

Animasi Pembelajaran Adab dan Akhlak Sehari-hari Untuk Pendidikan Anak Usia Dini

Inda Anggraini, Sasmita

Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam, Pagar Alam, Indonesia

Email: ¹indaanggraini@gmail.com, ²sasmita661@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: indaanggraini@gmail.com

Submitted: 20/01/2022; Accepted: 14/02/2022; Published: 30/06/2022

Abstrak—Proses pembelajaran yang berlangsung saat ini menggunakan media konvensional, yakni dengan menggunakan media papan tulis dan buku cetakan sehingga masih belum maksimal dalam meningkatkan pemahaman tentang adab dan akhlak yang baik bagi peserta didik. Dengan cara ini siswa kurang begitu memperhatikan penjelasan karena masih harus belajar sambil bermain, serta hasil belajarpun tidak maksimal sesuai yang diinginkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman dan hasil belajar anak usia dini pada saat belajar menggunakan animasi yang dilengkapi dengan audio, video dan lain-lain sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan sistem *Analysis Design Development Implementation Evaluation (ADDIE)*. Untuk mengukur tingkat keberhasilan pemahaman dan peningkatan keberhasilan siswa dalam materi adab dan akhlak sehari-hari maka digunakan instrumen tes yaitu instrumen pengujian *alpha* yakni *expert review* (para ahli) dan *beta* yang nantinya akan berupa pengujian *pretest* dan *post test*. Hasil uji coba dengan menggunakan metode pengujian *alpha* dan *beta* yang telah dilakukan maka diperoleh hasil sebesar 4,1 dengan kategori Sangat Valid. Selanjutnya untuk hasil *field test* yakni uji *alpha* dan *beta* yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* rata-rata siswa mendapatkan hasil 88 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan belajar dari para siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi animasi.

Kata Kunci: Animasi; Pembelajaran Adab; Akhlak; ADDIE; Alpa dan Beta

Abstract—The learning process that is currently taking place is still using conventional media, namely by using blackboard media and printed books so that it is still not optimal in increasing understanding of good manners and morals for students. In this way students pay less attention to explanations because they still have to learn while playing. This makes the teachers overwhelmed because they have to explain the material while the students are still in the stage of liking the game. The method used in this research is the development of the Analysis Design Development Implementation Evaluation (ADDIE) system. To measure the success rate of understanding daily etiquette and morals from students, a test instrument is used, namely the alpha testing instrument, namely expert review (experts) and beta which will later be in the form of pretest and posttest. The results obtained at this time is an application of learning etiquette and daily morality that has been tested using alpha and beta testing methods. Based on the results of the expert review that has been carried out, the results obtained are 4.1 in the Very Valid category. Furthermore, for the results of the field test, namely the alpha and beta tests obtained from the results of the pretest and posttest, the average student got 88 results in the high category. This indicates an increase in learning from students before and after the use of animation applications..

Keywords: Animation; Learning Adab; Morals; ADDIE; Alpha and Beta

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi teknologi semakin hari semakin berkembang, saat ini teknologi telah menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan manusia entah itu dalam bidang ekonomi, informasi, kedokteran, bahkan pendidikan [1]. Dengan perkembangan yang begitu pesat para pelaku industri juga dituntut untuk semakin kreatif dan inovatif guna meningkatkan mutu dari industri yang dijalkannya, hal ini juga berlaku untuk para tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, misal dengan memanfaatkan animasi pembelajaran [2]. Penggunaan animasi saat ini telah menjadi pilihan guna menunjang proses belajar yang menyenangkan serta dapat menjadikan daya Tarik para siswa siswi dan juga dapat memperkuat motivasi siswa untuk menanamkan pemahaman tentang materi yang diajarkan [3]. Penggunaan aplikasi sebagai pendukung proses belajar mengajar juga membantu para guru dalam penyampaian materi di kelas [4].

Proses pembelajaran yang dilakukan pada RA AL FATTAH Nendagung Ilir kota pagar alam keaktifan peserta didik dinilai masih kurang karena sistem pembelajaran yang diterapkan masih sama yaitu dengan pola pengajaran konvensional dari tahun ke tahun. Proses yang berlangsung yaitu dengan menggunakan media papan tulis dan buku cetakan, guru memberikan materi ajar dengan cara menuliskan materi ke papan tulis kemudian menjelaskan dengan teknik ceramah. Terkadang pengajar akan menghampiri murid didiknya satu per satu guna mengaktifkan kegiatan belajar, namun cara yang digunakan masih belum efektif karena guru harus menyeimbangkan antara belajar dan bermain untuk peserta didiknya. Biasanya peserta didik lebih memilih bermain ketimbang mendengarkan penyampaian materi, selain itu dengan tidak adanya alat peraga yang menarik dan inovatif dalam penyampaian materi tentang adab dan akhlak menjadikan peserta didik semakin tidak tertarik untuk mendengarkan materi. Dengan sistem pembelajaran yang seperti ini pengaruh yang akan muncul kedepan adalah tingkat pemahaman dan hasil belajar yang didapat oleh siswa kurang maksimal, kemampuan mencerna materi dari siswa juga kurang.

Setelah dilakukan penelitian pada TK Al-Ikhwan Bekasi tentang proses pembelajaran yang di terapkan selama ini masih dilakukan secara manual. Maka dengan adanya animasi pembelajaran yang disesuaikan dengan ketentuan yang telah di berikan oleh pihak sekolah maka dapat disimpulkan bahwa dengan ada serta di implementasikannya

animasi pembelajaran ini maka akan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena dalam animasi pembelajaran ini akan diimplementasikan dengan visualisasi gambar, grafik, dan suara serta dengan tampilan yang menarik, tidak monoton dan dengan dimasukkannya video animasi membuat animasi pembelajaran ini semakin interaktif sehingga dapat meningkatkan daya tangkap peserta didik [5].

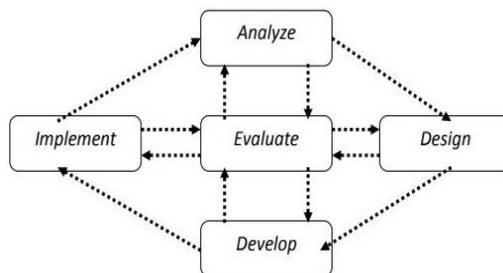
Proses pembelajaran PKN dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang dibuat menggunakan aplikasi *adobe flash* telah di implementasikan oleh peneliti melalui tahapan model pengembangan sistem *waterfall* serta di uji dan di evaluasi oleh para ahli yang menghasilkan persentase kelayakan mencapai 90%, tetapi masih memiliki saran dari ahli media yang memberikan skor 80%. Berdasarkan eksperimen yang telah dilakukan maka di dapatkan sampel *pre-test* sebesar 71, 75 sedangkan nilai rata-rata *post-test* ialah 83. Maka setelah dilihat dari hasil peningkatan belajar tersebut memiliki perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran yang berbasis *adobe flash* [6].

Dengan adanya penelitian ini nantinya diharapkan mampu menjadikan proses belajar mengajar pada RA AL FATTAH dapat berjalan sesuai dengan perkembangan dunia teknologi dengan memanfaatkan animasi pembelajaran interaktif. Karena dalam animasi pembelajaran yang akan diterapkan berbentuk animasi interaktif 2 dimensi dan dilengkapi dengan audio video serta warna yang menarik, sehingga aplikasi ini nantinya dapat mempermudah pendidik untuk menanamkan pemahaman dan pentingnya adab dan akhlak yang baik bagi keseharian anak muslim dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa didik.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Untuk menjelaskan tahapan dari penelitian ini, model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan evaluation*) [7] dengan tahapan seperti pada gambar berikut:



Gambar 1. Alur Model ADDIE

Adapun tahapan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : (1)Analisis, Tahap analisis merupakan tahap awal penelitian dimana peneliti melakukan observasi dan wawancara guna mendapatkan informasi dan permasalahan yang ada sebagai acuan untuk pengembangan animasi pembelajaran. Analisis ini perlu dilakukan juga untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran yaitu pemilihan konsep untuk penyampaian materi adab dan akhlak. (2)Desain, dalam tahap ini peneliti membuat desain sistem berdasarkan materi yang disebutkan pada tahap analisis yang akan diimplementasikan kedepan. Tahap ini juga proses penetapan tujuan belajar mengajar dan hasil dari proses belajar mengajar. (3)Development, Tahap development merupakan tahapan dimana kegiatan realisasi dari perancangan produk, dalam tahap ini disusun kerangka secara konseptual yang direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Langkah dari tahap ini yang pertama adalah expert review, kegiatan yang dilakukan adalah memberikan lembar validasi terhadap para expert (ahli) untuk produk yang telah dikembangkan. Kemudian tahap selanjutnya adalah alpha test yang akan dilakukan dua tahapan yaitu pertama dilakukan pengujian *field test*, yaitu pengujian atau validasi yang dilakukan terhadap siswa sebelum produk animasi diimplementasikan yang bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa ketika belum menggunakan animasi. Selanjutnya akan dilakukan validasi *post test* artinya setelah produk diimplementasikan dalam proses belajar siswa. (4)implementation, tahap ini merupakan tahap dimana produk yang sudah diuji dan sudah mendapatkan hasil validasi kemudian telah sesuai dengan tujuan penelitian yang menunjukkan peningkatan belajar nantinya, pada tahap ini produk akan benar-benar diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. (5)evaluation, tahap ini merupakan tahapan perbaikan produk setelah mendapat revisi dari expert review guna menjadikan produk sempurna dan siap untuk diluncurkan.

2.2 Metode Yang Digunakan

Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk mengukur validitas dari produk yang digunakan yaitu menggunakan *Alpa* dan *Betha Test* [8]. Data yang digunakan dalam proses ini adalah data kualitatif yaitu data yang didapat dari responden dengan menggunakan kuesioner kepada para ahli untuk *alpa test* dan responden siswa untuk validasi *betha test*.

2.2.1 Analisis Data Expert Review (Uji Para Ahli)

Analisa ini dilakukan untuk melihat tingkat kevalidan dari animasi pembelajaran yang digunakan, data yang telah didapat dari para ahli akan dijadikan acuan untuk merivisi produk sehingga menghasilkan produk yang valid. Skor yang diperoleh dari para ahli dicari rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut [9] :

$$R = \frac{\sum_{i=1}^n V_i}{n} \tag{1}$$

Keterangan : R= Nilai Rata-rata hasil validator , V_i = Skor hasil penilaian validator ke-1, N = Banyaknya data Hasil analisis tersebut di interpretasikan dengan menggunakan kategori pada table berikut ini [10] :

Table 1. kategori skor ahli

Skor	Kategori
4,1 – 5	Sangat Valid
3,1 – 4	Valid
2,1 – 3	Cukup Valid
1,1 – 2	Kurang Valid
0-1	Sangat Tidak Valid

2.2.2 Analisis Data Field test

Analisa tes dilakukan untuk melihat presentase ketuntasan hasil belajar para siswa dengan mengacu pada kriteria ketuntasan pada mata pelajaran adab dan akhlak yaitu 70. Maka presentase ketuntasan (PK) dihitung dengan menggunakan rumus berikut [11]:

$$PK = \frac{\text{Jumlah Siswa yang bernilai} \geq 80}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\% \tag{2}$$

Setelah dianalisis kemudian dibandingkan dengan melihat table hasil sebagai berikut :

Table 2. kriteria hasil belajar

Nilai	Predikat
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
50 – 69	Kurang
0 – 49	Sangat Kurang

Untuk menguji apakah media yang sudah dirancang mempunyai keefektifan atau tidak maka dihitung dengan rumus N-gain seperti pada rumus berikut :

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}} \tag{3}$$

Keterangan:

S_{post} = Skor Postest

S_{pre} = Skor Pretest

S_{maks} = Skor Maksimal

Kemudian hasil perhitungan N-gain di interpretasikan pada table berikut [12]:

Table 3. kriteria N-gain

Besarnya	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tampilan Menu Materi Adab dan Ahklak

Pada tampilan materi *user* akan dihadapkan pada dua pilihan menu materi, yaitu Materi adab, dan Materi ahklak. Tampilan pada menu ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Tampilan Menu Materi

Pada menu adab ini user dihadapkan pada 10 materi tentang adab yaitu adab makan, adab terhadap orang tua, adab terhadap guru, adab berteman, adab bertamu dan bertetangga, adab terhadap kakak adik dan adab di dalam kamar mandi.

Pada halaman menu Akhlak ini user dihadapkan dengan 2 menu akhlak yaitu akhlak terpuji dan tercela. Adapun akhlak terpuji meliputi akhlak kepada Allah, akhlak kepada Rasulullah, akhlak terhadap al-quran dan akhalk terhadap diri sendiri, sedangkan akhlak tercela meliputi sombong, mencuri, egois, berlaku kasar terhadap orang tua dan berlaku kasar.

3.2 Hasil Uji Validitas Alpa

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan dengan beberapa ahli yakni ahli bahasa, ahli materi, ahli desain dan ahli media [13], didapatkan hasil rata-rata dari ahli bahasa sebesar 3,6, ahli materi sebesar 4,4, ahli desain sebesar 4,4 dan rata-rata dari ahli media sebesar 4. Setelah diakumulasi nilai rata-rata yang didapat dari para ahli sebesar 4,1 dengan keterangan *valid* seperti pada table berikut ini :

Table 4. Uji Validitas *Expert Review*

No	Expert Review	Pertanyaan					Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	Ahli Bahasa	4	4	3	4	3	18	3,6
2	Ahli Materi	4	4	5	4	5	22	4,4
3	Ahli Desain	4	4	5	5	4	22	4,4
4	Ahli Media	4	3	4	5	4	20	4
Jumlah Rata-rata								4,1
Keterangan								<i>Valid</i>



Gambar 2. Grafik Validator Expert Review

3.3 Hasil Uji Pre-Test dan Post-Test (*Betha*)

Setelah diperoleh produk yang valid dari hasil uji para *expert* [14], maka selanjutnya produk tersebut diimplementasikan dan diuji langsung mengenai pemahaman materi yang didapat siswa ketika belajar menggunakan produk tersebut dengan cara pre-test dan post-test[15]. Pengujian pre-test dilakukan sebelum siswa belajar dengan menggunakan media animasi yang dilakukan guna mengukur kemampuan awal dari siswa terlebih dahulu kemudian setelah proses pembelajaran selesai dilanjutkan dengan melakukan uji post-test dengan menggunakan animasi dalam menjelaskan materi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan nilai sebelum dan sesudah menggunakan produk animasi pembelajaran. Hasil pengujian dapat dilihat dari table berikut:

Table 5. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	Siswa	Skor <i>Pre-Test</i>	Skor <i>Post-Test</i>
1	Siswa 1	20	80
2	Siswa 2	30	70
3	Siswa 3	20	80
4	Siswa 4	20	80
5	Siswa 5	40	100
6	Siswa 6	30	80
7	Siswa 7	20	90
8	Siswa 8	40	90
9	Siswa 9	20	80
10	Siswa 10	20	100
Jumlah		280	880
Rata-rata		26	88

Dari hasil *field test* didapatkan nilai rata-rata yang dicapai siswa saat pre-test sebesar 28 dengan kategori kurang, sedangkan untuk hasil post-tes didapatkan hasil rata-rata sebesar 88 dengan kategori sangat baik. Dari hali tersebut dapat dilihat bahwa peningkatan hasil belajar dan pemahaman siswa meningkat secara drastis dengan menggunakan animasi pembelajaran, dengan ini siswa sudah mampu mencapai nilai ketuntasan yakni 70. Kemudian

berdasarkan data tersebut didapat nilai N-gain sebesar 0,8 yang menunjukkan bahwa aplikasi animasi yang digunakan memiliki keefektifan terhadap hasil belajar siswa. Hasil N-gain didapat dari perbandingan yang dilakukan dengan menggunakan rumus yang merupakan hasil dari uji pre-test dan post-test itu sendiri seperti pada gambar berikut :



Gambar 3. Grafik Skor N-gain

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa rata-rata skor N-gain pada siswa dengan kecerdasan tinggi yaitu 0,8, dengan kecerdasan sedang diperoleh nilai 0,6. Dari hasil skor yang didapat pada gambar dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi pembelajaran dalam proses belajar mampu meningkatkan hasil belajar dari siswa dibandingkan dengan sebelum menggunakan media. Hal ini sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa kedepan untuk bisa lebih meningkatkan pemahaman terhadap materi adab dan akhlak yang diterapkan dalam produk.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan pengujian alpa dan betha yaitu dengan para ahli dan field test terhadap siswa, didapatkan hasil bahwa rata-rata uji validitas dengan expert review senilai 4,1 dengan kategori valid. Kemudian hasil uji validitas yang dilakukan dengan cara pre-test mendapat skor rata-rata 26 dengan kategori sangat kurang/rendah, hasil pengujian post-tes didapatkan rata-rata nilai 88 dengan kategori sangat baik/tinggi. Dari kedua hasil yang ada kemudian didapat nilai N-gain rata-rata 0,8 dengan kategori tinggi, selanjutnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi pembelajaran dalam proses belajar mampu meningkatkan hasil belajar dan juga pemahaman dari siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan produk.

REFERENCES

- [1] M. Jumarlis, "Aplikasi Pembelajaran Smart Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 1, pp. 52–58, 2018, doi: 10.33096/ilkom.v10i1.238.52-58.
- [2] S. M. Abdullah, "Pengaruh Pemanfaatan Metode Animasi Multimedia Pada Mata Kuliah Pengantar Teknologi Informasi," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 9, no. 1, pp. 102–106, 2017, doi: 10.33096/ilkom.v9i1.117.102-106.
- [3] N. M. Efendi, "Mahasiswa Ilmu Antropologi Pascasarjana UGM 173," vol. 2, no. 2, pp. 173–182, 2018.
- [4] A. K. Tarigan, S. D. Nasution, and A. Karim, "Aplikasi Pembelajaran Citra Dengan Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction (Cai)," vol. 3, no. 4, pp. 1–4, 2016.
- [5] U. Dini, P. Tk, N. A. Lestari, and E. Retnoningsih, "Animasi Interaktif Pengenalan Agama Islam Untuk Anak," vol. 2, no. 2, pp. 159–168, 2018.
- [6] F. H. Rahmaibu, F. H. Rahmaibu, F. Ahmadi, and F. D. Prasetyaningsih, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN," no. September, 2016.
- [7] I. Alfikri, T. K. Ahsyar, P. Studi, S. Informasi, S. Barat, and T. Ringan, "MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI ORIGAMI," vol. 3, no. 2, 2017.
- [8] G. D. P. Utama and W. Usino, "E-Crm Dengan Metodologi Fast (Framework for the Application of System Technique) Sebagai Upaya Peningkatan Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan: Studi Kasus Ukm U-Me Online," *Telematika MKOM*, vol. 10, no. 1, pp. 34–41, 2018, [Online]. Available: <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/telematika/article/view/656/>.
- [9] S. Masripah and L. Ramayanti, "Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru," *Swabumi*, vol. 8, no. 1, pp. 100–105, 2020, doi: 10.31294/swabumi.v8i1.7448.
- [10] D. D. S. Fatimah, D. Tresnawati, and A. Nugraha, "Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Metodologi (R&D)," *J. Algoritm.*, vol. 16, no. 2, pp. 173–180, 2020, doi: 10.33364/algoritma/v.16-2.173.
- [11] D. Komalasari and M. Ulfa, "Pengujian Usability Heuristic Terhadap Perangkat Lunak Pembelajaran Matematika," *MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 19, no. 2, pp. 257–265, 2020, doi: 10.30812/matrik.v19i2.687.
- [12] D. Tresnawati and I. Maulana, "Perancangan Dan Pembuatan Game Edukasi Pencegahan Nyamuk Demam Berdarah Berbasis Android," *J. Algoritm.*, vol. 14, no. 2, pp. 358–367, 2015, doi: 10.33364/algoritma/v.14-2.358.
- [13] K. R. Winatha, "Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejur.*, vol. 15, no. 2, pp. 188–199, 2018, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14021.
- [14] R. H. Wirasmita and M. Z. Uska, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Digital Elektronik Publication (Epub) Menggunakan Software Sigil pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar," *EDUMATIC J. Pendidik. Inform.*, vol. 1, no. 1, p. 11, 2017, doi: 10.29408/edumatic.v1i1.732.
- [15] K. Penyunting *et al.*, "Jktp : Jurnal Kajian Dan Teknologi Pendidikan," vol. 3, 2020.