nama Allah tanpa pemahaman mendalam terhadap makna dan implementasinya dalam kehidupan mengakibatkan pendidikan iman menjadi ritualistik dan tidak transformatif. Padahal, tujuan utama pendidikan iman adalah membentuk kesadaran teologis yang mendalam sehingga melahirkan perilaku yang taat kepada Allah dan berakhlak mulia dalam semua aspek kehidupan.[9]

Pendidikan iman tentang kekuasaan Allah atas kehidupan, kematian, dan kebangkitan memiliki urgensi yang sangat tinggi dalam konteks kehidupan modern yang penuh dengan tantangan moral dan spiritual. Di era digital ini, anak-anak terpapar oleh berbagai informasi dan nilai-nilai yang tidak selalu sejalan dengan ajaran Islam. Tanpa fondasi iman yang kuat tentang hakikat kehidupan dan kematian, anak mudah terpengaruh oleh paham-paham yang bertentangan dengan akidah Islam, seperti materialisme

---

[7] Matsania, S. M., & Makhful, M. Implementasi Nilai-Nilai Akidah Akhlak Ibadah Oleh Guru PAI pada Siswa Kelas IX di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. (2022). *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, *9*, 58–62. https://doi.org/10.30595/pssh.v9i.651

[8] Salamuddin, S., Dalimunthe, P. Implementation of Tawhid Education at State Madrasah Ibtidaiyah in Medan. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan* (2022). *14*(4), 6081–6090. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2486

[9] Supriadi, U., & Fahrudin, F. Membangun Iman Anak-Anak Melalui Model Pembelajaran Kisah Qur'ani Disekolah Menengah Pertama, *Atlantis* (2019). 189–192. https://doi.org/10.2991/ISSEH-18.2019.43

yang hanya mementingkan kehidupan dunia, hedonisme yang mengejar kesenangan semata, atau bahkan pemahaman yang meremehkan kematian dan pertanggungjawaban di akhirat. Pendidikan iman yang benar tentang *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* akan membentuk filter moral dan spiritual yang melindungi anak dari pengaruh negatif tersebut.[10]

Pemahaman mendalam tentang ketiga sifat Allah ini memiliki dampak psikologis yang sangat positif bagi perkembangan kepribadian anak. Pemahaman terhadap *Al-Muḥyī* akan menumbuhkan rasa syukur yang mendalam dan kecintaan terhadap kehidupan, sehingga anak tidak mudah putus asa atau memiliki pikiran-pikiran negatif tentang hidupnya. Pemahaman terhadap *Al-Mumīt* akan menumbuhkan kesadaran tentang keterbatasan hidup di dunia dan pentingnya memanfaatkan waktu dengan baik, sehingga anak tidak menyia-nyiakan hidupnya untuk hal-hal yang sia-sia. Pemahaman terhadap *Al-Bā'iṡ* akan menumbuhkan kesadaran moral yang kuat bahwa setiap perbuatan akan dimintai pertanggungjawaban, sehingga mendorong anak untuk selalu berbuat baik dan menghindari perbuatan buruk. Ketiga kesadaran ini sangat penting untuk membentuk pribadi yang seimbang antara optimisme dalam hidup dan kewaspadaan terhadap akhirat.[11]

Dari perspektif pendidikan karakter yang menjadi fokus sistem pendidikan nasional Indonesia, Pendidikan tentang *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* berkontribusi signifikan dalam membentuk karakter-karakter utama seperti religius, tanggung jawab, peduli, dan disiplin. Siswa yang memahami bahwa Allah memberikan kehidupan akan tumbuh menjadi pribadi yang menghargai kehidupan orang lain, tidak berbuat kekerasan, dan peduli terhadap sesama makhluk hidup. Siswa yang memahami bahwa kematian

---

[10] Susiba, S. Pendidikan Akidah Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Potensia*. (2019). *4*(2), 155–168. https://doi.org/10.24014/POTENSIA.V4I2.5871

[11] Kusainun, N., & Berngacha, S. Memperkenalkan Anak-Anak kepada Allah: Mengembangkan Semangat Keagamaan di Sekolah Dasar Melalui Pengajaran Tauhid di Rumah. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, (2023), *2*(02), 52–61. https://doi.org/10.56741/pbpsp.v2i02.292

adalah kepastian akan tumbuh menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan tidak menunda-nunda kebaikan. Siswa yang memahami kebangkitan dan pertanggungjawaban di hari akhir akan tumbuh menjadi pribadi yang jujur, adil, dan selalu menjaga integritasnya. Dengan demikian, pendidikan iman tentang ketiga sifat Allah ini bukan hanya penting untuk kehidupan ukhrawi (akhirat), tetapi juga sangat relevan untuk kehidupan duniawi dalam membentuk generasi yang berkarakter mulia.[12]

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Bireuen pada bulan Desember 2024 - Januari 2026, ditemukan beberapa permasalahan signifikan dalam pembelajaran materi *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* yang mengindikasikan belum optimalnya implementasi pendidikan iman. Pertama, penyampaian materi ketiga sifat Allah ini masih didominasi oleh metode ceramah konvensional dengan minimnya penerapan media pembelajaran inovatif ketika pembelajaran berlangsung. Guru menyampaikan definisi *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* secara verbal, meminta siswa membaca buku paket, dan menghafal pengertian tanpa memberikan kontekstualisasi atau visualisasi yang memadai.[13]

Kedua, dari hasil wawancara dengan guru PAI kelas V di MIN 11 Bireuen, terungkap bahwa siswa cenderung hanya menghafal teks definisi tanpa memahami esensi dan implementasi makna ketiga sifat Allah tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Ketika diminta untuk memberikan contoh konkret bagaimana sifat *Al-Muḥyī* terlihat dalam kehidupan, sebagian besar siswa kesulitan mengaitkan konsep teologis dengan fenomena nyata yang mereka alami. Begitu pula ketika diminta menjelaskan bagaimana pemahaman terhadap *Al-Mumīt*dan *Al-Bā'iṡ* seharusnya mempengaruhi perilaku mereka,

---

[12] Rahmat, A., Rozi, F., Widat, F., & Kulsum, U. Faith Character Education: Pendidikan Karakter Berbasis Iman: Penguatan Moral Anak pada Fase Laten. *Jurnal PGPAUD Tambusai STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau*. (2023). https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4089

[13] Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak MIN 11 Bireuen Pada Desember 2026

siswa tidak dapat memberikan jawaban yang memuaskan. Hal ini mengindikasikan terjadinya *learning without understanding*, di mana siswa mampu mereproduksi informasi namun gagal mengkonstruksi makna yang mendalam. Pembelajaran yang seharusnya menjadi proses internalisasi nilai-nilai iman justru hanya berhenti pada level kognitif rendah (hafalan), tanpa menyentuh dimensi afektif (penghayatan) dan psikomotorik (pengamalan).[14]

Karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas V yang berada pada rentang usia 10-11 tahun menurut teori Piaget berada pada fase operasional konkret (*concrete operational stage*). Pada fase ini, anak sudah mampu berpikir logis namun masih sangat membutuhkan objek konkret atau representasi visual untuk memahami konsep abstrak yang sulit dipahami. Materi *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* merupakan konsep teologis yang sangat abstrak dan metafisik. Ketiga konsep ini membutuhkan jembatan pedagogis berupa media pembelajaran yang mampu mentransformasi konsep abstrak menjadi representasi yang lebih konkret dan mudah dipahami. Tanpa media pembelajaran yang tepat, pembelajaran *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* menjadi tidak bermakna dan tidak memberikan dampak signifikan terhadap penguatan iman siswa.[15]

Melihat kompleksitas permasalahan di atas, diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara sifat abstrak materi dengan kemampuan kognitif siswa yang masih konkret, sekaligus mengoptimalkan implementasi pendidikan iman yang transformatif. Salah satu solusi yang dipandang sangat potensial berdasarkan perkembangan teknologi pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi 3D. Video animasi 3D merupakan teknologi

---

[14] Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak MIN 11 Bireuen Pada Desember 2026

[15] Masrizal, M. Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pendidikan Islam Bagi Peserta Didik. *Tadbiruna*, (2023). *3*(1), 57–66. https://doi.org/10.51192/jurnalmanajemenpendidikanislam.v3i1.1399

pembelajaran yang menggabungkan elemen tiga dimensi (panjang, lebar, dan kedalaman) dengan visualisasi yang realistis, dinamis, dan menarik. Media ini memungkinkan siswa untuk melihat representasi konkret dari konsep-konsep abstrak yang selama ini sulit dipahami, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.[16]

Potensi media animasi 3D dalam pembelajaran telah dibuktikan oleh berbagai penelitian empiris di bidang teknologi pendidikan. Menurut Mayer (2014) dalam teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, visualisasi yang disertai audio (animasi) mampu meningkatkan pemahaman konsep hingga 70% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan teks atau gambar 2D saja. Hal ini terjadi karena media animasi mengaktifkan lebih banyak area di otak, tidak hanya area verbal tetapi juga area visual-spatial, sehingga informasi diproses melalui dual channels (verbal dan visual) yang memperkuat retensi memori. Media animasi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan memungkinkan siswa mengeksplorasi fenomena yang sulit atau bahkan tidak mungkin divisualisasikan dalam kehidupan nyata, seperti proses penciptaan, peristiwa kebangkitan, atau fenomena-fenomena metafisik lainnya. Lebih dari itu, animasi 3D memiliki daya tarik visual yang sangat tinggi sehingga mampu meningkatkan motivasi dan *engagement* siswa dalam pembelajaran, yang pada gilirannya akan meningkatkan efektivitas internalisasi nilai-nilai iman yang diajarkan.[17]

---

[16] Nuraisah, A., & Andini, A. F. Analisis Bibliometrik Menuju Pengajaran dan Pembelajaran Berbasis Animasi 3D untuk Pengembangan, *Jurnal Studi Interdisipliner Ilmu Pengetahuan Barat* (2023). https://doi.org/10.58812/wsis.v1i12.437

[17] Asmara, D. Pengembangan Animasi 3D Interaktif sebagai Media Visual untuk Menggambarkan Kehidupan Mahasiswa Menggunakan Teknik Bingkai demi Bingkai. *Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications*, (2025). *4*(3), 2230–2234. https://doi.org/10.59934/jaiea.v4i3.1140

Dengan demikian, penelitian pengembangan ini menjadi sangat penting dan relevan untuk dilakukan guna menjawab tantangan pembelajaran Akidah Akhlak di era digital, khususnya dalam upaya mengoptimalkan pendidikan iman melalui materi yang bersifat abstrak namun fundamental bagi pembentukan akidah siswa Madrasah Ibtidaiyah. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis animasi 3D yang sistematis, valid, praktis, dan efektif, diharapkan dapat terjadi peningkatan signifikan dalam kualitas pembelajaran *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* yang pada akhirnya berkontribusi terhadap penguatan iman dan pembentukan karakter Islami pada generasi muda.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Penyampaian materi *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* di kelas V MIN 11 Bireuen terlihat minim pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif.
2. Peserta didik cenderung hanya menghafal definisi ketiga Asmaul Husna tersebut tanpa memahami esensi dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari (*learning without understanding*).
3. Peserta didik mengalami kesulitan mengaitkan konsep teologis yang bersifat abstrak (kehidupan, kematian, dan kebangkitan) dengan fenomena konkret yang mereka alami dalam kehidupan nyata.
4. Karakteristik perkembangan kognitif peserta didik kelas V yang berada pada tahap operasional konkret (*concrete operational stage*) belum diimbangi dengan ketersediaan media visual yang mampu mengonkretkan konsep-konsep abstrak tersebut.
5. Belum tersedia media pembelajaran berbasis video animasi 3D yang secara khusus dirancang untuk materi *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

6. Pembelajaran iman yang bersifat ritualistik dan berorientasi hafalan belum optimal dalam membentuk penghayatan afektif dan pengamalan psikomotorik peserta didik terhadap ketiga sifat Allah tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang telah diidentifikasi serta keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Materi Asmaul Husna dalam penelitian ini dibatasi hanya pada tiga nama Allah, yaitu *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ*, sesuai dengan cakupan materi pada buku ajar Akidah Akhlak kelas V Madrasah Ibtidaiyah.
2. Produk yang dikembangkan berupa video animasi 3D bergaya *storytelling* (kisah naratif fiksi), bukan animasi hafalan 99 Asmaul Husna maupun animasi bergaya 2D sebagaimana penelitian-penelitian sebelumnya.
3. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan uji coba dilakukan pada skala terbatas (*one group pretest-posttest design*) di satu madrasah, bukan uji coba skala luas atau multi-sekolah.
4. Proses produksi video dibatasi pada penggunaan *Grok AI* untuk perancangan karakter dan lingkungan 3D, *Seedance 2.0* untuk produksi klip animasi, *Canva* untuk elemen grafis pendukung, dan *CapCut* untuk proses editing dan finalisasi.
5. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas V MIN 11 Bireuen, sehingga hasil penelitian ini tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi pada jenjang kelas atau madrasah lain.

Pengukuran keefektifan media dibatasi pada peningkatan hasil belajar ranah kognitif peserta didik, diukur melalui analisis uji Paired Sample T-Test, dan N-Gain, tidak mencakup pengukuran perubahan sikap spiritual secara mendalam dan jangka panjang

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1.4.1 Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran berbasis Video Animasi 3D

1.4.2 Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis Video Animasi 3D pada materi *Al-Muḥyī, Al-Mumīt, Al-Bā'iṡ* untuk kelas V MIN 11 Bireuen?

1.4.3 Bagaimana efektivitas Media Video Animasi 3D terhadap peningkatan pemahaman kognitif siswa kelas V MIN 11 Bireuen pada materi *Al-Muḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṡ*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1.5.1 Menguji tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, sehingga layak digunakan secara luas di madrasah-madrasah lainnya.

1.5.2 mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, sehingga layak digunakan secara luas di madrasah-madrasah lainnya.

1.5.3 Menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Video Animasi 3D pada materi *Al-Muḥyī, Al-Mumīt, Al-Bā'iṡ* yang sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis:

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori media pembelajaran PAI, khususnya penggunaan pendekatan Video Animasi 3D dalam materi yang bersifat abstrak. Kemudian diharapkan juga dapat Memperkaya khazanah

penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Dan Menjadi rujukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan inovasi media pembelajaran PAI.

1.6.2 Manfaat Praktis:

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1.6.2.1 Bagi Siswa*:* Memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak tentang sifat-sifat Allah melalui cerita yang konkret dan menarik, Meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar materi Asmaul Husna dan Memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan.

1.6.2.2 Bagi Guru*:* Menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mengajar materi, dan Membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan tidak monoton serta Meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Madrasah*:* Memperkaya koleksi media pembelajaran PAI di madrasah, Meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di MIN 11 Bireuen dan Menjadi role model bagi madrasah lain dalam pengembangan media pembelajaran inovatif.

1.6.2.4 Bagi Peneliti: Menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi serta Memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar magister pendidikan.

1.7 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan cakupan dari review isi bahasan pustaka yang berkaitan dengan masalah penelitian yang berupa sajian hasil atau bahasan ringkas dari hasil temuan-temuan peneliti terdahulu yang relevan dengan masalah penelitian. Berikut ini disajikan merupakan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, yaitu:

1.7.1 Penelitian Yunita Gibon Tahun 2024, Dengan Judul "Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hafalan Asmaul-Husna peserta didik pada pembelajaran Aqidah Akhlak di MIN 2 Padangsidimpuan", penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE dan berfokus untuk meningkatkan hafalan Asmaul-husna peserta didik di MIN 2 Padangsidimpuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi oleh validator ahli materi dan media sebagai berikut: (1) Kualitas media yang dikembangkan ahli media 94% dan ahli materi 93,1%. (2) Hasil respon peserta didik melalui soal pretest dan posttest, mendapatkan hasil persentase 87,8%. Dalam hal itu dinyatakan layak dan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran Asmaul Husna, (3) Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi bermanfaat bagi peserta didik serta telah layak digunakan sebagai media pembelajaran Aqidah Akhlak pada materi Asmaul Husna. Media pembelajaran video animasi dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran. Yang menjadi perbedaan anatara penelitian milik Yunita dengan penulis yaitu terletak pada produk yang dihasilkan, peneliti menghasilkan animasi 3D *Storytelling* atau cerita untuk memberikan pemahaman terhadap materi *Al-Muḥyī, Al-Mumīt,* dan *al-baa'its*, sementara yunita menghasilkan

produk animasi untuk menguatkan kemampuan hafalan siswa terhadap 99 asmaul-husna.[18]

1.7.2 Penelitian Shintyasari Hadi Karmila tahun 2025, dengan judul "Pengembangan Video Animasi Berbasis Digital PATASNA mengenai empat Asmaul Husna pada Pembelajaran PAI Kelas 6 SD", penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan sangat layak, dengan validator ahli materi memperoleh 97,5% dan ahli media memperoleh 91,25%. Implementasi selanjutnya dilakukan melalui uji coba terhadap respon sejumlah siswa kelas 6 SD sebanyak 21 orang dengan hasil 85,1% yang dikriteriakan sangat layak untuk diimplementasikan sebab media ini menunjukkan lebih menarik dibandingkan metode ceramah. Evaluasi mengonfirmasi validitas serta kelayakan video animasi sebagai suatu produk yang sesuai digunakan di sekolah dasar, persamaan penelitian ini terletak pada produk yang dikembangkan yaitu video animasi dan sama-sama berfokus pada materi Aidah Akhlak, namun yang menjadi perbedaannya adalah produk yang dihasilkan berupa animasi 2D, kemudian materi yang difokuskan pada penelitian ini adalah Al-Ghaffar, Al-'Afuw, Al-Wahid, dan Al-Samad, sementara penulis memfokuskan pada materi *Al-Muḥyī, Al-Mumīt,* dan *al-baa'its*, kemudian perbedaan lainnya terletak pada sekolah, penelitian ini meneliti di Sekolah Dasar kelas 6, sementara penulis meneliti Madrasah Ibtidaiyah kelas 5

1.7.3 Penelitian Siswati tahun 2022, dengan judul "Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Infografis Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS" menghasilkan media pembelajaran

[18] Yunita Gibon "Pengembangan media animasi untuk meningkatkan hafalan asmaul-husna peserta didik pada pembelajaran aqidah akhlak di MIN 2 Padangsidimpuan," *Tesis*, (2024)

berbasis video animasi infografis tentang penawaran yang dikembangkan dengan menggunakan prosedur pengembangan menurut Borg and Gall, dimana media berbasis video animasi layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil t = 2.817 > t tabel =1,708 dengan nilai signifikansi sebesar 0.009 (p value < 0,05), sehingga H_0 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan media berbasis video animasi infografis tentang penawaran. Produk media berbasis video animasi infografis tentang penawaran cukup efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPS. Dalam penelitian ini yang menjadi perbedaan mendasar dengan penelitian penulis ialah, tujuan peningkatan media animasinya, penelitian dari Siswati ialah untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta 33 Siswati, "Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Infografis Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS" Tesis Pascasarjana Bandar Lampung tahun 2022 Didik Pada Mata Pelajaran IPS, sedangkan penulis ialah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap Asmaul husna dan sikap Spiritual Anak pada pembelajaran Aqidah Akhlak.[19]

1.7.4 Penelitian Restu Mastarifah tahun 2022 yang berjudul "Pengembangan media video animasi menggunakan Pawtoon pada materi Haji dan Umrah di kelas VIII Ponpes Tahfiz Al-Qur'an Al-Mumtaz Kota Solok. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation),*

[19] Siswati, "Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Infografis Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS." *Tesis* (2022)

produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis video animasi *Pawtoon* pada materi Haji dan Umrah di kelas VIII. hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan sangat layak, dengan validator ahli materi memperoleh 97,5% dan ahli media memperoleh 91,25%. Dan ahli Bahasa 94,5%. Adapun persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran video animasi dan model yang digunakan adalah *ADDIE,* dan perbedaannya terdapat pada aplikasi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Powtoon* untuk memproduksikan video animasi, dan produk yang dihasilkan adalah animasi 2D, sedangkan penulis tidak menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan konten video.[20]

1.7.5 Penelitian Encang Sarip Hidayat tahun 2025 dengan judul: "Pengembangan Video Animasi Pada Materi Şalat *'Idayn* Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah". Penelitian pengembangan ini menggunakan model *Alessi & Trolip* yang mengembangkan sebuah produk yang berupa video animasi yang memperlihatkan tutorial shalat '*Idayn* agar siswa benar-benar paham cara sholat '*Idayn* dengan benar, Hasil penelitian pengembangan video animasi ini dinilai sangat layak dengan persentase 87% berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media sangat praktis dengan persentase 97,93%, Kesimpulannya video animasi pada materi şalat 'idayn pelajaran fikih kelas IV Madrasah Ibtidaiyah layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Persamaannya Penelitian ini sama-sama menghasilkan video animasi perbedaannya terdapat pada model yang digunakan dalam penelitian, penelitian ini menggunakan model *Alessi dan trolip,* sementara penulis menggunakan model *ADDIE*, kemudian perbedaan lainnya terdapat pada mata

[20] Restu Mastarifah, "Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Pawtoon Pada Materi Haji Dan Umrah Di Kelas VIII Ponpes Tahfidz Al-Qur'an Al-Mumtaz Kota Solok". IAIN Batusangkar (2022),

pelajarannya yaitu Fikih sementara penulis mengambil Akidah Akhlak. Serta produk yang dihasilkan oleh penulis adalah animasi 3D sedangkan penelitian tersebut menghasilkan animasi 2D.[21]

1.8 Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan merupakan salah satu cara untuk dapat memudahkan peneliti dan pembaca dalam memahami permasalahan terkait pembahasan yang dipelajari. Oleh karena itu, peneliti dalam penelitian ini menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut

1.8.1 BAB I Pendahuluan Pendahuluan yang terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka dan Sistematika Pembahasan.

1.8.2 BAB II Kajian Teori dan Kerangka Berfikir, membahas tentang Media Animasi 3D, Aplikasi Kanva, Asmaul Husna, Pembelajaran Aqidah Akhlak, Penelitian Terdahulu.

1.8.3 BAB III Metode Penelitian, membahas tentang Metode Penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian, Subjek Penelitian, Variabel dan Devinisi Penelitian, Desain dan Pengembangan Produk, Tekhnik dan Instrumen Pengumpulan Data, Tekhnik Analisis Data, Analisis dan Kefektifan Vidio Animasi.

1.8.4 BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi tentang hasil desain pengembangan Animasi 3D, hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa, untuk memastikan bahwa Animasi 3D yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dalam aspek isi, tampilan dan penyajian.

1.8.5 BAB V Kesimpulan dalam bab ini merupakan bab terakhir yang ada dalam tesis. Bab ini merumuskan ulang

---

[21] Encang Sarip Hidayat, "Pengembangan Video Animasi Pada Materi Ṣalat *'Idayn* Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah" *Tesis* (2025).

dan menyimpulkan dari jawaban Rumusan Masalah Penelitian. Pada Bab 5 ini berisi tentang kesimpulan, dan saran dalam penelitian. Pada bagian akhir terdapat Daftar Pustaka.

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Teori Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Kehadiran media memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif karena informasi yang disampaikan tidak hanya diterima melalui penjelasan verbal, tetapi juga melalui berbagai bentuk visual, audio, maupun audiovisual. Dengan demikian, media pembelajaran berperan dalam membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.[22]

Menurut Gagné dan Briggs**,** media pembelajaran merupakan berbagai komponen yang terdapat dalam lingkungan belajar yang mampu merangsang peserta didik untuk belajar. Pandangan ini menegaskan bahwa media bukan sekadar alat bantu guru, tetapi merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran yang dapat memengaruhi kualitas proses maupun hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media harus mempertimbangkan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik.[23]

Sementara itu, Azhar Arsyad mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Penggunaan media yang tepat akan membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena

---

[22] Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2020): 171–187.

[23] alizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–114.

informasi disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam konteks pendidikan dasar, media pembelajaran memiliki peran penting karena peserta didik masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga membutuhkan representasi visual yang jelas terhadap materi yang dipelajari.[24]

Selanjutnya, Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino menjelaskan bahwa media merupakan saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Dalam pembelajaran, media tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menciptakan interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih aktif. Media yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi belajar, mengurangi verbalisme, serta membantu peserta didik memahami hubungan antar konsep secara lebih sistematis.[25]

Dalam perspektif pembelajaran modern, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi berkaitan dengan kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran. Fungsi afektif berhubungan dengan kemampuan media dalam membangkitkan minat dan motivasi belajar. Fungsi kognitif menunjukkan bahwa media dapat membantu peserta didik memahami konsep yang sulit melalui penyajian informasi secara visual maupun audiovisual.[26] Adapun fungsi kompensatoris menjelaskan bahwa media dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar melalui penyajian materi yang lebih sederhana dan mudah dipahami.

---

[24] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 3–29.

[25] Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russell, *Instructional Technology and Media for Learning*, 10th ed. (Boston: Pearson, 2012), 6–11.

[26] N. Frasetia, F. Salsabila, A. A. Jasmine, R. Aprilia, dan W. Wismanto, "Analisis Konsep Dasar Media Pembelajaran Pada Sekolah Dasar," *Inspirasi Dunia* 3, no. 2 (2024): 52–61, https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2066

Dari perspektif pendidikan Islam sendiri, media pembelajaran dipandang sebagai *wasīlah* (sarana) yang digunakan untuk mempermudah penyampaian ilmu pengetahuan dan nilai-nilai keislaman kepada peserta didik. Penggunaan media bukanlah tujuan pembelajaran, melainkan instrumen yang membantu pendidik mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, selama tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip syariat Islam.[27] Konsep ini sejalan dengan firman Allah Swt. dalam QS. *An-Nahl* ayat 125, yang memerintahkan agar dakwah dan penyampaian ilmu dilakukan dengan hikmah, pelajaran yang baik (*mau'izhah hasanah*), serta dialog yang santun. Ayat tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi hendaknya menggunakan metode dan sarana yang tepat agar pesan dapat diterima secara optimal oleh peserta didik.

Selain itu, Rasulullah saw. juga menerapkan berbagai bentuk media dan metode pembelajaran sesuai dengan kondisi para sahabat, seperti menggunakan isyarat tangan, menggambar garis di atas tanah, memanfaatkan benda-benda di sekitar, serta menyampaikan kisah-kisah sebagai ilustrasi untuk memudahkan pemahaman.[28] Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media dalam pendidikan Islam memiliki landasan normatif dan pedagogis yang kuat, yakni sebagai sarana untuk mendekatkan peserta didik kepada pemahaman yang benar, memperjelas konsep yang abstrak, serta menanamkan nilai-nilai keimanan, ibadah, dan akhlak secara efektif. Maka dari itu, perkembangan teknologi pembelajaran, termasuk penggunaan media animasi tiga dimensi (3D), dapat dipandang sebagai bentuk pengembangan *wasīlah* pendidikan yang relevan dengan kebutuhan peserta didik pada era digital, selama isi, tujuan, dan cara

[27] W. W. Sari, F. Alrasi, R. Marlena, P. Astirani, dan S. Kaputra, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Pendidikan Islam," (2023), https://doi.org/10.24036/tazakka.v1i02.15

[28] I. Tabroni, I. Farihatunnisa, N. S. Fatimah, M. Idris, dan R. P. Sari, "Education Media in the Perspective of Islamic Education," *Jurnal Riset Rumpun Agama dan Filsafat* 1, no. 1 (2022): 1–5, https://doi.org/10.55606/jurrafi.v1i1.1

penyajiannya tetap berorientasi pada pembentukan insan yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia.

Pada pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah, penggunaan media memiliki peran yang sangat penting karena sebagian besar materi mengandung konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami apabila hanya dijelaskan secara verbal. Materi Asmaul Husna, khususnya *Al-Muḥyī, Al-Mumīt,* dan *Al-Bā'its,* memuat konsep tentang kekuasaan Allah Swt. dalam menghidupkan, mematikan, dan membangkitkan seluruh makhluk. Konsep-konsep tersebut memerlukan visualisasi yang tepat agar peserta didik mampu memahami maknanya secara lebih konkret tanpa mengurangi substansi ajaran Islam. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan harus mampu menyajikan ilustrasi, narasi, serta contoh-contoh kontekstual yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.[29]

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dalam penelitian ini, media animasi 3D dipilih karena memiliki kemampuan mengintegrasikan unsur visual, audio, gerak, dan cerita sehingga diharapkan mampu meningkatkan perhatian, motivasi, pemahaman konsep, serta hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul Husna kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

2.2 Teori *Multimedia Learning*

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Salah satu bentuk inovasi yang berkembang pesat adalah penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran. Multimedia memungkinkan penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, suara, animasi, dan video sehingga

[29] N. Krisnawati dan A. Asfahani, "Penggunaan Media Aktual dalam Pembelajaran Akidah Akhlak untuk Kelas Bawah MI/SD," *Basica* 2, no. 1 (2022): 16–28, https://doi.org/10.37680/basica.v2i1.1617

mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Pada pembelajaran abad ke-21, penggunaan multimedia tidak lagi dipandang sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar peserta didik.[30]

Salah satu teori yang menjadi landasan utama dalam pengembangan multimedia pembelajaran adalah *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Teori ini menjelaskan bahwa peserta didik akan belajar lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi kata-kata dan gambar dibandingkan hanya menggunakan kata-kata saja. Menurut Mayer, proses belajar merupakan proses aktif yang melibatkan peserta didik dalam memilih informasi yang relevan, mengorganisasikannya ke dalam struktur pengetahuan, kemudian mengintegrasikan informasi tersebut dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.[31]

Teori *Multimedia Learning* dikembangkan berdasarkan tiga asumsi utama, yaitu dual channel, limited capacity, dan active processing. Ketiga asumsi tersebut menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang efektif.

1. *Dual Channel*

Asumsi pertama menyatakan bahwa manusia memiliki dua saluran utama dalam memproses informasi, yaitu saluran visual dan saluran auditori.[32] Saluran visual digunakan untuk mengolah gambar, ilustrasi, animasi, warna, maupun teks yang ditampilkan pada layar, sedangkan saluran auditori digunakan untuk memproses suara, narasi, musik, dan efek audio.

Dalam pengembangan media animasi 3D, kedua saluran tersebut bekerja secara bersamaan. Peserta didik tidak hanya

---

[30] I. Waspada dan D. Dahlan, "Pemanfaatan Media dan Teknologi di Lingkungan Belajar Abad 21," *Jurnal Sosial Humaniora Sigli* 6, no. 1 (2023): 183–189, https://doi.org/10.47647/jsh.v6i1.1499

[31] Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. (New York: Cambridge University Press, 2009), 43–64.

[32] Mayer, *Multimedia Learning*, 49–51.

membaca materi, tetapi juga melihat gerakan animasi serta mendengarkan narasi yang menjelaskan isi pembelajaran. Penyajian informasi melalui dua saluran ini membantu peserta didik membangun representasi mental yang lebih lengkap sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik.

2. *Limited Capacity*

Asumsi kedua menjelaskan bahwa kapasitas memori kerja manusia sangat terbatas. Peserta didik tidak mampu memproses terlalu banyak informasi dalam waktu yang bersamaan. Apabila media menyajikan informasi yang berlebihan, maka akan terjadi *cognitive overload,* yaitu kondisi ketika beban kognitif melebihi kapasitas memori kerja sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi.[33]

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan kesederhanaan tampilan, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta penyajian materi secara bertahap. Pada media animasi 3D yang dikembangkan dalam penelitian ini, setiap adegan dirancang hanya memuat informasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik dapat memusatkan perhatian pada konsep-konsep utama mengenai Asmaul Husna *Al-Muḥyī, Al-Mumīt,* dan Al-Bā'its.

3. Active Processing

Asumsi ketiga menyatakan bahwa belajar merupakan proses aktif. Peserta didik tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi melakukan proses memilih informasi penting, mengorganisasikannya, kemudian menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.[34]

Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, proses aktif tersebut dapat terjadi ketika peserta didik mengamati alur cerita dalam animasi, memahami perilaku tokoh, kemudian

[33] Zunidar, Zuhriyyatu Aqila, Sultan Salim, dan Nuraisyah Fitrah, "Analisis *Cognitive Theory of Multimedia Learning* oleh Mayer dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital," *AMI* 4, no. 1 (2026): 84, diakses 4 Agustus 2026, https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami/article/view/5671

[34] Zunidar et al., "Analisis *Cognitive Theory of Multimedia Learning*," 86.

menghubungkannya dengan makna Asmaul Husna. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mengetahui arti *Al-Muḥyī, Al-Mumīt,* dan Al-Bā'its, tetapi juga mampu memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain tiga asumsi dasar, Mayer juga mengemukakan sejumlah prinsip desain multimedia yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, beberapa prinsip yang paling relevan dijadikan acuan dalam pengembangan media animasi 3D.

a) Prinsip *Koherensi (Coherence Principle)*

Prinsip koherensi menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi yang tidak berkaitan dengan tujuan pembelajaran dihilangkan. Gambar, musik, maupun animasi yang bersifat dekoratif tetapi tidak mendukung pemahaman materi sebaiknya tidak digunakan karena dapat meningkatkan beban kognitif peserta didik.

Oleh sebab itu, media animasi 3D yang dikembangkan hanya menampilkan ilustrasi, dialog, dan efek suara yang berkaitan langsung dengan materi Asmaul Husna sehingga perhatian peserta didik tetap terfokus pada tujuan pembelajaran.

b) Prinsip Signaling (*Signaling Principle)*

Prinsip signaling menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila media memberikan petunjuk terhadap informasi penting, misalnya melalui penggunaan warna tertentu, penekanan suara, atau tampilan teks yang menonjol.

Pada media animasi 3D, prinsip ini diterapkan dengan menampilkan nama *Asmaul Husna*, arti, dan pesan moral menggunakan warna serta tipografi yang mudah dikenali sehingga peserta didik dapat membedakan informasi utama dan informasi pendukung.

c) Prinsip Redundansi (*Redundancy Principle)*

Prinsip redundansi menyatakan bahwa penyampaian informasi melalui narasi yang disertai gambar lebih efektif

dibandingkan narasi yang ditambah dengan teks panjang yang sama persis. Penyajian teks yang berlebihan justru dapat mengurangi efektivitas pembelajaran karena membebani memori kerja peserta didik.

Dalam penelitian ini, narasi digunakan sebagai penjelas utama, sedangkan teks hanya berfungsi memperkuat istilah-istilah penting seperti *Al-Muḥyī, Al-Mumīt,* dan Al-Bā'its.

d) Prinsip Segmentasi *(Segmenting Principle)*

Prinsip segmentasi menjelaskan bahwa materi yang panjang sebaiknya dibagi menjadi beberapa bagian kecil sehingga peserta didik memiliki kesempatan memproses setiap informasi secara bertahap.[35]

Media animasi 3D pada penelitian ini dibagi menjadi beberapa adegan yang masing-masing memiliki tujuan pembelajaran tertentu, mulai dari pengenalan tokoh, penyampaian konflik, penjelasan konsep Asmaul Husna, hingga refleksi nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Teori *Multimedia Learning* menjadi landasan utama dalam pengembangan media animasi 3D pada penelitian ini karena memberikan pedoman ilmiah mengenai cara menyajikan informasi secara efektif sesuai dengan cara kerja sistem kognitif manusia. Melalui penerapan prinsip-prinsip multimedia, media animasi 3D diharapkan mampu meningkatkan perhatian, motivasi, pemahaman konsep, serta hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul Husna.

Selain itu, karakteristik peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah yang masih berada pada tahap operasional konkret menjadikan penyajian materi melalui animasi, ilustrasi visual, narasi, dan alur cerita lebih sesuai dibandingkan penyampaian materi secara verbal semata. Dengan demikian, penggunaan media animasi 3D tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga mendukung proses konstruksi pengetahuan yang lebih bermakna.

---

[35] D. Saputra dan M. Chaedoni, "Teori Kognitif Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik Animasi," *Journal of Multimedia Trend and Technology* 1, no. 1 (2022): 36–42, https://doi.org/10.35671/jmtt.v1i1.13

2.2 Teori *Konstruktivisme*

Teori *konstruktivisme* merupakan salah satu teori belajar yang menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pendidik kepada peserta didik, melainkan dibangun secara aktif melalui pengalaman, interaksi, dan proses berpikir peserta didik. Dalam pandangan konstruktivisme, belajar merupakan proses membentuk makna berdasarkan pengalaman yang telah dimiliki sehingga setiap peserta didik memiliki cara yang berbeda dalam memahami suatu konsep. Penerapan teori *konstruktivisme* dalam pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar yang aktif. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, tetapi berfungsi sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar sehingga peserta didik dapat menemukan, memahami, dan mengembangkan pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses berpikir yang dialami peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.[36]

Dalam penelitian ini, teori konstruktivisme digunakan sebagai landasan dalam pengembangan media animasi 3D pada materi Asmaul Husna. Melalui penyajian cerita, ilustrasi visual, dialog, dan konflik yang dekat dengan kehidupan peserta didik, media animasi diharapkan mampu mendorong peserta didik membangun sendiri pemahamannya mengenai makna *Al-Muḥyī, Al-Mumīt,* dan *Al-Bā'its,* kemudian menghubungkannya dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.1. Teori Perkembangan Kognitif

Salah satu tokoh utama dalam teori konstruktivisme adalah Jean Piaget. Menurut Piaget, perkembangan intelektual peserta didik berlangsung melalui tahapan-tahapan tertentu yang bersifat berurutan. Setiap tahap memiliki karakteristik kemampuan berpikir

---

[36] Wildan, W. N., & Herdiana, D. (2024). *Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pembelajaran*. *1*(1), 270–277. https://doi.org/10.65353/7ccg8x35

yang berbeda sehingga strategi pembelajaran perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.[37]

Piaget membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahap, yaitu:

1) Tahap Sensorimotor (0–2 tahun), yaitu tahap ketika anak belajar melalui aktivitas fisik dan pengalaman indrawi.
2) Tahap Praoperasional (2–7 tahun), yaitu tahap ketika anak mulai menggunakan simbol dan bahasa, namun kemampuan berpikirnya masih bersifat intuitif.
3) Tahap Operasional Konkret (7–11 tahun), yaitu tahap ketika anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek atau peristiwa yang bersifat konkret.
4) Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas), yaitu tahap ketika individu mulai mampu berpikir abstrak, logis, dan hipotetis.[38]

Peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah yang umumnya berusia 10–11 tahun berada pada tahap operasional konkret atau mulai memasuki transisi menuju operasional formal. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui contoh nyata, ilustrasi visual, demonstrasi, maupun pengalaman langsung. Sebaliknya, konsep-konsep yang bersifat abstrak akan sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui ceramah atau penjelasan verbal.

Materi Asmaul Husna, khususnya *Al-Muḥyī, Al-Mumīt,* dan Al-Bā'its, mengandung konsep ketuhanan yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media animasi 3D menjadi relevan karena mampu menghadirkan representasi visual terhadap peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan kehidupan, kematian, dan kebangkitan tanpa mengurangi nilai-nilai akidah Islam. Melalui ilustrasi tersebut, peserta didik dapat menghubungkan konsep

---

[37] M. Saragih, "Theory of Cognitive Development by Jean Piaget," *Journal of Applied Linguistics* 2, no. 2 (2022): 55–60, https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79

[38] Sidik, F. (2020). Actualizing jean piaget's theory of cognitive development in learning. 4(6), 1106–1111. https://doi.org/10.33578/PJR.V4I6.8055

abstrak dengan pengalaman nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.

Selain teori tahap perkembangan, Piaget juga menjelaskan bahwa proses belajar terjadi melalui mekanisme asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi.

a) Asimilasi merupakan proses memasukkan informasi baru ke dalam struktur pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik.
b) Akomodasi merupakan proses menyesuaikan struktur pengetahuan lama agar sesuai dengan informasi baru yang diperoleh.
c) Ekuilibrasi merupakan proses mencapai keseimbangan antara pengetahuan lama dan pengetahuan baru sehingga terbentuk pemahaman yang lebih utuh.[39]

Dalam penelitian ini, ketiga proses tersebut terjadi ketika peserta didik menyaksikan animasi mengenai tokoh Aiman. Pada awal cerita, peserta didik mungkin memiliki pemahaman sederhana tentang kehidupan dan kematian. Setelah menyaksikan konflik serta penjelasan mengenai Asmaul Husna, mereka menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, menyesuaikan pemahamannya, kemudian memperoleh konsep yang lebih mendalam mengenai kekuasaan Allah Swt.

2.2.2. Teori *Konstruktivisme Sosial* Lev Vygotsky

Selain Piaget, teori *konstruktivisme* juga dikembangkan oleh Lev Vygotsky melalui pendekatan *konstruktivisme* sosial. Menurut Vygotsky, perkembangan kognitif peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh interaksi sosial dengan guru, teman sebaya, keluarga, dan lingkungan sekitar. Pengetahuan dibangun melalui proses komunikasi dan kerja sama sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.[40]

---

[39] Sanghvi, P. (2020). Piaget's theory of cognitive development: a review. 7(2), 90. https://doi.org/10.30877/IJMH.7.2.2020.90-96

[40] Kholis, N. (2023). *Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. *4*(2), 332–346. https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92

Konsep utama yang dikemukakan Vygotsky adalah *Zone of Proximal Development (ZPD)*, yaitu jarak antara kemampuan yang dapat dicapai peserta didik secara mandiri dengan kemampuan yang dapat dicapai melalui bantuan guru atau teman yang lebih mampu. Dalam konteks pembelajaran, guru perlu memberikan bantuan yang sesuai agar peserta didik mampu menyelesaikan tugas yang pada awalnya berada di luar kemampuannya.

Berkaitan dengan konsep ZPD, Vygotsky memperkenalkan istilah *scaffolding,* yaitu pemberian bantuan sementara kepada peserta didik selama proses belajar. Bantuan tersebut dapat berupa pertanyaan, petunjuk, contoh, ilustrasi, maupun media pembelajaran. Seiring meningkatnya kemampuan peserta didik, bantuan tersebut secara bertahap dikurangi hingga peserta didik mampu belajar secara mandiri.[41]

Dalam penelitian ini, media animasi 3D berfungsi sebagai salah satu bentuk *scaffolding*. Penyajian cerita yang sistematis, dialog yang sederhana, ilustrasi visual, serta narasi yang komunikatif membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak tentang Asmaul Husna. Melalui media tersebut, peserta didik memperoleh dukungan untuk menghubungkan pengalaman tokoh dalam animasi dengan nilai-nilai akidah yang dipelajari.

Selain itu, penggunaan animasi dapat dikombinasikan dengan kegiatan diskusi kelompok, tanya jawab, dan refleksi sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk bertukar pendapat, mengemukakan alasan, serta membangun pemahaman bersama. Aktivitas tersebut sejalan dengan pandangan Vygotsky bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam perkembangan kemampuan berpikir peserta didik

Pengembangan media animasi 3D pada materi Asmaul Husna didasarkan pada prinsip bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami konsep apabila mereka terlibat secara aktif dalam

---

[41] *Vygotsky Sociocultural Theory of Child Development: More Knowledgeable Other (MKO) and the Zone of Proximal Development (ZPD)*. (2023). https://doi.org/10.13140/rg.2.2.35985.40804

proses belajar. Animasi tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar melalui cerita yang menggambarkan situasi nyata sehingga peserta didik dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Dari perspektif Piaget, animasi 3D membantu peserta didik pada tahap operasional konkret memahami konsep yang abstrak melalui visualisasi dan alur cerita yang logis. Sementara itu, dari perspektif Vygotsky, animasi berfungsi sebagai *scaffolding* yang mendukung peserta didik membangun pemahaman melalui bantuan visual, narasi, serta interaksi dengan guru dan teman sebaya. Dengan demikian, teori konstruktivisme memberikan dasar yang kuat bahwa media animasi 3D tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan secara aktif dan bermakna.

2.3 Teori Pembelajaran Bermakna *(Meaningful Learning)*

Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditandai oleh kemampuan peserta didik mengingat informasi, tetapi juga oleh kemampuan memahami, menghubungkan, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran hendaknya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun keterkaitan antara pengetahuan baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Konsep tersebut dikenal sebagai Pembelajaran Bermakna *(Meaningful Learning)* yang dikemukakan oleh David Paul Ausubel.[42]

Menurut Ausubel, belajar akan menjadi bermakna apabila informasi baru dihubungkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik. Struktur kognitif merupakan keseluruhan konsep, pengalaman, dan pengetahuan yang telah tersimpan dalam pikiran seseorang. Semakin kuat hubungan antara informasi baru

[42] David P. Ausubel, "The Nature of Meaning and Meaningful Learning," dalam *The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View* (Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2000), 67–100, https://doi.org/10.1007/978-94-015-9454-7_4

dengan pengetahuan yang telah dimiliki, semakin tinggi pula tingkat pemahaman dan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari.[43]

Ausubel menyatakan bahwa faktor yang paling memengaruhi keberhasilan belajar adalah apa yang telah diketahui peserta didik sebelumnya. Oleh karena itu, guru perlu mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik sebelum menyampaikan materi baru agar proses pembelajaran berlangsung secara lebih efektif. Pandangan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak dimulai dari keadaan "kosong", melainkan dari pengalaman belajar yang telah dimiliki peserta didik.[44]

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, peserta didik sebenarnya telah memiliki pengalaman mengenai kehidupan, kematian, rasa syukur, maupun ibadah sehari-hari. Pengalaman tersebut menjadi dasar untuk memahami materi *Asmaul Husna*, khususnya *Al-Muḥyī, Al-Mumīt,* dan *Al-Bā'its.* Melalui media animasi 3D, pengalaman yang telah dimiliki peserta didik dihubungkan dengan cerita, ilustrasi, dan pesan moral sehingga konsep-konsep keagamaan yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

A. Konsep Dasar *Meaningful Learning*

Ausubel membedakan pembelajaran menjadi dua bentuk, yaitu belajar bermakna (*meaningful learning)* dan belajar hafalan *(rote learning).*

Belajar bermakna merupakan proses ketika peserta didik memahami hubungan antara konsep-konsep baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan bertahan lama. Sebaliknya, belajar hafalan hanya menekankan kemampuan mengingat informasi tanpa memahami

---

[43] Nurfadilah Nurlina and Aliem Bahri, "Teori Belajar Dan Pembelajaran," *Makassar: CV. Berkah Utami*, 2021. h. 7-19.

[44] Ahmad Suryadi, Muljono Damopolii, and Ulfiani Rahman, *Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran PAI Di Madrasah: Teori Dan Implementasinya* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2022). 6-14.

hubungan antarkonsep. Pengetahuan yang diperoleh melalui hafalan cenderung mudah dilupakan karena tidak terintegrasi dalam struktur kognitif peserta didik.[45]

Dalam konteks pembelajaran Asmaul Husna, peserta didik yang hanya menghafal bahwa *Al-Muḥyī* berarti Maha Menghidupkan, *Al-Mumīt* berarti Maha Mematikan, dan *Al-Bā'its* berarti Maha Membangkitkan, belum tentu memahami makna dari ketiga nama Allah tersebut. Sebaliknya, pembelajaran bermakna mendorong peserta didik memahami bahwa kehidupan merupakan anugerah Allah yang harus disyukuri, kematian merupakan ketetapan Allah yang pasti terjadi, dan setiap manusia akan dibangkitkan kembali untuk mempertanggungjawabkan seluruh amal perbuatannya.

Dengan demikian, tujuan pembelajaran tidak berhenti pada penguasaan konsep secara kognitif, tetapi juga mendorong terbentuknya kesadaran spiritual dan perubahan perilaku sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Asmaul Husna.

B. *Advance Organizer*

Salah satu konsep penting dalam teori Ausubel adalah *advance organizer,* yaitu penyajian informasi pendahuluan sebelum materi inti dipelajari. Advance organizer berfungsi membantu peserta didik menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan materi baru sehingga proses belajar berlangsung lebih sistematis.

Advance organizer dapat berupa pertanyaan pemantik, gambar, cerita, ilustrasi, video, maupun pengalaman yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Keberadaan advance organizer

[45] Nefi Darmayanti, Khairani Syam Br. Manurung, Hasanah Hasibuan, dkk., "Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel dalam Pembelajaran Pendidikan Matematika," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 5, no. 1 (2023): 3409–3413.

memudahkan peserta didik memahami hubungan antara konsep-konsep baru sehingga mengurangi kesulitan belajar.[46]

Dalam penelitian ini, media animasi 3D diawali dengan cerita mengenai kehidupan tokoh Aiman yang memiliki sifat sombong, kurang bersyukur, dan menganggap dirinya selalu lebih baik daripada teman-temannya. Konflik yang dialami tokoh tersebut berfungsi sebagai advance organizer karena mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik sebelum memasuki penjelasan mengenai makna Asmaul Husna *Al-Muḥyī, Al-Mumīt,* dan *Al-Bā'its.* Dengan demikian, peserta didik memperoleh konteks yang memudahkan mereka memahami keterkaitan antara materi pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

C. Karakteristik Pembelajaran Bermakna

Menurut Ausubel, pembelajaran bermakna memiliki beberapa karakteristik utama.

1) Materi disusun secara sistematis dari konsep yang bersifat umum menuju konsep yang lebih khusus.
2) Informasi baru dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik.
3) Peserta didik berperan aktif dalam memahami hubungan antarkonsep.
4) Pembelajaran tidak hanya menghasilkan hafalan, tetapi juga pemahaman konseptual yang mendalam.
5) Pengetahuan yang diperoleh dapat diterapkan dalam situasi atau permasalahan baru.[47]

Karakteristik tersebut sejalan dengan pengembangan media animasi 3D dalam penelitian ini. Materi tidak disampaikan secara langsung melalui definisi, tetapi diawali dengan penyajian cerita, konflik, dan refleksi yang memungkinkan peserta didik membangun

[46] Rahmat Hidayat dkk., "Model Pembelajaran *Advance Organizer* dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6732–6738.

[47] Hasanah Hasibuan, dkk., "Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel dalam Pembelajaran Pendidikan Matematika," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 5, no. 1 (2023): 3409–3413.

pemahaman secara bertahap. Setelah memahami alur cerita, peserta didik diarahkan untuk mengaitkan perilaku tokoh dengan makna Asmaul Husna sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

D. Relevansi Teori *Meaningful Learning* dengan Penelitian

Teori Pembelajaran Bermakna menjadi salah satu landasan penting dalam pengembangan media animasi 3D pada materi Asmaul Husna. Melalui pendekatan ini, media tidak hanya menyampaikan informasi mengenai arti dan dalil Asmaul Husna, tetapi juga membantu peserta didik memahami makna yang terkandung di dalamnya melalui pengalaman belajar yang kontekstual.

Cerita mengenai tokoh Aiman dirancang untuk menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Ketika menyaksikan perubahan sikap tokoh dalam animasi, peserta didik didorong untuk merefleksikan perilakunya sendiri serta memahami pentingnya bersyukur atas kehidupan, menyadari bahwa setiap makhluk akan mengalami kematian, dan mempersiapkan diri menghadapi hari kebangkitan dengan memperbanyak amal saleh.

Dengan demikian, media animasi 3D tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi terbentuknya pembelajaran yang bermakna sesuai dengan teori David Ausubel. Melalui proses tersebut, diharapkan peserta didik mampu mengintegrasikan pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam, bertahan lama, serta tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

2.4. Media Video Animasi

Animasi merupakan bentuk media visual yang menciptakan ilusi gerak melalui rangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan dengan kecepatan tertentu. Secara etimologis, kata animasi berasal dari bahasa Latin anima yang berarti jiwa atau roh, sehingga secara harfiah animasi bermakna memberi kehidupan pada

benda mati. Dalam dunia teknologi dan pendidikan, animasi didefinisikan sebagai proses penciptaan efek gerak atau perubahan visual melalui serangkaian gambar statis yang berurutan sehingga menimbulkan persepsi gerakan pada indera penglihatan.[48]

Sejarah animasi dapat ditelusuri jauh sebelum era digital berkembang. Fase pertama adalah era animasi tradisional atau animasi cel (*celluloid*) yang berkembang pesat sejak awal abad ke-20. Pada era ini, animator menggambar setiap frame secara manual di atas lembar transparan satu per satu, kemudian difoto dan diputar secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerak. Winsor McCay dengan karya *Gertie the Dinosaur* (1914) dianggap sebagai pelopor animasi modern, sementara *Walt Disney* kemudian mempopulerkannya melalui "Putri Salju Dan Tujuh Kurcaci" (1937), film animasi panjang berwarna pertama di dunia. Perkembangan komputer pada akhir abad ke-20 membawa revolusi besar melalui hadirnya *Computer-Generated Imagery* (CGI). *Pixar Animation Studios* menjadi pelopor animasi CGI penuh dengan merilis *Toy Story* (1995), film animasi CGI panjang pertama di dunia. Sejak saat itu, animasi 3D berbasis komputer menjadi standar industri yang menggantikan teknik animasi tradisional secara bertahap.[49]

Di era kontemporer, perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) telah membawa perubahan paradigma baru dalam produksi animasi. Teknologi AI generatif kini mampu menghasilkan karakter, lingkungan virtual, dan gerakan realistis secara otomatis dengan waktu jauh lebih singkat dibandingkan metode konvensional. Perangkat berbasis AI seperti *Grok, Runway ML,* dan *Midjourney* memungkinkan pengembang konten

---

[48] IR Cahyani, "Pemanfaatan media animasi 3D di SMA", *Jurnal Teknologi Pendidikan* (2020), https://ojspanel.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/view/2854

[49] Haningtyas, A. Analisis Perkembangan Animasi Indonesia dalam Kontels Animasi Dunia. *Profilm Jurnal Ilmiah*, (2023). https://journal.sae.ac.id/index.php/ProFilm/article/view/21

Pendidikan[50], termasuk guru dan peneliti di Madrasah Ibtidaiyah untuk memproduksi animasi berkualitas tinggi tanpa memerlukan keahlian teknis mendalam. Menurut Nuraisah dan Andini, integrasi AI dalam proses animasi tidak hanya meningkatkan efisiensi produksi tetapi juga membuka aksesibilitas yang lebih luas bagi pengembang media pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan.[51]

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep abstrak secara signifikan karena memanfaatkan dua saluran pemrosesan kognitif secara simultan, yakni saluran visual dan verbal.

2.4.1. Jenis-Jenis Video Animasi

Klasifikasi animasi dapat dilakukan dari berbagai sudut pandang: berdasarkan dimensi visual, teknik produksi, medium, maupun tujuan penggunaan. Memahami ragam jenis animasi secara mendalam penting bagi pengembang media pembelajaran agar dapat memilih format yang paling sesuai dengan konten, audiens, dan sumber daya yang tersedia.

a) Animasi Tradisional (*Cel Animation*)

Animasi tradisional sering disebut animasi cel atau animasi tangan adalah bentuk animasi paling awal yang dikerjakan secara manual. Setiap frame digambar oleh animator di atas kertas atau lembar seluloid (cel) transparan, yang kemudian difoto satu per satu menggunakan kamera film. Untuk satu detik animasi halus, dibutuhkan 24 frame gambar yang berbeda, sebuah pekerjaan yang sangat padat karya.[52] Studio besar seperti *Disney* mengembangkan

---

[50] DA Satria, Pirmansah. "Implementasi Generatif Artificial Intelligence pada Tahap Pembuatan Animasi menggunakan Metode MDLC", *Teknologi Informasi dan Multimedia,* (2025). https://www.journal.sekawan-org.id/index.php/jtim/article/view/746

[51] Nuraisah, A., & Andini, A. F. "Analisis Bibliometrik Menuju Pengajaran dan Pembelajaran Berbasis Animasi 3D untuk Pengembangan", (2023). *Jurnal Studi Interdisipliner Ilmu Pengetahuan Barat*. https://doi.org/10.58812/wsis.v1i12.437

[52] B Bernadhed, AW Bimantara, "Concept Art Analysis and 2D Animation of the History of" Karomah Syekh Jangkung Landoh" Using Cel

sistem di mana animator kunci (*key animator*) hanya menggambar frame-frame penting (*keyframe*), sementara tim in-between animator mengisi frame-frame di antaranya. Animasi tradisional memiliki kualitas organik dan ekspresi artistik yang khas goresan kuas, variasi ketebalan garis yang sulit ditiru oleh komputer. Karya-karya Studio *Ghibli seperti Spirited Away* (2001) membuktikan bahwa animasi tradisional tetap relevan dan dihargai secara artistik hingga era digital.

b) Animasi *Stop Motion*

Stop motion adalah teknik animasi yang menggerakkan objek fisik nyata boneka, tanah liat, model miniatur, atau bahkan benda-benda keseharian secara bertahap di antara sesi pengambilan foto. Ketika foto-foto tersebut diputar berurutan, objek tersebut tampak bergerak sendiri. *Claymation* menggunakan tanah liat yang dapat dibentuk ulang, dipopulerkan oleh Aardman Animations melalui karakter *Wallace & Gromit*. Puppet animation menggunakan boneka berkerangka kawat yang sendi-sendinya dapat digeser. Object animation menggunakan benda-benda tak hidup seperti mebel, makanan, atau kertas. Pixilation adalah varian unik di mana manusia sungguhan diperlakukan seperti figur stop motion. Keunggulan stop motion terletak pada tekstur dan bobot fisik yang memberikan pengalaman visual berbeda dari animasi digital, namun teknik ini sangat memakan waktu setiap menit animasi dapat membutuhkan berhari-hari pengerjaan.[53]

c) Animasi 2D Digital

Dengan berkembangnya komputer personal, animasi tradisional bermigrasi ke medium digital. Animasi 2D digital menggunakan perangkat lunak seperti A*dobe Animate, Toon Boom Harmony*, dan *TVPaint* untuk menggambar dan menganimasikan karakter dalam bidang dua dimensi. Kelebihan utamanya dibanding

---

Technique", ... *Power Sistem dan* ... (ejournal.uniska-kediri.ac.id, 2025), https://doi.org/10.32503/jtecs.v5i2.7500

[53] J Pratama, S Sherina and F Simanjuntak, "Stop-Motion Sinematik: Desain Visual dan Efek Emosi", *Jurnal Bahasa Rupa*. (2025), https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v9i1.2002

animasi tradisional adalah kemudahan revisi, manajemen layer, serta kemampuan *tweening* otomatis yang menghemat waktu produksi secara drastis. Animasi vector di mana karakter didefinisikan sebagai persamaan matematis bukan kumpulan piksel memungkinkan gambar diperbesar tanpa kehilangan kualitas. Animasi *cutout* digital memanfaatkan potongan-potongan bagian tubuh karakter yang disusun seperti boneka dan digerakkan dengan rig tulang (*skeletal rigging*), memungkinkan satu set karakter dianimasikan dengan cepat untuk berbagai adegan.[54]

d) Animasi 3D

Animasi 3D merupakan bentuk animasi yang memanfaatkan teknologi tiga dimensi untuk menghasilkan objek bergerak yang memiliki kesan kedalaman dan ruang sehingga tampak lebih realistis menyerupai objek di dunia nyata[55]. Dalam konteks pembelajaran, animasi 3D memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan serta menyampaikan berbagai informasi melalui visualisasi yang bersifat realistis, intuitif, dan menarik sehingga memudahkan audiens dalam memahami pesan yang disampaikan.[56]

Animasi 3D dihasilkan melalui proses pemodelan objek dalam ruang tiga dimensi menggunakan koordinat X (horizontal), Y (vertikal), dan Z (kedalaman). Proses produksinya meliputi beberapa tahap yang saling berkaitan: *modeling* (pembentukan geometri 3D), *rigging* (pemasangan kerangka virtual), *texturing* (pemberian warna dan material permukaan), *lighting* (penempatan sumber cahaya virtual), *animating* (penggerakan karakter dan objek), serta *rendering* (proses komputasi yang menghasilkan gambar final).

---

[54] Walangadi dan Pratama, "Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D", *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan,* (2020), https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/278

[55] Renovita Sarassati, Amrullah Amrullah, dan Ahmad Saipullah, "Media Video Animasi 3D Sebagai Salah Satu Pembelajaran," *CICES (Cyberpreneurship Innovative and Creative Exact and Social Science)* 4, no. 1 (2018): 113–124, https://doi.org/10.33050/cices.v4i1.482

[56] Rasiwan et al., "Learning Media Development Based on 3D Animation Videos in Courses Mechanics Technique," *International Research Journal of Engineering, IT and Scientific Research* 9, no. 2 (2023): 47–56, https://doi.org/10.21744/irjeis.v9n2.2274

Perangkat lunak profesional seperti *Autodesk Maya, 3ds Max, Blender* (*open source*), dan *Cinema 4D* mendominasi industri, sementara platform berbasis AI seperti *Seedance* dan *Runway* semakin memudahkan akses bagi pengembang non-teknis.[57]

Keunggulan fundamental animasi 3D dibanding jenis animasi lain terletak pada kemampuannya menciptakan ilusi kedalaman ruang yang meyakinkan, memungkinkan penonton melihat objek dari berbagai sudut pandang secara dinamis, dan menghadirkan pencahayaan serta tekstur yang mendekati fotorealistis.[58]

e) *Motion Graphics*

Motion graphics adalah cabang animasi yang menitikberatkan pada pergerakan elemen-elemen grafis tipografi, ikon, diagram, dan bentuk geometris untuk menyampaikan informasi atau memperkuat narasi. Berbeda dari animasi karakter yang fokus pada penceritaan melalui tokoh, motion graphics lebih berorientasi pada komunikasi visual data dan konsep. Dalam dunia pendidikan, motion graphics sangat efektif untuk video penjelasan (explainer video) karena mampu menyederhanakan informasi kompleks menjadi visual yang mudah dicerna. Platform seperti *Adobe After Effects, Apple Motion,* dan *Canva* mendukung pembuatan *motion graphics*. Penggabungan *motion graphics* dengan elemen animasi 3D disebut sebagai *motion graphics 3D* menjadi tren dominan dalam produksi konten pendidikan digital mutakhir.[59]

Syiah Kuala
AR-RANIRY

---

[57] LA Priyono, PP Purwacandra, "Penerapan Prinsip Animasi dalam Penciptaan Animasi 3D "Kepiting", *Journal of Animation games studies* (2020), https://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/3854

[58] RB Syahputra and D Deslianti, "Pembuatan Video Animasi 3D Kantor Gubernur Provinsi Bengkulu", *Jurnal Rekursif* (2021), https://pdfs.semanticscholar.org/797b/1ee48195470312ffac88c19fa0fa1ba4a9c5.pdf

[59] M Rizal, B Butsiarah. "Perancangan animasi motion graphic sebagai media promosi STMIK AKBA", *Journal of Information system management* (2021), https://doi.org/10.24076/joism.2021v3i2.514

f) *Whiteboard Animation*

Whiteboard animation mensimulasikan proses menggambar di papan tulis putih secara real-time, biasanya disertai narasi yang menjelaskan setiap elemen visual yang muncul. Efek psikologis dari teknik ini cukup signifikan: studi yang dikutip Henderson (2022) menunjukkan bahwa animasi *whiteboard* meningkatkan retensi informasi karena proses *progressive reveal* mempertahankan atensi penonton lebih lama. Perangkat seperti *Doodly, VideoScribe, dan Vyond* populer untuk keperluan ini. Meskipun demikian, *whiteboard animation* memiliki keterbatasan dalam hal kedalaman visual dan kemampuan merepresentasikan konsep yang memerlukan dimensi tiga.[60]

g) Animasi Berbasis *AI Generatif*

Kemunculan model-model *AI generatif* besar telah melahirkan kategori animasi baru yang belum memiliki nama baku. Berbeda dari animasi konvensional yang setiap elemen visualnya dirancang oleh manusia, animasi berbasis *AI generatif* memanfaatkan model bahasa besar (*Large Language Model/LLM)* dan model difusi untuk menghasilkan gambar, karakter, bahkan sekuens video dari input teks semata. *Grok* dari xAI, *Sora* dari *OpenAI*, *Runway Gen-3*, dan *Hailuo* mewakili gelombang terkini teknologi ini. Implikasinya bagi pendidikan sangat besar: seorang guru atau peneliti tanpa latar belakang desain grafis pun kini dapat memproduksi media animasi berkualitas tinggi hanya dengan mendeskripsikan konten yang diinginkan secara tertulis. Namun demikian, animasi *AI generatif* masih memerlukan kurasi dan editing oleh manusia untuk memastikan akurasi konten, kesesuaian nilai keislaman, dan kualitas pedagogis yang tepat.[61]

---

[60] W Taufiq, DR Santoso and J Susilo, "Using Whiteboard Animation to Create Digital Learning Materials: Pengembangan Materi Pembelajaran Digital Menggunakan Whiteboard Animation", *Procedia of Social Sciences and humanities* (2022), https://doi.org/10.21070/pssh.v3i.349

[61] Pirmansah, DA Satria. "Analisa Strategis Dalam Proses Generate Image-To-Video Pada Platform AI Generatif Untuk Optimalisasi Kualitas Video", *Journal of Information system management* (2025), https://doi.org/10.24076/joism.2025v7i1.2131

Dari ragam jenis animasi tersebut, animasi 3D berbasis AI dipilih dalam penelitian ini karena kemampuannya menghadirkan visualisasi yang paling realistis dan mendalam, serta mudah diakses oleh guru dan siswa, animasi 3D dibutuhkan untuk mengkonkretkan konsep-konsep dalam materi Asmaul-Husna "*Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ*" bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret.

2.4.2 Tujuan Penggunaan Animasi 3D dalam Pembelajaran

Secara teoritis, landasan penggunaan animasi dalam pembelajaran bertumpu pada tiga kerangka besar yang saling melengkapi. Pertama, *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikembangkan Mayer (2014) menyatakan bahwa manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi yang relatif independent saluran visual-pictorial dan saluran auditory-verbal dan masing-masing memiliki kapasitas terbatas.[62] Pembelajaran optimal terjadi ketika kedua saluran diaktifkan secara bersamaan melalui kombinasi narasi dan animasi yang dirancang dengan baik. Kedua, *Dual Coding Theory* yang dikemukakan Paivio (1986) menegaskan bahwa informasi yang dikodekan melalui dua sistem representasi verbal dan imajerik akan lebih mudah diingat dan diambil kembali dari memori jangka panjang. Ketiga, *Cognitive Load Theory* dari Sweller (2011) mengingatkan bahwa memori kerja manusia memiliki kapasitas sangat terbatas, dan animasi 3D yang dirancang berdasarkan prinsip segmentasi, sinyal, dan koherensi dapat meminimalkan beban kognitif yang tidak produktif sambil memaksimalkan beban yang bermakna.[63]

Secara operasional dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, animasi 3D bertujuan: (1) mengkonkretkan konsep-konsep abstrak, seperti sifat Allah yang berkaitan dengan kehidupan,

---

[62] Mayer, Mengintegrasikan Motivasi ke dalam Pembelajaran Multimedia. Pembelajaran dan Instruksi, 29, (2014). 171-173. https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.04.003

[63] Ahmad Syagif, "Teori Beban Kognitif John Sweller dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Jenjang Pendidikan Dasar," *Fashluna* (Bima: Prodi PGMI STIT Sunan Giri Bima, 2024).

kematian, dan kebangkitan menjadi representasi visual yang dapat dipahami oleh siswa usia operasional konkret, (2) meningkatkan motivasi intrinsik belajar melalui pengalaman visual yang menarik dan imersif; (3) mendukung terjadinya internalisasi nilai-nilai iman melalui narasi visual yang menyentuh dimensi afektif siswa sesuatu yang sulit dicapai melalui ceramah verbal semata, dan (4) menyediakan pengalaman belajar yang dapat diulang-ulang secara mandiri oleh siswa di luar jam pelajaran, memperpanjang waktu belajar efektif tanpa membutuhkan kehadiran guru

2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Animasi 3D

Sebagai medium pembelajaran, animasi 3D memiliki profil kelebihan dan keterbatasan yang perlu dipahami secara jujur oleh pengembang. Di sisi kelebihan, animasi 3D unggul dalam hal kedalaman visual dan realisme, kemampuannya menampilkan objek dari berbagai sudut pandang dengan pencahayaan dan tekstur yang mendekati nyata memberikan pengalaman perseptual yang tidak dapat ditawarkan oleh gambar diam atau animasi 2D. Fleksibilitas konten juga menjadi keunggulan signifikan: animasi 3D dapat memvisualisasikan apa saja, dari proses molekuler hingga peristiwa kosmik, dari anatomi makhluk hidup hingga gambaran metaforis tentang konsep teologis. Daya tarik visual yang tinggi, terutama bagi generasi yang tumbuh dengan konten game dan film 3D menjadikan animasi 3D efektif meningkatkan engagement dan motivasi belajar siswa.[64]

Dari sisi keterbatasan, produksi animasi 3D konvensional memang lebih kompleks dan membutuhkan waktu serta keahlian yang lebih besar dibandingkan animasi 2D. Namun perlu dicatat bahwa kehadiran teknologi AI generatif telah mengubah lanskap ini secara dramatis, keterbatasan teknis produksi yang dahulu menjadi hambatan utama kini semakin berkurang dengan hadirnya platform seperti Grok dan *Seedance*. Risiko *cognitive overload* tetap perlu diantisipasi, animasi 3D yang terlalu sarat informasi atau bergerak

[64] Richard E. Mayer, Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. (New York: Cambridge University Press, 2009), 223.

terlalu cepat justru dapat membebani memori kerja siswa dan menurunkan efektivitas pembelajaran. Penerapan prinsip-prinsip CLT dalam desain animasi seperti segmentasi konten, penggunaan sinyal visual, dan prinsip redundansi menjadi kunci untuk mengoptimalkan efektivitas pedagogis media.

2.2 Aplikasi Pengembangan Media Animasi 3D

Perkembangan ekosistem aplikasi digital dan kecerdasan buatan telah menghadirkan rangkaian alat yang memungkinkan produksi media animasi 3D berkualitas tinggi tanpa memerlukan investasi perangkat keras mahal atau pelatihan teknis bertahun-tahun. Dalam penelitian ini, digunakan empat aplikasi yang masing-masing mengambil peran spesifik dalam alur produksi, membentuk pipeline yang saling melengkapi dari tahap penulisan naskah hingga finalisasi video.

2.2.1 *Grok*

Grok merupakan model kecerdasan buatan *(AI) generatif* yang dikembangkan oleh xAI, perusahaan yang didirikan oleh Elon Musk pada tahun 2023. Dalam konteks pengembangan media animasi 3D materi Asmaul-Husna, Grok difungsikan sebagai asisten AI pada tahap perencanaan konten (Planning Phase) sesuai model Alessi & Trolip. Pemanfaatan Grok meliputi: penyusunan naskah narasi per segmen animasi yang sesuai usia dan tingkat pemahaman siswa kelas V MI; pembuatan teks penjelasan konsep *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* yang akurat secara teologis; serta pembangkitan prompt visual untuk memandu proses desain grafis dan animasi.

Menurut Nuraisah dan Andini (2023), integrasi AI generatif dalam tahap perencanaan konten media pembelajaran secara signifikan meningkatkan efisiensi, konsistensi, dan kualitas materi yang dikembangkan. Penggunaan Grok dalam penelitian ini menjawab kebutuhan akselerasi produksi konten edukatif yang akurat dan kontekstual, khususnya dalam konteks pendidikan Islam di Madrasah Ibtidaiyah.

2.2.2 *Seedance*

Seedance merupakan platform berbasis AI yang dirancang untuk membantu proses pembuatan konten video dan animasi secara lebih efisien dan intuitif. Aplikasi ini menawarkan fitur-fitur unggulan seperti konversi teks ke animasi, template animasi 3D yang dapat dikustomisasi, serta integrasi AI untuk menghasilkan gerakan karakter yang natural dan realistis. Dalam proses pengembangan media animasi 3D materi Asmaul-Husna, *Seedance* dimanfaatkan terutama pada tahap Development, yaitu pada proses pembuatan scene animasi, perancangan gerakan karakter, dan penyusunan alur visual sesuai storyboard yang telah dirancang pada fase sebelumnya.

Kelebihan utama *Seedance* terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi 3D berkualitas tinggi dengan antarmuka yang relatif mudah digunakan oleh pengembang media pembelajaran non-teknis. Hal ini mendukung prinsip aksesibilitas teknologi dalam penelitian pengembangan yang dikemukakan Richey dan Klein (2014), sehingga kualitas media yang dikembangkan tidak terbatas oleh keterbatasan keahlian teknis animasi peneliti.

2.2.3 *Canva*

Canva adalah platform desain grafis berbasis *cloud* yang menyediakan berbagai template, elemen visual, dan fitur desain yang dapat diakses secara online. Platform ini disebutkan secara khusus dalam sistematika BAB II penelitian ini sebagai salah satu komponen utama pengembangan media. Dalam konteks produksi animasi 3D materi Asmaul-Husna, *Canva* dimanfaatkan untuk merancang elemen-elemen visual pendukung seperti desain layar pembuka (opening screen), overlay teks Arab beserta harakat dan terjemahan nama-nama Allah, infografis pendukung makna *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ*, serta thumbnail dan aset grafis yang diintegrasikan ke dalam video animasi.

Fitur *Magic Design berbasis AI* yang tersedia dalam Canva memudahkan pembuatan desain visual yang estetis dan sesuai tema keislaman. Menurut Jabar dan Kamis (2022), penggunaan *Canva* dalam pengembangan media pembelajaran terbukti efektif meningkatkan kualitas visual media sekaligus mempersingkat waktu

produksi, yang sangat relevan mengingat cakupan materi yang dikembangkan dalam penelitian ini mencakup tiga konsep Asmaul-Husna sekaligus.

2.2.4 *CapCut*

CapCut adalah aplikasi pengeditan video yang dikembangkan oleh *ByteDance*, tersedia dalam versi mobile dan desktop dengan berbagai fitur editing video profesional yang dapat diakses secara gratis. Dalam proses pengembangan media animasi 3D materi *Asmaul-Husna*, *CapCut* berperan sebagai perangkat lunak utama untuk proses post-production, yaitu tahap pengintegrasian seluruh aset animasi, audio, narasi, teks Arab, dan efek visual menjadi satu video pembelajaran yang utuh dan kohesif.

Fitur *CapCut* yang dimanfaatkan dalam penelitian ini meliputi fitur AI-generated captions untuk penambahan subtitle otomatis dalam teks Arab dan Bahasa Indonesia, fitur *text-to-speech* untuk narasi pendukung; template transisi dan efek visual yang dinamis; serta kemampuan ekspor video dalam resolusi tinggi yang optimal untuk ditayangkan di kelas, *CapCut* memiliki keseimbangan terbaik antara kemudahan penggunaan dan kapabilitas fitur untuk keperluan produksi media pembelajaran berbasis video di lingkungan pendidikan dasar, termasuk di Madrasah Ibtidaiyah.

2.3 Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah

Akidah Akhlak sebagai mata pelajaran di Madrasah Ibtidaiyah memiliki kedudukan yang strategis dan tidak dapat disubstitusi oleh mata pelajaran mana pun. Secara substantif, mata pelajaran ini mengintegrasikan dua dimensi keislaman yang paling fundamental: akidah, yakni keyakinan teologis tentang hakikat Allah, malaikat, kitab suci, nabi, hari akhir, dan takdir serta akhlak, yakni sistem nilai dan perilaku yang bersumber dari keyakinan tersebut. Keduanya bukan dua hal yang terpisah, melainkan sebagaimana ditekankan oleh Al-Ghazali yaitu satu kesatuan organik di mana akidah yang benar adalah akar, dan akhlak mulia adalah buah yang tumbuh dari akar tersebut.

Kurikulum Akidah Akhlak di MI yang berpijak pada KMA Nomor 183 Tahun 2019 dirancang dengan pendekatan spiral, di mana materi yang sama diulang pada setiap jenjang kelas dengan kedalaman dan kompleksitas yang meningkat secara bertahap sesuai perkembangan kognitif dan afektif siswa. Pada kelas V, fokus materi tentang Asmaul-Husna diarahkan bukan sekadar pada penghafalan nama dan pengertian, tetapi pada pemahaman mendalam tentang implikasi setiap sifat Allah terhadap sikap dan perilaku sehari-hari.[65]

Tantangan pedagogis utama dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MI terletak pada jurang antara sifat materi dan kapasitas kognitif siswa. Materi Akidah Akhlak sarat dengan konsep metafisik sifat-sifat Allah, alam ghaib, hari akhir yang secara epistemologis berada di luar jangkauan indera fisik. Sementara itu, siswa MI kelas V berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget (1952), di mana pemikiran logis masih sangat bergantung pada objek dan pengalaman konkret. Ini menciptakan paradoks pedagogis yang hanya dapat diatasi melalui inovasi media yang tepat: bagaimana membuat yang tak kasat mata menjadi dapat dibayangkan, yang abstrak menjadi konkret, yang teologis menjadi relevan secara personal bagi anak usia 10–11 tahun.

Pendidikan iman pada anak usia MI, sebagaimana dikaji oleh Kusainun dan Berngacha (2023), paling efektif ketika memanfaatkan pendekatan naratif dan visual yang kontekstual bercerita tentang alam, kehidupan sehari-hari, dan pengalaman yang dekat dengan dunia anak sebagai jembatan untuk memahami konsep-konsep ketuhanan. Animasi 3D menawarkan medium yang secara inheren naratif dan visual, menjadikannya sangat selaras dengan kebutuhan pedagogis pembelajaran Akidah Akhlak di MI.

2.4 Materi Mengenal Allah Melalui Asmaul-Husna

Asmaul-Husna dari bahasa Arab al-asma' al-husna secara harfiah berarti nama-nama yang indah atau nama-nama yang terbaik.

---

[65] Kementerian Agama RI. Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah. Kemenag RI

Frasa ini merujuk pada 99 nama dan sifat Allah SWT yang tersebar dalam Al-Qur'an dan dikompilasi melalui berbagai hadis Nabi Muhammad SAW, yang paling masyhur adalah hadis riwayat Tirmidzi: 'Sesungguhnya Allah memiliki sembilan puluh sembilan nama, seratus kurang satu; barangsiapa menghafalnya maka ia masuk surga.' Para ulama menekankan bahwa 'menghafal' *(ahshaha)* dalam hadis ini bukan sekadar memori verbal, melainkan mencakup memahami maknanya, meyakini kebenarannya, dan mengimplementasikan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari[66]. Al-Qur'an sendiri mengajak manusia untuk mengenal Allah melalui nama-nama-Nya:

وَلِلَّهِ ٱلْأَسْمَآءُ ٱلْحُسْنَىٰ فَٱدْعُوهُ بِهَا ۖ وَذَرُوا۟ ٱلَّذِينَ يُلْحِدُونَ فِىٓ أَسْمَٰٓئِهِۦ ۚ سَيُجْزَوْنَ مَا كَانُوا۟ يَعْمَلُونَ

Allah memiliki *Asmaul-husna* (nama-nama yang baik). Maka, bermohonlah kepada-Nya dengan menyebut (Asmaulhusna) itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyalahartikan nama-nama-Nya. Mereka kelak akan mendapat balasan atas apa yang telah mereka kerjakan. (QS. Al-A'raf: 180).

Dalam struktur tematik *Asmaul-Husna*, terdapat kelompok nama-nama Allah yang berkaitan dengan penguasaan-Nya atas dimensi waktu dan keberadaan makhluk: penciptaan, kehidupan, kematian, dan kebangkitan. *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* merupakan trinitas konseptual yang saling berhubungan dalam kelompok ini ketiganya bersama-sama mendeskripsikan satu siklus kosmologis yang lengkap: Allah yang menghidupkan, Allah yang mematikan, dan Allah yang membangkitkan. Memahami ketiganya secara terpisah tidak akan memberikan gambaran yang utuh, justru keterkaitan dan kesalingtergantungan ketiga konsep inilah yang

[66] M. Quraish Shihab, *Menyingkap Tabir Ilahi: Asmaul Husna dalam Perspektif Al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2014), 15.

membentuk pemahaman teologis yang mendalam tentang kekuasaan mutlak Allah atas seluruh alam semesta.[67]

2.4.1 *Al-Muḥyī*: Allah Yang Maha Menghidupkan

Al-Muḥyī (اَلْمُحْيِي) berasal dari akar kata hayiya–yahya–hayatan yang dalam bahasa Arab membentuk medan semantik yang sangat kaya: hidup *(hayah),* kehidupan *(hayat),* sumber kehidupan *(mahi),* dan memberi kehidupan *(ahya).* Secara leksikal, *Al-Muḥyī* berarti Yang Senantiasa Menghidupkan, kata kerja bentuk fa'il (pelaku aktif) yang mengindikasikan sifat yang tidak pernah berhenti atau selesai, bukan peristiwa sekali jadi. Ini mengisyaratkan bahwa Allah tidak hanya menciptakan kehidupan pada momen pertama, tetapi terus-menerus memelihara dan menopang kehidupan setiap saat. Tanpa kehendak-Nya yang berlangsung detik demi detik, tidak ada satu pun makhluk hidup yang dapat terus bernapas.

Secara teologis, *Al-Muḥyī* memiliki dua dimensi makna yang tidak dapat dipisahkan. Dimensi pertama adalah kehidupan biologis atau fisik[68] (*al-hayah al-maddiyyah*): Allah yang memberikan ruh kepada benih di dalam rahim, yang menyebabkan biji di dalam tanah berkecambah, yang memulihkan bumi yang gersang menjadi hijau setelah turun hujan. Allah SWT berfirman:

وَمِنْ اٰيٰتِهٖٓ اَنَّكَ تَرَى الْاَرْضَ خَاشِعَةً فَاِذَآ اَنْزَلْنَا عَلَيْهَا الْمَاۤءَ اهْتَزَّتْ وَرَبَتْۗ

اِنَّ الَّذِيْٓ اَحْيَاهَا لَمُحْيِ الْمَوْتٰىۗ اِنَّهٗ عَلٰى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيْرٌ ﴿٣٩﴾

Artinya: *"Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya bahwa kamu melihat bumi itu kering tandus, maka apabila Kami turunkan air di atasnya, niscaya ia bergerak dan subur." (QS. Fussilat: 39).*

---

[67] Sumardianto, E., Azizah, A., & Dahliana, Y. (2024). essence of life in As-Sa'di tafsir: A multidimensional analysis of Al-Hayah in the Qur'an. *Communications in Humanities and Social Sciences*, *4*(2), 66–71. https://doi.org/10.21924/chss.4.2.2024.80

[68] Sumardianto, E., Azizah, A., & Dahliana, Y. Esensi kehidupan dalam tafsir As-Sa'di: Analisis multidimensional tentang Al-Hayah dalam Al-Qur'an. *Communications in Humanities and Social Sciences*, (2024). 4(2), 66–71. https://doi.org/10.21924/chss.4.2.2024.80

Dimensi kedua adalah kehidupan spiritual atau ruhani: Allah yang menghidupkan hati yang mati dengan cahaya iman dan hidayah. 'Dan apakah orang yang sudah mati kemudian dia Kami hidupkan dan Kami berikan kepadanya cahaya yang terang...serupa dengan orang yang keadaannya berada dalam gelap gulita yang sekali-kali tidak dapat keluar dari padanya?' (QS. Al-An'am: 122).

Para ulama tasawuf seperti Al-Ghazali menekankan bahwa kehidupan yang sesungguhnya bukan kehidupan tubuh yang pasti akan berakhir, melainkan kehidupan hati yang terterangi oleh ma'rifatullah. Orang yang hatinya hidup memiliki kepekaan moral, empati, dan kesadaran akan kehadiran Allah dalam setiap aspek kehidupannya. *Al-Muḥyī* disebutkan secara eksplisit dalam beberapa ayat Al-Qur'an, antara lain: 'Ketahuilah bahwa sesungguhnya Allah yang menghidupkan bumi sesudah matinya.' (QS. Al-Hadid: 17); dan 'Dialah yang menghidupkan dan mematikan.' (QS. Al-Mu'minun: 80). Para ahli tafsir seperti Ibn Katsir menjelaskan bahwa ayat-ayat ini menunjukkan bahwa sifat *Al-Muḥyī* adalah bukti paling nyata tentang kekuasaan Allah yang meliputi seluruh dimensi eksistensi.[69]

Implementasi penghayatan *Al-Muḥyī* dalam kehidupan seorang Muslim termanifestasi dalam beberapa sikap fundamental. Syukur (*gratitude*) menjadi respons alami ketika seseorang benar-benar memahami bahwa kehidupan yang ia jalani adalah anugerah yang terus-menerus diperbaharui oleh Allah. Sikap menghargai kehidupan tidak merusak diri sendiri, tidak meremehkan nyawa orang lain, tidak merusak alam ciptaan Allah adalah buah dari pemahaman *Al-Muḥyī* yang mendalam. *Optimisme* dan ketahanan mental (*resilience*) juga tumbuh dari keyakinan bahwa Dia yang mampu menghidupkan yang mati tentu mampu membalikkan keadaan yang paling sulit sekalipun. Bagi siswa kelas V, nilai-nilai ini relevan secara langsung: rasa syukur atas kesehatan, motivasi

[69] Mohd Hasrul Shuhari dan Mohd Fauzi Hamat, "Al-Maqsad al-Asna Sebagai Sebuah Karya Akidah al-Ghazali," *Afkar: Jurnal Akidah dan Pemikiran Islam* 15, no. 1 (2014): 1–44,

menjaga lingkungan, dan keberanian menghadapi kesulitan belajar semuanya dapat berakar dari pemahaman yang mendalam tentang *Al-Muḥyī*.[70]

2.4.2 *Al-Mumīt*: Allah Yang Maha Mematikan

Al-Mumīt (اَلْمُمِيتُ) merupakan antonim langsung dari *Al-Muḥyī* dalam sistem Asmaul-Husna, namun kedua nama ini tidak berdiri dalam relasi yang berlawanan secara nilai. *Al-Mumīt* berasal dari akar kata *mata–yamutu–mawtan*, membentuk kata kerja kausatif *amata–yumiitu* yang berarti menyebabkan kematian atau mematikan. Dalam gramatikal Arab, bentuk *Al-Mumīt* (*fa'il dari af'ala*) mengandung makna pelaku aktif yang terus-menerus Allah adalah Zat yang senantiasa dalam posisi sebagai penguasa kematian. Tidak ada satu pun makhluk yang dapat mati tanpa izin dan kehendak-Nya, dan tidak ada kekuatan di alam semesta, penyakit, bencana, bahkan manusia sekalipun yang dapat mengakhiri kehidupan tanpa Allah sebagai sebab hakiki di balik semua sebab tersebut.

Pemahaman yang benar tentang *Al-Mumīt* mensyaratkan pemahaman tentang konsep ajal dalam teologi Islam. Ajal adalah batas waktu kehidupan yang ditetapkan Allah untuk setiap makhluk sebelum penciptaannya, sebuah ketetapan yang dalam Al-Qur'an disebut tidak dapat dimajukan maupun dimundurkan satu saat pun:

وَلَنْ يُّؤَخِّرَ اللّٰهُ نَفْسًا اِذَا جَاۤءَ اَجَلُهَاۗ وَاللّٰهُ خَبِيْرٌۢ بِمَا تَعْمَلُوْنَ ۝١١

Artinya: *"Dan Allah sekali-kali tidak akan menangguhkan (kematian) seseorang apabila datang waktu kematiannya, Allah maha teliti atas apa yang kamu kerjakan"*. (QS. Al-Munafiqun: 11).

Penghayatan terhadap kepastian ajal ini bukan fatalisme pasif, melainkan kesadaran aktif menghasilkan orientasi hidup yang berbeda secara fundamental: urgensi untuk tidak menunda-nunda kebaikan, kesadaran bahwa waktu adalah sumber daya paling berharga yang tidak dapat diperbaharui.

---

[70] Ibn Kathir, *Tafsīr al-Qur'ān al-ʿAẓīm*, tafsir QS. Al-Ḥadīd [57]: 17 (Beirut: Dār al-Kutub al-ʿIlmiyyah, 1998).

Dalam perspektif Al-Qur'an, kematian bukan akhir eksistensi melainkan transisi peralihan dari alam dunia (dunya) ke alam barzakh yang menjadi ruang tunggu atau tempat sementara untuk menuju kehidupan akhirat.[71] Firman Allah: “Tiap-tiap yang berjiwa akan merasakan mati. Dan sesungguhnya pada hari kiamat sajalah disempurnakan pahalamu.” (QS. Ali Imran: 185). Al-Qurthubi dalam tafsirnya mencatat bahwa penggunaan kata 'merasakan' (dzaiqah) mengisyaratkan bahwa kematian adalah pengalaman, bukan sekadar peristiwa mekanis.

Di kalangan para ulama, *Al-Mumīt* menjadi salah satu nama Allah yang paling sering direnungkan sebagai sarana tarbiyah nafsiyyah pembinaan jiwa. Imam Al-Ghazali dalam Ihya Ulumuddin memberikan seluruh satu bab tentang mengingat kematian sebagai salah satu pilar terpenting dalam perjalanan spiritual menuju Allah. Nabi Muhammad SAW bersabda dalam hadis riwayat Tirmidzi: 'Perbanyaklah mengingat pemutus kenikmatan, yaitu kematian.' Mengingat di sini tidak berarti meratapi atau takut secara patologis, melainkan menjadikan kesadaran akan kematian sebagai kompas moral yang mengarahkan setiap keputusan dan tindakan.

Implementasi penghayatan *Al-Mumīt* pada siswa kelas V MI diarahkan pada pembentukan karakter yang konstruktif dan seimbang. Pertama, kesadaran tentang kefanaan hidup mendorong sikap tidak berlebihan dalam mencintai hal-hal duniawi sehingga anak tumbuh menjadi pribadi yang tidak mudah tergiur oleh kesenangan material semata. Kedua, urgensi berbuat baik selagi ada kesempatan, karena kematian dapat datang kapan saja, menumbuhkan kedisiplinan moral dan proaktivitas dalam kebaikan. Ketiga, empati terhadap orang yang berduka lahir lebih alami dari pemahaman bahwa kematian adalah pengalaman universal yang akan dilalui semua manusia. Keempat, keberanian menghadapi ketakutan-ketakutan kecil dalam kehidupan sehari-hari tumbuh dari

[71] Azadi, G., Abdolmaleki, K., & Khoshnazar, S. K. K. *Alam Barzakh dalam Perspektif Dalil Naqli.* 2(3), (2024). 239–250. https://doi.org/10.61838/iki.2.3.18

kesadaran bahwa kematian peristiwa yang tampak paling menakutkan adalah kepastian yang ada dalam genggaman Allah Yang Maha Penyayang.[72]

2.4.3 *Al-Bā'iṡ*: Allah Yang Maha Membangkitkan

Al-Bā'iṡ (اَلْبَاعِثُ) berasal dari akar kata *ba'asa–yab'atsu–ba'tsan* yang dalam bahasa Arab memiliki spektrum makna yang lebih luas dari sekadar 'membangkitkan dari kematian'. Ba'asa berarti mengutus (sebagaimana para nabi diutus/ba'atha Allah), membangkitkan dari tidur, menggerakkan sesuatu yang diam, dan dalam konteks eskatologis membangkitkan dari kematian untuk pengadilan akhir. Keluasan makna ini mengisyaratkan bahwa *Al-Bā'iṡ* adalah sifat Allah yang berkaitan dengan segala bentuk 'penghidupan kembali' termasuk membangkitkan hati yang lalai, mengutus pembawa hidayah, memulihkan umat yang terpuruk, dan pada akhirnya membangkitkan seluruh manusia dari kematian pada Hari Kiamat.

Yaumul Ba'ats atau Hari Kebangkitan adalah konsep teologis inti yang terkait dengan nama Allah *Al-Bā'iṡ*. Ia merupakan bagian tak terpisahkan dari eskatologi Islam: keyakinan bahwa kehidupan dunia bukanlah satu-satunya babak eksistensi manusia, melainkan satu fase dari perjalanan yang jauh lebih panjang. Al-Qur'an menegaskan realitas kebangkitan dalam puluhan ayat. Allah berfirman:

وَّاَنَّ السَّاعَةَ اٰتِيَةٌ لَّا رَيْبَ فِيْهَا ۙ وَاَنَّ اللّٰهَ يَبْعَثُ مَنْ فِى الْقُبُوْرِ ۝٧

Artinya:

"*Dan sesungguhnya hari kiamat itu pastilah datang, tidak ada keraguan padanya; dan bahwasanya Allah membangkitkan semua orang di dalam kubur.' (QS. Al-Hajj: 7). Dalam Surah Yasin, kebangkitan digambarkan secara dramatis: 'Dan ditiuplah*

[72] U. R. Damayanti dan M. Mahbubi, "Internalisasi Nilai-Nilai Asmaul Husna dalam Pendidikan Agama Islam untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar," *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 7, no. 4 (2025): 610–623, https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i4.2526.

sangkakala, maka tiba-tiba mereka keluar dari kuburannya (dalam keadaan hidup) menuju Tuhan mereka." (QS. Yasin: 51).

Para teolog Muslim telah menyusun argumen rasional yang komprehensif untuk menjelaskan kemungkinan kebangkitan. Argumen paling mendasar adalah argument a fortiori: jika Allah mampu menciptakan manusia dari ketiadaan untuk pertama kalinya, mengapa Ia tidak mampu mengembalikannya setelah kematian? Al-Qur'an sendiri menggunakan argumen ini: 'Dan apakah manusia tidak memperhatikan bahwa Kami menciptakannya dari setitik air mani? Maka tiba-tiba ia menjadi penentang yang nyata...Katakanlah: Ia akan dihidupkan oleh Tuhan yang menciptakannya kali yang pertama.' (QS. *Yasin*: 77-79). Argumen analogis juga sering digunakan: kebangkitan manusia dari kematian dianalogikan dengan kebangkitan bumi yang mati setelah hujan peristiwa yang dapat diobservasi langsung dalam alam.[73]

Selain dipahami dalam konteks kebangkitan seluruh manusia pada Hari Kiamat, para ulama juga menjelaskan bahwa sifat Allah *Al-Bā'iṡ* memberikan pelajaran mengenai kekuasaan Allah dalam menghidupkan kembali berbagai keadaan yang sebelumnya tampak tidak memiliki harapan.[74] Meskipun makna hakiki *Al-Bā'itṡ* adalah membangkitkan manusia setelah kematian untuk mempertanggungjawabkan seluruh amal perbuatannya, kekuasaan Allah tersebut juga dapat disaksikan melalui berbagai fenomena kehidupan yang menjadi tanda (*āyāt*) kebesaran-Nya. Al-Qur'an berulang kali mengajak manusia memperhatikan bagaimana Allah menghidupkan kembali bumi yang tandus setelah turunnya hujan sebagai bukti bahwa Allah Mahakuasa menghidupkan kembali sesuatu yang sebelumnya tidak berdaya (QS. *Ar-Rum:* 50). Fenomena tersebut menjadi dalil yang memperkuat keyakinan

[74] Momon Sudarma, *Asmaul Husna*, Jilid 4 (Bandung: Genius Publishing, 2021), 77–80.

bahwa Allah mampu membangkitkan kehidupan dalam berbagai bentuk sesuai dengan kehendak-Nya.

Dalam perspektif lain, pemahaman tersebut dapat dikontekstualisasikan ke dalam kehidupan peserta didik tanpa mengubah makna pokok Asmaul Husna. Misalnya, ketika seseorang yang berada dalam kondisi koma akhirnya kembali sadar atas izin Allah, peristiwa tersebut menjadi salah satu bentuk kekuasaan Allah yang menghidupkan dan membangkitkan kembali kemampuan manusia untuk menjalani kehidupannya. Demikian pula ketika seseorang yang sebelumnya lalai kemudian memperoleh hidayah sehingga kembali rajin beribadah, memiliki semangat belajar, serta memperbaiki akhlaknya, perubahan tersebut merupakan wujud pertolongan Allah yang membangkitkan hati menuju kebaikan. Pandangan ini sejalan dengan firman Allah:

اَوَمَنْ كَانَ مَيْتًا فَاَحْيَيْنٰهُ وَجَعَلْنَا لَهٗ نُوْرًا يَّمْشِيْ بِهٖ فِى النَّاسِ كَمَنْ مَّثَلُهٗ فِى الظُّلُمٰتِ لَيْسَ بِخَارِجٍ مِّنْهَا ۗ كَذٰلِكَ زُيِّنَ لِلْكٰفِرِيْنَ مَا كَانُوْا يَعْمَلُوْنَ ﴿١٢٢﴾

"Maka apakah orang yang sudah mati kemudian Kami hidupkan dia dan Kami berikan kepadanya cahaya yang dengan cahaya itu dia dapat berjalan di tengah-tengah manusia..." (QS. Al-An'am: 122).

Menurut para mufasir, ayat tersebut tidak berbicara tentang kematian fisik, melainkan menggambarkan keadaan hati yang sebelumnya berada dalam kesesatan kemudian dihidupkan oleh Allah melalui iman, petunjuk, dan cahaya hidayah. Dengan demikian, Al-Qur'an sendiri menggunakan istilah "menghidupkan" sebagai gambaran perubahan spiritual seseorang dari kebodohan menuju keimanan.[75]

Nilai-nilai tersebut menjadi landasan dalam pengembangan media animasi 3D pada penelitian ini. Cerita yang disajikan tidak dimaksudkan untuk mengubah makna Asmaul Husna *Al-Bā'iṡ*, melainkan menghadirkan contoh konkret yang dekat dengan

[75] Ibnu Katsir. *Tafsir al-Qur'an al-'Azhim*. Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, Jilid 3, Tafsir QS. Al-An'am ayat 122.

pengalaman peserta didik agar mereka lebih mudah memahami kebesaran Allah.

Dimensi praktis *Al-Bā'iṡ* dalam konteks pedagogis adalah membangun apa yang dapat disebut sebagai kesadaran pertanggungjawaban (*accountability consciousness*). Ketika seorang anak sungguh-sungguh meyakini bahwa ia akan dibangkitkan dan dimintai pertanggungjawaban atas setiap perbuatannya, sekecil apapun maka motivasi berperilaku baik bukan lagi datang dari tekanan eksternal, melainkan dari kesadaran internal yang bersumber dari iman.[76] Ini adalah integrasi moral autentik yang merupakan tujuan tertinggi pendidikan akidah. Nabi SAW bersabda: 'Bertakwalah kepada Allah di mana pun kamu berada.' (HR. Tirmidzi). sebuah statemen yang hanya bermakna penuh bagi seseorang yang meyakini bahwa Allah senantiasa mengawasi dan akan meminta pertanggungjawaban di Hari *Al-Bā'iṡ*.

Dalam konteks pembelajaran kelas V MI, *Al-Bā'iṡ* sekaligus menjadi jembatan konseptual yang menghubungkan materi iman kepada hari akhir dengan materi akhlak. Kesadaran akan Yaumul Ba'ats adalah yang mendorong seorang Muslim untuk jujur meskipun tidak ada yang melihat, untuk berbuat adil meskipun tidak menguntungkan dirinya, dan untuk membantu sesama meskipun tidak ada imbalan duniawi. *Al-Bā'iṡ* adalah pondasi teologis dari akhlak yang ikhlas dan konsisten, bukan akhlak performatif yang hanya muncul ketika ada penonton manusia.

Dari ketiga nama Allah yang dibahas, terlihat jelas bahwa *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* membentuk sebuah narasi teologis yang utuh tentang perjalanan eksistensial manusia: lahir atas kehendak *Al-Muḥyī*, mati atas ketentuan *Al-Mumīt*, dan dibangkitkan kembali oleh *Al-Bā'iṡ* untuk mempertanggungjawabkan seluruh perjalanan hidupnya di hadapan Allah SWT. Pemahaman terhadap trinitas sifat ini secara integral adalah kunci untuk membangun

[76] Momon Sudarma, *Asmaul Husna*, Jilid 4, 77–80.

akidah yang kuat dan akhlak yang mulia, tujuan inti dari mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah.

2.5 Kerangka Berpikir

Penelitian pengembangan ini dibangun di atas logika berpikir yang bergerak dari identifikasi masalah nyata menuju solusi yang tervalidasi secara teoritis dan empiris. Permasalahan yang menjadi titik tolak adalah terbatasnya kualitas pembelajaran materi *Asmaul-Husna* di MIN 11 Bireuen: dominasi metode ceramah yang menghasilkan hafalan tanpa pemahaman mendalam, absennya media visual berbasis teknologi, serta kesulitan penyampaian materi yang abstrak-metafisik dengan karakteristik kognitif operasional konkret siswa kelas V.

Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media video animasi 3D yang berakar pada dua fondasi teoritis utama: teori kognitif pembelajaran multimedia Mayer (2014) yang menjustifikasi keunggulan kombinasi visual-verbal dalam pembelajaran konsep abstrak, dan teori perkembangan kognitif Piaget (1952) yang menjelaskan mengapa siswa usia 10–11 tahun membutuhkan representasi konkret untuk memahami konsep teologis

KERANGKA BERPIKIR PENELITIAN

Pengembangan Media Animasi 3D Materi Asmaul-Husna Kelas V MIN 11 Bireuen

MODEL ADDIE

⚠ IDENTIFIKASI MASALAH

- Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas V MIN 11 Bireuen masih didominasi Metode konvensional serta minim media pembelajaran
- Siswa hanya menghafal definisi *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, *Al-Bā'iṡ* tanpa pemahaman mendalam dan penghayatan nilai
- Paradoks pedagogis: materi bersifat abstrak-metafisik, namun siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret (Piaget,)

▼

Landasan Teoritis & Empiris

▼

Landasan Teori Utama

- *CTML* Mayer: visual + verbal meningkatkan pemahaman konsep abstrak
- Dual Coding Theory — Paivio (1986): informasi ganda lebih mudah diingat
- Piaget (1952): Anak usia 7-11 tahun butuh representasi konkret

Kajian Empiris Relevan

- Yunita Gibon (2024): animasi Asmaul-Husna, ADDIE — validasi 93,1%, respons 87,8%
- Shintyasari (2025): video animasi ADDIE — ahli materi 97,5%, ahli media 91,25%
- Encang Sarip Hidayat (2025): animasi shalat kelas IV MI — validasi 87%, praktis 97,93%
- Oktaviani (2022): animasi 3D PAI terbukti tingkatkan pemahaman kognitif secara signifikan

▼

Solusi Pengembangan

▼

SOLUSI MEDIA

Media Video Animasi 3D — Akidah Akhlak Kelas V

Memvisualisasikan ***Al-Muḥyī*** (Maha Menghidupkan) • ***Al-Mumīt*** (Maha Mematikan) • ***Al-Bā'iṡ*** (Maha Membangkitkan)

Diproduksi menggunakan pipeline terintegrasi:

Grok AI → ***Seedance*** → **Canva** → **CapCut**

▼

Prosedur Pengembangan

▼

Model *ADDIE*

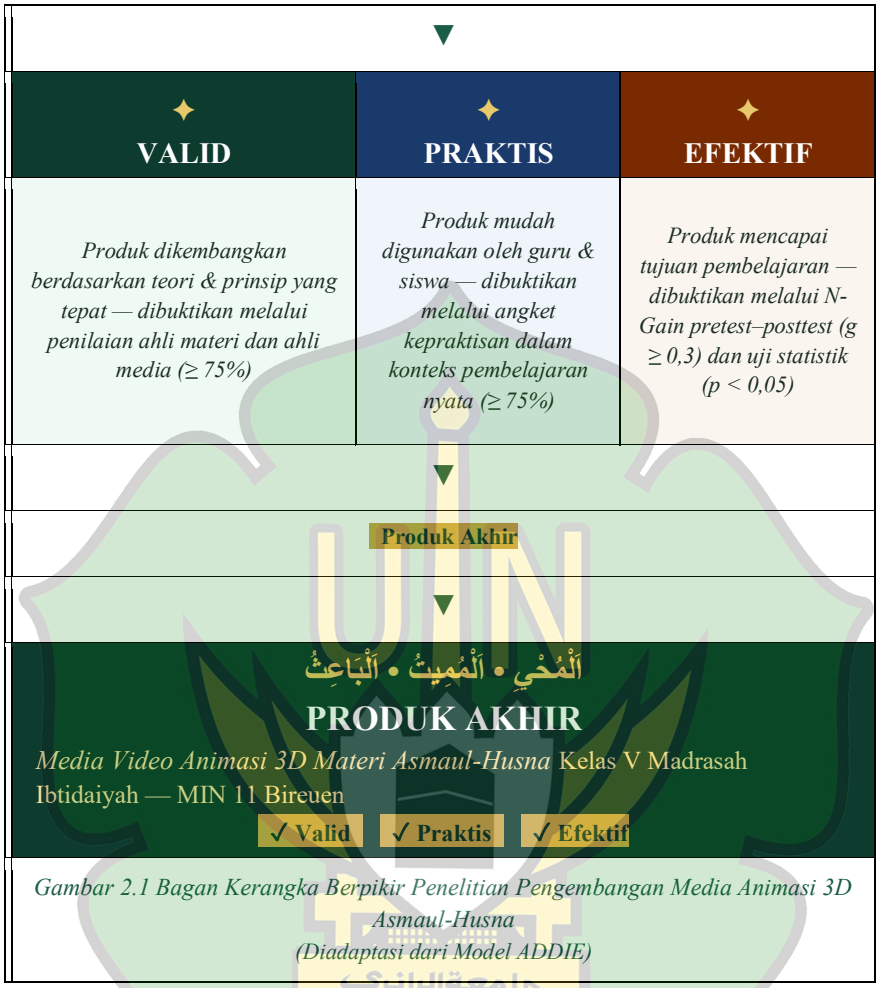
A → **D** → **D** → **I** → **E**

A ANALYSIS	D DESIGN	D DEVELOPMENT	I IMPLEMENTATION	E EVALUATION
• Analisis kebutuhan • Analisis KD Akidah Akhlak • Pemetaan materi trinitas • Analisis lingkungan MIN 11	• Storyboard • Desain karakter 3D Islami • *Flowchart* alur materi • Desain UI visual (style guide)	• Produksi animasi 3D (*Seedance*) • Grafis (Canva) • Editing subtitle (CapCut)	• Validasi ahli materi & media • penerapan media Animasi 3D dalam pembelajaran • Pretest → Pembelajaran → Posttest • Angket kepraktisan	•Analisis validitas •Analisis kepraktisan • Efektivitas N-Gain (Hake) •Keputusan produk final

▼

↺ *Umpan balik berkelanjutan — setiap fase dapat kembali ke fase sebelumnya berdasarkan hasil evaluasi formatif hingga produk memenuhi standar kualitas yang ditetapkan*

Kriteria Keberhasilan



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian Pengembangan Media Animasi 3D Asmaul-Husna
(Diadaptasi dari Model ADDIE)

Produk akhir yang diharapkan dari kerangka berpikir ini adalah media video animasi 3D materi Asmaul-Husna yang secara empiris terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa kelas V MIN 11 Bireuen, sehingga dapat menjadi kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah secara lebih luas.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut dalam konteks pembelajaran yang nyata. Dalam ranah pendidikan, R&D tidak bertujuan semata-mata untuk mendeskripsikan atau menjelaskan fenomena, melainkan secara aktif merancang dan memvalidasi solusi pedagogis berbasis bukti yang dapat diterapkan secara langsung di lapangan. Produk yang dihasilkan harus memenuhi tiga dimensi kualitas yang dapat dibuktikan secara empiris: validitas (dikembangkan berdasarkan teori yang tepat), kepraktisan (dapat digunakan secara efisien oleh guru dan siswa), dan efektivitas (mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan).[77]

Secara spesifik, penelitian ini dikategorikan sebagai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, dengan produk berupa media video animasi 3D untuk mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul-Husna (*Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ*) bagi siswa kelas V MIN 11 Bireuen. Pilihan jenis penelitian ini didasarkan pada hakikat masalah yang dihadapi: masalah bukan hanya berupa fenomena yang perlu dijelaskan, melainkan sebuah gap pedagogis yang memerlukan intervensi berupa produk baru yang tervalidasi.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model *ADDIE* yang merupakan akronim dari lima fase yang membentuk siklus pengembangan instruksional: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini dipilih atas

---

[77] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 297.

beberapa pertimbangan mendasar. Pertama, *ADDIE* adalah model yang bersifat sistematis namun fleksibel setiap fase memiliki output yang jelas dan terukur, namun proses antar fase memungkinkan umpan balik dan revisi yang menjamin kualitas produk secara berkelanjutan. Kedua, *ADDIE* sangat sesuai untuk pengembangan media berbasis teknologi karena kerangka kerjanya yang komprehensif mencakup seluruh siklus dari analisis kebutuhan hingga evaluasi dampak. Ketiga, model ini telah digunakan secara luas dan terbukti efektif dalam penelitian-penelitian pengembangan media pembelajaran di jenjang Madrasah Ibtidaiyah.[78]

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 11 Bireuen, Desa Cot Batee Kecamatan Kuala, Kabupaten Bireuen, Provinsi Aceh. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada tiga pertimbangan substantif. Pertama, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada akhir Desember 2025 hingga Januari 2026, MIN 11 Bireuen merupakan lokasi di mana permasalahan penelitian ini secara konkret dan empiris ditemukan: pembelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul-Husna kelas V masih didominasi metode konvensional dengan minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga mengakibatkan *learning without understanding* pada diri siswa. Kedua, MIN 11 Bireuen memiliki akses terhadap fasilitas teknologi dasar, proyektor LCD dan perangkat computer, dan memiliki *WIFI* yang bisa diakses secara penuh yang memungkinkan implementasi media animasi 3D tanpa hambatan infrastruktur yang berarti. Ketiga, pihak kepala sekolah dan guru Akidah Akhlak kelas V telah memberikan izin dan kesediaan untuk berpartisipasi aktif dalam seluruh tahapan penelitian ini.[79]

---

[78] S. D. Astuti, D. Saputri, dan I. M. Sari, "Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model ADDIE Dapat Menumbuhkan Semangat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *YASIN* 3, no. 6 (2023), https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.1661

[79] Hasil observasi ke MIN 11 Bireuen pada Desember 2025

Waktu penelitian direncanakan berlangsung selama kurang lebih enam bulan. Perincian jadwal penelitian disesuaikan dengan tahapan model ADDIE yang diterapkan, di mana fase *Analysis* dan *Design* dilaksanakan pada bulan pertama dan kedua; fase *Development* pada bulan kedua dan ketiga; fase *Implementation* pada bulan keempat dan kelima; serta fase *Evaluation* yang berlangsung secara terintegrasi sepanjang proses dan mencapai puncaknya pada bulan kelima dan keenam bersamaan dengan penyusunan laporan akhir penelitian.

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Fase / Kegiatan	Bulan 1	Bulan 2	Bulan 3	Bulan 4	Bulan 5-6
Studi Pendahuluan & Pra-Penelitian	✓				
Fase 1 — *Analysis* (Analisis)	✓	✓			
Fase 2 — *Design* (Desain)		✓	✓		
Fase 3 — *Development* (Pengembangan)			✓	✓	
Fase 4 — *Implementation* (Implementasi)				✓	✓
Fase 5 — *Evaluation* (Evaluasi)					✓
Penyusunan Laporan Akhir					✓

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari beberapa kelompok yang masing-masing memiliki peran berbeda dan saling melengkapi dalam proses validasi dan pengujian produk. dalam penelitian pengembangan, subjek tidak hanya mencakup

pengguna akhir produk (siswa), tetapi juga para ahli yang memberikan penilaian terhadap kualitas produk dari dimensi konten materi dan desain media, serta praktisi (guru) yang menilai kepraktisan penggunaan produk dalam konteks pembelajaran nyata.[80]

Tabel 3.2 Subjek Penelitian

No	Kelompok Subjek	Jumlah	Tujuan / Peran
1	Ahli Materi (Dosen PAI)	2 orang	Validasi akurasi & kelayakan konten Asmaul-Husna
2	Ahli Media (Dosen Teknologi informasi/ media pembelajaran)	2 orang	Validasi kualitas visual, audio, dan desain instruksional animasi 3D
3	Ahli Bahasa	2 orang	Penilaian penggunaan Bahasa dalam konten
4	Seluruh Siswa Kelas V MIN 11 Bireuen	23 orang	Uji efektivitas, dan implementasi media secara penuh

Dosen PAI dipilih sebagai validator materi agar produk animasi yang dihasilkan dapat di nilai oleh langsung pakar atau ahli dibidang (Akidah Akhlak) sehingga penulis dapat memperbaiki kualitas produk yang sesuai dengan materi, untuk memvalidasi media, penulis memilih dosen teknologi informasi/dosen Media pembelajaran yang memiliki kompetensi dalam desain media pembelajaran, dan untuk validator bidang Bahasa, peneliti memilih dosen Pendidikan Bahasa Indonesia serta guru Bahasa Indonesia, kerena dinilai memiliki kompetensi di bidang Bahasa dan sastra Indonesia. kemudian penulis melibatkan seluruh siswa kelas V yang ada di MIN 11 Bireuen untuk mendapatkan data kepraktisan dan

[80] Umi Hanifah, Dyah Worowirastri Ekowati, dan Dian Fitri Nur Aini, "A Systematic Literature Review of Mathematics Learning Media and Its Contributions," *Research and Development in Education (RaDEn)* 4, no. 1 (2024): 304–319, https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32145

efektivitas yang lebih representatif dan dapat digeneralisasikan dalam lingkup yang lebih luas.[81]

3.4 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media animasi 3D dalam penelitian ini mengikuti lima fase Model ADDIE: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation,* yang dilaksanakan secara sistematis namun tetap memungkinkan umpan balik iteratif antar fase. Setiap fase memiliki tujuan, kegiatan, dan output yang terdefinisi dengan jelas. Berikut disajikan terlebih dahulu alur penelitian secara keseluruhan, diikuti dengan penjelasan komprehensif setiap fase.

ALUR PENELITIAN PENGEMBANGAN

Model ADDIE

STUDI PENDAHULUAN Pra-Penelitian

→ Observasi kondisi pembelajaran Akidah Akhlak kelas V MIN 11 Bireuen (Desember 2025–Januari 2026)
→ Wawancara dengan guru Akidah Akhlak mengenai problematika pembelajaran materi Asmaul-Husna
→ Identifikasi gap: dominasi metode konvensional, learning without understanding, absennya media visual
→ Studi literatur: teori CTML Mayer (2014), teori kognitif Piaget (1952), penelitian terdahulu yang relevan
→ Penentuan model pengembangan: Model ADDIE

▼

ANALYSIS Fase 1 — Analisis

→ Analisis kebutuhan: identifikasi kesenjangan antara kondisi aktual dan kondisi ideal pembelajaran
→ Analisis tujuan pembelajaran Akidah Akhlak kelas V
→ Analisis dan sequencing materi: *Al-Muḥyī* → *Al-Mumīt*→ *Al-Bā'iṡ* sebagai satu siklus

[81] Tri Sunarmi dan Amat Jaedun, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Patiseri untuk Siswa Tingkat XI SMK," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 5, no. 1 (2015): 132–144, https://doi.org/10.21831/jpv.v5i1.6080

→ Analisis lingkungan belajar: fasilitas teknologi, infrastruktur, dan konteks budaya MIN 11 Bireuen

▼

DESIGN Fase 2 — Desain

→ Penyusunan storyboard per segmen: opening, *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, *Al-Bā'iṡ*, closing
→ Perancangan desain karakter animasi 3D bernuansa Islami (busana muslim, ekspresi ramah usia MI)
→ Pembuatan *Flowchart* alur materi dan logika penyajian konten secara kohesif
→ Perancangan antarmuka visual: color palette, tipografi, layout
→ Pemilihan musik latar belakang dan instrumental dan format narasi audio

▼

DEVELOPMENT Fase 3 — Pengembangan

→ Produksi scene animasi 3D menggunakan *Seedance* (berbasis storyboard yang telah divalidasi)
→ Penulisan dan verifikasi naskah narasi menggunakan AI + sumber lainnya
→ Desain grafis pendukung: kaligrafi Arab, infografis dalil Al-Qur'an, lower third (Canva)
→ Editing, integrasi aset, sinkronisasi audio-visual, subtitle Arab-Indonesia (CapCut)
→ Revisi produk sebelum diserahkan ke tahap validasi ahli

▼

IMPLEMENTATION Fase 4 — Implementasi

→ Validasi Ahli Materi: penilaian akurasi dan kelayakan konten Asmaul-Husna (2 validator)
→ Validasi Ahli Media dan Bahasa: penilaian kualitas visual 3D, audio, dan desain instruksional (2 validator) dan Bahasa yang sesuai.
→ Analisis hasil validasi dan revisi produk berdasarkan masukan validator
→Pembelajaran dengan media → Posttest setelah media

▼

EVALUATION Fase 5 — Evaluasi

→ Analisis validitas: perhitungan persentase skor validasi ahli materi, ahli media dan Bahasa
→ Analisis kepraktisan: perhitungan skor angket respons siswa dan guru terhadap media

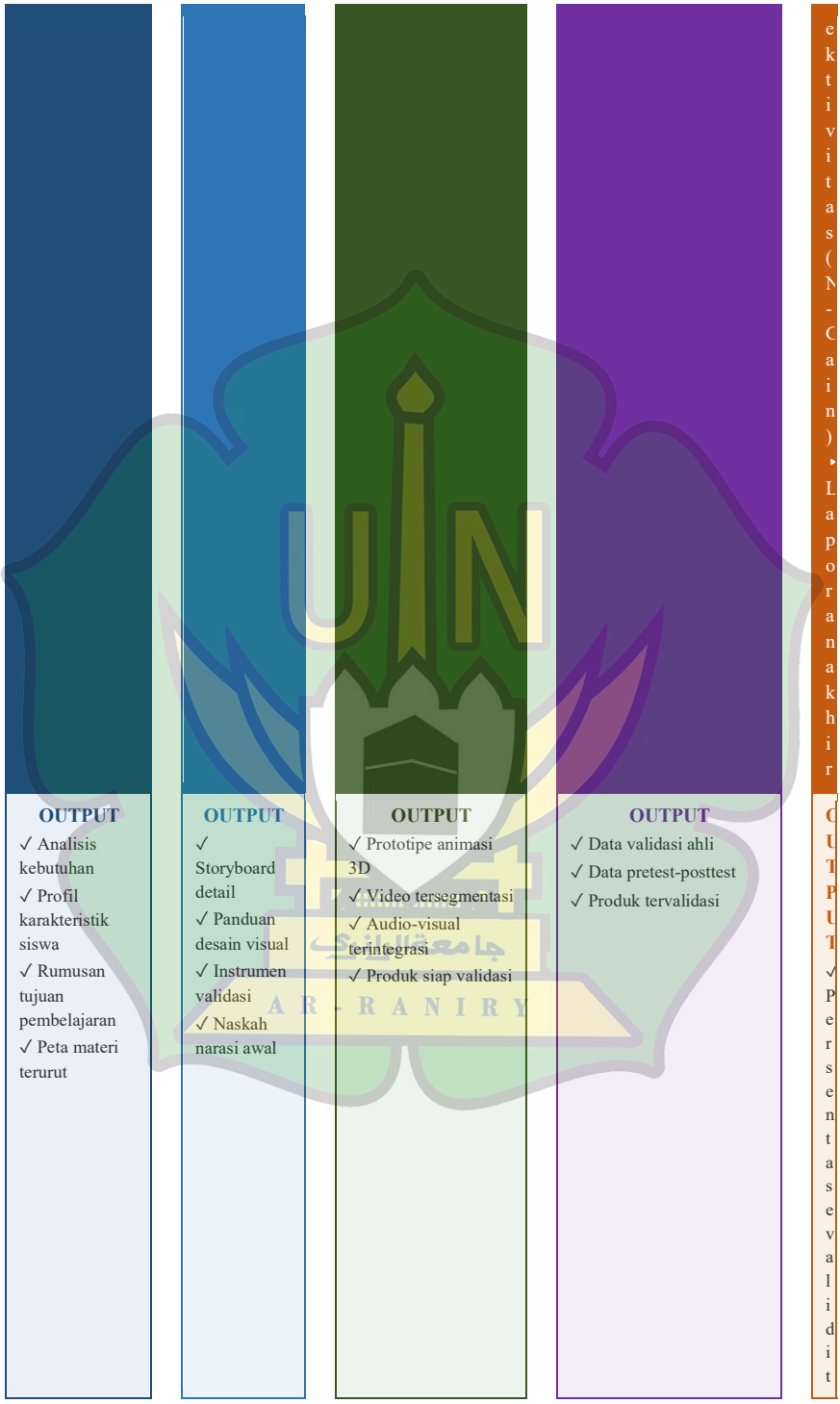
→ Analisis efektivitas: perhitungan *N-Gain* (Hake, 1999) dari data pretest-posttest
→ Penyusunan laporan hasil penelitian dan kesimpulan

▼

PRODUK FINAL TERVALIDASI
Media Video Animasi 3D — Valid • Praktis • Efektif

Gambar 3.2 Alur Penelitian Pengembangan Model ADDIE




OUTPUT
✓ Analisis kebutuhan
✓ Profil karakteristik siswa
✓ Rumusan tujuan pembelajaran
✓ Peta materi terurut
OUTPUT
✓ Storyboard detail
✓ Panduan desain visual
✓ Instrumen validasi
✓ Naskah narasi awal
OUTPUT
✓ Prototipe animasi 3D
✓ Video tersegmentasi
✓ Audio-visual terintegrasi
✓ Produk siap validasi
OUTPUT
✓ Data validasi ahli
✓ Data pretest-posttest
✓ Produk tervalidasi
ektivitas (N-Gain) ▸ Laporan akhir
OUTPUT
✓ Persentase validit

as ✓ Persentase kepraktisan ✓ Nilai N-Gain ✓ Keputusan revisi/final



Gambar 3.3 Detail Lima Fase Model ADDIE beserta Output

3.4.1 Fase 1: *Analysis* (Analisis)

Fase *Analysis* merupakan landasan dari seluruh proses pengembangan dalam model ADDIE. Tanpa analisis yang komprehensif dan akurat, produk yang dihasilkan berisiko tidak menjawab masalah yang sesungguhnya, tidak sesuai dengan karakteristik pengguna, atau tidak relevan dengan konteks pembelajaran yang ada. Dick, Carey, dan Carey menegaskan bahwa fase ini harus menghasilkan gambaran yang jelas dan berbasis data tentang apa yang perlu dipelajari, oleh siapa, dan dalam konteks apa. Dalam penelitian ini, Fase Analysis mencakup lima komponen analisis yang saling berkaitan.

a. Analisis Kebutuhan (*Needs Analysis*)

Analisis kebutuhan yaitu menganalisis perlunya pengembangan produk, juga menganalisis masalah sehingga membutuhkan suatu produk yang akan dikembangkan, apakah produk sebelumnya sudah tidak layak atau tidak relevan lagi, setelah ini juga menganalisis kelayakan pengembangan produk tersebut.[82] Analisis kebutuhan dilaksanakan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kesenjangan (gap) antara kondisi pembelajaran Akidah Akhlak yang diharapkan dengan kondisi yang ditemukan di lapangan. Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan di MIN 11 Bireuen, ditemukan tiga gap utama: (1) gap pedagogis, dominasi metode ceramah yang hanya menghasilkan hafalan definisi Asmaul-Husna tanpa pemahaman mendalam dan penghayatan nilai; (2) gap media, absennya media visual berbasis teknologi yang mampu

[82] Muzdalifah Rohami Harahap dan Meyniar Albina, "Pentingnya Penggunaan Analisis Kebutuhan Belajar dalam Memahami Kemampuan dan Kebutuhan pada Pencapaian Pembelajaran," *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 1 (2025): 318–325, https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.813

mengkonkretkan konsep teologis *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* bagi siswa; (3) gap kognitif, ketidaksesuaian antara sifat materi yang abstrak-metafisik dengan kebutuhan representasi konkret siswa usia 10–11 tahun pada tahap operasional konkret. Ketiga gap inilah yang menjadi justifikasi empiris dan logis bagi pengembangan media animasi 3D dalam penelitian ini.

b. Analisis Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan KMA Nomor 183 Tahun 2019 Akidah Akhlak kelas V MI, dirumuskan tujuan pembelajaran yang komprehensif dan terukur yang harus dicapai media animasi 3D ini.: (1) Ranah Kognitif : siswa mampu mengidentifikasi (C1), menjelaskan (C2), mencontohkan (C3), dan menganalisis (C4) makna, dalil, serta implementasi nilai *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* dalam kehidupan sehari-hari; (2) Ranah Afektif: siswa menunjukkan sikap syukur atas kehidupan, kesadaran akan kefanaan dunia, dan komitmen pertanggungjawaban di hadapan Allah sebagai manifestasi penghayatan ketiga Asmaul-Husna; (3) Ranah Psikomotorik: siswa mampu mendemonstrasikan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* dalam interaksi sosial dan ibadah sehari-hari yang dapat diamati.[83]

c. Analisis Materi

Materi *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ* dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi konsep-konsep inti, dalil-dalil Al-Qur'an dan Hadis yang relevan, serta nilai-nilai yang perlu diinternalisasikan siswa. Analisis ini menghasilkan peta konsep (*concept map*) yang menunjukkan hubungan hierarkis dan lateral antara ketiga Asmaul-Husna. Sequencing materi ditetapkan mengikuti prinsip dari yang konkret ke abstrak dan dari yang sederhana ke kompleks: *Al-Muḥyī* ditempatkan pertama karena konsep kehidupan paling dekat dengan pengalaman langsung siswa; *Al-Mumīt*diposisikan kedua sebagai antitesis yang memunculkan

[83] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019).

dialektika teologis; *Al-Bā'iṡ* diletakkan terakhir sebagai sintesis yang menyempurnakan pemahaman tentang siklus eksistensial manusia menurut perspektif Islam. Setiap segmen dirancang sebagai unit yang dapat berdiri sendiri (*self-contained*) namun juga terhubung secara naratif dalam satu kesatuan video.

d. Analisis Lingkungan Belajar

Analisis lingkungan belajar diperlukan agar penelitian ini bisa dilaksanakan, analisis lingkungan belajar mencakup pemetaan fasilitas teknologi yang tersedia di MIN 11 Bireuen (proyektor LCD, komputer/laptop, speaker aktif dan WIFI), kondisi ruang kelas, serta kebiasaan penggunaan teknologi di kalangan siswa dan guru. Analisis ini menghasilkan keputusan teknis penting: format video MP4 (kompatibel dengan semua perangkat yang ada), resolusi 1080p (optimal untuk proyeksi di kelas), durasi total 15–20 menit.

3.4.2 Fase 2: *Design* (Desain)

Fase Design adalah fase transformasi di mana hasil analisis yang bersifat deskriptif dan konseptual diterjemahkan menjadi blueprint teknis yang konkret dan siap diproduksi. Kualitas desain secara langsung menentukan efisiensi produksi dan kualitas produk akhir, desain yang lemah akan menghasilkan revisi berulang yang mahal dalam hal waktu dan sumber daya.

a. Penyusunan *Storyboard*

Storyboard merupakan bentuk perencanaan visual yang digunakan untuk menggambarkan alur cerita atau rangkaian adegan secara berurutan sebelum proses produksi media, seperti film atau animasi, dilakukan. *Storyboard* biasanya disusun dalam bentuk panel-panel gambar atau sketsa yang menampilkan setiap adegan secara kronologis sehingga memudahkan tim produksi dalam memahami alur cerita dan komposisi visual yang akan dibuat.

Dalam proses pengembangan animasi, *storyboard* berperan penting sebagai panduan awal untuk mengatur urutan adegan, penempatan karakter, serta alur narasi yang akan ditampilkan. Selain itu, *storyboard* juga dilengkapi dengan keterangan berupa teks,

catatan teknis, maupun deskripsi adegan yang membantu menjelaskan detail visual dan tindakan karakter dalam setiap bagian cerita. Dengan demikian, storyboard menjadi alat yang efektif untuk memvisualisasikan konsep cerita sebelum tahap produksi animasi dilakukan.[84]

b. Perancangan Karakter dan Lingkungan 3D

Desain karakter animasi 3D dirancang dengan mempertimbangkan dua aspek utama: kesesuaian budaya Islam dan ketepatan usia target. Karakter-karakter dalam animasi mengenakan pakaian yang mencerminkan nilai-nilai Islam (busana muslim/muslimah yang menutup aurat secara sempurna, bersih, dan rapi), dengan ekspresi wajah yang ramah, hangat, dan mudah diidentifikasi oleh siswa MI. Karakter tidak meniru figur-figur yang mungkin dianggap kontroversial secara fiqih. Seluruh panduan desain visual dikompilasikan dalam *style guide* yang menjadi acuan konsisten sepanjang produksi.

c. Pembuatan *Flowchart* Materi

Flowchart materi disusun untuk menggambarkan alur logis penyajian konten secara visual, memastikan setiap konsep diperkenalkan sebelum digunakan sebagai prasyarat konsep berikutnya. Urutan penyajian konten dalam setiap segmen mengikuti pola: pengenalan nama Allah (Arab + transliterasi + terjemahan) → Cerita→ penjelasan makna etimologis → penyajian dalil Al-Qur'an (Arab + transliterasi + terjemahan + konteks turun) → penjelasan makna teologis → visualisasi dalam kehidupan sehari-hari → implementasi nilai dan karakter → transisi ke segmen berikutnya. Pola yang konsisten ini membantu siswa membangun mental model yang terstruktur tentang setiap *Asmaul-Husna*.

3.4.3 Fase 3: *Development* (Pengembangan)

[84] C Atika Sari, "Membangun Media Pembelajaran Animasi 3D dengan Plotagon untuk Guru SMA-SMK", *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer (JNPMIK),* (2023), http://abdimasku.lppm.dinus.ac.id/index.php/JNPMIK/article/view/1579

Fase *Development* adalah fase produksi aktif seluruh aset media yang dirancang pada fase sebelumnya mulai diproduksi secara nyata menggunakan aplikasi dan alat yang telah ditentukan. Pada fase ini, blueprint yang ada di *storyboard* dan *style guide* dikonversi menjadi file animasi 3D, grafis, narasi audio, dan video yang kemudian diintegrasikan menjadi produk media yang utuh. Dalam penelitian ini, proses produksi memanfaatkan empat aplikasi yang membentuk Animasi 3D terintegrasi.

a. Produksi Animasi 3D

Seedance digunakan sebagai perangkat produksi utama untuk menghasilkan scene-scene animasi 3D sesuai storyboard. Proses produksi dilakukan secara bertahap per segmen, dimulai dari segmen *Al-Muḥyī* sebagai segmen pembuka. Setiap scene yang dihasilkan *Seedance* 2.0 diperiksa kesesuaiannya dengan storyboard, akurasi representasi visual, dan kualitas renderingnya sebelum dilanjutkan ke scene berikutnya. Prinsip quality control yang ketat diterapkan di setiap langkah produksi untuk meminimalkan kebutuhan revisi besar-besaran di tahap akhir. Penggunaan *Seedance* memungkinkan pengembang menghasilkan animasi 3D berkualitas tinggi tanpa memerlukan penguasaan perangkat lunak 3D profesional seperti Autodesk Maya atau Blender yang membutuhkan kurva belajar bertahun-tahun.

b. Desain Grafis Pendukung dengan Canva

Seluruh elemen grafis pendukung dan transisi grafis dirancang di *Canva* mengacu pada style guide yang telah ditetapkan. Konsistensi visual dijaga melalui penggunaan color palette, jenis tipografi, dan elemen desain yang identik di seluruh video, Hasil desain *Canva* diekspor dalam format PNG resolusi tinggi untuk keperluan integrasi di *CapCut*.

c. Verifikasi Konten dengan *Grok AI*

Grok AI merupakan sebuah *platform* atau aplikasi AI yang berperan sebagai alat riset dan verifikasi karakter yang telah di

desain agar terlihat lebih rapi dan sempurna serta memberikan rekomendasi karakter lain yang akan ditampilkan dalam animasi ini.

d. Editing dan Finalisasi dengan CapCut

CapCut berfungsi sebagai studio post-production yang mengintegrasikan semua aset yang telah diproduksi: file animasi 3D dari *Seedance*, aset grafis PNG dari, file audio narasi yang direkam terpisah, dan file audio. Proses editing di *CapCut* mencakup: penyusunan timeline multi-track yang menggabungkan semua layer aset; sinkronisasi narasi audio dengan gerakan animasi 3D; penambahan subtitle otomatis (*AI auto- Canva caption*) dalam Bahasa Indonesia yang kemudian dikoreksi secara manual; overlay teks Arab dan terjemahan pada momen-momen penyajian dalil, pengaturan transisi antar scene dan antar segmen; serta mixing audio untuk memastikan keseimbangan antara narasi (prioritas utama), musik latar (latar belakang), dan efek suara. Produk yang telah selesai diedit dirender dalam resolusi 1080p format MP4 dan menjalani uji coba internal (*quality control*) oleh peneliti sebelum memasuki fase *Implementation.*

3.4.4 Fase 4: *Implementation* (Implementasi)

Fase Implementation dalam konteks penelitian ini mencakup dua aktivitas besar yang saling berkaitan: proses validasi produk oleh para ahli dan uji coba produk kepada pengguna nyata di MIN 11 Bireuen. Dick, Carey, dan Carey menegaskan bahwa implementasi bukan hanya tentang menerapkan produk, melainkan tentang menguji dan menyempurnakan produk dalam kondisi yang semakin mendekati kondisi penggunaan sesungguhnya.

a. Validasi Ahli Materi

Produk animasi 3D yang telah selesai dikembangkan diserahkan kepada dua orang ahli materi, dosen dengan keahlian di bidang Akidah Akhlak/Pendidikan Agama Islam untuk dinilai kelayakan kontennya. Validator ahli materi mengisi lembar validasi

yang telah dikembangkan pada Fase Design (20 item, skala Likert 1–4) dan memberikan komentar serta saran perbaikan secara tertulis.[85]

Hasil validasi dianalisis untuk mengidentifikasi bagian-bagian konten yang perlu direvisi sebelum produk diujicobakan kepada siswa. Proses ini dilakukan secara iterative apabila revisi signifikan diperlukan, produk yang telah direvisi kembali dikirimkan ke validator untuk konfirmasi perbaikan.

b. Validasi Ahli Bahasa

Produk animasi 3D yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh dua orang ahli bahasa, yaitu dosen yang memiliki kompetensi di bidang bahasa Indonesia dan pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan penggunaan bahasa dalam media animasi 3D agar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan karakteristik peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Ahli bahasa melakukan penilaian menggunakan lembar validasi yang telah disusun pada tahap sebelumnya menggunakan skala Likert 1–4, serta memberikan komentar dan saran perbaikan sebagai bahan penyempurnaan produk.

Aspek yang dinilai meliputi ketepatan penggunaan kaidah bahasa Indonesia, kejelasan penyampaian informasi, kesesuaian pilihan kata dengan tingkat perkembangan peserta didik, keterbacaan teks, efektivitas kalimat, serta kesesuaian bahasa pada narasi, dialog, dan teks yang ditampilkan dalam animasi. Seluruh masukan dari ahli bahasa dianalisis sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap penggunaan bahasa agar lebih komunikatif, mudah dipahami, serta mampu mendukung penyampaian materi Asmaul Husna secara efektif. Apabila diperlukan revisi yang bersifat substansial, hasil perbaikan kembali dikonsultasikan kepada validator untuk memperoleh konfirmasi bahwa aspek kebahasaan

[85] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 93.

telah memenuhi kriteria kelayakan sebelum media diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

c. Validasi Ahli Media

Secara paralel, dua orang ahli media, dosen dengan keahlian di bidang Teknologi Pendidikan atau Desain Komunikasi Visual menilai kualitas teknis dan estetis animasi 3D menggunakan lembar validasi ahli media. Aspek yang dinilai mencakup kualitas visual 3D, kualitas audio, konsistensi desain, segmentasi konten, dan daya tarik visual secara keseluruhan. Masukan dari ahli media diintegrasikan dengan masukan dari ahli materi untuk menghasilkan revisi yang komprehensif.

3.4.5 Fase 5: *Evaluation* (Evaluasi)

Fase Evaluation dalam model ADDIE bukan hanya fase terakhir, melainkan dimensi yang menyertai seluruh proses pengembangan dari awal hingga akhir. Terdapat dua jenis evaluasi yang diterapkan: evaluasi formatif *(formative evaluation)* yang berlangsung sepanjang proses pengembangan untuk memandu perbaikan secara terus-menerus, dan evaluasi sumatif (summative evaluation) yang dilakukan pada akhir implementasi untuk menilai efektivitas produk secara keseluruhan. Evaluasi formatif mencakup penilaian ahli, uji coba produk, dan setiap mekanisme umpan balik yang terjadi antar fase. Evaluasi sumatif mencakup analisis data validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang diperoleh dari fase Implementation secara keseluruhan.

Hasil evaluasi sumatif digunakan untuk membuat keputusan final tentang produk: apakah produk telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif yang telah ditetapkan; apakah ada komponen produk yang masih memerlukan penyempurnaan, dan apakah produk layak untuk disebarluaskan dan digunakan secara lebih luas di luar MIN 11 Bireuen. Temuan-temuan dari fase Evaluation juga berkontribusi pada khasanah pengetahuan akademik tentang efektivitas animasi 3D berbasis AI untuk

pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini bervariasi sesuai dengan jenis data yang diperlukan untuk menjawab masing-masing rumusan masalah. Secara keseluruhan, digunakan empat teknik utama yang saling melengkapi: observasi, wawancara, angket (kuesioner), dan tes hasil belajar.[86]

Tabel 3.4 Instrumen Pengumpulan Data Penelitian

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA			
LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI	**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA DAN AHLI BAHASA**	**ANGKET KEPRAKTISAN**	**SOAL TES Pre & Post**
• Akurasi konten Islam • Kesesuaian materi • Kedalaman materi • Ketercapaian tujuan	• Kualitas visual 3D • Kualitas audio narasi • Desain tampilan • Konsistensi visual • Kesesuaian Bahasa yang digunakan	• Kemudahan penggunaan • Daya tarik media	• Ranah kognitif • Materi *Al-Muḥyī* • Materi *Al-Mumīt* • Materi *Al-Bā'iṡ*

3.5.1 Observasi

[86] H Al Habsyih, "Pengembangan media pembelajaran animasi 3 dimensi untuk peningkatan keterampilan sholat di SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu", *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora,* (2023). http://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/204

Observasi dilaksanakan pada tahap studi pendahuluan untuk memperoleh gambaran empiris tentang kondisi aktual pembelajaran Akidah Akhlak kelas V di MIN 11 Bireuen. Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi partisipatif pasif (*passive participation observation*), di mana peneliti hadir di lokasi secara langsung namun tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Data yang dikumpulkan melalui observasi meliputi: metode dan strategi pembelajaran yang digunakan guru, ketersediaan dan frekuensi penggunaan media pembelajaran, tingkat keterlibatan (*engagement*) dan respons siswa selama proses belajar, serta kondisi fasilitas teknologi yang tersedia dan dimanfaatkan di sekolah. Instrumen observasi berupa lembar observasi terstruktur yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator yang relevan dengan permasalahan penelitian.

3.5.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru Akidah Akhlak kelas V MIN 11 Bireuen untuk menggali data kualitatif yang tidak dapat diperoleh melalui observasi semata, seperti persepsi guru tentang kesulitan belajar spesifik siswa pada materi Asmaul-Husna, kebutuhan media pembelajaran yang dirasakan secara profesional, serta pengalaman dan hambatan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur (*semi-structured interview*) yang memberikan keleluasaan bagi informan untuk mengembangkan jawaban di luar pertanyaan yang telah disiapkan menghasilkan data yang kaya dan kontekstual namun tetap terfokus pada tema-tema yang relevan dengan tujuan penelitian.

3.5.3 Angket (Kuesioner)

Angket digunakan untuk dua keperluan berbeda yang mencakup seluruh dimensi kualitas produk. Pertama, angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai validitas produk dari dimensi konten dan teknis. Kedua, angket kepraktisan yang diberikan kepada guru setelah penggunaan media untuk menilai kemudahan penggunaan, kenyamanan, dan daya tarik

media animasi 3D. Semua angket menggunakan skala Likert dengan rentang 1–4 untuk menghasilkan data ordinal yang dapat dianalisis secara kuantitatif.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek & Indikator Penilaian	Skala Skor	Jml Item
1	Kelayakan Isi: kesesuaian materi *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, *Al-Bā'iṡ* dengan Al-Qur'an	1–4	4
2	Kelayakan Isi: kesesuaian dengan KD dan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak kelas V MI (KMA No. 183/2019)	1–4	3
3	Kedalaman Materi: ketepatan makna etimologis, tafsir ulama, dan implementasi nilai setiap Asmaul-Husna	1–4	4
4	Kebahasaan: kesesuaian bahasa pengantar dengan tingkat kognitif siswa kelas V (usia 10–11 tahun)	1–4	3
5	Keterbacaan: kejelasan teks Arab, transliterasi, dan terjemahan yang ditampilkan dalam animasi	1–4	3
6	Keterpaduan: keterkaitan logis antara *Al-Muḥyī* → *Al-Mumīt*→ *Al-Bā'iṡ* sebagai satu siklus teologis	1–4	3
	TOTAL ITEM	1–4	20

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek & Indikator Penilaian	Skala Skor	Jml Item
1	Kualitas Visual 3D: kejernihan gambar, kedalaman dimensi, realisme karakter dan latar lingkungan animasi	1–4	4

2	Kualitas Audio: kejernihan narasi, kesesuaian volume musik latar, dan kualitas rekaman keseluruhan	1–4	3
3	Keterbacaan Teks: ukuran, jenis huruf, kontras warna teks vs background, dan keterbacaan teks Arab berharakat	1–4	3
4	Konsistensi Visual: keselarasan color palette, tipografi, dan elemen desain sepanjang durasi video	1–4	3
5	Segmentasi Konten: kesesuaian durasi setiap segmen dengan rentang atensi siswa kelas V MI	1–4	3
6	Aksesibilitas Teknis: kemudahan playback, format MP4, kompatibilitas dengan proyektor dan perangkat yang ada di MI	1–4	3
7	Daya Tarik (Attractiveness): estetika keseluruhan, kreativitas visual 3D, dan potensi engagement siswa	1–4	4
TOTAL ITEM		1–4	23

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator	4	3	2	1
1		Kalimat dalam narasi menggunakan bahasa Indonesia yang baku sesuai KBBI dan EYD				
2		Tidak terdapat kesalahan tata bahasa (gramatikal) dalam narasi dan teks subtitle				
3		Penggunaan tanda baca sudah tepat sesuai kaidah bahasa Indonesia yang berlaku				
4		Kalimat narasi jelas, tidak menimbulkan ambiguitas, dan mudah dipahami oleh pendengar anak usia MI				

No	Aspek Penilaian	Indikator	4	3	2	1
5		Istilah-istilah khusus (teologis/Arab) yang digunakan selalu disertai penjelasan yang memadai				
6		Kecepatan penyampaian narasi (tempo bicara) sesuai dan mudah diikuti oleh siswa kelas V MI				
7		Pilihan kosakata dalam narasi sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa kelas V MI (usia 10-11 tahun)				
8		Panjang kalimat narasi tidak terlalu kompleks sehingga mudah dicerna oleh siswa MI				
9		Gaya bahasa narasi menarik, bersahabat, dan sesuai dengan karakter komunikasi anak usia MI				
10		Subtitle bahasa Indonesia akurat dan sesuai dengan narasi yang disampaikan				
11		Waktu munculnya subtitle (timing) sudah sinkron dengan narasi audio yang berjalan				
12		Narasi secara keseluruhan membentuk cerita/penjelasan yang runtut dan logis tentang ketiga Asmaul-Husna				

3.5.4 Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur efektivitas media animasi 3D terhadap peningkatan pemahaman kognitif siswa, Pretest diberikan sebelum penggunaan media untuk mengukur pengetahuan awal siswa tentang *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ*; posttest diberikan setelah penggunaan media untuk mengukur peningkatan pemahaman yang terjadi akibat perlakuan. Instrumen tes terdiri dari kombinasi soal pilihan ganda (20 butir) yang mengukur ranah kognitif C1 (mengingat) hingga C4 (menganalisis), yang mengukur kemampuan menjawab dan nilai Asmaul-Husna.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* menggabungkan analisis kuantitatif untuk data angket dan tes, serta analisis kualitatif untuk data observasi, wawancara, dan angket. Penggunaan pendekatan campuran ini memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif dan bernuansa tentang kualitas produk yang dikembangkan, melampaui sekadar angka-angka statistik.[87]

3.6.1 Analisis Validitas

Untuk menganalisa validitas media akan diambil dari hasil data validitas media yang telah diperoleh.[88] Adapun analisanya akan dilakukan dengan melakukan tahapan berikut ini:

1) Skor penilaian angket yang didapatkan dari para ahli Materi, Media dan Bahasa yang berupa data kualitatif akan diubah dalam bentuk kategori yang berpedoman pada tabel berikut ini:[89]

Pertanyaan Sikap	Sangat Baik/ Sangat Setuju/ Sangat Menarik	Baik/ Setuju/ Menarik	Kurang Baik/ Kurang Setuju/ Kurang Menarik	Tidak baik/ Tidak Setuju/ Tidak Menarik
point	4	3	2	1

2) Menganalisis data kelayakan media video animasi baik dari ahli dan dari respon peserta didik. Penilaian pada setiap aspek media yang dikembangkan menggunakan skala Likert, yang berarti bahwa dikatakan layak apabila rata-rata dari

[87] S Hadijah, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar." *Pinisi Journal Of Science & Technology*, (2023), https://eprints.unm.ac.id/33303/1/Artikel_Sitti%20Hadijah_Universitas%20Negeri%20Makassar.pdf

[88] Mardapi, Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non Tes (Yogyakarta: Mitra Cendikia Pres, 2008), hlm. 123.

[89] Almanzur Fauzan dan Ghony Djunaidi, Metodologi Penelitian Kuantitatif (Yogyakarta: Ruzz Media, 2012), hlm. 81–72.

setiap aspek penilaian minimal mendapatkan kriteria baik dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} x100$$

Keterangan:
P = Nilai akhir
F = Perolehan skor
N = Skor maksimal

Didalam penelitian ini, kelayakan media video animasi ditentukan dengan menggunakan nilai minimal "L" yang masuk ke dalam kategori Layak. Oleh karena itu, jika penilaian dari ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik memberikan rata-rata akhir "L", maka produk pengembangan bahan ajar berbasis video animasi tersebut dapat dinyatakan layak untuk digunakan.[90]

3.6.2 Analisis Kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh dari angket guru yang diberikan setelah implementasi media. Analisis dilakukan dengan menghitung persentase skor kepraktisan menggunakan formula yang sama dengan analisis validitas. Kriteria interpretasi kepraktisan yang digunakan untuk menentukan persentase kepraktisan yang dinilai guru pada setiap kategori dalam angket dikelompokkan dalam kategori berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Angket validitas Media

Ruang Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

[90] Almanzur Fauzan dan Ghony Djunaidi, Metodologi Penelitian Kuantitatif (Yogyakarta: Ruzz Media, 2012).

Analisis kepraktisan terhadap media pembelajaran berupa video animasi dilakukan dengan memberikan angket setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran selesai. Respon dari ahli validator atau guru didik dianggap positif apabila rata-rata persentase mencapai lebih dari 80%.[91]

Data kualitatif dari kolom saran dan komentar terbuka dalam angket dianalisis menggunakan analisis konten *(content analysis*) untuk mengidentifikasi tema-tema dominan dalam respons pengguna dan menjadi bahan pertimbangan untuk penyempurnaan produk.

3.6.3 Analisis Efektivitas (N-Gain)

Efektivitas media diukur melalui analisis gain ternormalisasi (Normalized Gain) dari perbandingan skor pretest dan posttest siswa. Formula N-Gain yang digunakan dikembangkan oleh Hake (1999)[92]:

$$N - Gain = \frac{S\ post - S\ pre}{\text{S max} - \text{S pre}}$$

Keterangan:

S post = Rata-rata skor Postest

S Pre = Rata-rata skor Pretest

S maks = Skor Maksimal

S post adalah skor posttest, S pre adalah skor pretest, dan S maks adalah skor maksimal yang dapat diperoleh.

Selanjutnya, setelah nilai tersebut diperoleh, langkah berikutnya adalah mengkonversikan nilai tersebut ke dalam interpretasi nilai gain menurut Hake, Interpretasi N-gain dilakukan berdasarkan kategori (tinggi, sedang, rendah) untuk menentukan seberapa efektiv media membantu peningkatan pemahaman peserta didik.

---

[91] Ibid.

[92] Sukmawati, "Pengembangan Media Video Animasi Dalam Materi Praktek Ibadah Sholat Pada Mata Pelajaran Fikih Di MTsN 4 Bulukumba.", *Tesis* (Makassar: UIN Alauddin Makassar), hlm. 78

Interpretasi nilai *N-Gain* menggunakan kategori:
$g \geq 0,7$ dikategorikan Tinggi (efektif)
$0,3 \leq g < 0,7$ dikategorikan Sedang (cukup efektif)
$g < 0,3$ dikategorikan Rendah (kurang efektif).

Media dinyatakan efektif meningkatkan pemahaman kognitif siswa apabila nilai N-Gain rata-rata kelas mencapai kategori Sedang atau Tinggi.[93]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[93] Sukmawati, "Pengembangan Media Video....., hlm. 78

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan hasil penelitian pengembangan media animasi 3D pada materi Asmaul Husna *(Al-Muḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṡ).* mata pelajaran Akidah Akhlak untuk peserta didik kelas V MIN 11 Bireuen. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*), yang diterapkan secara sistematis mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dikembangkan. Setiap tahapan menghasilkan data yang menjadi dasar dalam penyempurnaan media sehingga diperoleh produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik peserta didik.

Hasil penelitian disajikan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu: **(1)** tingkat validitas media animasi 3D berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media; **(2)** tingkat kepraktisan media animasi 3D berdasarkan hasil penilaian guru setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran; dan **(3)** tingkat keefektifan media animasi 3D yang diukur berdasarkan nilai *pretest*, *posttest*, uji Paired Sample t-test, serta analisis N-Gain,

Seluruh hasil penelitian tersebut dipaparkan secara sistematis sesuai dengan tahapan pengembangan yang telah dilaksanakan. Penyajian hasil penelitian diawali dengan uraian proses pengembangan media animasi 3D pada setiap tahapan model *ADDIE*, kemudian dilanjutkan dengan hasil validasi oleh para ahli, hasil implementasi media dalam proses pembelajaran, hasil uji kepraktisan oleh guru, serta hasil pengujian keefektifan media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V MIN 11 Bireuen.

4.1.2. Analisis Kebutuhan (*Needs analysis*)

Berdasarkan hasil analisis pada tahap pendahuluan yang diperoleh melalui observasi lapangan secara langsung, wawancara mendalam dengan guru Akidah Akhlak kelas V, serta analisis dokumen pembelajaran, diperoleh gambaran bahwa pembelajaran Akidah Akhlak di MIN 11 Bireuen masih terlihat minim penerapan media pembelajaran serta masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Pengamatan langsung di kelas menunjukkan bahwa guru berperan sebagai pusat informasi (*teacher-centered*), sementara siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar pasif. Aktivitas pembelajaran cenderung berlangsung satu arah dengan minim interaksi, diskusi, maupun aktivitas reflektif yang melibatkan pengalaman dan pemaknaan siswa terhadap materi Akidah Akhlak.[94]

Hasil wawancara dengan guru Akidah Akhlak kelas V mengungkapkan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang inovatif serta tuntutan penyelesaian materi sesuai buku teks menyebabkan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan berbasis bacaan serta hafalan. Guru juga menyampaikan bahwa mereka belum terbiasa mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi Alpha dan mampu membantu peserta didik memahami makna materi secara lebih mendalam.

Guru Akidah Akhlak menjelaskan:

> "Selama ini saya lebih banyak menggunakan buku paket karena media pembelajaran yang tersedia masih sangat terbatas. Untuk materi Asmaul Husna, biasanya saya menjelaskan makna setiap nama Allah, kemudian siswa diminta membaca, menghafal, dan mengerjakan soal latihan yang ada di buku. Saya menyadari cara ini membuat sebagian siswa cepat merasa bosan karena mereka hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa melihat contoh atau gambaran yang nyata."

[94] Observasi proses pembelajaran siswa di MIN 11 Bireuen pada tanggal 15 Mei 2026

Guru juga menambahkan bahwa peserta didik kelas V memiliki karakteristik yang sangat dekat dengan penggunaan teknologi digital sehingga mereka lebih tertarik apabila pembelajaran disampaikan melalui media yang menarik secara visual.

"Kalau pembelajaran menggunakan video atau animasi, anak-anak biasanya langsung fokus memperhatikan. Mereka juga lebih mudah mengingat isi materi dibandingkan ketika saya hanya menjelaskan secara lisan. Sayangnya saya belum memiliki media animasi yang sesuai dengan materi Akidah Akhlak, khususnya materi *Asmaul Husna*."

Lebih lanjut, guru menjelaskan bahwa materi *Al-Muḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṡ* termasuk materi yang cukup sulit dipahami oleh peserta didik apabila hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal. Menurut guru, peserta didik sering kali hanya mampu menghafal arti Asmaul Husna, tetapi belum memahami hubungan makna Asmaul Husna dengan kehidupan sehari-hari.

"Kesulitan yang sering saya temui adalah siswa memang bisa menghafal arti *Al-Muḥyī, Al-Mumīt,* dan *Al-Bā'iṡ*, tetapi ketika saya meminta mereka memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, masih banyak yang belum mampu menjelaskan. Mereka memahami sebatas hafalan, belum sampai pada pemahaman makna dan hikmah yang terkandung di dalamnya."

Guru juga mengungkapkan bahwa keterbatasan kemampuan dalam membuat media berbasis teknologi menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran.

"Saya sebenarnya ingin menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, tetapi kemampuan membuat media animasi masih sangat terbatas. Selain itu, waktu yang tersedia juga lebih banyak digunakan untuk mempersiapkan materi pembelajaran sehingga belum sempat mengembangkan media

sendiri. Karena itu saya berharap ada media pembelajaran yang siap digunakan dan sesuai dengan materi yang diajarkan".[95]

Hasil wawancara tersebut diperkuat oleh hasil observasi di kelas yang menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran sebagian peserta didik mulai kehilangan konsentrasi setelah guru menjelaskan materi dalam waktu yang cukup lama. Beberapa peserta didik tampak berbicara dengan teman sebangku, sementara sebagian lainnya hanya mencatat materi tanpa menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum sepenuhnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, serta bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumen tersebut dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Media animasi 3D dipandang sebagai alternatif yang tepat karena mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, narasi, dan ilustrasi cerita dalam satu kesatuan pembelajaran. Melalui media animasi 3D, peserta didik diharapkan tidak hanya mampu menghafal nama-nama Asmaul Husna, tetapi juga memahami makna, hikmah, serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai *Al-Muḥyī, Al-Mumīt,* dan *Al-Bā'iṡ* dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar dalam merancang dan mengembangkan media animasi 3D pada materi Asmaul Husna untuk peserta didik kelas V MIN 11 Bireuen.

pretest terhadap 23 peserta didik kelas V MIN 11 Bireuen, diperoleh bahwa sebanyak 6 peserta didik (26,09%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Sementara itu, 17 peserta didik (73,91%) belum mencapai ketuntasan belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami

[95] Wawancara dengan ML, guru Akidah Akhlak di MIN 11 Bireuen pada tanggal 15 Mei 2026.

materi Asmaul Husna khususnya materi *Al-Muḥyī, Al-Mumīt dan Al-Bā'iṡ*.

Dari hasil analisis data pra-penelitian yang diperoleh melalui observasi lapangan, wawancara, dan studi dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan yang bersifat esensial terhadap pengembangan Media pembelajaran yang membantu guru dalam penyampaian materi serta mampu membantu siswa untuk memahami materi dengan baik serta mendalam.

Media 3D Animasi pada pembelajaran Akidah Akhlak yang dikembangkan perlu memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif sesuai dengan tuntutan capaian kurikulum, sehingga siswa tidak hanya mengingat Asmaul-Husna, tetapi mampu memahami makna dan nilai yang terkandung di dalamnya. Media ini juga bersifat adaptif dan mendukung pembelajaran mandiri, Selain itu Media ini berbentuk video yang memiliki alur cerita menarik, yang hampir sama seperti film kartun 3D yang ditanyangkan di TV maupun media social, sehingga membuat siswa tertarik untuk menonton.

Dengan demikian, Media 3D Animasi berfungsi sebagai pendekatan alternatif pembelajaran terhadap materi yang selama ini sulit untuk dipahami oleh siswa kelas V, karena pendekatan yang berorientasi pada hafalan (*surface learning*). Pendekatan ini menekankan pemahaman konsep secara mendalam dan penguatan nilai keteladanan. Oleh karena itu, pengembangan media 3D Animasi pada materi *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt* dan *Al-Bā'iṡ* dipandang relevan sebagai solusi peningkatan kualitas pembelajaran. Media ini diharapkan mampu mengoptimalkan hasil belajar dan pemahaman siswa secara bermakna. Dengan demikian, Media ini berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas V MIN Bireuen.

4.1.3. Tahap Perancangan Produk (*Design*)

Tahap perancangan produk merupakan tahapan lanjutan setelah dilakukannya analisis kebutuhan pada penelitian

pengembangan ini. Tahap perancangan produk merupakan tahapan krusial dalam penelitian dan pengembangan ini karena menjadi dasar dalam pembuatan media pembelajaran berbasis 3D Animasi kelas V MIN dalam bentuk Video *Storytelling*. Pada tahap ini, peneliti mengintegrasikan hasil analisis kebutuhan pembelajaran, dan karakteristik siswa ke dalam rancangan produk pembelajaran yang sistematis, sesuai dengan materi pelajaran Akidah Akhlak, terstruktur, dan mudah digunakan di lingkungan madrasah.

Pembuatan media ini dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi nyata pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran. Video 3D Animasi dipilih sebagai bentuk produk pengembangan karena lebih luas dan mudah diakses oleh seluruh siswa, terlebih seluruh siswa kelas V sudah memiliki laptop pribadi masing-masing, serta memungkinkan penggunaan yang berkelanjutan baik di dalam maupun di luar kelas sehingga siswa bisa belajar mandiri. Dengan demikian, media 3D Animsi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang praktis, efektif, dan relevan dengan konteks pembelajaran di madrasah. Adapun tahapan-tahapan perancangan yang dapat dijelaskan oleh peneliti, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *Flowchart*

Setelah storyboard disusun, langkah terakhir dalam tahap desain adalah membuat *Flowchart*. *Flowchart* berfungsi sebagai peta alur logis dari keseluruhan video, yang menerjemahkan urutan scene dalam storyboard ke dalam bentuk diagram alur yang lebih sistematis dan mudah dipahami. Berbeda dengan storyboard yang berfokus pada visualisasi tiap adegan, *Flowchart* berfokus pada struktur alur dan logika urutan proses penyampaian materi dari awal hingga akhir video.

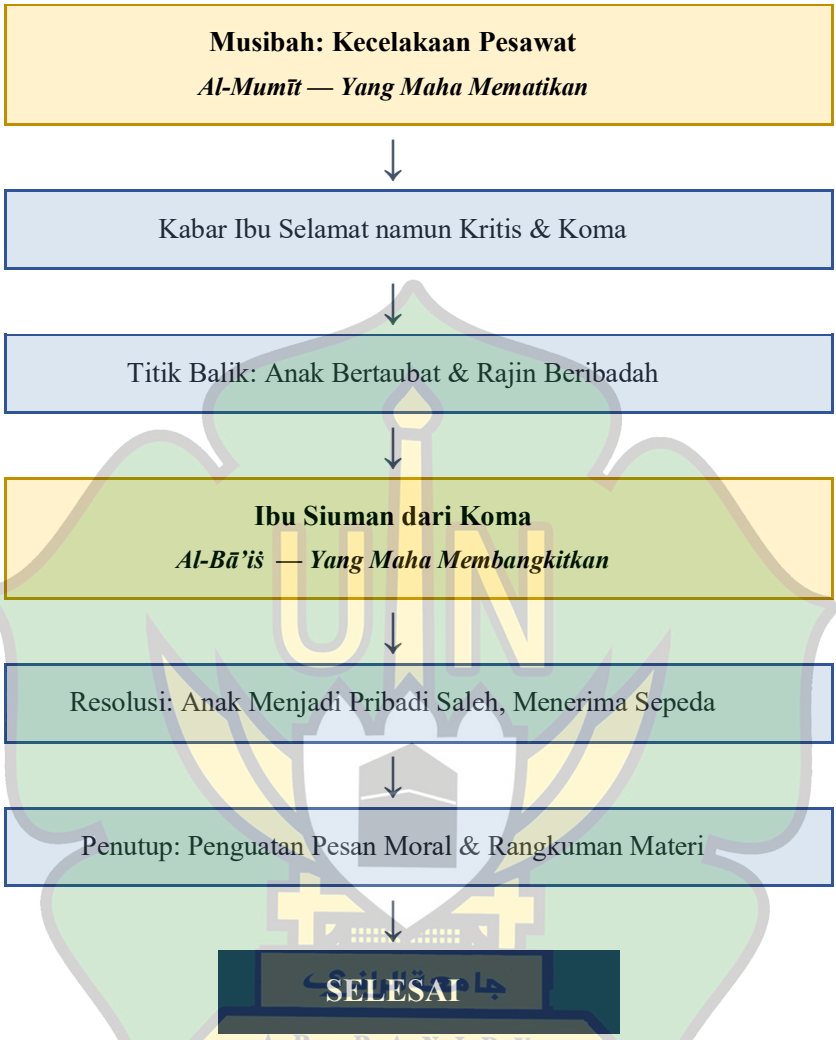
Flowchart dalam penelitian ini disusun berdasarkan tiga bagian besar, yaitu bagian pembuka (opening), bagian inti (isi

materi), dan bagian penutup (closing), dengan penjelasan sebagai berikut:

Flowchart Alur Cerita Video Animasi 3D Materi Asmaul Husna

■ Mulai / Selesai	■ Alur peristiwa cerita	■ Momen penyampaian Asmaul Husna





Gambar 4.1 Flowchart Alur Cerita Video Animasi 3D Materi Asmaul Husna (Al-Muḥyī, Al-Mumīt, Al-Bā'iṡ)

Flowchart di atas menggambarkan alur cerita secara linear-progresif mengikuti struktur dramatik: pengenalan tokoh, konflik awal, motivasi, usaha, pencapaian, musibah (klimaks), titik balik, hingga resolusi. Tiga kotak berwarna keemasan menandai momen penyampaian Asmaul Husna secara kontekstual dalam cerita, yaitu *Al-Muḥyī* pada saat kelahiran

tokoh utama, *Al-Mumīt* pada peristiwa kecelakaan pesawat yang dialami ibu, dan *Al-Bā'iṡ* pada momen ibu siuman dari koma.

2. Perancangan Karakter

Perancangan karakter dilakukan dengan pendekatan *AI-generated character design*, yaitu:

a) Peneliti terlebih dahulu merumuskan konsep karakter secara manual, meliputi jenis kelamin, usia, busana, ekspresi wajah, gaya rambut, warna kulit, serta kepribadian tokoh yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V MIN.
b) Konsep tersebut kemudian dituangkan ke dalam bentuk prompt (perintah teks deskriptif) yang disusun secara rinci dan sistematis, mencakup deskripsi fisik, gaya visual (*3D Pixar-style rendering*), sudut pandang, dan suasana (*mood*) karakter.
c) Prompt tersebut diinput ke dalam *Grok AI* (image/3D generation) untuk menghasilkan visualisasi karakter dalam bentuk 3D dengan gaya animasi Pixar, yaitu karakter dengan proporsi tubuh membulat dan ekspresif, serta warna-warna hangat yang ramah anak.
d) Hasil generate kemudian dipilih, dievaluasi, dan disesuaikan kembali melalui revisi prompt apabila hasil visual belum sesuai dengan konsep awal, hingga diperoleh karakter final yang konsisten dan siap digunakan sebagai acuan storyboard.



Gambar 1.4 karakter pak Ridwan (Ayah Aiman)

Setelah semua karakter siap, peneliti membuat *background* atau latar belakang tempat, Latar-belakang dirancang untuk mendukung visualisasi cerita dari video animasi 3D, latar belakang juga disesuaikan agar ramah bagi anak-anak usia 9-11 tahun, latar belakang yang dibuat antara lain Lingkungan realistis ruang kelas, halaman madrasah, rumah, dan lain-lain sebagai latar cerita utama yang dekat dengan keseharian peserta didik. Beberapa latar belakang yang ada didalam video ini diadaptasi dari tempat nyata, seperti masjid agung sultan Jeumpa kabupaten Bireuen, dan rumah sakit Dr. Fauziah atau yang lebih dikenal dengan rumah sakit umum Bireuen. Sama seperti karakter, elemen lingkungan ini juga dirancang menggunakan pendekatan *AI-generated environment* melalui prompt visual yang disusun manual dan digenerate menggunakan Grok AI, agar gaya visual lingkungan konsisten dengan gaya visual karakter *(3D Pixar-style)*.



Gambar 1.5 Lingkungan Sekolah

3. Penyusunan *Storyboard*

Setelah karakter dan lingkungan selesai dirancang, langkah selanjutnya adalah menyusun storyboard, Storyboard dalam penelitian ini disusun murni berdasarkan kreativitas peneliti, mengangkat kisah fiksi tentang seorang anak yang awalnya tidak bersyukur, malas belajar, dan tidak bertanggung jawab serta jarang beribadah, kemudian mengalami transformasi menjadi pribadi yang saleh setelah melewati sebuah musibah besar dalam keluarganya. Cerita ini dirancang sebagai medium penyampaian tiga Asmaul Husna secara kontekstual dan naratif, alih-alih penyampaian informatif secara langsung, dengan harapan pesan moral dan keagamaan dapat lebih meresap ke dalam pemahaman peserta didik kelas V melalui pendekatan *emotional storytelling*. Alur cerita dirancang tidak hanya menyampaikan definisi dari ketiga Asmaul Husna secara informatif, tetapi mengintegrasikannya ke dalam peristiwa yang dialami langsung oleh tokoh utama, sehingga peserta didik diharapkan dapat memahami makna *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan Al-Bā'iṡsecara kontekstual dan emosional, sekaligus memperoleh pesan moral tentang pentingnya rasa syukur, tanggung jawab, dan taubat.

Cerita yang dirancang tetap berpedoman pada substansi materi *Al-Muḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṡ*sebagaimana termuat

dalam buku cetak Akidah Akhlak kelas V yang digunakan guru. Storyboard berfungsi sebagai visualisasi naratif dari karakter yang telah dibuat sebelumnya, sehingga alur cerita disesuaikan dengan bentuk, ekspresi, dan kepribadian karakter hasil generate Grok AI. Storyboard disusun dalam bentuk tabel yang memuat nomor scene, visual/sketsa, deskripsi adegan, ekspresi karakter, narasi/dialog, muatan materi Asmaul Husna, dan durasi. Berikut rancangan storyboard yang disusun:



Gambar 1.6 *storyboard* adegan Aiman dan Faris menuju sekolah

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Penyusunan storyboard di atas disesuaikan dengan visual karakter yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya, sehingga ekspresi wajah, gestur tubuh, dan gaya berpakaian karakter dalam setiap scene mengikuti model karakter 3D yang telah digenerate menggunakan Grok AI.

4.1.4 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*development*) dalam model ADDIE merupakan tahap realisasi dari seluruh rancangan konseptual yang telah disusun pada tahap desain (*design*), yaitu

perancangan karakter dan lingkungan, penyusunan storyboard, serta pembuatan *Flowchart*, pada penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah video animasi 3D bergaya *storytelling* yang menyerupai film animasi produksi studio Pixar, dengan muatan materi Asmaul Husna, khususnya tiga nama Allah yaitu *Al-Muḥyī* (Yang Maha Menghidupkan*), Al-Mumīt* (Yang Maha Mematikan), dan *Al-Bā'iṡ* (Yang Maha Membangkitkan), sebagaimana termuat dalam buku cetak Akidah Akhlak kelas V yang digunakan oleh guru MIN.

Berbeda dengan proses produksi animasi konvensional yang umumnya membutuhkan keterampilan teknis tinggi dalam pemodelan 3D (*3D modelling*), *rigging*, dan *rendering* manual menggunakan perangkat lunak seperti Blender atau Maya, penelitian ini memanfaatkan pendekatan produksi berbasis kecerdasan buatan generatif (*generative AI-based production*). Pendekatan ini dipilih karena mempertimbangkan efisiensi waktu, keterbatasan sumber daya teknis peneliti sebagai mahasiswa pendidikan (bukan animator profesional), serta perkembangan teknologi *AI generatif* yang semakin memungkinkan individu tanpa latar belakang animasi untuk menghasilkan konten visual berkualitas tinggi melalui perancangan *prompt* yang tepat. Prinsip ini sejalan dengan pergeseran paradigma produksi konten digital di era kecerdasan buatan, di mana kompetensi yang paling menentukan kualitas keluaran bukan lagi keterampilan teknis manual semata, melainkan kemampuan menyusun instruksi (*prompt engineering*) yang presisi dan literasi visual dalam mengevaluasi hasil generate.

Tahap pengembangan dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga langkah utama yang saling terintegrasi secara berurutan, yaitu: (a) produksi video animasi 3D menggunakan *Seedance*, (b) perancangan desain grafis pendukung menggunakan Canva, dan (c) proses editing serta finalisasi menggunakan CapCut. Ketiga aplikasi ini dipilih karena masing-

masing memiliki keunggulan spesifik yang saling melengkapi dalam alur kerja produksi (*production pipeline*): *Seedance* unggul dalam menghasilkan visual gerak 3D berkualitas sinematik dari input gambar dan teks, Canva unggul dalam efisiensi perancangan elemen grafis pendukung yang estetis tanpa memerlukan keahlian desain grafis tingkat lanjut, dan CapCut unggul dalam kemudahan proses pascaproduksi (*post-production*) seperti penyusunan alur, penggabungan potongan video, sinkronisasi audio, dan penambahan efek visual, sekaligus mendukung ekspor video dengan kualitas yang sesuai kebutuhan pembelajaran di kelas.

4.1.4.1 Produksi Video Animasi 3D dengan *Seedance*

Seedance merupakan platform kecerdasan buatan generatif berbasis *text-to-video* dan *image-to-video generation* yang mampu mengonversi input berupa gambar diam (*static image*) dan deskripsi tekstual (*prompt*) menjadi rangkaian visual bergerak menyerupai hasil produksi animasi 3D profesional. Penggunaan teknologi ini dalam penelitian pengembangan media pembelajaran didasarkan pada pertimbangan bahwa media audiovisual bergerak memiliki kemampuan menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif dibandingkan media statis, khususnya untuk materi yang bersifat abstrak seperti pemahaman terhadap sifat-sifat Allah (Asmaul Husna). Melalui visualisasi bergerak, konsep abstrak seperti "menghidupkan" (*Al-Muḥyī*), "mematikan" (*Al-Mumīt*), dan "membangkitkan" (*Al-Bā'iṡ*) dapat direpresentasikan secara konkret melalui sebuah kisah cerita dalam 3D Animasi visual yang tidak dapat dicapai secara optimal melalui gambar diam.

Dipilihnya pendekatan produksi berbasis AI generatif dalam penelitian ini juga selaras dengan karakteristik model pengembangan *ADDIE* yang menekankan efisiensi dan adaptabilitas proses pengembangan sesuai dengan sumber daya yang tersedia, tanpa mengorbankan kualitas produk akhir yang dihasilkan.

A. Prosedur Teknis Produksi Video

Proses produksi video animasi 3D menggunakan *Seedance* dalam penelitian ini dilakukan melalui tahapan-tahapan teknis sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan Bahan Input

Sebelum proses generate dilakukan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan dua jenis bahan input utama, yaitu:

a. Gambar acuan karakter (*reference image*), yaitu hasil desain karakter 3D bergaya Pixar yang telah dihasilkan pada tahap desain melalui Grok AI. Gambar ini berfungsi sebagai jangkar visual (*visual anchor*) agar wujud, proporsi, warna, dan gaya karakter tetap konsisten pada setiap klip video yang dihasilkan.
b. Naskah storyboard, yang memuat deskripsi adegan, gerakan tokoh, ekspresi, dan narasi pada setiap scene, Naskah ini menjadi acuan utama dalam menyusun prompt produksi.

2) Tahap Penyusunan Prompt Produksi

Setiap adegan pada storyboard diterjemahkan ke dalam bentuk prompt deskriptif yang dirancang secara manual oleh peneliti. Prompt produksi disusun dengan memperhatikan lima komponen utama agar hasil generate video sesuai dengan visualisasi yang diharapkan:

Tabel 3.7 Prompt Animasi

Komponen Prompt	Fungsi	Contoh Elemen yang Dideskripsikan
Deskripsi gerakan tokoh (*motion*)	Menentukan aksi yang dilakukan karakter dalam klip	Berjalan, menoleh, tersenyum, menyentuh objek
Ekspresi wajah (*facial expression*)	Memperkuat penyampaian	Rasa ingin tahu, gembira, tenang, haru

	emosi dalam adegan	
Interaksi dengan lingkungan	Menghubungkan karakter dengan elemen visual sekitar	Menyentuh tumbuhan, memandang cahaya, berjalan di taman simbolik
Pergerakan kamera (*camera movement*)	Menentukan sudut pandang dan dinamika visual adegan	*Pan*, *zoom in/out*, *static shot*, *tracking shot*
Suasana dan pencahayaan (*mood & lighting*)	Membangun nuansa emosional tiap adegan	Cahaya hangat pagi hari, nuansa senja yang tenang, cahaya terang simbol kebangkitan

Contoh prompt lengkap untuk satu adegan:

Prompt Animasi 3D — Faris Panik, Aiman Santai

Animasi 3D gaya Pixar, Full HD 1920×1080, 30fps, rasio 16:9. Suasana kelas SD Indonesia dengan meja kayu, papan tulis hijau, peta dunia, dan cahaya pagi hangat. Gaya komedi deadpan: Faris sangat panik, sementara Aiman sangat tenang dan tidak peduli. Ekspresi karakter sangat hidup. Tanpa fade in/out.

00:00–00:04 — FARIS PANIK

Faris membaca buku dengan sangat cepat sambil membalik halaman berulang-ulang. Matanya bergerak cepat di balik kacamata, wajah panik, mulut terbuka, dan keringat bercucuran. Fokus bergantian pada wajah Faris dan halaman buku. Terdengar suara napas panik dan *snap snap snap* dari halaman.

00:04–00:08 — AIMAN TENANG

Aiman perlahan menoleh ke Faris dan melihat kepanikannya. Diam sejenak, lalu berkata dengan suara datar dan santai: **"Tenang aja... soalnya pasti mudah."** Wajah tetap datar, mata hampir tidak bergerak. Setelah berbicara, Aiman kembali menghadap depan dengan tangan terlipat, sama sekali tidak peduli.

00:08–00:12 — REAKSI FARIS

Faris berhenti membalik halaman dan menatap Aiman dengan tidak percaya. Matanya berkedut, wajah masih panik dan berkeringat. Mulut terbuka lalu tertutup beberapa kali tanpa mampu berkata-kata. Satu tetes keringat turun perlahan. Kamera melakukan *slow push-in* ke wajah Faris. Aiman tetap tenang tanpa menoleh.

00:12–00:15 — PUNCHLINE

Faris kembali menghadap depan dengan ekspresi pasrah, mengambil buku dengan tangan gemetar, lalu membaca dan membalik halaman lebih cepat dari sebelumnya. Aiman tetap duduk santai dengan tangan terlipat dan mata setengah terpejam.

FRAME AKHIR: Wide shot memperlihatkan Faris yang kembali panik dan Aiman yang tetap tenang di sebelahnya. HARD CUT.

Kamera: close-up Faris & buku → medium close-up Aiman → slow push-in Faris → wide two-shot.

Audio: suara halaman cepat, napas panik Faris, suara Aiman datar, ambience kelas, efek komedi.

Visual: Pixar-quality 3D, pencahayaan pagi hangat, keringat terlihat mengilap realistis, ekspresi sangat ekspresif. Tanpa fade.

3) Tahap Generate dan Evaluasi Hasil

Prompt yang telah disusun kemudian diinput ke dalam *Seedance* bersama gambar acuan karakter untuk digenerate menjadi klip video pendek. Setiap hasil generate dievaluasi oleh peneliti berdasarkan beberapa kriteria, yaitu:

a. Kesesuaian dengan storyboard, apakah visual yang dihasilkan merepresentasikan adegan sebagaimana dideskripsikan.
b. Konsistensi karakter (*character consistency*), apakah wujud, warna, dan proporsi karakter tetap sama dengan gambar acuan dan konsisten antar-klip.
c. Kehalusan gerakan (*motion smoothness*), apakah pergerakan karakter maupun kamera terlihat alami dan tidak mengalami distorsi visual (*glitch* atau *artifact*).

4) Tahap Iterasi (*Prompt Refinement*)

Apabila hasil generate belum memenuhi kriteria di atas, peneliti melakukan revisi terhadap prompt (*prompt refinement*), baik dengan memperjelas deskripsi gerakan, menambahkan detail pencahayaan, maupun mengganti sudut kamera. Proses ini bersifat iteratif dan dilakukan berulang kali hingga diperoleh hasil klip yang optimal. Proses iterasi ini menjadi salah satu karakteristik khas dari metode produksi berbasis AI generatif, di mana kualitas hasil akhir sangat bergantung pada ketelitian dan kepekaan peneliti dalam menyusun serta menyempurnakan instruksi tekstual.

B. Spesifikasi Teknis Hasil Produksi

Untuk menjaga standar kualitas dan konsistensi visual pada seluruh klip yang dihasilkan, produksi video pada penelitian ini mengacu pada spesifikasi teknis berikut:

Tabel 3.8 Spesifikasi Animasi

Aspek	Spesifikasi
Resolusi video	[isi sesuai output aktual, misalnya 1080p Full HD]
Rasio aspek (*aspect ratio*)	16:9 (format standar tayangan pembelajaran di kelas)
Durasi tiap klip	Menyesuaikan durasi tiap scene pada storyboard (10–30 detik)
Gaya visual	3D rendering bergaya Pixar (*soft shading*, warna hangat, karakter ekspresif)
Format file output	MP4
Jumlah total klip yang diproduksi	Sesuai jumlah scene pada storyboard

C. Kendala Teknis dan Strategi Penyelesaiannya

Selama proses produksi menggunakan *Seedance*, peneliti menjumpai sejumlah kendala teknis yang lazim dijumpai dalam produksi video berbasis AI generatif, di antaranya:

a. Inkonsistensi visual karakter antar-klip. Sifat generatif AI yang tidak sepenuhnya deterministik menyebabkan kemungkinan munculnya sedikit perbedaan detail visual (warna rambut, bentuk wajah, tekstur pakaian) antara satu klip dengan klip lainnya, meskipun menggunakan gambar acuan yang sama.

   Solusinya Peneliti melakukan penguncian elemen visual utama (warna dominan, bentuk wajah, atribut busana) secara eksplisit dalam setiap prompt,

serta memilih hasil generate dengan tingkat kemiripan tertinggi terhadap gambar acuan melalui proses seleksi manual.

b. Keterbatasan durasi generate per klip**.** Platform AI video generation pada umumnya memiliki batas durasi maksimal untuk sekali proses generate, sehingga satu adegan yang membutuhkan durasi panjang harus dipecah menjadi beberapa klip pendek yang disambung kembali pada tahap editing.

   Hal ini membuat Peneliti menyusun ulang pembagian adegan pada storyboard menjadi unit-unit klip yang lebih kecil namun tetap logis secara naratif, kemudian menyambungkannya kembali secara berurutan pada tahap editing menggunakan CapCut agar tetap membentuk satu kesatuan alur cerita yang utuh sesuai *Flowchart* yang telah dirancang

c. Ketidaksesuaian hasil visual dengan ekspektasi pada percobaan awal**.** Pada beberapa scene, hasil generate awal belum sepenuhnya merepresentasikan makna simbolik yang diinginkan (misalnya visualisasi makna *Al-Mumīt* yang idealnya disampaikan secara halus, namun hasil awal cenderung terlalu suram).

   Ini menyebabkan peneliti harus melakukan penyesuaian kata kunci emosional dalam prompt (misalnya mengganti deskripsi suasana dari "gelap dan sunyi" menjadi "tenang dan reflektif") untuk memastikan pesan yang disampaikan tetap sesuai dengan prinsip pembelajaran ramah anak (*child-friendly*) dan tidak menimbulkan kesan menakutkan.

Seluruh klip video yang telah melalui proses evaluasi dan revisi ini kemudian dikumpulkan sebagai bahan mentah (*raw footage*) yang akan disusun kembali secara berurutan pada tahap editing menggunakan CapCut.

4.1.5.2 Desain Grafis Pendukung dengan Canva

Video pembelajaran yang efektif tidak hanya mengandalkan kekuatan visual animasi semata, tetapi juga memerlukan elemen grafis pendukung (*supporting graphic assets*) yang berfungsi memperjelas informasi, memperkuat identitas visual, serta meningkatkan estetika produk secara keseluruhan. Prinsip ini sejalan dengan teori desain pesan pembelajaran (*instructional message design*), yang menekankan pentingnya kombinasi antara elemen visual (gambar bergerak) dan elemen tekstual (tulisan, judul, keterangan) secara proporsional agar pesan pembelajaran dapat diterima secara optimal oleh peserta didik melalui dua saluran sekaligus, yaitu saluran visual dan saluran verbal (sejalan dengan prinsip *dual coding* dalam teori kognitif multimedia pembelajaran).

Dalam penelitian ini, seluruh elemen grafis pendukung dirancang menggunakan Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai *template*, elemen visual, tipografi, dan palet warna yang dapat disesuaikan tanpa memerlukan keahlian desain grafis tingkat lanjut. Pemilihan Canva didasarkan pada pertimbangan efisiensi waktu produksi, kemudahan kolaborasi visual (*drag and drop*), serta ketersediaan fitur ekspor dalam berbagai format yang kompatibel dengan proses editing pada tahap berikutnya.

1. Jenis dan Fungsi Elemen Grafis yang Dirancang

Elemen grafis pendukung yang dirancang menggunakan Canva dalam penelitian ini, yaitu:

a) Bumper Pembuka dan Penutup

Bumper pembuka dirancang dengan memuat judul video, cakupan materi yang dibahas, menggunakan palet warna yang diselaraskan dengan gaya visual karakter 3D Pixar sebagaimana telah dirancang pada tahap desain, guna menciptakan kesatuan visual (*visual consistency*) sejak awal hingga akhir tayangan. Bumper penutup dirancang senada dengan bumper pembuka, namun ditambahkan ringkasan pesan

moral dari ketiga Asmaul Husna yang dibahas serta ucapan terima kasih, sebagai penguat kesan akhir (*closure*) bagi penonton.

b) Teks Penjelas *(Text Overlay*)

Mengingat materi yang dibahas berkaitan dengan nama-nama Allah dalam bahasa Arab, penyisipan teks penjelas menjadi elemen krusial untuk memastikan ketepatan pemahaman peserta didik terhadap penulisan Arab, transliterasi Latin, dan arti dari *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ*. Teks ini dirancang muncul secara sinkron dengan momen narasi menyebutkan nama tersebut, dengan tipografi yang mudah dibaca dan warna yang kontras terhadap latar video.

c) Ilustrasi/Infografis Transisi

Untuk memperjelas struktur video yang terbagi ke dalam tiga submateri, dirancang elemen visual transisi berupa ornamen atau ikon bernuansa islami sederhana yang muncul pada momen pergantian pembahasan, sehingga peserta didik dapat mengenali secara jelas kapan pembahasan berpindah dari satu Asmaul Husna ke Asmaul Husna berikutnya.

2. Prosedur Perancangan di Canva

Proses perancangan elemen grafis pendukung dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Pemilihan *template* dasar yang sesuai dengan konsep visual video (bertema anak-anak, islami, dan hangat).
2. Penyesuaian palet warna berdasarkan warna dominan yang telah digunakan pada desain karakter dan lingkungan (subbab 4.2.1), guna menjaga keharmonisan visual antara elemen grafis 2D dan animasi 3D.
3. Penyesuaian tipografi, dengan memilih jenis huruf yang ramah anak (*rounded, sans-serif*) namun tetap terbaca jelas.
4. Penambahan elemen dekoratif (ornamen, ikon) secara proporsional agar tidak mengganggu fokus utama pada informasi yang disampaikan.

5. Ekspor hasil desain dalam format yang sesuai kebutuhan, yaitu PNG (dengan latar transparan) untuk elemen overlay statis, dan MP4/GIF untuk elemen bergerak sederhana seperti bumper animatif.

Seluruh elemen grafis yang telah dirancang pada tahap ini selanjutnya diintegrasikan dengan hasil produksi video dari *Seedance* pada proses editing menggunakan CapCut.

4.1.5.2 Editing dan Finalisasi dengan CapCut

Tahap editing dan finalisasi merupakan tahap pascaproduksi (*post-production*) yang menentukan kualitas akhir dari keseluruhan produk video. Pada tahap ini, seluruh aset yang telah dihasilkan sebelumnya, klip video dari *Seedance* dan elemen grafis dari Canva, disatukan menjadi satu kesatuan produk video pembelajaran yang koheren, baik dari segi alur cerita, kualitas visual, maupun kualitas audio. Proses editing dalam penelitian ini dilakukan menggunakan CapCut, sebuah aplikasi *video editing* yang menyediakan fitur lengkap untuk kebutuhan penyuntingan video tingkat lanjut, namun tetap mudah dioperasikan tanpa memerlukan keahlian teknis videografi profesional.

A. Prosedur Teknis Editing dan Finalisasi

Proses editing dan finalisasi video dalam penelitian ini dilakukan melalui tujuh langkah utama sebagai berikut:

1) Penyusunan Alur Video (*Assembling*)

Seluruh klip video hasil produksi *Seedance* disusun secara berurutan pada *timeline* CapCut mengikuti alur yang telah ditetapkan pada *Flowchart* (subbab 4.2.3), yaitu: pembukaan → pemicu cerita → penjelasan *Al-Muḥyī* → penjelasan *Al-Mumīt* → penjelasan *Al-Bā'iṡ* → refleksi → penutup. Penyusunan ini menjadi langkah krusial untuk memastikan tidak terjadi lompatan alur cerita maupun ketidaksesuaian urutan penyampaian materi, mengingat sebagian klip dihasilkan secara terpisah dari proses generate yang berbeda-beda.

2) Penambahan Transisi (*Transition*)

Transisi antar-klip ditambahkan menggunakan fitur transisi bawaan CapCut, seperti *fade*, *cut*, maupun *slide*, untuk menjaga kehalusan perpindahan antaradegan. Perhatian khusus diberikan pada transisi antar-submateri (dari *Al-Muḥyī* ke *Al-Mumīt*, dan dari *Al-Mumīt* ke *Al-Bā'iś*), agar peserta didik dapat mengikuti alur pemahaman materi secara berkesinambungan tanpa kebingungan.

3) Integrasi Elemen Grafis

Bumper pembuka, teks penjelas, infografis transisi, dan bumper penutup yang telah dirancang pada Canva, disisipkan ke dalam *timeline* pada posisi dan durasi yang telah ditentukan, dengan memperhatikan sinkronisasi waktu kemunculan (*timing*) antara elemen grafis dan visual animasi yang sedang berlangsung.

4) Penambahan dan Penyelarasan Audio

Aspek audio memiliki peran penting dalam memperkuat penyampaian pesan pembelajaran melalui video. Penambahan audio dalam penelitian ini terdiri atas tiga komponen:

a. Narasi/dubbing — pengisian suara narator dan/atau dialog antartokoh sesuai naskah pada storyboard, yang kemudian disinkronkan secara presisi dengan gerakan bibir dan ekspresi visual karakter pada setiap scene.
b. Musik latar (*backsound*) — dipilih musik instrumental bernuansa islami dan lembut, disesuaikan dengan suasana emosional tiap bagian cerita (misalnya musik tenang untuk adegan reflektif terkait *Al-Mumīt*, dan musik lebih cerah untuk adegan terkait *Al-Bā'iś*), dengan volume yang diatur agar tidak mendominasi narasi utama.
c. Efek suara (*sound effect*) — ditambahkan pada momen tertentu, seperti suara alam (angin, gemericik air, kicau burung) maupun efek transisi cahaya, untuk memperkuat kesan imersif pada adegan-adegan simbolik.

5) Penambahan Teks/Subtitle

Subtitle ditambahkan di sepanjang durasi video untuk mendukung pemahaman peserta didik, khususnya dalam membaca penulisan Arab dan Latin dari *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ*, serta narasi-narasi penting lainnya. Pengaturan waktu tayang subtitle (*timing*) disesuaikan secara presisi dengan durasi dialog dan narasi agar mudah diikuti oleh peserta didik kelas V.

6) Color Grading dan Penyesuaian Visual

Mengingat klip video dihasilkan dari beberapa kali proses generate yang berpotensi menghasilkan variasi warna dan tingkat pencahayaan yang berbeda antar-klip, dilakukan proses *color grading* secara menyeluruh untuk menyamakan tone warna pada seluruh bagian video, sehingga tercipta kesatuan visual yang konsisten dari awal hingga akhir tayangan.

7) *Rendering* dan Ekspor Akhir

Tahap terakhir adalah proses *rendering* dan ekspor video ke dalam format final. Spesifikasi teknis hasil akhir video dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Rendering dan Ekspor Animasi

Aspek	Spesifikasi Akhir
Format file	MP4 (H.264)
Resolusi	1080p Full HD (1920x1080)
Rasio aspek	16:9
Frame rate	30-60 fps
Durasi total video	18 menit
Ukuran file	Disesuaikan kebutuhan distribusi (kompresi tanpa mengurangi kualitas signifikan)

c. Kendala dan Solusi pada Tahap Editing

Beberapa kendala yang dihadapi pada tahap editing antara lain: (1) perbedaan kualitas pencahayaan antar-klip akibat proses generate yang terpisah, diatasi melalui proses *color grading* menyeluruh; (2) kesulitan menyinkronkan narasi dengan gerakan visual karakter pada klip hasil AI generatif yang tidak selalu presisi mengikuti pola gerakan bibir manusia, diatasi dengan penyesuaian kecepatan pemutaran klip (*speed adjustment*) secara halus tanpa mengganggu kealamian gerakan; dan (3) keterbatasan durasi ekspor pada versi gratis aplikasi (jika ada), yang diatasi dengan menyusun video dalam beberapa segmen sebelum digabungkan menjadi satu file akhir.

d. Validasi Produk Sebelum Implementasi

Sebelum digunakan pada tahap implementasi (*implementation*), produk video hasil editing dan finalisasi ini terlebih dahulu melalui proses validasi ahli, yang meliputi validasi ahli materi (untuk menilai ketepatan dan kedalaman muatan Asmaul Husna yang disampaikan) dan validasi ahli media pembelajaran (untuk menilai kualitas teknis, estetika visual, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik kelas V MIN) serta ahli Bahasa (untuk menilai ketapatan Bahasa yang digunakan serta cocok untuk anak MIN). Hasil validasi ahli ini akan diuraikan secara rinci pada subbab berikutnya. Apabila validator memberikan catatan revisi, peneliti melakukan perbaikan kembali menggunakan *CapCut* baik berupa penyesuaian durasi, penambahan/pengurangan teks penjelas, maupun perbaikan sinkronisasi *audio-visual* sebelum produk akhir dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

4.5 Fase 4: *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan tahap penerapan media 3D animasi yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, modul terlebih dahulu dinilai kepraktisannya oleh beberapa guru sebagai pengguna utama untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kejelasan isi,

dan kesesuaian langkah pembelajaran. Selanjutnya, modul diimplementasikan oleh guru di kelas, sedangkan siswa berperan sebagai subjek untuk melihat efetivitas penggunaan media terhadap pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, analisis pada tahap implementasi difokuskan pada dua aspek utama, yaitu kepraktisan media oleh guru akidah ahklak dan keefektifan media.

4.5.1. Validasi 3D Animasi

Validasi media pembelajaran berbasis animasi 3D merupakan salah satu tahapan penting pada proses pengembangan yang bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan telah memenuhi standar kelayakan sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Tahap validasi dilaksanakan setelah seluruh proses pengembangan media animasi 3D selesai dilakukan, mulai dari penyusunan materi, pembuatan naskah (*storyline*), *storyboard*, desain karakter, proses animasi, pengisian suara (*dubbing*), penambahan musik latar (*background music*), efek suara (*sound effect*), hingga proses penyuntingan (*editing*) menjadi sebuah media pembelajaran yang utuh. Melalui proses validasi ini, kualitas produk dievaluasi secara menyeluruh untuk mengetahui kesesuaian isi materi, ketepatan penggunaan bahasa, serta kualitas tampilan media sehingga produk yang dikembangkan benar-benar layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Kegiatan validasi dalam penelitian ini melibatkan tiga kelompok validator, yaitu ahli materi, Media dan ahli bahasa. Masing-masing validator dipilih berdasarkan kompetensi dan bidang keahliannya sehingga mampu memberikan penilaian yang objektif terhadap aspek-aspek yang menjadi ruang lingkup penilaiannya. Validator ahli materi bertugas menilai kesesuaian isi materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), karakteristik peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah, serta ketepatan penyampaian materi Asmaul Husna yang meliputi *Al-Muḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṡ*. Validator ahli bahasa bertugas menilai aspek kebahasaan, meliputi penggunaan bahasa Indonesia

yang baik dan benar, kejelasan kalimat, keterbacaan narasi, kesesuaian penggunaan istilah, serta tingkat kemudahan bahasa untuk dipahami oleh peserta didik. Sementara itu, validator ahli media melakukan penilaian terhadap aspek teknis media, seperti kualitas visual animasi tiga dimensi, komposisi warna, kualitas audio, sinkronisasi gambar dengan narasi, tampilan antarmuka, daya tarik media, serta kemudahan media digunakan dalam proses pembelajaran.

Instrumen validasi yang digunakan dalam penelitian ini telah disusun pada tahap *Design* dan berbentuk angket penilaian menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu skor 4 (sangat layak), 3 (layak), 2 (kurang layak), dan 1 (tidak layak). Selain memberikan skor pada setiap indikator penilaian, para validator juga memberikan komentar, kritik, serta saran perbaikan secara tertulis terhadap media animasi 3D yang dikembangkan. Seluruh masukan tersebut menjadi bahan evaluasi bagi peneliti untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sehingga media yang dihasilkan semakin sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan guru, serta karakteristik peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

Proses validasi dilaksanakan secara bertahap sesuai dengan bidang keahlian masing-masing validator. Setelah validator menyelesaikan proses penilaian, peneliti melakukan analisis terhadap seluruh hasil validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan media pada setiap aspek yang dinilai. Selanjutnya, berbagai saran dan masukan yang diberikan oleh validator diakomodasi melalui proses revisi produk. Apabila terdapat bagian media yang memerlukan penyempurnaan, peneliti melakukan perbaikan sesuai rekomendasi validator sebelum media digunakan pada tahap implementasi. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan secara teoritis, tetapi juga telah melalui proses penyempurnaan berdasarkan penilaian para ahli.

Hasil validasi dari ketiga validator kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase tingkat kelayakan pada masing-masing aspek penilaian. Persentase yang diperoleh selanjutnya dikonversi ke dalam kategori kelayakan yang telah ditetapkan pada Bab III untuk menentukan apakah media animasi 3D memerlukan revisi atau telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh gambaran mengenai kualitas media animasi 3D secara menyeluruh, baik dari aspek isi materi, aspek kebahasaan, maupun aspek media pembelajaran. Adapun hasil validasi dari masing-masing validator akan dipaparkan secara rinci pada subbab berikut, yang meliputi hasil validasi ahli materi, hasil validasi ahli bahasa, dan hasil validasi ahli media beserta revisi produk yang dilakukan berdasarkan masukan para validator.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi media 3D Animasi dari aspek kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran konsep Asmaul-Husna, kedalaman materi, serta integrasi nilai keteladanan. Proses validasi ini menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan standar pengembangan bahan ajar Madrasah Ibtidaiyah. Validasi dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi pembelajaran PAI serta di bidang materi Asmaul-Husna. dalam hal ini peneliti memilih seorang dosen Pendidikan Agama Islam dan satu guru akidah akhlak untuk memvalidasi materi pada produk yang telah dikembangkan, Kegiatan ini bertujuan memastikan bahwa materi tidak hanya sesuai dengan standar akademik, tetapi juga relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, validasi materi juga menilai keterpaduan antara tujuan pembelajaran, isi materi, dan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, kualitas substansi modul dapat dipastikan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ini menjadi dasar utama dalam proses revisi agar materi yang

disajikan lebih akurat, mendalam, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran yang diharapkan.

Table 4.1 Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Validator 1	Validator 2
1.	Kesesuaian Isi Video Animasi	14	16
2.	Kedalaman materi	18	18
3.	Keterpaduan materi	14	15
Total		**46/52**	**49 / 52**
Persentase		**88,46%**	**94,2%**
Rata-Rata Persentase Keseluruhan		**91,33%**	

Berdasarkan tabel 4.2 hasil penilaian ahli materi dari validator pertama, diperoleh skor total 46 dari skor maksimal 52 dengan persentase kelayakan sebesar 88,46% yang berada pada kategori sangat layak. Selanjutnya, berdasarkan hasil penilaian ahli materi dari validator kedua, diperoleh skor total 49 dari skor maksimal 52 dengan persentase kelayakan sebesar 94,2% yang juga berada pada kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa materi dalam video telah sesuai dengan capaian pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. Materi yang disajikan dinilai telah akurat secara dan sesuai dengan sumber rujukan yang dapat dipertanggungjawabkan. Kedalaman materi juga dinilai sudah mampu mendukung pembelajaran berbasis pemahaman mendalam. Selain itu, materi dinilai telah mampu mengintegrasikan nilai keteladanan Islam secara kontekstual. Hasil ini menegaskan bahwa Animasi 3D layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Akidah Akhlak.

Meskipun berada pada kategori sangat layak, ahli materi tetap memberikan beberapa saran perbaikan untuk penyempurnaan

produk. Saran yang diberikan meliputi penyesuaian dengan realitas kehidupan anak usia 9-11 tahun dengan nuansa islami serta penambahan dalil sebagai rujukan yang relevan dengan materi atau isi video 3D Animasi dan penyampaian nasehat yang disampaikan secara langsung dalam video untuk memperkuat landasan nilai dan keteladanan Islam dalam materi. Seluruh masukan tersebut dijadikan dasar dalam melakukan revisi media. Revisi dilakukan untuk meningkatkan kualitas materi tanpa mengubah substansi utama pembelajaran.



Sebelum revisi Setelah revisi

Gambar 1.7 menghilangkan adegan yang kurang sopan

2. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian dan pengembangan *(Research and Development/R&D)* yang bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah menggunakan bahasa yang baik, benar, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sebagai pengguna media. Aspek kebahasaan memiliki peran yang sangat penting karena bahasa merupakan sarana utama dalam menyampaikan informasi, menjelaskan konsep, serta membangun pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan bahasa yang sesuai akan mempermudah peserta didik memahami isi materi yang disampaikan melalui media pembelajaran, sedangkan penggunaan bahasa yang kurang tepat berpotensi menimbulkan kesalahan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Dalam penelitian ini, validasi ahli bahasa dilakukan oleh dua orang validator yang memiliki kompetensi di bidang bahasa Indonesia. Validator bertugas mengevaluasi kualitas bahasa yang digunakan dalam media animasi 3D, baik pada narasi, dialog, maupun subtitle yang ditampilkan selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan telah memenuhi kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, menggunakan struktur kalimat yang efektif, memiliki pilihan kata yang mudah dipahami oleh peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah, serta mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara jelas, runtut, dan komunikatif.

Adapun aspek yang dinilai oleh validator ahli bahasa meliputi ketepatan penggunaan bahasa, kejelasan bahasa, kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik, dan ketepatan subtitle. Aspek ketepatan penggunaan bahasa mencakup penggunaan tata bahasa, ejaan, serta tanda baca yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Aspek kejelasan bahasa menitikberatkan pada kemampuan narasi dalam menyampaikan informasi secara sederhana, tidak menimbulkan ambiguitas, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya, aspek kesesuaian dengan usia peserta didik bertujuan memastikan bahwa kosakata, panjang kalimat, dan gaya bahasa telah disesuaikan dengan kemampuan berpikir dan perkembangan bahasa siswa kelas V MI. Sementara itu, aspek ketepatan subtitle difokuskan pada kesesuaian isi subtitle dengan narasi yang disampaikan, ketepatan waktu kemunculan subtitle, serta kesinambungan alur cerita dalam media animasi 3D.

Pelaksanaan validasi ahli bahasa tidak hanya bertujuan untuk memperoleh nilai kelayakan media, tetapi juga menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sebelum media diujicobakan kepada peserta didik. Saran dan masukan yang diberikan oleh validator digunakan sebagai bahan revisi agar media animasi 3D yang dikembangkan memiliki kualitas bahasa yang lebih baik, komunikatif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Setelah proses validasi selesai dilakukan, hasil

penilaian dari kedua validator dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat validitas bahasa media pembelajaran. Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan dasar dalam menentukan kelayakan media untuk dilanjutkan pada tahap uji kepraktisan dan uji efektivitas.

Table 4.3 validator ahli bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Validator 1	Validator 2
1.	Ketepatan penggunaan bahasa	9	11
2.	Kejelasan Bahasa	11	9
3.	Kesesuaian dengan usia Peserta Didik	12	12
4	Narasi atau Substitle dalam Media	12	10
Total		**44/48**	**42 / 48**
Persentase		**91,67%**	**87,50%**
Rata-Rata Persentase Keseluruhan		**89,59%**	

Berdasarkan table 4.3. hasil penelitian ahli Bahasa dari validator pertama, diperoleh skor total 44 dari skor maksimal 48 dengan persentase kelayakan sebesar 91% dan berada pada kategori layak. Selanjutnya, berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa dari validator kedua, diperoleh skor total 42 dari skor maksimal 48 dengan persentase kelayakan sebesar 87% yang juga berada pada kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media ini telah memenuhi prinsip keterbacaan dan komunikatif bagi siswa. Bahasa yang digunakan dinilai telah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah, dengan penggunaan kalimat yang jelas, sederhana, dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan istilah dalam media dinilai tepat sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi

pembelajaran. *Substitle* dari narasi juga dinilai telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku. Secara keseluruhan, hasil validasi ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan yang sangat baik dari aspek kebahasaan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Meskipun berada pada kategori layak, ahli bahasa tetap memberikan beberapa saran perbaikan untuk penyempurnaan media. Saran yang diberikan berupa penyederhanaan beberapa kalimat yang masih dinilai terlalu Panjang, selain itu, terdapat saran untuk memperbaiki beberapa istilah agar lebih mudah dipahami siswa, Ahli bahasa juga menyarankan agar penggunaan kata disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa siswa Madrasah Ibtidaiyah. Saran lainnya berkaitan dengan perbaikan intonasi dan tempo dalam karakter, ada beberapa bagian dalam video dimana tokoh atau karakter berbicara dengan tempo yang sangat cepat sehingga membuat kesulitan memahami dialog dalam video. seluruh masukan tersebut dijadikan dasar dalam melakukan revisi kebahasaan modul agar lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 1.8 penambahan substitle Bahasa Indonesia sesuai KBBI

3. Validasi Ahli media

Validasi ahli desain pembelajaran dilakukan untuk menilai kelayakan 3D Animasi dari aspek Kualitas Visual 3D, Kualitas

Audio, keterbacaan teks, segmentasi konten, aksesibilitas konten dan daya Tarik media. Proses validasi ini menggunakan insrumen penilaian yang disusun berdasarkan prinsip media pembelajaran ramah anak dan disukai generasi alpha. Penilaian yan dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang desain media pembelajaran dan AI. Validasi ini bertujuan memastikan bahwa tampilan media ini menarik dan sajian dalam media mudah dipahami siswa.

Table 4.2 validator ahli media

No	Aspek yang Dinilai	Validator 1	Validator 2
1.	Kualitas Visual 3D	16	15
2.	Kualitas Audio	8	6
3.	keterbacaan teks,	12	12
4	segmentasi konten,	8	6
5	aksesibilitas konten	12	12
6	daya Tarik media	16	15
Total		**72/72**	**66/72**
Persentase		**100%**	**91%**
Rata-Rata Persentase Keseluruhan		**95%**	

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua orang validator ahli media terhadap media pembelajaran animasi 3D materi Asmaul Husna, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Penilaian dilakukan terhadap enam aspek utama, yaitu kualitas visual 3D, kualitas audio, keterbacaan teks, segmentasi konten, aksesibilitas teknis, dan daya tarik media. Setiap aspek dinilai menggunakan instrumen skala Likert empat tingkat, kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat validitas media. Hasil analisis menunjukkan bahwa validator

pertama memberikan skor maksimal pada seluruh indikator dengan total skor sebesar 72 dari skor maksimum 72 atau memperoleh persentase sebesar 100%**.** Hal ini menunjukkan bahwa menurut validator pertama, seluruh komponen media telah memenuhi kriteria yang diharapkan baik dari segi tampilan visual, kualitas teknis, maupun kesesuaian media sebagai sarana pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah.

Sementara itu, validator kedua memberikan total skor sebesar 66 dari skor maksimum 72**,** sehingga diperoleh persentase validitas sebesar 91,67% dengan kategori sangat valid. Meskipun terdapat beberapa indikator yang memperoleh skor 3, seperti kesesuaian gerakan karakter, kualitas audio, segmentasi konten, serta kemampuan media dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa, seluruh aspek tetap berada pada kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media animasi 3D yang dikembangkan telah memenuhi sebagian besar kriteria kualitas media pembelajaran, namun masih memiliki beberapa bagian yang dapat disempurnakan agar lebih optimal. Masukan dari validator kedua menjadi bahan evaluasi yang sangat penting dalam proses revisi produk sehingga media yang dikembangkan tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga semakin efektif digunakan dalam pembelajaran.

Apabila ditinjau berdasarkan setiap aspek penilaian, aspek kualitas visual 3D memperoleh skor yang sangat tinggi dari kedua validator. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas gambar, kedalaman efek tiga dimensi, desain karakter, serta ekspresi tokoh dalam animasi dinilai telah sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V MI dan mencerminkan nilai-nilai Islami. Aspek keterbacaan teks dan aksesibilitas teknis bahkan memperoleh penilaian sempurna dari kedua validator. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ukuran huruf, kontras warna, penulisan teks Arab, kompatibilitas format video, resolusi tayangan, serta kemudahan menjalankan media pada perangkat pembelajaran telah memenuhi standar yang diharapkan. Sementara itu, aspek kualitas audio**,** segmentasi konten, dan daya

tarik media tetap memperoleh kategori sangat valid meskipun terdapat beberapa indikator yang mendapatkan skor sedikit lebih rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum narasi, musik latar, pembagian segmen materi, kreativitas visual, serta penyajian cerita telah dinilai baik, namun masih memungkinkan dilakukan penyempurnaan agar media menjadi semakin optimal ketika digunakan dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil validasi dari kedua validator menghasilkan rata-rata persentase sebesar 95,83%**,** sehingga media animasi 3D yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid**.** Persentase tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek desain visual, kualitas teknis, penyajian konten, maupun daya tarik sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, media animasi 3D yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan pada tahap uji coba pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan saran dan masukan dari para validator. Tingginya tingkat validitas yang diperoleh juga menunjukkan bahwa proses pengembangan media telah memperhatikan prinsip-prinsip desain media pembelajaran yang baik, sehingga produk yang dihasilkan mampu mendukung penyampaian materi Asmaul Husna secara lebih menarik, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Oleh karena itu, hasil validasi ini menjadi dasar yang kuat bahwa media animasi 3D yang dikembangkan telah memenuhi persyaratan kelayakan untuk dilanjutkan pada tahap uji kepraktisan dan uji efektivitas sebagai bagian dari rangkaian penelitian pengembangan.

Meskipun berada pada kategori sangat layak, para validator tetap memberikan beberapa saran perbaikan untuk penyempurnaan produk. Validator pertama menyarankan agar lebih memperhatikan detail kecil seperti gerakan tangan, dan penyesuaian latar belakang (*Background*).



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar 1.8 penyesuaian background serta detail gerakan

Tabel 4.4 persentse keseluruhan validator

Validator	Persentase	Kriteria
Materi	91%	Sangat valid
Media	95%	Sangat valid
Bahasa	89%	Sangat valid
Persentase keseluruhan	**91,78%**	**Sangat valid**

4.5.2. Kepraktisan Media 3D Animasi

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan melalui angket respon guru terhadap Media 3D Animasi pada materi Asmaul-Husna kelas V Madrasah Ibtidaiyah, diperoleh bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Penilaian kepraktisan dilakukan menggunakan skala ordinal yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian pembelajaran, kualitas konten, dan kebermanfaatan media dalam membantu proses pembelajaran. Jika dilihat berdasarkan setiap aspek penilaian secara rinci diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 kepraktisan Video Animasi

No	Aspek Penilaian	Skor di peroleh	S. Max	%	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	4,00	4,00	100%	Sangat Praktis
2	Kesesuaian Pembelajaran	3,33	4,00	83,33%	Sangat Praktis

3	Kualitas Konten/Media	3,33	4,00	83,33%	Sangat Praktis
4	Kebermanfaatan	4,00	4,00	100%	Sangat Praktis
Rata-rata		**3,67**	**48**	**91,67%**	**Sangat praktis**

Berdasarkan hasil penilaian guru pada aspek kemudahan penggunaan, media animasi 3D memperoleh skor rata-rata sebesar 4,00 dengan persentase capaian 100%**,** sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat mudah dioperasikan oleh guru tanpa memerlukan kemampuan teknis khusus. Selain itu, media dapat dijalankan menggunakan perangkat pembelajaran yang tersedia di madrasah, seperti laptop dan proyektor, serta tidak memerlukan proses instalasi maupun pengaturan yang rumit sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudahan penggunaan merupakan salah satu indikator penting dalam pengembangan media pembelajaran, karena media yang mudah dioperasikan akan mengurangi hambatan teknis selama proses belajar mengajar berlangsung. Dengan demikian, guru dapat lebih memusatkan perhatian pada penyampaian materi dan pengelolaan kelas dibandingkan pada aspek teknis penggunaan media. Hasil ini menunjukkan bahwa media animasi 3D yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan dari sisi kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Asmaul Husna kelas V MI.

Pada aspek kesesuaian pembelajaran, media animasi 3D memperoleh skor rata-rata sebesar 3,33 dengan persentase capaian 83,33%**,** yang termasuk dalam kategori sangat praktis**.** Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai telah sesuai dengan karakteristik pembelajaran Akidah Akhlak di kelas V MI serta mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Meskipun demikian, terdapat beberapa indikator yang memperoleh

skor sedikit lebih rendah dibandingkan aspek lainnya, terutama berkaitan dengan segmentasi materi dan keterkaitannya terhadap pengelolaan waktu pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru masih melihat adanya ruang untuk penyempurnaan, misalnya melalui pengaturan durasi setiap bagian video agar lebih fleksibel disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran di kelas. Namun secara keseluruhan, hasil penilaian tersebut memperlihatkan bahwa media telah memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi dengan kebutuhan proses pembelajaran sehingga dapat digunakan secara efektif sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar.

Hasil penilaian pada aspek kualitas konten/media menunjukkan skor rata-rata sebesar 3,33 dengan persentase capaian 83,33%**,** sehingga berada pada kategori sangat praktis**.** Penilaian ini mengindikasikan bahwa isi materi, tampilan visual, animasi, bahasa, dan narasi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V MI. Guru menilai bahwa animasi mampu menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Di sisi lain, terdapat beberapa indikator yang memperoleh skor lebih rendah dibandingkan indikator lainnya, yaitu terkait ketepatan penyajian materi dan kesesuaian bahasa yang digunakan. Meskipun demikian, skor yang diperoleh tetap berada dalam kategori sangat praktis sehingga menunjukkan bahwa kualitas konten media secara keseluruhan telah memenuhi kebutuhan pembelajaran. Penyajian materi yang dipadukan dengan ilustrasi visual, audio, dan alur cerita dalam animasi dinilai mampu membantu siswa memahami konsep-konsep Asmaul Husna yang bersifat abstrak secara lebih konkret dan mudah dipahami.

Pada aspek kebermanfaatan**,** media animasi 3D memperoleh skor rata-rata sebesar 4,00 dengan persentase capaian 100%**,** sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis**.** Hasil ini menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian yang sangat positif terhadap manfaat media dalam mendukung proses pembelajaran. Media dinilai mampu membantu guru menjelaskan konsep-konsep

abstrak mengenai Asmaul Husna dengan lebih mudah, meningkatkan efektivitas penyampaian materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, guru juga menyatakan kesediaannya untuk merekomendasikan penggunaan media ini kepada guru Akidah Akhlak lainnya, yang menunjukkan tingkat kepercayaan yang tinggi terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Berdasarkan keseluruhan hasil penilaian kepraktisan, diperoleh skor rata-rata 3,67 dengan persentase capaian 91,67% yang berada pada kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media animasi 3D yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan sebagai media pembelajaran dan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna di kelas V MI.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media 3D Animasi pada materi Asmaul Husna kelas V Madrasah Ibtidaiyah memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respon guru. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata persentase kepraktisan sebesar 91,67% dengan skor rata-rata 3,67 dari skor ideal 4,0 yang termasuk kategori sangat praktis. Kepraktisan tersebut terlihat dari aspek Kemudahan Penggunaan, Kesesuaian Pembelajaran, Kualitas Konten/Media dan kbermanfaatan media dalam pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, mudah dipahami, serta membantu meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak di kelas. Dengan demikian, media ini dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

4.5.3 Keefektifan Media 3D Animasi

Keefektifan media 3D Animasi dalam penelitian ini diukur melalui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan. Pengukuran dilakukan dengan memberikan pre-test dan post-test kepada peserta didik kelas V MIN 11 Bireuen yang berjumlah 23 orang. Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 20 butir soal

yang mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi Asmaul Husna, khususnya *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan *Al-Bā'iṡ*.

Analisis data untuk mengetahui keefektifan modul dilakukan dengan menggunakan uji Paired Sample t-test dan analisis N-Gain. Uji Paired Sample t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test, sedangkan analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media.

1. Uji Paired Sample T-Test

Analisis dilakukan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik menggunakan uji Paired Sample T-Test pada SPSS.

a) Hipotesis

H_0 : $\mu 1 = \mu 2$: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik.

H_1 : $\mu 1 \neq \mu 2$: Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik.

Dasar pengambilan keputusan: tolak H_0 jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, atau jika –t hitung < –t tabel.

b) Hasil Output SPSS

Paired Samples Statistics

Tabel 4.6 Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre_Test	63,6957	23	4,81885	1,00480
Post_Test	85,6522	23	3,78524	0,78928

Diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 63,6957 dan rata-rata posttest sebesar 85,6522, dengan jumlah sampel (N) sebanyak 23 peserta didik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor sebesar 21,9565 poin setelah perlakuan diberikan.

Paired Samples Correlations

Tabel 4.7 Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre_Test & Post_Test	23	0,859	0,000

Nilai korelasi antara pretest dan posttest sebesar 0,859 dengan signifikansi 0,000 (< 0,05), menunjukkan hubungan yang positif dan sangat kuat antara skor pretest dan posttest.

Paired Samples Test

Tabel 4.8. Paired Samples Statistics

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre_Test – Post_Test	-21,95652	2,49505	0,52025	-23,03546	-20,87758	-42,203	22	0,000

c) Interpretasi dan Kesimpulan

Berdasarkan hasil output Paired Samples Test, diperoleh nilai t hitung sebesar –42,203 dengan df = 22 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai t tabel pada df = 22 dengan taraf signifikansi 0,05 (uji dua sisi) adalah sebesar 2,074.

Oleh karena nilai signifikansi 0,000 < 0,05, dan nilai –t hitung (–42,203) < –t tabel (–2,074), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik. Rata-rata skor posttest (85,6522) lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor pretest (63,6957), sehingga dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan secara

d) Uji normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre	,213	23	,008	,873	23	,007
post	,222	23	,004	,809	23	,001

a. Lilliefors Significance Correction

Karena jumlah sampel penelitian Anda adalah 23 responden (n = 23), maka acuan yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk, sebab uji ini lebih tepat digunakan untuk sampel kurang dari 50.

Interpretasi Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa:

Variabel	Sig.	Keterangan
Pretest	0,007	Tidak berdistribusi normal
Posttest	0,001	Tidak berdistribusi normal

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika Sig. > 0,05, data berdistribusi normal.
- Jika Sig. < 0,05, data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil tersebut:

- Nilai signifikansi pretest sebesar 0,007 < 0,05, sehingga data pretest tidak berdistribusi normal.
- Nilai signifikansi posttest sebesar 0,001 < 0,05, sehingga data posttest tidak berdistribusi normal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest tidak memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, analisis perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan sebaiknya menggunakan uji nonparametrik, yaitu Wilcoxon Signed Rank Test, karena data berasal dari dua pengukuran berpasangan (pretest dan posttest) dan tidak berdistribusi normal.

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
post test - pre test	Negative Ranks	0[a]	,00	,00
	Positive Ranks	23[b]	12,00	276,00
	Ties	0[c]		
	Total	23		

a. post test < pre test
b. post test > pre test
c. post test = pre test

Interpretasi Tabel Ranks

Keterangan	N	Interpretasi
Negative Ranks	0	Tidak ada peserta didik yang mengalami penurunan nilai posttest dibandingkan pretest.

Keterangan	N	Interpretasi
Positive Ranks	23	Seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest.
Ties	0	Tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai yang sama antara pretest dan posttest.
Total	23	Jumlah seluruh responden yang dianalisis.

Mean Rank = 12,00 menunjukkan rata-rata peringkat peningkatan nilai pada 23 peserta didik, sedangkan Sum of Ranks = 276,00 merupakan jumlah seluruh peringkat peningkatan yang digunakan dalam perhitungan statistik Wilcoxon.

Berdasarkan hasil Wilcoxon Signed Rank Test pada tabel *Ranks*, diketahui bahwa Negative Ranks berjumlah 0**,** yang berarti tidak terdapat peserta didik yang mengalami penurunan nilai setelah menggunakan media pembelajaran berbasis 3D Animasi. Positive Ranks berjumlah 23, yang menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai posttest dibandingkan dengan nilai pretest. Selain itu, nilai Ties sebesar 0 menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai yang sama antara pretest dan posttest. Dengan demikian, seluruh responden mengalami peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis 3D Animasi.

Berdasarkan output Wilcoxon Signed Rank Test yang Anda berikan, berikut interpretasi yang dapat digunakan pada Bab IV Hasil Penelitian.

Test Statistics[a]

	post test - pre test
Z	-4,344[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dasar Pengambilan Keputusan

- Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima (tidak terdapat perbedaan yang signifikan).
- Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (terdapat perbedaan yang signifikan).

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai Z = -4,344 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran berbasis 3D Animasi.

Apabila dikaitkan dengan hasil tabel Ranks, diketahui bahwa:

- 23 peserta didik mengalami peningkatan nilai (Positive Ranks = 23),
- tidak ada peserta didik yang mengalami penurunan nilai (Negative Ranks = 0),
- tidak ada nilai yang tetap (Ties = 0).

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai Z sebesar -4,344 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,000 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Berdasarkan tabel *Ranks*, seluruh peserta didik (23 orang) mengalami peningkatan nilai (*positive ranks*), tanpa adanya peserta didik yang mengalami penurunan maupun nilai yang tetap. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis 3D Animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Uji Normalized Gain (N-Gain)

Keefektifan media juga dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media 3D animasi pada materi Asmaul Husna serta *pre-test* dan *post-test.*

Table 4.9 peserta didik kelas V MI

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin	Pretest	Posttest
			Skor	
1	AF	L	60	85
2	MR	L	65	90
3	AH	L	70	90
4	FR	L	60	80
5	MA	L	65	85
6	RA	L	55	80
7	IM	L	70	90
8	Z	L	60	85
9	NM	L	65	85
10	R	P	70	90
11	HZ	P	60	85
12	CH	P	65	85
13	AP	P	60	80
14	SL	P	70	90
15	NP	P	65	85
16	A	P	55	80
17	RP	P	60	85
18	K	P	65	90

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin	Pretest	Posttest
			Skor	
19	ZP	P	70	90
20	A	P	60	80
21	NH	P	65	85
22	S	P	70	90
23	IF	P	60	85
Rata-rata			**63,6957**	**85,6522**

Setelah pelaksanaan pretest dan posttest, selanjutnya dilakukan analisis *N-Gain* untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi 3D pada materi Asmaul Husna (*Al-Muḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṡ).* Analisis N-Gain digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan kemampuan peserta didik dengan membandingkan nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Hasil analisis tersebut disajikan pada Tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10 Tabel Hasil Perhitungan N-Gain

Jenis Tes	Rata-Rata Skor	Peningkatan (Gain)	Keterangan
Pre-test	63,6957	21,9565	Kompetensi Awal
Post-test	85,6522		Hasil Setelah Pembelajaran

Berdasarkan Tabel 4.1.2 diketahui bahwa rata-rata nilai pretest peserta didik sebelum menggunakan media animasi 3D sebesar 63,6957. Nilai tersebut menunjukkan kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi Asmaul Husna masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah

ditetapkan oleh madrasah, yaitu 70. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik belum menguasai materi secara optimal sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi 3D. Hal tersebut terlihat dari hasil pretest yang menunjukkan masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai 55, 60, dan 65, sementara hanya beberapa peserta didik yang memperoleh nilai 70.

Setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi 3D, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 85,6522. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mengalami perubahan kemampuan belajar setelah memperoleh perlakuan berupa penggunaan media animasi 3D dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak. Jika dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest, terjadi peningkatan skor sebesar 21,9565 poin. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa penggunaan media animasi 3D mampu membantu peserta didik memahami materi Asmaul Husna dengan lebih baik dibandingkan sebelum media tersebut digunakan.

Selanjutnya, berdasarkan rata-rata nilai pretest dan posttest dilakukan perhitungan *Normalized Gain (N-Gain*) untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S\ post - S\ pre}{\text{S max} - \text{S pre}}$$

$$N - Gain = \frac{85{,}6522 - 63{,}6957}{100 - 63{,}6957}$$

$$N - Gain = \frac{21{,}9565}{36{,}3043}$$

N-Gain = 0,6048

Nilai N-Gain sebesar 0,60 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta

didik setelah menggunakan media animasi 3D berada pada tingkat peningkatan sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media animasi 3D yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Asmaul Husna (*Al-Muḥyī, Al-Mumīt,* dan *Al-Bā'iṡ*), sebagaimana ditunjukkan oleh meningkatnya rata-rata hasil belajar setelah pelaksanaan pembelajaran.

Apabila ditinjau dari hasil belajar setiap peserta didik, terlihat bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah menggunakan media animasi 3D. Nilai pretest yang semula berada pada rentang 55–70 meningkat menjadi 80–90 pada saat posttest. Peserta didik yang sebelumnya memperoleh nilai terendah 55 mengalami peningkatan menjadi 80, sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai awal 70 meningkat menjadi 90. Secara umum tidak terdapat peserta didik yang mengalami penurunan nilai setelah mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media animasi 3D memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar seluruh peserta didik kelas V MIN 11 Bireuen.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi 3D pada materi Asmaul Husna *(Al-Muḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṡ)* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya rata-rata nilai dari 63,6957 pada saat pretest menjadi 85,6522 pada saat posttest dengan peningkatan skor sebesar 21,9565 poin serta nilai N-Gain sebesar 0,60 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menjadi salah satu indikator bahwa media animasi 3D yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas yang baik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

4.5.4 Evaluasi *(Evaluation)*

Hasil evaluasi produk diperoleh melalui proses validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Selain memberikan penilaian terhadap kelayakan media 3D Animasi,

para validator juga memberikan saran dan masukan yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk.

Adapun hasil evaluasi dari masing-masing validator adalah sebagai berikut:

1. Ahli Materi

Ahli materi menyarankan penambahan durasi video 3D animasi agar bisa memuat keseluruhan materi 3 Asmaul Husna, termasuk penambahan dalil Al-Qur'an untuk memberkuat isi materi yang disampaikan dalam video, kemudian validator ahli materi menyarankan adanya penjelasan atau penyebutan secara langsung tentang Asmaul Husna oleh karakter yang ada dalam cerita, Di samping itu, sesuaikan busana dengan nuansa islami.

2. Ahli Bahasa

Ahli bahasa memberikan saran berupa penyesuaian Bahasa lebih sopan agar sesuai dengan usia anak, kemudian sesuaikan juga tempo dan intonasi nada bicara karakter atau tokoh dalam video agar lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, terdapat perbaikan pada penggunaan istilah agar lebih sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

3. Ahli Media

Ahli Media menyarankan karakter agar lebih konsisten dan tidak berubah-ubah ciri khasnya agar tidak membingungkan siswa yang melihat video, Selain itu, ada beberapa detail yang kurang pantas ditampilkan untuk anak usia Madrasah Ibtidaiyah, seperti ada karakter memakai celana pendek yang dirasa kurang baik. Kemudian validator ahli media menyrankan adanya desain untuk pemisah antar segmen 3 Asmaul-Husna agar siswa bisa memahami konteks apa yang sedang ditampilkan dalam video. Saran ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual Video sehingga siswa bisa lebih fokus dalam memperhatikan media 3D Animasi ini.

4.6. Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan proses pengembangan media pembelajaran berbasis 3D Animasi pada materi asmaul-husna dilaksanakan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih terkesan kaku tanpa adanya tambahan media dalam pembelajaran sehingga belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir mendalam siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, dirancang media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah, serta divalidasi oleh ahli materi, media dan bahasa. Setelah dinyatakan layak, media 3D Animasi diimplementasikan oleh guru dalam pembelajaran, sedangkan siswa menjadi subjek untuk melihat dampak terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar. Seluruh rangkaian proses tersebut mengarah pada evaluasi akhir yang dilakukan melalui validasi para ahli serta masukan sebagai dasar penyempurnaan, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, media animasi 3D yang dikembangkan menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi para ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 91,78% yang berada pada kategori sangat layak. Validasi ahli materi memperoleh persentase 91%, ahli bahasa 89%, dan ahli desain media 91,78%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi materi, kebahasaan, serta desain pembelajaran. Cerita dalam 3D Animasi dinilai mampu memuat materi asmaul husna yang sesuai dengan pembelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah, disusun secara sistematis, serta mampu mengintegrasikan nilai keteladanan Islam dalam pembelajaran akidah akhlak. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2014) yang menyatakan bahwa media yang baik harus disusun secara sistematis, menggunakan bahasa yang mudah

dipahami, serta dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.[96]

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Sari (2025) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain memperoleh kategori sangat layak serta dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Penelitian tersebut juga menyimpulkan bahwa media yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami serta tampilan yang menarik mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Dengan demikian, media 3D animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah.[97]

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media 3D Animasi kelas V Madrasah Ibtidaiyah memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan persentase 91,67% dan skor rata-rata 3,67 dari skor ideal 4,0. Kepraktisan tersebut terlihat dari aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian pembelajaran, kualitas konten/media dan kebermanfaatan. Hasil ini menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran karena materi disampaikan melalui cerita dalam Animasi 3D, Hal ini sejalan dengan pendapat Nieveen (2007) yang menyatakan bahwa suatu produk pengembangan dikatakan praktis apabila mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran.[98]

---

[96] Nabila Putri Cahyani and Wirnita Eska, "Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik Pada Materi Iklan Untuk Siswa Kelas V Sdn 20 Talawi Kecamatan Koto Xi Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan," *Jurnal Cerdas Proklamator* 9, no. 1 (2021): 38–44.

[97] Nila Kartika Sari, Diana Magdalena Naba, and Rio Febrianto Arifendi, "Inovasi Pembelajaran Pecahan: Pengembangan Dan Efektivitas Modul Ajar Interaktif Berbasis Canva Untuk Siswa Sekolah Dasar," *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 9, no. 2 (2025): 65– 75.

[98] Irania Suci Rockyane and Wahyu Sukartiningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Dalam Pembelajaran

Selain itu, media juga membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena tampilan yang menarik dan kegiatan pembelajaran yang terstruktur memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Prastowo (2011) yang menyatakan bahwa media yang baik harus disusun secara sistematis dan mudah dipahami agar dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.[99] Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Wahyuni (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang sulit dipahami siswa saat pembelajaran di kelas. Dengan demikian, media 3D Animasi pada materi asmaul-husna yang dikembangkan dinilai praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.[100]

Keefektifan media 3D Animasi pada materi asmaul-husna dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil analisis *N-Gain* yang menunjukkan nilai sebesar 0,6048 yang berada pada kategori sedang atau cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media 3D animasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara cukup efektif. Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil paparan Hake (1999) yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar yang dianalisis menggunakan *N-Gain* dapat menunjukkan efektivitas suatu metode atau media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.[101] Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Prastowo (2015) juga

---

Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 5 (2018). 16-21.

[99] Umi Khulsum, Yusak Hudiyono, and Endang Dwi Sulistyowati, "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA," *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 1, no. 1 (2018): 1–12.

[100] Selvi Sri Wahyuni, Hasbi Indra, and Wido Supraha, "Development of Ski Learning Media on the Khulafaur Rasyidin Theme for Class V MI Students," *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies* 8, no. 3 (2025): 33–64.

[101] Erna Risfaula Kusumawati, "Efektivitas Media Game Berbasis Scratch Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 1500–1507.

menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang disusun dengan baik dan secara sistematis dapat meningkatkan hasil belajar serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam.[102] Dengan demikian, media 3D animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Akidah akhlak pada peserta didik kelas V di MIN 11 Bireuen .

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[102] Ningsih and Albina, "Pengembangan Bahan Ajar Modul Dalam Pembelajaran Fikih." h.14-16.

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV mengenai pengembangan media video animasi 3D pada materi Asmaul-Husna (*Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan Al-Bā'iṡ) untuk siswa kelas V MIN 11 Bireuen yang dikembangkan melalui Model ADDIE, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

5.1.1 Tingkat validitas media video animasi 3D yang dikembangkan berada pada kategori sangat Valid, dengan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 91,78% berdasarkan penilaian tiga validator ahli, yaitu ahli materi sebesar 91%, ahli bahasa sebesar 89%, dan ahli media sebesar 95%. Perolehan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi ketepatan isi materi, kebahasaan, maupun kualitas desain visual dan audio, serta layak digunakan sebagai media pembelajaran.

5.1.2 Tingkat kepraktisan media video animasi 3D pada materi Asmaul-Husna untuk kelas V MIN 11 Bireuen berada pada kategori sangat praktis, dengan persentase sebesar 91,67% dan skor rata-rata 3,67 dari skor ideal 4,00. Tingkat kepraktisan ini tercermin dari aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan pembelajaran, kualitas konten/media, serta kebermanfaatan media bagi guru dan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak, sehingga media dinyatakan layak dan mudah diterapkan dalam konteks pembelajaran nyata di madrasah tanpa memerlukan pelatihan teknis khusus.

5.1.3. Penggunaan media video animasi 3D terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa kelas V

MIN 11 Bireuen terhadap materi *Al-Muḥyī*, *Al-Mumīt*, dan Al-Bā'iṡ. Sebelum menggunakan media, hanya 6 dari 23 peserta didik (26,09%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sebagian besar peserta didik (73,91%) belum tuntas. Setelah penggunaan media, hasil analisis *Normalized Gain (N-Gain)* menunjukkan nilai sebesar 0,6048 yang berada pada kategori sedang (cukup efektif), yang mengindikasikan bahwa media mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara bermakna terhadap konsep abstrak-metafisik yang sebelumnya sulit dipahami oleh siswa MIN 11 Bireuen.

Berdasarkan ketiga simpulan tersebut, dapat disimpulkan secara umum bahwa media video animasi 3D pada materi Asmaul-Husna *(Al-Muḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṡ)* yang dikembangkan melalui Model *ADDIE* dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah, sehingga tujuan penelitian untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa telah tercapai.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

Guru Akidah Akhlak disarankan untuk memanfaatkan media video animasi 3D ini secara optimal sebagai alternatif atau pelengkap metode ceramah, khususnya pada materi-materi yang bersifat abstrak-metafisik. Guru juga disarankan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran pendamping (misalnya diskusi reflektif atau lembar kerja pasca-tayang) agar

pemahaman siswa tidak berhenti pada level menonton, melainkan berlanjut pada internalisasi nilai keteladanan yang terkandung dalam materi Asmaul-Husna.

5.2.2 Bagi Siswa

Siswa disarankan memanfaatkan media ini secara mandiri di luar jam pelajaran untuk memperkuat pemahaman dan retensi materi, mengingat media bersifat adaptif dan dapat diakses berulang kali melalui perangkat pribadi (laptop) yang telah dimiliki oleh setiap siswa kelas V.

5.2.3 Bagi Madrasah/Sekolah

Pihak madrasah disarankan untuk memfasilitasi replikasi dan diseminasi media ini ke kelas paralel maupun ke madrasah lain di lingkungan Kantor Kementerian Agama Kabupaten Bireuen, serta mendorong guru-guru mata pelajaran lain untuk mengembangkan media animasi 3D sejenis pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya yang bersifat abstrak, guna memperkaya koleksi media pembelajaran berbasis teknologi di madrasah.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada pengembangan media 3D Animasi pada materi Asmaul-Husna *(Al-Muḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṡ)* untuk siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis 3D Animasi pada materi-materi lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji lebih lanjut pengaruh penggunaan media video atau audio visual terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis, pemahaman nilai-nilai islam, serta penguatan karakter siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

Al Habsyih, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran animasi 3 dimensi untuk peningkatan keterampilan sholat di SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu. Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora. http://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/204

Andini, I. R., Indra, N. Z., Ash-Shadiqin, H., Berutu, N. F., & Wismanto, W. (2024). Tauhid kepada Allah dan fondasi utama ajaran Islam dan pentingnya dalam kehidupan sehari-hari. Jurnal Faidatuna, 5(4), 16–23. https://doi.org/10.53958/ft.v5i4.608

Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran (Ed. revisi). Rajawali Pers.

Asmara, D. (2025). Pengembangan animasi 3D interaktif sebagai media visual untuk menggambarkan kehidupan mahasiswa menggunakan teknik bingkai demi bingkai. Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications, 4(3), 2230–2234. https://doi.org/10.59934/jaiea.v4i3.1140

Astuti, S. D., Saputri, D., & Sari, I. M. (2023). Pengembangan multimedia interaktif dengan model ADDIE dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik sekolah dasar. YASIN, 3(6). https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.1661

Ausubel, D. P. (2000). The nature of meaning and meaningful learning. Dalam The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view (hlm. 67–100). Kluwer Academic Publishers. https://doi.org/10.1007/978-94-015-9454-7_4

Azadi, G., Abdolmaleki, K., & Khoshnazar, S. K. K. (2024). Alam Barzakh dalam perspektif dalil naqli, 2(3), 239–250. https://doi.org/10.61838/iki.2.3.18

Bernadhed, B., & Bimantara, A. W. (2025). Concept art analysis and 2D animation of the history of "Karomah Syekh Jangkung

Landoh" using cel technique. https://doi.org/10.32503/jtecs.v5i2.7500

Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan media animasi 3D di SMA. Jurnal Teknologi Pendidikan. https://ojspanel.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/view/2854

Cahyani, N. P., & Eska, W. (2021). Pengembangan modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis saintifik pada materi iklan untuk siswa kelas V SDN 20 Talawi Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan. Jurnal Cerdas Proklamator, 9(1), 38–44.

Damayanti, U. R., & Mahbubi, M. (2025). Internalisasi nilai-nilai Asmaul Husna dalam pendidikan agama Islam untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar. Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan, 7(4), 610–623. https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i4.2526

Darmayanti, N., Manurung, K. S. B., Hasibuan, H., dkk. (2023). Pelaksanaan teori belajar bermakna David Ausubel dalam pembelajaran pendidikan matematika. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 5(1), 3409–3413.

Dewi, W. (2023). Penanaman akidah Islam sejak dini pada siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Al-Ihtirafiah. https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v3i01.1768

Farzai, A., & Layyinnati, I. (2025). Penerapan konsep pendidikan agama Islam menurut Imam Ghozali dalam meningkatkan keterampilan psikomotor siswa. Al Qalam, 19(5), 2638. https://doi.org/10.35931/aq.v19i5.4788

Fauzan, A., & Djunaidi, G. (2012). Metodologi penelitian kuantitatif. Ruzz Media.

Hadijah, S. (2023). Pengembangan media interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar. Pinisi Journal of Science & Technology.

Hanifah, U., Ekowati, D. W., & Aini, D. F. N. (2024). A systematic literature review of mathematics learning media and its contributions. Research and Development in Education (RaDEn), 4(1), 304–319. https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32145

Haningtyas, A. (2023). Analisis perkembangan animasi Indonesia dalam konteks animasi dunia. Profilm Jurnal Ilmiah. https://journal.sae.ac.id/index.php/ProFilm/article/view/21

Harahap, M. R., & Albina, M. (2025). Pentingnya penggunaan analisis kebutuhan belajar dalam memahami kemampuan dan kebutuhan pada pencapaian pembelajaran. QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora, 3(1), 318–325. https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.813

Hidayat, E. S. (2025). Pengembangan video animasi pada materi Salat 'Idayn kelas IV Madrasah Ibtidaiyah [Tesis].

Hidayat, R., dkk. (2022). Model pembelajaran advance organizer dalam meningkatkan hasil belajar. Jurnal Basicedu, 6(4), 6732–6738.

Ibnu Katsir. (1998). Tafsir al-Qur'an al-'Azhim. Dār al-Kutub al-'Ilmiyyah.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah. Kementerian Agama RI.

Kholis, N. (2023). Teori belajar perkembangan kognitif Lev Vygotsky dan implikasinya dalam pembelajaran, 4(2), 332–346. https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92

Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan bahan ajar menulis cerpen dengan media storyboard pada siswa kelas X SMA. Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 1(1), 1–12.

Krisnawati, N., & Asfahani, A. (2022). Penggunaan media aktual dalam pembelajaran Akidah Akhlak untuk kelas bawah

MI/SD. Basica, 2(1), 16–28. https://doi.org/10.37680/basica.v2i1.1617

Kusainun, N., & Berngacha, S. (2023). Memperkenalkan anak-anak kepada Allah: Mengembangkan semangat keagamaan di sekolah dasar melalui pengajaran tauhid di rumah. Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah dan Pesantren, 2(2), 52–61. https://doi.org/10.56741/pbpsp.v2i02.292

Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas media game berbasis Scratch pada pembelajaran IPA sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(2), 1500–1507.

Mardapi. (2008). Teknik penyusunan instrumen tes dan non tes. Mitra Cendikia Press.

Masrizal, M. (2023). Penerapan media pembelajaran augmented reality (AR) untuk meningkatkan pemahaman konsep pendidikan Islam bagi peserta didik. Tadbiruna, 3(1), 57–66. https://doi.org/10.51192/jurnalmanajemenpendidikanislam.v3i1.1399

Mastarifah, R. (2022). Pengembangan media video animasi menggunakan Powtoon pada materi haji dan umrah di kelas VIII Ponpes Tahfidz Al-Qur'an Al-Mumtaz Kota Solok [Tesis]. IAIN Batusangkar.

Matsania, S. M., & Makhful, M. (2022). Implementasi nilai-nilai akidah akhlak ibadah oleh guru PAI pada siswa kelas IX di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 9, 58–62. https://doi.org/10.30595/pssh.v9i.651

Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.

Mayer, R. E. (2014). Mengintegrasikan motivasi ke dalam pembelajaran multimedia. Learning and Instruction, 29, 171–173. https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.04.003

Mustofa, A. (2020). Telaah konsep nilai-nilai pendidikan Islam. Jurnal Ilmuna, 2(2), 233–254. https://doi.org/10.54437/ILMUNA.V2I2.203

Ningsih, & Albina, M. (t.t.). Pengembangan bahan ajar modul dalam pembelajaran Fikih (hlm. 14–16).

Nurlina, N., & Bahri, A. (2021). Teori belajar dan pembelajaran. CV. Berkah Utami.

Nurrita, T. (2020). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171–187.

Nuraisah, A., & Andini, A. F. (2023). Analisis bibliometrik menuju pengajaran dan pembelajaran berbasis animasi 3D untuk pengembangan. Jurnal Studi Interdisipliner Ilmu Pengetahuan Barat. https://doi.org/10.58812/wsis.v1i12.437

Pirmansah, D. A. S. (2025). Analisa strategis dalam proses generate image-to-video pada platform AI generatif untuk optimalisasi kualitas video. Journal of Information System Management. https://doi.org/10.24076/joism.2025v7i1.2131

Pratama, J., Sherina, S., & Simanjuntak, F. (2025). Stop-motion sinematik: Desain visual dan efek emosi. Jurnal Bahasa Rupa. https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v9i1.2002

Priyono, L. A., & Purwacandra, P. P. (2020). Penerapan prinsip animasi dalam penciptaan animasi 3D "Kepiting". Journal of Animation and Games Studies. https://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/3854

Rahmat, A., Rozi, F., Widat, F., & Kulsum, U. (2023). Faith character education: Pendidikan karakter berbasis iman: Penguatan moral anak pada fase laten. Jurnal PGPAUD Tambusai. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4089

Rasiwan, dkk. (2023). Learning media development based on 3D animation videos in courses mechanics technique. International Research Journal of Engineering, IT and Scientific Research, 9(2), 47–56. https://doi.org/10.21744/irjeis.v9n2.2274

Rizal, M., & Butsiarah, B. (2021). Perancangan animasi motion graphic sebagai media promosi STMIK AKBA. Journal of

Information System Management, 3(2). https://doi.org/10.24076/joism.2021v3i2.514

Rockyane, I. S., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash dalam pembelajaran menulis cerita siswa kelas IV SD. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(5), 16–21.

Royani, R., Lubis, A., & Helmi, T. (2023). Konsep pendidikan Imam Al-Ghazali dan relevansinya dengan sistem pendidikan karakter di Indonesia. Baitul Hikmah: Jurnal Ilmiah Keislaman, 1(1), 39–51. https://doi.org/10.46781/baitul_hikmah.v1i1.750

Salamuddin, S., & Dalimunthe, P. (2022). Implementation of tawhid education at state Madrasah Ibtidaiyah in Medan. Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 14(4), 6081–6090. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2486

Sanghvi, P. (2020). Piaget's theory of cognitive development: A review, 7(2), 90–96. https://doi.org/10.30877/IJMH.7.2.2020.90-96

Saputra, D., & Chaedoni, M. (2022). Teori kognitif pembelajaran berbasis multimedia menggunakan teknik animasi. Journal of Multimedia Trend and Technology, 1(1), 36–42. https://doi.org/10.35671/jmtt.v1i1.13

Saragih, M. (2022). Theory of cognitive development by Jean Piaget. Journal of Applied Linguistics, 2(2), 55–60. https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79

Sarassati, R., Amrullah, A., & Saipullah, A. (2018). Media video animasi 3D sebagai salah satu pembelajaran. CICES (Cyberpreneurship Innovative and Creative Exact and Social Science), 4(1), 113–124. https://doi.org/10.33050/cices.v4i1.482

Sari, C. A. (2023). Membangun media pembelajaran animasi 3D dengan Plotagon untuk guru SMA-SMK. Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer (JNPMIK).

http://abdimasku.lppm.dinus.ac.id/index.php/JNPMIK/article/view/1579

Sari, N. K., Naba, D. M., & Arifendi, R. F. (2025). Inovasi pembelajaran pecahan: Pengembangan dan efektivitas modul ajar interaktif berbasis Canva untuk siswa sekolah dasar. SJME (Supremum Journal of Mathematics Education), 9(2), 65–75.

Sari, W. W., Alrasi, F., Marlena, R., Astirani, P., & Kaputra, S. (2023). Media pembelajaran dalam perspektif pendidikan Islam. https://doi.org/10.24036/tazakka.v1i02.15

Shihab, M. Q. (2014). Menyingkap tabir Ilahi: Asmaul Husna dalam perspektif Al-Qur'an. Lentera Hati.

Shuhari, M. H., & Hamat, M. F. (2014). Al-Maqsad al-Asna sebagai sebuah karya akidah al-Ghazali. Afkar: Jurnal Akidah dan Pemikiran Islam, 15(1), 1–44.

Sidik, F. (2020). Actualizing Jean Piaget's theory of cognitive development in learning, 4(6), 1106–1111. https://doi.org/10.33578/PJR.V4I6.8055

Siswati. (2022). Pengembangan media berbasis video animasi infografis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPS [Tesis].

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2012). Instructional technology and media for learning (10th ed.). Pearson.

Sudarma, M. (2021). Asmaul Husna (Jilid 4). Genius Publishing.

Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sukmawati. (t.t.). Pengembangan media video animasi dalam materi praktek ibadah sholat pada mata pelajaran Fikih di MTsN 4 Bulukumba [Tesis]. UIN Alauddin Makassar.

Sumardianto, E., Azizah, A., & Dahliana, Y. (2024). Essence of life in As-Sa'di tafsir: A multidimensional analysis of Al-Hayah

in the Qur'an. Communications in Humanities and Social Sciences, 4(2), 66–71. https://doi.org/10.21924/chss.4.2.2024.80

Sunarmi, T., & Jaedun, A. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran patiseri untuk siswa tingkat XI SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi, 5(1), 132–144. https://doi.org/10.21831/jpv.v5i1.6080

Supriadi, U., & Fahrudin, F. (2019). Membangun iman anak-anak melalui model pembelajaran kisah Qur'ani di sekolah menengah pertama. Atlantis Press, 189–192. https://doi.org/10.2991/ISSEH-18.2019.43

Suryadi, A., Damopolii, M., & Rahman, U. (2022). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran PAI di madrasah: Teori dan implementasinya. CV Jejak (Jejak Publisher).

Susiba, S. (2019). Pendidikan akidah bagi anak usia dini. Jurnal Potensia, 4(2), 155–168. https://doi.org/10.24014/POTENSIA.V4I2.5871

Syagif, A. (2024). Teori beban kognitif John Sweller dan implikasinya dalam pembelajaran Bahasa Arab pada jenjang pendidikan dasar. Fashluna. Prodi PGMI STIT Sunan Giri Bima.

Syahputra, R. B., & Deslianti, D. (2021). Pembuatan video animasi 3D Kantor Gubernur Provinsi Bengkulu. Jurnal Rekursif.

Tabroni, I., Farihatunnisa, I., Fatimah, N. S., Idris, M., & Sari, R. P. (2022). Education media in the perspective of Islamic education. Jurnal Riset Rumpun Agama dan Filsafat, 1(1), 1–5. https://doi.org/10.55606/jurrafi.v1i1.1

Tafonao, A. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103–114.

Taufiq, W., Santoso, D. R., & Susilo, J. (2022). Using whiteboard animation to create digital learning materials: Pengembangan materi pembelajaran digital menggunakan

whiteboard animation. Procedia of Social Sciences and Humanities. https://doi.org/10.21070/pssh.v3i.349

Vygotsky sociocultural theory of child development: More knowledgeable other (MKO) and the zone of proximal development (ZPD). (2023). https://doi.org/10.13140/rg.2.2.35985.40804

Wahyuni, S. S., Indra, H., & Supraha, W. (2025). Development of SKI learning media on the Khulafaur Rasyidin theme for class V MI students. Al-Afkar, Journal for Islamic Studies, 8(3), 33–64.

Walangadi, & Pratama. (2020). Meningkatkan pemahaman belajar siswa menggunakan media video animasi 2D. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan. https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/278

Waspada, I., & Dahlan, D. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi di lingkungan belajar abad 21. Jurnal Sosial Humaniora Sigli, 6(1), 183–189. https://doi.org/10.47647/jsh.v6i1.1499

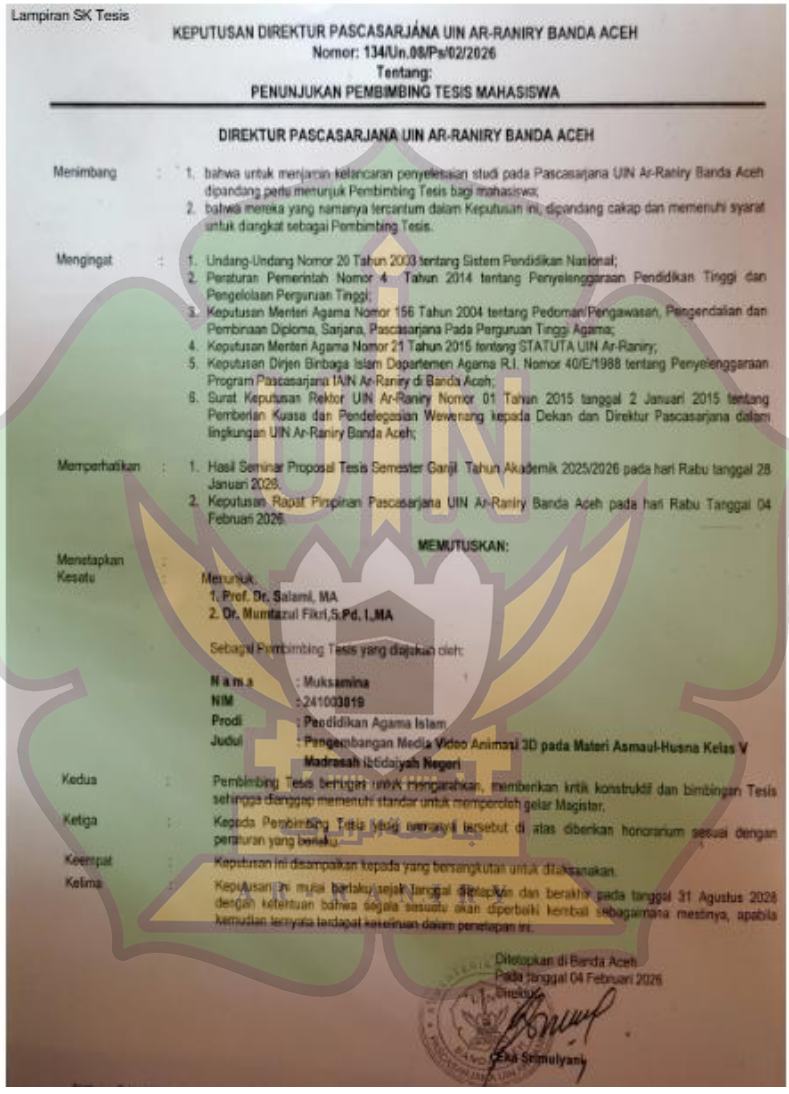
Wildan, W. N., & Herdiana, D. (2024). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pembelajaran, 1(1), 270–277. https://doi.org/10.65353/7ccg8x35

Yunita Gibon. (2024). Pengembangan media animasi untuk meningkatkan hafalan Asmaul Husna peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak di MIN 2 Padangsidimpuan [Tesis].

Zunidar, Aqila, Z., Salim, S., & Fitrah, N. (2026). Analisis cognitive theory of multimedia learning oleh Mayer dalam pengembangan media pembelajaran digital. AMI, 4(1), 84–86. https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami/article/view/5671

AR-RANIRY

DAFTAR LAMPIRAN



Lampiran SK Tesis

KEPUTUSAN DIREKTUR PASCASARJANA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: 134/Un.08/Ps/02/2026
Tentang:
PENUNJUKAN PEMBIMBING TESIS MAHASISWA

DIREKTUR PASCASARJANA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :
1. bahwa untuk menjamin kelancaran penyelesaian studi pada Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh dipandang perlu menunjuk Pembimbing Tesis bagi mahasiswa;
2. bahwa mereka yang namanya tercantum dalam Keputusan ini, dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai Pembimbing Tesis.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3. Keputusan Menteri Agama Nomor 156 Tahun 2004 tentang Pedoman Pengawasan, Pengendalian dan Pembinaan Diploma, Sarjana, Pascasarjana Pada Perguruan Tinggi Agama;
4. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015 tentang STATUTA UIN Ar-Raniry;
5. Keputusan Dirjen Binbaga Islam Departemen Agama R.I. Nomor 40/E/1988 tentang Penyelenggaraan Program Pascasarjana IAIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015 tanggal 2 Januari 2015 tentang Pemberian Kuasa dan Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana dalam lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan :
1. Hasil Seminar Proposal Tesis Semester Ganjil Tahun Akademik 2025/2026 pada hari Rabu tanggal 28 Januari 2026.
2. Keputusan Rapat Pimpinan Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Rabu Tanggal 04 Februari 2026.

MEMUTUSKAN:

Menetapkan :
Kesatu :
Menunjuk:
1. Prof. Dr. Salami, MA
2. Dr. Mumtazul Fikri,S.Pd. I.,MA

Sebagai Pembimbing Tesis yang diajukan oleh:

N a m a : Muksamina
NIM : 241003819
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Video Animasi 3D pada Materi Asmaul-Husna Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri

Kedua : Pembimbing Tesis bertugas untuk mengarahkan, memberikan kritik konstruktif dan bimbingan Tesis sehingga dianggap memenuhi standar untuk memperoleh gelar Magister.

Ketiga : Kepada Pembimbing Tesis yang namanya tersebut di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Keempat : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Kelima : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berakhir pada tanggal 31 Agustus 2026 dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh
Pada tanggal 04 Februari 2026
Direktur,

Cut Sri Mulyani

Lampiran keterangan telah melakukan penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BIREUEN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 11 BIREUEN
Jl. Bireuen – Lancok Desa Cot Baben
email : min11bireuen@gmail.com

SURAT KETERANGAN
NOMOR : B- 112 / Mi.01.12.11/ PP.00.1/ 5/ 2026

Berdasarkan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Linmas Nomor 070/153/ Ban.KBPM.2019 Tanggal 19 September 2019 tentang Izin Mengadakan Penelitian, maka Kepala Madrasah Ibtidaiyah 11 Bireuen (MIN 11 Bireuen) dengan ini menerangkan mahasiswa dibahwa ini :

Nama : MUKSALMINA, S.Pd
NIM : 241003019
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : Magister (S2)

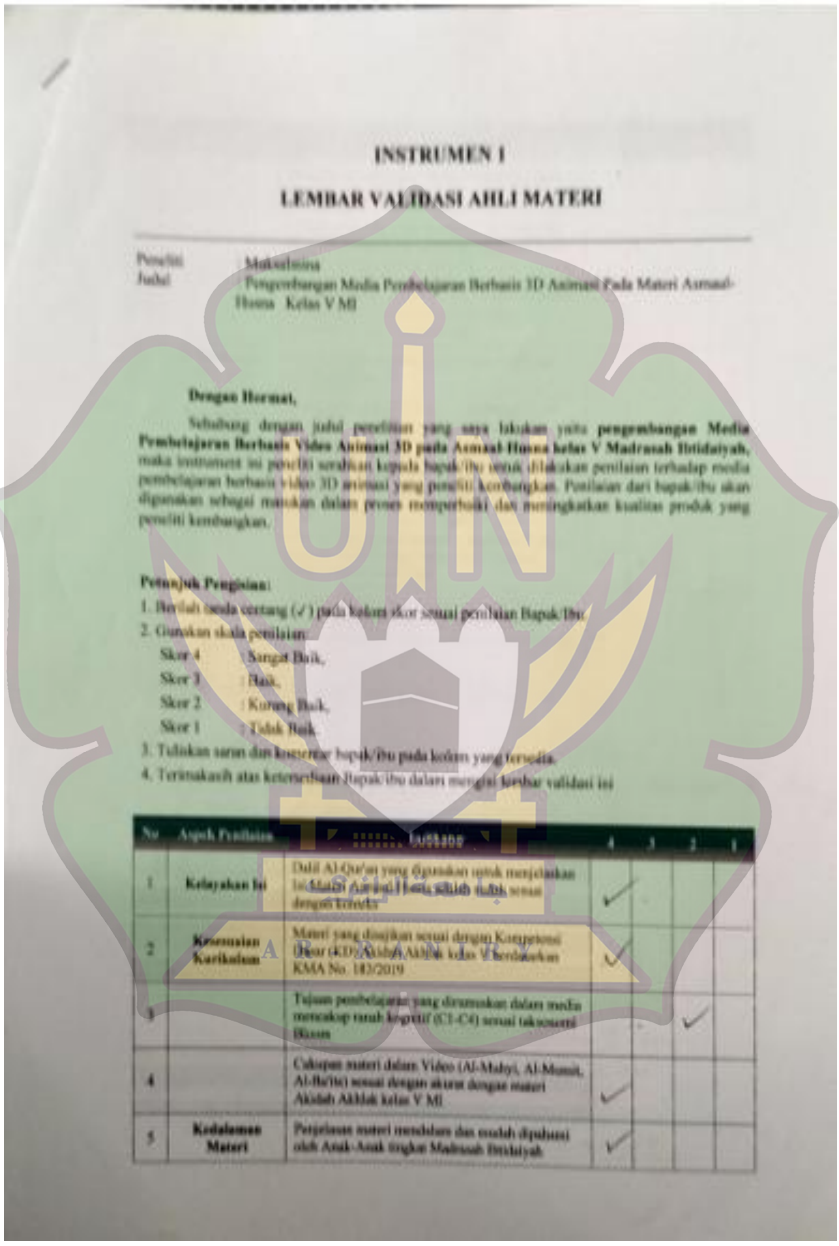
Benar telah mengadakan penelitian di MIN 11 Bireuen pada tanggal 09 Mei 2026 guna melengkapi data pada Penyusunan Tesis. yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 3D Pada Materi Asmaul-Husna Kelas V Madrasah Ibtidaiyah".**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bireuen, 11 Mei 2026
Kepala Madrasah

RUSAIAH, S.Pd
Nip. 196804121994032001

Lampiran Validasi Ahli Materi



INSTRUMEN 1

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti : Muksalmina
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Animasi Pada Materi Asmaul-Husna Kelas V MI

Dengan Hormat,

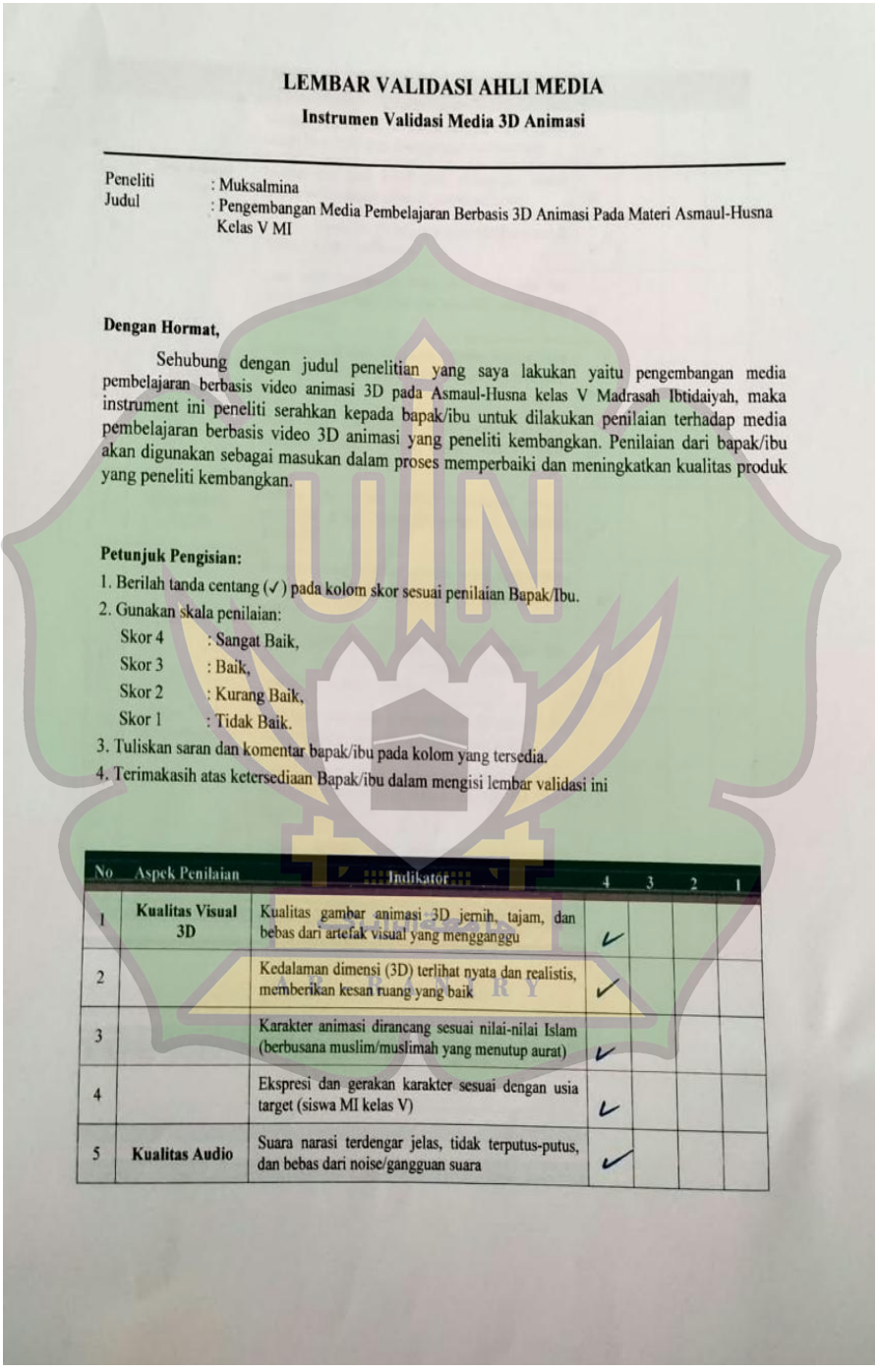
Sehubung dengan judul penelitian yang saya lakukan yaitu **pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 3D pada Asmaul Husna kelas V Madrasah Ibtidaiyah,** maka instrument ini peneliti serahkan kepada bapak/ibu untuk dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis video 3D animasi yang peneliti kembangkan. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai masukan dalam proses memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang peneliti kembangkan.

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai penilaian Bapak/Ibu.
2. Gunakan skala penilaian:
   Skor 4 : Sangat Baik,
   Skor 3 : Baik,
   Skor 2 : Kurang Baik,
   Skor 1 : Tidak Baik
3. Tuliskan saran dan komentar bapak/ibu pada kolom yang tersedia.
4. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/ibu dalam mengisi lembar validasi ini

No	Aspek Penilaian	[illegible]	4	3	2	1
1	**Kelayakan Isi**	Dalil Al-Qur'an yang digunakan untuk menjelaskan [illegible] sesuai dengan konten	✓			
2	**Kesesuaian Kurikulum**	Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) Akidah Akhlak kelas V berdasarkan KMA No. 183/2019	✓			
3		Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam media mencakup ranah kognitif (C1-C6) sesuai taksonomi Bloom			✓	
4		Cakupan materi dalam Video (Al-Mahyi, Al-Mumit, Al-Ba'its) sesuai dengan akurat dengan materi Akidah Akhlak kelas V MI	✓			
5	**Kedalaman Materi**	Penjelasan materi mendalam dan mudah dipahami oleh Anak-Anak tingkat Madrasah Ibtidaiyah	✓			

Lampiran Ahli Media



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Instrumen Validasi Media 3D Animasi

Peneliti : Muksalmina
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Animasi Pada Materi Asmaul-Husna Kelas V MI

Dengan Hormat,

Sehubung dengan judul penelitian yang saya lakukan yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi 3D pada Asmaul-Husna kelas V Madrasah Ibtidaiyah, maka instrument ini peneliti serahkan kepada bapak/ibu untuk dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis video 3D animasi yang peneliti kembangkan. Penilaian dari bapak/ibu akan digunakan sebagai masukan dalam proses memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang peneliti kembangkan.

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai penilaian Bapak/Ibu.
2. Gunakan skala penilaian:
   - Skor 4 : Sangat Baik,
   - Skor 3 : Baik,
   - Skor 2 : Kurang Baik,
   - Skor 1 : Tidak Baik.
3. Tuliskan saran dan komentar bapak/ibu pada kolom yang tersedia.
4. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/ibu dalam mengisi lembar validasi ini

No	Aspek Penilaian	Indikator	4	3	2	1
1	**Kualitas Visual 3D**	Kualitas gambar animasi 3D jernih, tajam, dan bebas dari artefak visual yang mengganggu	✓			
2		Kedalaman dimensi (3D) terlihat nyata dan realistis, memberikan kesan ruang yang baik	✓			
3		Karakter animasi dirancang sesuai nilai-nilai Islam (berbusana muslim/muslimah yang menutup aurat)	✓			
4		Ekspresi dan gerakan karakter sesuai dengan usia target (siswa MI kelas V)	✓			
5	**Kualitas Audio**	Suara narasi terdengar jelas, tidak terputus-putus, dan bebas dari noise/gangguan suara	✓			

No	Aspek Penilaian	Indikator	4	3	2	1
6		Volume musik latar seimbang dengan narasi (tidak terlalu keras sehingga mengganggu pemahaman)	✓			
7	**Keterbacaan Teks**	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca ketika ditayangkan di proyektor kelas	✓			
8		Kontras warna antara teks dan latar belakang sudah optimal untuk keterbacaan	✓			
9		Teks Arab berharakat (teks dalil Al-Qur'an dan nama Allah) terbaca jelas dan memiliki ukuran yang proporsional	✓			
10	**Segmentasi konten**	Pembagian konten ke dalam segmen-segmen yang jelas memudahkan guru untuk mengontrol penyajian materi	✓			
11		Durasi total video (10-20 menit) sesuai dan tidak melebihi batas waktu yang efektif untuk pembelajaran anak MI	✓			
12	**Aksesibilitas Teknis**	Format file video (MP4) kompatibel dengan perangkat yang umum digunakan di Madrasah Ibtidaiyah	✓			
13		Resolusi video (1080p) optimal untuk ditayangkan melalui proyektor LCD tanpa kehilangan kualitas gambar	✓			
14		Video dapat diputar dengan lancar dengan atau tanpa memerlukan koneksi internet saat pembelajaran berlangsung	✓			
15	**Daya Tarik (Attractiveness)**	Estetika keseluruhan video animasi 3D menarik dan sesuai dengan selera visual siswa kelas V MI	✓			
16		Kreativitas visualisasi konsep keimanan (kehidupan, kematian, kebangkitan) dalam animasi 3D sudah kreatif dan inovatif	✓			
17		Media animasi 3D berpotensi meningkatkan engagement dan motivasi belajar siswa pada materi Asmaul-Husna	✓			
18		Cerita dalam Animasi tergolong menarik	✓			

Keterangan: 4=Sangat Baik, 3=Baik, 2=Kurang Baik, 1=Tidak Baik

Saran dan Komentar: Lagak disempurnakan

Lembar Validasi Ahli Bahasa

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI BAHASA

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu di mohonkan untuk dapat memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan aspek penilaian yang telah termuat dalam lembar validasi ini.
2. Jawaban dapat diberikan dalam kolom jawaban yang diberikan dengan memberi tanda checklist (√).
3. Kriteria pada penilaian adalah sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), sangat setuju (SS).
4. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan saran terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Saran Bapak/Ibu akan sangat membantu untuk perbaikan media pembelajaran ini.

B. Tabel Aspek Penilaian Validasi

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
A.	**Lugas**				
1	Ketepatan struktur kalimat.				√
2	Keefektifan kalimat.				√
3	Kebakuan istilah.				√
B.	**Komunikatif**				
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi.				√
5	Kemampuan memotivasi.				√
C.	**Dialogis dan Interaktif**				
6	Kemampuan mendorong berpikir kritis.				√
7	Kemampuan mendorong kreativitas.				√
D.	**Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik**				
8	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual.				√
9	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional.				√
E.	**Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa**				
10	Ketepatan tata bahasa.				√
11	Ketepatan ejaan.				√

C. Saran Perbaikan

1. Perhatikan penggunaan tanda baca pada beberapa bagian.
2. Perbaiki penulisan kata yang masih terdapat kesalahan ejaan.
3. Beberapa kalimat dapat disederhanakan agar lebih komunikatif bagi peserta didik.

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran ini dinyatakan :

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

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Banda Aceh, 23 Mei 2026

Validator Ahli Bahasa

Tarmizi, M.Pd

Lampiran Instrumen Pre-Post Test

INSTRUMEN TES PILIHAN GANDA

Materi Asmaul Husna: *Al-Muhyi, Al-Mumit, dan Al-Ba'its* — Kelas V Madrasah Ibtidaiyah

A. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pencapaian materi Al-Muhyi, Al-Mumit, dan Al-Ba'its, yang diintegrasikan dengan alur cerita video animasi 3D "Kisah Aiman", serta disusun berjenjang mengikuti empat level kognitif Taksonomi Bloom (C1–C4).

No	Indikator	Level Kognitif	No. Soal Awal	Keterangan
1	Menjelaskan arti Al-Muhyi, Al-Mumit, AlBa'its	C1	1, 2, 3	Lihat Tabel 2
2	Menyebutkan kedudukan Asmaul Husna dan rukun iman terkait	C1	4, 7, 17	Lihat Tabel 2
3	Mengidentifikasi peristiwa dalam video yang berkaitan dengan Al-Muhyi/Al-Mumit/Al-Ba'its	C2	5, 6, 8, 20	Lihat Tabel 2
4	Menjelaskan alur cerita dan sebab perubahan sikap tokoh utama	C2	12, 15, 18	Lihat Tabel 2
5	Menerapkan sikap syukur, tanggung jawab, dan tawakal dalam kehidupan sehari-hari	C3	9, 10, 11, 19, 23	Lihat Tabel 2
6	Mengingat tokoh dan alur cerita video animasi	C1	14, 21	Lihat Tabel 2

7	Menganalisis hikmah dan keterkaitan antar-sifat Allah dalam cerita	C4	13, 16, 22	Lihat Tabel 2

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Rekapitulasi sebaran soal berdasarkan level kognitif dari 23 butir soal awal adalah sebagai berikut:

Level Kognitif	Jumlah Butir (dari 23)	Nomor Butir
Mengingat (C1)	8	1, 2, 3, 4, 7*, 14*, 17, 21*
Memahami (C2)	7	5, 6, 8, 12, 15, 18, 20
Menerapkan (C3)	5	9, 10, 11, 19, 23
Menganalisis (C4)	3	13, 16, 22

Tabel 2. Rekapitulasi Sebaran Level Kognitif (= butir dinyatakan tidak valid)*

B. Instrumen Awal (23 Butir Soal)

Berikut disajikan 23 butir soal pilihan ganda yang telah diujicobakan *(tryout)* dan diuji validitasnya. Butir bertanda "[TIDAK VALID]" adalah butir yang digugurkan berdasarkan hasil uji validitas Product Moment (lihat dokumen "Uji Validitas Instrumen").

1. Arti dari Al-Muhyi adalah... *(Mengingat (C1))*

A. Maha Pengasih
B. Maha Menghidupkan
C. Maha Pengampun D. Maha Adil

Kunci Jawaban: B

2. Arti dari Al-Mumit adalah... *(Mengingat (C1))*

A. Maha Melihat
B. Maha Mendengar
C. Maha Mematikan D. Maha Kuat

Kunci Jawaban: C

3. Arti dari Al-Ba'its adalah... *(Mengingat (C1))*

A. Maha Pemberi Rezeki
B. Maha Membangkitkan
C. Maha Menciptakan D. Maha Pengasih ***Kunci Jawaban: B***

4. Al-Muhyi, Al-Mumit, dan Al-Ba'its termasuk ke dalam... *(Mengingat (C1))*

A. Rukun Islam
B. Asmaul Husna
C. Rukun Iman
D. Nama malaikat

Kunci Jawaban: B

5. Dalam video "Animasi 3D", peristiwa kecelakaan pesawat yang dialami ibu Aiman berkaitan erat dengan sifat Allah... *(Memahami (C2))*

A. Al-Muhyi
B. Al-Mumit
C. Al-Ba'its
D. Ar-Rahman

Kunci Jawaban: B

6. Ketika 99 Orang penumpang pesawat dinyatakan meninggal oleh manager pesawat, hal ini menunjukkan kekuasaan Allah sebagai... *(Memahami (C2))*

A. Al-Ba'its
B. Al-Muhyi
C. Al-Mumit D. Al-'Alim

Kunci Jawaban: C

7. Nama-nama Allah yang baik dan berjumlah 99 disebut...

(Mengingat (C1)) **[TIDAK VALID – digugurkan]**

A. Rukun Iman
B. Asmaul Husna
C. Sifat Wajib D. Mukjizat

Kunci Jawaban: B

8. Saat ibu Aiman siuman dari koma setelah beberapa hari dirawat, peristiwa ini mencerminkan

sifat Allah yaitu... *(Memahami (C2))*

A. Al-Mumit
B. Al-Muhyi
C. Al-Ba'its
D. Al-Ghafur

Kunci Jawaban: C

9. Sikap yang mencerminkan keyakinan terhadap Al-Muhyi dalam kehidupan sehari-hari adalah...
(Menerapkan (C3))

A. Malas belajar dan membuang waktu
B. Bersyukur dan menjaga nikmat hidup
C. Menunda-nunda ibadah
D. Boros menggunakan waktu

Kunci Jawaban: B

10. Setelah menyadari kekuasaan Allah Al-Mumit, sikap yang seharusnya dimiliki seorang siswa adalah... *(Menerapkan (C3))*

A. Bermalas-malasan
B. Mempersiapkan diri dengan amal saleh
C. Tidak peduli pada ibadah
D. Menyombongkan diri

Kunci Jawaban: B

11. Contoh perilaku yang mencerminkan keyakinan terhadap Al-Ba'its adalah... *(Menerapkan (C3))*

A. Berbuat curang karena merasa tidak ada yang tahu
B. Berbuat baik karena yakin akan dimintai pertanggungjawaban
C. Meremehkan ibadah
D. Tidak peduli pada kehidupan akhirat ***Kunci Jawaban: B***

12. Dalam cerita, Aiman mulai berubah menjadi anak yang rajin beribadah. Perubahan ini terjadi karena... *(Memahami (C2))*

A. Dipaksa oleh ayahnya
B. Ingin dipuji teman-temannya
C. Menyadari kekuasaan Allah atas hidup ibunya
D. Disuruh oleh gurunya

Kunci Jawaban: C

13. Perubahan sikap Aiman dari malas menjadi rajin beribadah menunjukkan bahwa... *(Menganalisis (C4))*

A. Musibah selalu berakhir buruk bagi manusia
B. Kesadaran terhadap Al-Mumit dan Al-Ba'its dapat mendorong seseorang memperbaiki diri
C. Ibadah hanya penting ketika sedang sedih
D. Sepeda baru adalah tujuan utama hidup ***Kunci Jawaban: B***

14. Sebelum berhasil meraih ranking 2, nilai Aiman di sekolah termasuk... *(Mengingat (C1))* **[TIDAK VALID – digugurkan]**

A. Tertinggi di kelas
B. Sedang-sedang saja
C. Terendah di kelas D. Sempurna

Kunci Jawaban: C

15. Janji ibu kepada Aiman apabila berhasil meraih ranking 2 di kelas adalah... *(Memahami (C2))*

A. Uang jajan tambahan
B. Sepeda baru
C. Liburan ke luar kota
D. Gawai baru

Kunci Jawaban: B

16. Hikmah utama yang dapat diambil dari keseluruhan kisah Aiman adalah... *(Menganalisis (C4))*

A. Sepeda lebih penting daripada ibadah
B. Musibah adalah akhir dari segalanya

C. Kehidupan, kematian, dan kebangkitan sepenuhnya kuasa Allah, sehingga manusia harus bersyukur dan bertanggung jawab

D. Nilai sekolah menentukan segalanya dalam hidup ***Kunci Jawaban: C***

17. Iman kepada hari akhir termasuk rukun iman yang ke... *(Mengingat (C1))*

A. 3
B. 4
C. 5
D. 6

Kunci Jawaban: C

18. Kaitan antara Al-Ba'its dengan iman kepada hari akhir adalah... *(Memahami (C2))*

A. Tidak ada kaitan sama sekali

B. Al-Ba'its menegaskan bahwa manusia akan dibangkitkan pada hari kiamat C. Al-Ba'its hanya berlaku selama di dunia

D. Al-Ba'its berarti mematikan makhluk ***Kunci Jawaban: B***

19. Ketika mendengar kabar orang yang disayangi sedang sakit keras, sikap yang mencerminkan iman kepada Al-Muhyi dan Al-Mumit adalah... *(Menerapkan (C3))*

A. Panik dan putus asa
B. Berdoa, tetap berikhtiar, dan bertawakal kepada Allah
C. Menyalahkan takdir
D. Diam saja tanpa berbuat apa-apa ***Kunci Jawaban: B***

20. Aiman merasa sangat terpukul saat mendengar kabar kecelakaan yang dialami ibunya.

Perasaan ini muncul karena Aiman mulai menyadari bahwa...
(Memahami (C2))

A. Ibunya akan segera memberi sepeda
B. Hidup dan mati sepenuhnya berada di tangan Allah
C. Ia akan mendapat libur sekolah
D. Ayahnya akan marah kembali

Kunci Jawaban: B

21. Tokoh utama dalam video animasi 3D yang digunakan pada pembelajaran ini bernama...
(Mengingat (C1)) **[TIDAK VALID – digugurkan]**

A. Ahmad
B. Aiman
C. Fahri
D. Rizki

Kunci Jawaban: B

22. Jika dibandingkan, hubungan antara sifat Al-Muhyi dan Al-Mumit adalah... *(Menganalisis (C4))*

A. Keduanya berasal dari kekuatan manusia semata
B. Satu tentang kehidupan dan satu tentang kematian, namun keduanya sama-sama bukti kekuasaan mutlak Allah
C. Tidak memiliki hubungan sama sekali
D. Al-Mumit jauh lebih penting daripada Al-Muhyi ***Kunci Jawaban: B***

23. Setelah mempelajari makna Al-Muhyi, Al-Mumit, dan Al-Ba'its, sikap yang tepat diterapkan siswa kelas V dalam kehidupan sehari-hari adalah... *(Menerapkan (C3))*

A. Bersyukur, rajin beribadah, dan senantiasa berbuat baik
B. Menunda-nunda kebaikan
C. Tidak peduli dengan waktu yang dimiliki
D. Hanya mementingkan nilai sekolah semata

Kunci Jawaban: A

C. Instrumen Final (20 Butir Soal Valid)

Berikut adalah 20 butir soal valid (setelah butir nomor 7, 14, dan 21 pada instrumen awal digugurkan), yang telah dinomori ulang dan digunakan sebagai instrumen pretest dan posttest dalam penelitian ini.

1. Arti dari Al-Muhyi adalah... *(Mengingat (C1))*

A. Maha Pengasih
B. Maha Menghidupkan
C. Maha Pengampun D. Maha Adil

Kunci Jawaban: B

2. Arti dari Al-Mumit adalah... *(Mengingat (C1))*

A. Maha Melihat
B. Maha Mendengar
C. Maha Mematikan D. Maha Kuat

Kunci Jawaban: C

3. Arti dari Al-Ba'its adalah... *(Mengingat (C1))*

A. Maha Pemberi Rezeki
B. Maha Membangkitkan
C. Maha Menciptakan D. Maha Pengasih ***Kunci Jawaban: B***

4. Al-Muhyi, Al-Mumit, dan Al-Ba'its termasuk ke dalam... *(Mengingat (C1))*

A. Rukun Islam
B. Asmaul Husna
C. Rukun Iman
D. Nama malaikat

Kunci Jawaban: B

5. Dalam video "Kisah Aiman", peristiwa kecelakaan pesawat yang dialami ibu Aiman berkaitan erat dengan sifat Allah... *(Memahami (C2))*

A. Al-Muhyi
B. Al-Mumit
C. Al-Ba'its
D. Ar-Rahman

Kunci Jawaban: B

6. Ketika ibu Aiman dinyatakan selamat oleh dokter meski dalam kondisi kritis, hal ini menunjukkan kekuasaan Allah sebagai... *(Memahami (C2))*

A. Al-Ba'its
B. Al-Muhyi
C. Al-Mumit D. Al-'Alim

Kunci Jawaban: B

7. Saat ibu Aiman siuman dari koma setelah beberapa hari dirawat, peristiwa ini mencerminkan

sifat Allah yaitu... *(Memahami (C2))*

A. Al-Mumit
B. Al-Muhyi
C. Al-Ba'its
D. Al-Ghafur

Kunci Jawaban: C

8. Sikap yang mencerminkan keyakinan terhadap Al-Muhyi dalam kehidupan sehari-hari adalah...
(Menerapkan (C3))

A. Malas belajar dan membuang waktu
B. Bersyukur dan menjaga nikmat hidup
C. Menunda-nunda ibadah
D. Boros menggunakan waktu

Kunci Jawaban: B

9. Setelah menyadari kekuasaan Allah Al-Mumit, sikap yang seharusnya dimiliki seorang siswa adalah... *(Menerapkan (C3))*

A. Bermalas-malasan
B. Mempersiapkan diri dengan amal saleh
C. Tidak peduli pada ibadah
D. Menyombongkan diri

Kunci Jawaban: B

10. Contoh perilaku yang mencerminkan keyakinan terhadap Al-Ba'its adalah... *(Menerapkan (C3))*

A. Berbuat curang karena merasa tidak ada yang tahu
B. Berbuat baik karena yakin akan dimintai pertanggungjawaban
C. Meremehkan ibadah
D. Tidak peduli pada kehidupan akhirat ***Kunci Jawaban: B***

11. Dalam cerita, Aiman mulai berubah menjadi anak yang rajin beribadah. Perubahan ini terjadi karena... *(Memahami (C2))*

A. Dipaksa oleh ayahnya
B. Ingin dipuji teman-temannya
C. Menyadari kekuasaan Allah atas hidup ibunya
D. Disuruh oleh gurunya

Kunci Jawaban: C

12. Perubahan sikap Aiman dari malas menjadi rajin beribadah menunjukkan bahwa... *(Menganalisis (C4))*

A. Musibah selalu berakhir buruk bagi manusia
B. Kesadaran terhadap Al-Mumit dan Al-Ba'its dapat mendorong seseorang memperbaiki diri
C. Ibadah hanya penting ketika sedang sedih
D. Sepeda baru adalah tujuan utama hidup ***Kunci Jawaban: B***

13. Janji ibu kepada Aiman apabila berhasil meraih ranking 2 di kelas adalah... *(Memahami (C2))*

A. Uang jajan tambahan
B. Sepeda baru
C. Liburan ke luar kota
D. Gawai baru

Kunci Jawaban: B

14. Hikmah utama yang dapat diambil dari keseluruhan kisah Aiman adalah... *(Menganalisis (C4))*

A. Sepeda lebih penting daripada ibadah
B. Musibah adalah akhir dari segalanya

C. Kehidupan, kematian, dan kebangkitan sepenuhnya kuasa Allah, sehingga manusia harus bersyukur dan bertanggung jawab
D. Nilai sekolah menentukan segalanya dalam hidup ***Kunci Jawaban: C***

15. Iman kepada hari akhir termasuk rukun iman yang ke... *(Mengingat (C1))*

A. 3
B. 4
C. 5
D. 6

Kunci Jawaban: C

16. Kaitan antara Al-Ba'its dengan iman kepada hari akhir adalah... *(Memahami (C2))*

A. Tidak ada kaitan sama sekali
B. Al-Ba'its menegaskan bahwa manusia akan dibangkitkan pada hari kiamat
C. Al-Ba'its hanya berlaku selama di dunia
D. Al-Ba'its berarti mematikan makhluk ***Kunci Jawaban: B***

17. Ketika mendengar kabar orang yang disayangi sedang sakit keras, sikap yang mencerminkan iman kepada Al-Muhyi dan Al-Mumit adalah... *(Menerapkan (C3))*

A. Panik dan putus asa
B. Berdoa, tetap berikhtiar, dan bertawakal kepada Allah
C. Menyalahkan takdir
D. Diam saja tanpa berbuat apa-apa

Kunci Jawaban: B

18. Aiman merasa sangat terpukul saat mendengar kabar kecelakaan yang dialami ibunya.

Perasaan ini muncul karena Aiman mulai menyadari bahwa... *(Memahami (C2))*

A. Ibunya akan segera memberi sepeda

B. Hidup dan mati sepenuhnya berada di tangan Allah
C. Ia akan mendapat libur sekolah
D. Ayahnya akan marah kembali

Kunci Jawaban: B

19. Jika dibandingkan, hubungan antara sifat Al-Muhyi dan Al-Mumit adalah... *(Menganalisis (C4))*

A. Keduanya berasal dari kekuatan manusia semata
B. Satu tentang kehidupan dan satu tentang kematian, namun keduanya sama-sama bukti kekuasaan mutlak Allah
C. Tidak memiliki hubungan sama sekali
D. Al-Mumit jauh lebih penting daripada Al-Muhyi ***Kunci Jawaban: B***

20. Setelah mempelajari makna Al-Muhyi, Al-Mumit, dan Al-Ba'its, sikap yang tepat diterapkan siswa kelas V dalam kehidupan sehari-hari adalah... *(Menerapkan (C3))*

A. Bersyukur, rajin beribadah, dan senantiasa berbuat baik
B. Menunda-nunda kebaikan
C. Tidak peduli dengan waktu yang dimiliki
D. Hanya mementingkan nilai sekolah semata ***Kunci Jawaban: A***

D. Pedoman Penskoran

Setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Skor akhir dikonversi ke skala 0–100 dengan rumus:

$$Nilai = (Jumlah\ Jawaban\ Benar / 20) \times 100$$

Lampiran Modul Ajar

MODUL AJAR AKIDAH AKHLAK

Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Video Animasi 3D Materi: Mengenal Allah Melalui Asmaul-Husna (Al-Muḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṣ)

Guru	Muksalmina S. pd
Sekolah	MIN 11 Bireuen
Mata Pelajaran	Akidah Akhlak
Kelas	V (Lima)
Semester	Genap
Alokasi Waktu	2 x 35 Menit (1 Pertemuan)
Model Pembelajaran	Discovery Learning berbasis Media Video Animasi 3D

A. INFORMASI UMUM

CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik mengenal dan meyakini Allah SWT melalui Asmaul-Husna, menghayati makna Al-Muḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṣ, serta mengaitkannya dengan fenomena kehidupan sehari-hari sebagai wujud penguatan iman dan akhlak mulia.

TUJUAN PEMBELAJARAN		
No	**Tujuan Pembelajaran**	**Level Kognitif**
1	Menyebutkan dalil Al-Qur'an yang berkaitan dengan Al-Muḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṣ.	C1 (Mengingat)

2	Menjelaskan makna Al-Muḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṣ melalui pengamatan video animasi 3D.	C2 (Memahami)
3	Memberikan contoh perilaku sehari-hari yang mencerminkan penghayatan terhadap ketiga Asmaul-Husna.	C3 (Menerapkan)
4	Menganalisis keterkaitan alur cerita dalam video dengan makna Asmaul-Husna yang dipelajari.	C4 (Menganalisis)
Sika (Afe	ktif): Menunjukkan sikap bersyukur, disiplin, dan juju wujud pengamalan Asmaul	-Husna.

SARANA DAN PRASARANA

- LCD Proyektor, Laptop, dan Speaker
- Video Animasi 3D "Hadiah terindah untukku" (produksi Mahasiswa Pascasarjana UIN Ar-Raniry)
- Buku Akidah Akhlak Kelas V MI dan Al-Qur'an terjemahan
- Papan tulis dan alat tulis

PROFIL PELAJAR PANCASILA

☐ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia

☐ Bernalar kritis

PEMAHAMAN BERMAKNA

Allah Yang Maha Menghidupkan, Mematikan, dan Membangkitkan seluruh makhluk-Nya. Kesadaran ini menumbuhkan sikap syukur atas kehidupan, kedisiplinan menggunakan waktu, dan kejujuran karena meyakini adanya pertanggungjawaban di hari kebangkitan.

PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkah kalian melihat tanaman kering yang tumbuh subur kembali setelah hujan turun?
- Mengapa kita harus bersyukur atas kehidupan yang Allah berikan?

- Apa yang akan kita lakukan jika kita yakin semua perbuatan akan dipertanggung jawabkan kelak?

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	• Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama. • Guru memeriksa kehadiran dan kesiapan belajar peserta didik. • Apersepsi: guru bertanya, "Pernahkah kalian melihat tanaman kering tumbuh subur lagi setelah hujan?" • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan garis besar kegiatan. • Guru membentuk kelompok diskusi kecil.	10 menit
Kegiatan Inti	• Orientasi: Guru menayangkan video animasi 3D "Hadiah terindah untukku" (lihat kotak Ayo Menonton). • Identifikasi Masalah: Peserta didik menemukan adegan dalam video yang menggambarkan makna Al-Muḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṣ. • Pengumpulan Data: Kelompok membaca buku ajar dan mencari dalil AlQur'an yang berkaitan dengan ketiga Asmaul-Husna. • Pengolahan Data: Kelompok mendiskusikan keterkaitan antara kisah dalam video (lihat kotak Kisah dalam Video) dengan makna dan dalil AsmaulHusna. • Pembuktian: Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi; kelompok lain menanggapi. • Menarik Kesimpulan: Guru memberikan penguatan dan meluruskan pemahaman peserta didik.	50 menit

Penutup	• Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi • pembelajaran. • Guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.	10 menit

AYO MENONTON

Judul Video : Mengenal Allah Melalui Asmaul-Husna (Al-Muḥyī, Al-Mumīt, Al-Bā'iṣ)

Durasi : sesuaikan dengan hasil produksi video

Media : Video animasi 3D hasil pengembangan penelitian, dapat diputar melalui laptop/LCD proyektor di kelas.

KISAH DALAM VIDEO

Video menceritakan tokoh Aiman dan Faris dalam perjalanan menuju sekolah dan peristiwa yang dialami keluarga Aiman, hingga Ibu Aiman siuman dari koma (menggambarkan Al-Bā'iṣ). Melalui alur cerita ini, peserta didik diajak memahami bahwa Allah Yang Menghidupkan, Mematikan, dan Membangkitkan hadir dalam peristiwa kehidupan sehari-hari, sehingga menumbuhkan sikap syukur, disiplin, dan tanggung jawab.

C. ASESMEN

1. Asesmen Sikap (Profil Pelajar Pancasila)

No	Indikator Sikap	1	2	3	4
1	Bersyukur atas nikmat kehidupan (Al-Muḥyī)				
2	Disiplin memanfaatkan waktu (Al-Mumīt)				
3	Jujur dan bertanggung jawab (Al-Bā'iṣ)				
4	Menghargai pendapat teman dalam diskusi				
5	Percaya diri mengemukakan pendapat				
6	Santun dalam berdiskusi kelompok				

2. Asesmen Pengetahuan (Tes Tertulis)

No	Butir Soal	Level
1	Sebutkan dalil Al-Qur'an yang menunjukkan bahwa Allah bersifat Al-Muḥyī!	C1
2	Jelaskan makna Asmaul-Husna Al-Mumīt!	C2
3	Jelaskan makna Al-Bā'iṣ dan mengapa penting bagi kita untuk meyakininya!	C2
4	Berikan satu contoh sikap sehari-hari yang mencerminkan penghayatan terhadap Al-Muḥyī, AlMumīt, atau Al-Bā'iṣ!	C3
5	Analisislah keterkaitan antara peristiwa "Ibu Aiman siuman dari koma" dalam video dengan makna Asmaul-Husna Al-Bā'iṣ!	C4

3. Asesmen Keterampilan

No	Indikator Kinerja	1	2	3	4
1	Mampu mengaitkan adegan video dengan makna Asmaul-Husna yang dipelajari.				
2	Mampu menemukan dalil Al-Qur'an yang berkaitan dengan AlMuḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṣ.				
3	Mampu menyampaikan hasil diskusi secara jelas, santun, dan percaya diri.				
4	Mampu bekerja sama dan menghargai pendapat anggota kelompok.				

D. MATERI RINGKAS

Al-Muḥyī (Yang Maha Menghidupkan)

Allah senantiasa memberi dan memelihara kehidupan, baik kehidupan jasmani (menumbuhkan tanaman, menciptakan makhluk) maupun kehidupan rohani (menghidupkan hati dengan iman dan hidayah). Contoh sikap: bersyukur atas nikmat hidup, menjaga kesehatan dan lingkungan.

Al-Mumīt (Yang Maha Mematikan)

Kematian adalah ketetapan Allah yang pasti datang pada waktunya dan tidak dapat dimajukan atau ditunda. Kesadaran ini mendorong sikap disiplin memanfaatkan waktu dan bersegera berbuat baik.

Al-Bā'iṣ (Yang Maha Membangkitkan)

Allah akan membangkitkan seluruh manusia pada hari kiamat untuk mempertanggungjawabkan amal perbuatannya. Kesadaran ini menumbuhkan sikap jujur dan bertanggung jawab meskipun tidak dilihat orang lain.

E. REFLEKSI PESERTA DIDIK

LEMBAR REFLEKSI

Nama : ..... Kelas : ..... Hari : .....

1. Hal yang sudah saya pahami tentang Al-Muḥyī, Al-Mumīt, dan Al-Bā'iṣ:
2. Hal yang belum saya pahami:
3. Sikap yang akan saya terapkan setelah belajar hari ini:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Lampiran Uji Reabilitas Instrumen

HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN TES

Uji reliabilitas dilakukan terhadap 20 butir soal yang telah dinyatakan valid, untuk mengetahui konsistensi instrumen apabila digunakan secara berulang.

A. Tujuan dan Metode Uji

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan data hasil uji coba (tryout) yang sama dengan data pada uji validitas, yaitu terhadap 23 peserta didik di luar sampel penelitian, namun hanya menyertakan 20 butir soal yang telah dinyatakan valid (butir nomor 7, 14, dan 21 pada instrumen awal tidak diikutsertakan).

Mengingat instrumen berbentuk tes objektif dengan skor dikotomis (benar = 1, salah = 0), reliabilitas dihitung menggunakan formula Kuder-Richardson 20 (KR-20), yang secara matematis ekuivalen dengan koefisien Cronbach's Alpha untuk data dikotomis.

Kriteria pengambilan keputusan: instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas ≥ 0,60 (kategori “tinggi” ke atas), mengacu pada kriteria interpretasi berikut:

Rentang Nilai	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,799	Tinggi
0,40 – 0,599	Sedang
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Koefisien Reliabilitas

B. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,9715	20

Tabel 2. Reliability Statistics

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai koefisien reliabilitas (KR-20 / Cronbach's Alpha) sebesar 0,9715 untuk 20 butir soal. Mengacu pada kriteria interpretasi pada Tabel 1, nilai tersebut berada pada rentang 0,80–1,00 sehingga instrumen tes dinyatakan memiliki reliabilitas dengan kategori sangat tinggi.

C. Statistik Butir Soal (Item-Total Statistics)

Untuk memastikan tidak ada butir soal yang menurunkan konsistensi instrumen secara signifikan, dilakukan pula analisis Corrected Item-Total Correlation dan Cronbach's Alpha if Item Deleted terhadap 20 butir soal, dengan hasil sebagai berikut:

No. Soal	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1	0,673	0,9711
2	0,872	0,9690
3	0,748	0,9704
4	0,794	0,9699
5	0,924	0,9685
6	0,868	0,9691
7	0,753	0,9703
8	0,778	0,9701
9	0,718	0,9707
10	0,692	0,9710
11	0,660	0,9713

جامعة الرانري - RANIRY

12	0,647	0,9714
13	0,924	0,9685
14	0,936	0,9684
15	0,671	0,9712
16	0,881	0,9689
17	0,924	0,9685
18	0,881	0,9689
19	0,842	0,9694
20	0,478	0,9732

Tabel 3. Item-Total Statistics (20 Butir Soal Valid)

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha if Item Deleted pada seluruh butir soal berkisar antara 0,9684 sampai dengan 0,9732, yang seluruhnya masih berada di sekitar (atau di bawah) nilai reliabilitas keseluruhan (0,9715). Hal ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat butir soal yang apabila dihapus akan meningkatkan reliabilitas instrumen secara berarti, sehingga seluruh 20 butir soal layak dipertahankan sebagai satu kesatuan instrumen.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa instrumen tes yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda pada materi Al-Muhyi, Al-Mumit, dan Al-Ba'its memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi (KR-20 = 0,9715 > 0,60), sehingga instrumen ini dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpul data pretest dan posttest dalam penelitian pengembangan media video animasi 3D pada materi Asmaul Husna kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

Lampiran Uji Validitas

HASIL UJI VALIDITAS INSTRUMEN TES

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan setiap butir soal sebelum instrumen digunakan sebagai alat pengumpul data pretest dan posttest dalam penelitian.

A. Tujuan dan Prosedur Uji

Instrumen tes yang dikembangkan pada tahap awal berjumlah 23 butir soal, mengacu pada indikator pencapaian materi *Al-Muhyi, Al-Mumit, dan Al-Ba'its.* Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, seluruh butir soal terlebih dahulu diujicobakan (tryout) kepada 23 peserta didik di luar sampel penelitian untuk mengetahui validitas setiap butir soal. Uji validitas butir soal dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

Kriteria pengambilan keputusan: butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung > r tabel pada taraf signifikansi 5%. Dengan jumlah responden uji coba (n) sebanyak 23 orang, derajat kebebasan (df) = n − 2 = 21, sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,413.

B. Hasil Uji Validitas 23 Butir Soal

No. Butir Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,680	0,413	Valid
2	0,868	0,413	Valid
3	0,743	0,413	Valid
4	0,786	0,413	Valid
5	0,911	0,413	Valid
6	0,858	0,413	Valid
7	0,210	0,413	**Tidak Valid**

8	0,755	0,413	Valid
9	0,779	0,413	Valid
10	0,700	0,413	Valid
11	0,684	0,413	Valid
12	0,656	0,413	Valid
13	0,626	0,413	Valid
14	0,397	0,413	**Tidak Valid**
15	0,911	0,413	Valid
16	0,929	0,413	Valid
17	0,691	0,413	Valid
18	0,882	0,413	Valid
19	0,911	0,413	Valid
20	0,882	0,413	Valid
21	-0,196	0,413	**Tidak Valid**
22	0,851	0,413	Valid
23	0,504	0,413	Valid

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Butir Soal (Product Moment Pearson)

C. Rekapitulasi Hasil

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 23 butir soal, diperoleh 20 butir soal dinyatakan valid (r hitung > r tabel = 0,413), yaitu butir nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23.

Sementara itu, terdapat 3 butir soal dinyatakan tidak valid (r hitung ≤ r tabel), yaitu butir nomor 7, 14, 21, dengan rincian sebagai berikut:

- Butir nomor 7 (r hitung = 0,210): nilai korelasi berada jauh di bawah r tabel, mengindikasikan butir soal tidak mampu membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah secara memadai.

- Butir nomor 14 (r hitung = 0,397): nilai korelasi mendekati namun tetap berada di bawah r tabel, sehingga butir soal dinyatakan tidak valid.
- Butir nomor 21 (r hitung = −0,196): nilai korelasi negatif, mengindikasikan butir soal ini justru cenderung terjawab benar oleh peserta didik berkemampuan rendah dan terjawab salah oleh peserta didik berkemampuan tinggi, sehingga butir ini wajib digugurkan.

D. Tindak Lanjut

Ketiga butir soal yang dinyatakan tidak valid (nomor 7, 14, dan 21) selanjutnya digugurkan dan tidak digunakan dalam instrumen penelitian, tanpa dilakukan revisi maupun penggantian butir baru, mengingat 20 butir soal yang valid telah cukup mewakili seluruh indikator pencapaian materi Al-Muhyi, Al-Mumit, dan Al-Ba'its yang hendak diukur.

Dengan demikian, instrumen tes akhir yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 20 butir soal valid, yang selanjutnya digunakan sebagai instrumen pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas V MIN 11 Bireuen pada tahap implementasi dan evaluasi keefektifan media video animasi 3D.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Lampiran Dokumentasi

1. MIN 11 Bireuen



2. Observasi



3. Pre-Test



4. Post-Test



جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS PRIBADI

Nama	: Muksalmina
NIM	: 241003019
Tempat/Tgl Lahir	: Bireuen, 23 Februari 2001
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Status Perkawinan	: Belum Kawin
Pekerjaan	: Mahasiswa
Agama	: Islam
Alamat	: Desa Beunyot, Kec. Juli, Kab. Bireuen
No Hp	: 081325194297
E-Mail	: Muksallm9@gmail.com

KELUARGA

Nama Ayah	: Sudirman
Pekerjaan Ayah	: wiraswasta
Nama Ibu	: Marlina
Pekerjaan Ibu	: IRT
Adik Kandung	: Auliana
Pekerjaan	: Mahasiswa
Alamat	: Desa Beunyot, Kec. Juli, Kab. Bireuen

PENDIDIKAN

SD/MIN	: MIN 11 Bireuen
SMP/MTs	: MTsN 5 Bireuen
SMA/MA	: MAN 2 Bireuen
Universitas	: S1 UIN Ar-Raniry (Banda Aceh, tamat 2024)
	: S2 UIN Ar-Raniry (Banda Aceh, tamat 2026)

AKTIVITAS

1. Anggota PANMUS Majelis Permusyawaratan Ulama Kabupaten Bireuen (2023-2028)
2. Remaja Mesjid Raya Baiturrahman Banda Aceh (2020- 2026)