



Pengembangan Video Animasi dan *Game Open The Boks* Berbasis IT di MTS Islamiyah Palangka Raya

Winda ¹, Anisa ², Abdul Aziz ³, Dewi Aulia ⁴, Muhammad Hasan ⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Email: ameliasfitri02@gmail.com¹, aa8842287@gmail.com², abdul.azis@iain-palangka Raya.ac.id³, duwiyuyut9@gmail.com⁴, hm935187@gmail.com⁵

Alamat: Kompleks Islamic Centre, Jl. G. Obos, Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73112

Korespondensi email: ameliasfitri02@gmail.com

Abstract. *Learning is still teacher-focused, students often feel bored in learning, especially learning fiqh, therefore this study aims to increase student activeness in fiqh learning at MTs Islamiyah through the development of learning media in the form animation videos and games "Open the Box". Learning that still focuses on the teacher causes students to feel bored and lackluster. By utilizing technology, this research develops interesting interactive media to support the teaching and learning process. The method used is research and development (R&D) with the ADDIE model. The results showed that the use animated videos and educational games can increase student motivation and engagement in fiqh learning.*

Keywords: *Animated Videos, Open the Box Game, MTS, ADDIE.*

Abstrak. Pembelajaran masih berfokus pada guru, siswa sering merasa bosan dalam pembelajaran terutama pembelajaran fiqih, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran fiqih di MTs Islamiyah melalui pengembangan media pembelajaran berupa video animasi dan game "Open the Box". Pembelajaran yang masih berfokus pada guru menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang bersemangat. Dengan memanfaatkan teknologi, penelitian ini mengembangkan media interaktif yang menarik untuk mendukung proses belajar mengajar. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dan game edukatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran fiqih.

Kata kunci: Video Animasi, Game Open The Boks, MTS, Addie.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang sangat penting dalam memberikan suatu konsep pemahaman kepada peserta didik. Tujuan pelaksanaan pembelajaran untuk menjadikan manusia seutuhnya yang berakhlak mulia cerdas secara intelektual dan spiritualnya (Zunita & Asmendri, 2023). Di era digital sekarang perkembangan teknologi telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang Pendidikan (Darojat & Martani, 2023), oleh karena itu Pembelajaran di zaman sekarang selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga lingkungan kelas mencerminkan tuntutan zaman dan kepribadian siswa (Wisada et al., 2019)

Penggunaan media pembelajaran di era digital dituntut untuk meningkatkan standar pengajaran karena hal itu dapat mendorong pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Winarni et al., 2022). Semua pihak yang berkaitan dalam dunia pendidikan tidak terkecuali seorang guru diharus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai salah satu

upaya dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan (Arrosyad et al., 2023). Juga yang tidak kalah penting adalah penggunaan media dalam pembelajaran seperti penelitian Selvia Novalina Marpaung dkk di dalam artikel “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual oleh Guru PAK terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sianjur Mula-Mula Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024”. Dapat di pahami bahwa penggunaan media dalam pembelajaran menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa yang kekurangan motivasi dalam belajar (Marpaung et al., 2024).

Tantangan utama dalam pendidikan salah satunya yaitu bagaimana meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Faishol et al., 2023) Dalam konteks pembelajaran Fiqih, hasil belajar yang rendah dapat terlihat dari ketidak mampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep penting, dalam kehidupan sehari-hari (Faishol, et al. 2023).

Berdasarkan hasil observasi permasalahan yang di jumpai di MTs Islamiyah palangka raya adalah Kurangnya ketersediaan fasilitas pembelajaran di sekolah seperti proyektor, laptop dll. Kurangnya pemahaman pembuatan media pembelajaran oleh guru. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran, khusus nya pembelajaran fiqih, sehingga siswa cepat bosan. Dan Pembelajaran masih berfokus pada guru bukan pada siswa sehingga membuat siswa tidak bersemangat dalam pembelajaran. Untuk menangani masalah tersebut, penggunaan media pembelajaran sangat di perlukan, untuk itu penelitian mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang di korelasi kan dengan game open the boks, untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Meningkatkan kualitas pembelajaran diperlukan Inovasi dalam media pembelajaran adanya modifikasi media agar siswa bisa mengoptimalkan proses pembelajaran (Rozikin et al., 2024) Salah satu metode yang semakin populer adalah penggunaan media interaktif (Rahmawati et al., 2020) seperti video animasi dan game edukatif. Video animasi menawarkan visualisasi yang menarik, memungkinkan siswa untuk memahami konsep dengan cara yang lebih jelas (Magdalena et al., 2020). Di sisi lain, game edukatif, seperti "Open the Box," dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen permainan yang menantang dan menyenangkan. Kedua media ini tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan berkolaborasi.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi dan game "Open the Box" sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi terkini, diharapkan media ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung proses

belajar mengajar (Kurnia, 2023), meningkatkan motivasi siswa, serta memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Melalui pengembangan ini, peneliti ingin mengeksplorasi potensi penggunaan media digital dalam konteks pendidikan serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, Pengembangan Video Animasi Dan Game Open The Boks Berbasis IT di MTS Islamiyah.

2. KAJIAN TEORITIS

Media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran salah satunya adalah video. Video animasi menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran video berupa gambar yang bergerak seperti hidup (Agustien et al., 2018) sedangkan animasi di dalam video dapat memberi objek yang bergerak dan dapat mengubah bentuk, ukuran dan warna sesuai dengan pembuatannya. Pengemasan media video dengan animasi yang menghidupkan objek diam, memberikan gerakan untuk menciptakan kesan hidup. Animasi adalah kumpulan gambar yang berubah secara beraturan, membuat video lebih variatif dan menarik (Agustien et al., 2018).

Video animasi dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif (Andrasari, 2022). Dengan format video yang disesuaikan dengan karakter siswa, peserta didik dapat mengulang materi untuk pemahaman yang lebih baik. Selain itu, video animasi melibatkan dua indra pendengaran dan penglihatan yang bekerja secara bersamaan. Ini menjadikannya sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran (Yasmin et al., 2023). Animasi mempunyai konsep penyampaian yang rumit sekali menjadi mudah dimengerti. Selain itu, animasi memiliki kelebihan menjadikan penonton lebih mudah menarik perhatian dan fokusnya (Nusa Bhakti et al., 2021).

Game Open The Boks adalah permainan interaktif di Wordwall yang membantu siswa belajar dengan cara menyenangkan. Pemain memilih kotak untuk membuka pertanyaan atau tantangan. Jawaban yang benar memberikan poin, dan permainan dapat berlanjut hingga semua kotak dibuka.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa (Miftakhul Jannah & Eli Masnawati, 2024). Kelebihan aplikasi ini adalah mempunyai banyak templat yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi berbasis web ini menyediakan pilihan Basic dengan 5 buah template tidak berbayar. Game yang telah dibuat dapat dibagikan

kepada peserta didik melalui tautan atau link yang dikirimkan melalui Google Classroom, aplikasi Whatsapp, dan email. Selain itu, kelebihan lainnya dari web ini adalah banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh aplikasi berbasis web ini, termasuk permainan Crossword (teka-teki silang) dan klasik seperti Quiz (kuis). Ada juga 16 tipe permainan seperti Open the Box, Find the Match (Mencari padanan), Random Wheel (Roda acak), Missing Word, Random cards (Kartu acak), Match up, Whack-a-mole, Group short, Hangman, Gameshow Quiz, Anagram, Wordsearch (Cari kata), Ballon pop, Unjumble, dan Labelled diagram (Sun'iyah, 2020). Kekurangan dari aplikasi berbasis web ini adalah jika menggunakan yang tidak berbayar maka waktu dalam permainan terbatas dan game hanya bisa berbentuk link bukan file.

Penelitian tentang video pembelajaran semakin banyak ditemukan, seperti penelitian Selvia Novalina Marpaung dkk yang berjudul, "Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual oleh Guru PAK terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sianjur Mula-Mula Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024". Dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual oleh guru PAK secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media audiovisual tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. (Marpaung et al., 2024). Juga penelitian Relis Agustien dkk yang berjudul, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi telah berhasil dilakukan dengan baik. penggunaan media ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. (Agustien et al., 2018).

Wordwall menawarkan pembelajaran yang lebih menarik, seperti penelitian Novyanti dkk yang berjudul, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris, Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Wordwall berhasil meningkatkan kreativitas kognitif siswa. Media ini tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran (Novyanti et al., 2022).

Berdasarkan penelitian yang telah di sebutkan maka pengembangan video menjadi sebuah dasar untuk pengembangan media pembelajaran, untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran diperlukan sesuatu yang efektif dan efisien. Berdasarkan perkembangan zaman maka peneliti memilih mengembangkan video animasi untuk

menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, serta dikorelasikan dengan game open the boks yang menjadikan proses evaluasi berjalan dengan efisien.

3. METODE PENELITIAN

penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research & Development, R&D) yang bertujuan untuk menciptakan perangkat pembelajaran dalam mata pelajaran fiqih. Fokus dari penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk pembelajaran untuk siswa, berupa video animasi dan game open the box. Penelitian ini dilakukan di MTS islamiyah palangka raya, populasi penelitian terdiri dari siswa kelas IX A dan kelas IX B, sedangkan sampel dalam penelitian hanya kelas IX A. penyajian data dalam penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa. Dan teknik pengabsahan data melalui validasi para ahli.

Adapun model pengembangan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan tahapan Analysis (analisa), Design (desain / perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi/eksekusi) dan Evaluation (evaluasi/ umpan balik) (Maghfiroh et al., 2023). Dalam penelitian ini video animasi berfungsi sebagai media pembelajaran yang di gunakan pada saat awal pembelajaran dan game open the boks berfungsi sebagai evaluasi atau tes pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dalam penelitian di mulai dari peneliti melakukan obsesrvasi ke sekolah MTS islamiyah palangka raya. Waktu dalam penelitian berkisar 3 minggu atau 21 hari, tempat penelitian adalah Jl. Dr. Murjani, Pahandut, Kec. Pahandut, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 74874. Adapun proses pengumpulan data dan hasil analisis data menggunakan model ADDIE dengan tahapan Analysis (analisa), Design (desain/ perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi/eksekusi) dan Evaluation (evaluasi/ umpan balik).

Tahap Analysis

Pada tahap kegiatan utama ini menganalisis pentingnya pengembangan media pembelajaran dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran. Jika ada masalah maka pengembangan media pembelajaran baru diawali. Masalah dapat terjadi karena media pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan

dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dan sebagainya (Afifuddin et al., 2023) atau tidak menggunakan media. Dalam analisis ini, tidak boleh terjadi ada rancangan media yang baik tetapi tidak dapat diterapkan karena keterbatasan misalnya tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya.

Berdasarkan temuan dari analisis dan penelitian awal yang dilakukan melalui observasi dan wawancara, peneliti telah memperoleh data sebagai berikut:

Menurut Ibu M Kepala sekolah di MTs Islamiyah, Sekolah ini sangat membutuhkan media pembelajaran, terutama media pembelajaran berbasis IT. Pada guru pembelajaran berbasis agama di sekolah tergolong kurang paham akan pembuatan media pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi sulitnya guru dalam membuat media pembelajaran adalah faktor usia sehingga para guru terkendala dalam memahami teknologi untuk membuat media pembelajaran.

Menurut bapak j selaku guru mata pelajaran fiqih di MTs Islamiyah mengatakan bahwa peserta didik akan bersemangat dalam pembelajaran jika ada media pembelajaran berbasis IT dan tidak monoton seperti biasanya yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis IT. MTs Islamiyah ini ada yang menggunakan kurikulum 2013 ada juga yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, materi yang diambil adalah Hewan Qurban dan Penyembelihan untuk kelas IX semester ganjil. Guru-guru umumnya menggunakan buku paket dan LKS Fiqih pembelajaran. Selain itu, LCD juga jarang digunakan oleh guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, karena terbatasnya ketersediaan LCD sehingga para guru harus bergantian untuk menggunakan LCD tersebut. Sehingga peneliti menawarkan media pembelajaran berbasis IT seperti video animasi dan game open the box yang sangat mudah digunakan.

Design

Dalam perancangan media pembelajaran, Kegiatan ini merupakan Proses sistematis dimulai dengan perancangan konsep dan konten dalam video pembelajaran. Setiap konten produk ditulis dalam rancangan yang jelas dan terperinci. Petunjuk yang mendukung persiapan desain atau pembuatan produk juga ditulis secara rinci. (Maghfiroh et al., 2023).

Pada tahap ini, rancangan produk masih berupa konseptual dan akan menjadi dasar untuk pengembangan di tahap selanjutnya. Berikut ini adalah uraian tentang desain awal media pembelajaran video animasi dan game open the box. Materi pembelajaran fiqih tentang qurban dan penyembelihan ini disusun terlebih dahulu, kemudian di desain menggunakan video animasi dan game open the box, yang menyediakan berbagai jenis

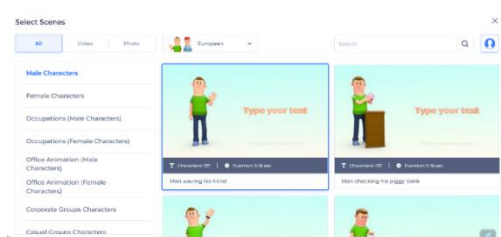
macam template, elemen desain, dan alat pengeditan yang intuitif sehingga pengguna dapat dengan cepat menciptakan video animasi yang menarik dan profesional. Tampilan dan ilustrasi pada video animasi ini di desain menggunakan kombinasi elemen-elemen yang telah tersedia dalam template video animasi dan game open the box dengan menyesuaikan isi dari materi Qurban dan penyembelihan ini yang diambil dari buku pegangan peserta didik Fiqih kelas IX.

Development

Tahap development dalam model ADDIE terdapat kegiatan realisasi rancangan produk. Tahap development yaitu di mana produk atau materi pembelajaran dikembangkan berdasarkan perancangan yang telah dilakukan pada tahap desain . Pada tahap ini, perancangan konseptual diubah menjadi bentuk yang lebih konkret dan implementatif. Tahap ini melibatkan aktivitas pengembangan komponen pembelajaran, seperti materi pembelajaran, media pembelajaran, konten interaktif, dan aktivitas pembelajaran. Tim pengembangan bekerja untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini juga mencakup pengumpulan, pengorganisasian dan penyusunan materi pembelajaran yang relevan. Media pembelajaran, seperti video, audio, gambar, atau animasi, juga dibuat dan disesuaikan dengan konten pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya (Maghfiroh et al., 2023).

Rangkaian desain yang di buat oleh tim pengembangan yang telah dikembangkan secara langsung kedalam tahap ini agar menjadi sebuah produk video pembelajaran yang nyata dan sesuai dengan rancangan sebelumnya yaitu melalui beberapa langkan sebagai berikut:

- a. Bukalah website <https://www.renderforest.com/> di google crome atau lain sebagainya kemudian pilihlah tema animasi sesuai selera dan ingin berbentuk horizontal atau square dan lain-lain. Setelah itu klik backgroud yang diinginkan, di sini peneliti menggunakan backgroud animasi seperti pada gambar berikut ini



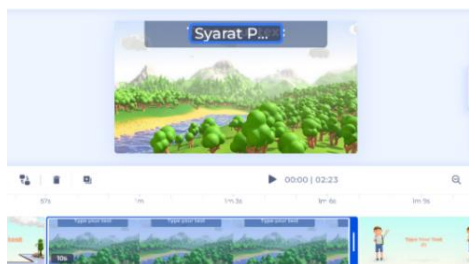
Gambar 1. Memilih animasi video



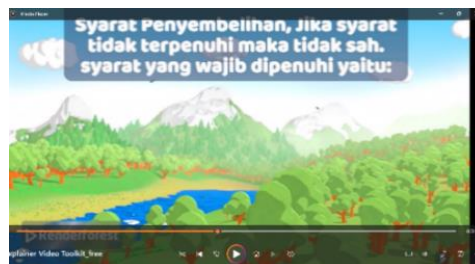
Gambar 2. Animasi video

- b. memilih animasi-animasi dan backgroud- backgroud yang ingin digunakan dan sudah tersedia dalam plattform bisa laki-laki atau perempuan. Sesuai narasi dan story board

yang telah yang telah dibuat oleh tim pengembang ada 20 animasi dan backgroud yang akan ditampilkan dalam video pembelajaran ini diantaranya yang pertama sebagai 2 slide video sebagai pembuka dari video, laki-laki sebagai narator, 1 anak laki-laki dan 1 anak perempuan yang membaca buku pada slide 5, animasi gambar sapi, pemandangan pepohonan, backgroud kelas, backgroud rungan, backgroud penyembelihan sapi, dan gambar animasi pisau, Maka tampilan akan yang muncul yaitu seperti gambar berikut ini.

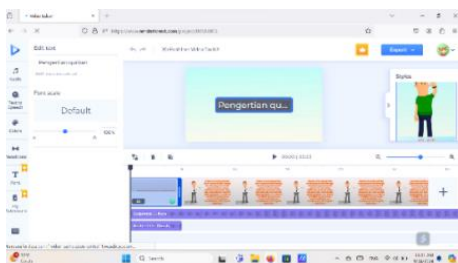


Gambar 3. Background video



Gambar 4. Background video

- c. menambahkan audio ke dalam video yang telah dibuat melalui web renderforest. Pada tahap ini tim pengembangan musik pada web renderforest dan menambahkan secara langsung suara atau audio dalam aplikasi CapCut untuk menghasilkan suara yang lebih jernih, maka tampilannya akan seperti gambar berikut ini.



Gambar 5. Penambahan musik



Gambar 6. Sebelum menambahkan musik



Gambar 7. Penambahan musik

- d. tahap akhir ini adalah proses penyimpanan produk dengan mengexport produk dari capcut. Produk ini telah siap untuk di tampilkan pada peserta didik, dan semua elemen

sudah ada di dalam video pembelajaran. Maka tampilannya produk yang sudah di kembangkan seperti gambar berikut ini.



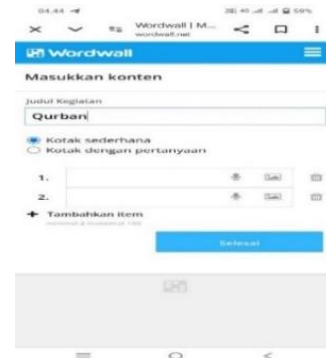
Gambar 8. Produk video.

Pemanfaatan web renderforest dan aplikasi CapCut dalam proses produksi video pembelajaran animasi, pengembang dapat menciptakan video yang menarik secara audio visual dan menghasilkan video pembelajaran yang dapat ditonton dalam baik dalam Hp maupun laptop dan perangkat lainnya.

Setelah pembuatan video animasi selanjutnya tim pengembangan membuat game open the boks melalui web wordwall, pembuatan nya melalui beberapa tahapan, diantaranya setelah membuka web wordwall yang diarah kan untuk login akun, kemudian memilih jenis game yang akan dipakai, kemudian memasukkan judul materi, soal serta jawaban nya, dan tahap terakhir penyempurnaan dari game open the boks yaitu tahap pengujian. Adapun gambar yang di ditampilkan sebagai berikut.



Gambar 9. Pemilihan templet



Gambar 10. Memasukkan soal



Gambar 11. Tampilan boks



Gambar 12. Tampilan soal

Implementation

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas (Maghfiroh et al., 2023). Implementasi video pembelajaran animasi dan game open the boks materi qurban dan penyembelihan ini dilakukan dengan uji coba secara langsung di dalam kelas yang terdiri dari 16 anak di MTS islamiyah dan didampingi oleh guru fiqih video pembelajaran animasi dan game open the boks diimplementasikan dan diujikan kepada peserta didik guna mengevaluasi tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tingkat kephahaman serta minat peserta didik dalam pembelajaran fiqih menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut.

Implementasi menunjukkan hasil yang cukup memuaskan dalam meningkatkan konsentrasi, dan fokus belajar pada peserta didik. karena dapat dilihat melalui hasil hitungan angket yang telah diberikan kepada mereka setelah penggunaan kedua media pembelajaran, adanya media tersebut dapat membuat peserta didik lebih merasa senang dan bersemangat terhadap media yang diberikan yang mana secara tidak langsung membuat mereka fokus pada video tersebut, serta menguatkan materi yang telah dipahami dengan menjawab beberapa pertanyaan melalui penggunaan game open the box bentuk kuis yang dapat bermanfaat sebagai penguatan dari materi tersebut.

Evaluation

Tahap evaluasi adalah tahap di mana produk atau materi pembelajaran dievaluasi untuk mengukur keefektifan dan keberhasilannya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi dilakukan untuk dapat melihat pemahaman dan perilaku siswa. Dalam pengujian kelayakan peneliti menggunakan dua teknik pengabsahan yaitu video animasi dengan validasi media dan game open the boks dengan validasi materi. kelayakan video animasi dilakukan uji coba melalui penilaian instrumen penelitian yang akan diisi oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Berikut adalah tabel penilaian yang digunakan:

Tabel 1. Kriteria pemberian skor

| Prsentase pencapaian | Interpretasi |
|----------------------|--------------|
| Sangat baik | 5 |
| baik | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat kurang | 1 |

Setelah dilakukan analisis terhadap data pada media pembelajaran video animasi, perhitungan akan dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut (Ernawati, 2017).

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Berikut adalah daftar kemungkinan kategori media pembelajaran berdasarkan skala Likert.

Tabel 2. Kategori Kelayakan Produk

| No | Tingkat Pencapaian | Kategori |
|----|--------------------|--------------------|
| 1 | 0%-20% | Sangat Tidak Layak |
| 2 | 21%-40% | Tidak Layak |
| 3 | 41%-60% | Cukup Layak |
| 4 | 61%-80% | Layak |
| 5 | 81%-100% | Sangat Layak |

Media pembelajaran dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila memperoleh penilaian angket sebesar $\geq 61\%$ sampai dengan 100%.

Gambar 13. Tabel kategori kelayakan produk

Sumber: (Maghfiroh et al., 2023).

Kelayakan produk video animasi di uji dengan validasi media dan kelayakan produk game open the boks di uji dengan validasi materi.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah bapak SR selaku dosen di IAIN Palangka Raya, pernyataan di lembar validasi ahli media sebanyak 9 butir pernyataan. Berdasarkan data hasil validasi ahli media yang telah dilakukan, diperoleh persentase hasil uji validasi ahli media sebesar 73%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media video animasi hasil pengembangan layak untuk di uji cobakan dalam proses pembelajaran pada materi qurban dan penyembelihan.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli media adalah ibu K selaku dosen di IAIN Palangka Raya, pernyataan di lembar validasi ahli media sebanyak 17 butir pernyataan, berisi 7 pernyataan aspek kelayakan isi atau materi, 4 pernyataan aspek kelayakan isi atau soal, dan 6 pernyataan aspek kelayakan bahasa. Berdasarkan data hasil validasi ahli materi yang telah dilakukan, diperoleh persentase hasil uji validasi ahli materi sebesar 80%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media game open the boks hasil pengembangan layak untuk di uji cobakan dalam proses pembelajaran pada materi qurban dan penyembelihan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi dan game "Open the Box" di MTs Islamiyah Palangka Raya efektif dalam meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran fiqh. Hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam

memahami materi dengan lebih baik. Penelitian ini berhasil mencapai tujuannya. Keterbatasan dalam penelitian, kurangnya ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah yang dapat mempengaruhi implementasi media secara optimal. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan lebih banyak teknologi di sekolah untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan media pembelajaran digital. Penelitian ini berharap dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik di masa depan.

DAFTAR REFERENSI

- Afifuddin, A., Santosa, B., Kwat, T., & Mahmudah, F. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Guru 3D” pada Mata Pelajaran Animasi 3 Dimensi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 1013–1027. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.323>
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., Balqis, M., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1, 414–423. <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>
- Darojat, A. A., & Martani, W. (2023). Stress Akademik Sebagai Mediator Hubungan Antara Regulasi Emosi dan Problematic Internet Use pada Siswa SMP. *Acta Psychologia*, 4(1), 48–56. <https://doi.org/10.21831/ap.v4i1.60610>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Kurnia, F. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Bayt al-Hikmah Pasuruan. *Tarbawi : Jurnal Studi Pendidikan Islami*, 11(1), 07–23. <https://doi.org/10.55757/tarbawi.v11i1.312>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maghfiroh, R., Saputro, A. D., Setiyawan, A., & Nailasariy, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Powtoon Materi Kejujuran Kelas 2 SD. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 21(1), 23–35. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v21i1.5583>

- Marpaung, S. N., Naibaho, F. R., Sitorus, H., Agama, I., Negeri, K., Tarutung, I., Raya, J., Siborongborong, T., Silangkitang, K., Sipahutar, D., & Sipoholon, K. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual oleh Guru PAK terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sianjur Mula-Mula Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023 / 2024*. 4(4).
- Miftakhul Jannah, & Eli Masnawati. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 173–183. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Novyanti, Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional*, 4(1), 27–33.
- Nusa Bhakti, B., Nurfaizal, Y., & Anwar, T. (2021). Analisis Komparasi Teknik Rendering Blender Render Dan Cycles Render Pada Video Animasi 3d Tentang Alat Pencernaan Manusia. *Technomedia Journal*, 6(2), 188–196. <https://doi.org/10.33050/tmj.v6i2.1723>
- Rahmawati, B. F., Badarudin, B., & Hadi, M. S. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60–67. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>
- Riza Faishol, Bey Arifin Sidon, Taufiki Rochman, M. B. N. W. (2023). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *MUMTAZ: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.
- Rozikin, M., Christina, S., Hartati, Y., Surabaya, U. N., Gedangan, S. M. A. N., Wetan, K. L., Kampus, J., & Unesa, L. (2024). *Penerapan Media Matras Bidang Miring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Guling Depan dan Guling Belakang Kelas X-10 SMAN 1 Gedangan Sidoarjo*. 4(4).
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.
- Winarni, S., Kumalasari, A., Marlina, M., Rohati, R., & Hikmawati, H. (2022). Efektifitas Classdojo Untuk Mendukung Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran Matematika Secara Virtual. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 201. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4411>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yasmin, A. F., Sudikan, S. Y., & Hendratno, H. (2023). Literature Review Video Animasi Berbasis Budaya. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 249–255. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.815>
- Zunita, I., & Asmendri, A. (2023). Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Fiqih di MI. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(1), 17. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v6i1.9562>