

Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Menggunakan *Motion Graphic Berbasis Problem-Based Learning*

Lefriza Yati¹, Miftahur Rahmah²

Program Pascasarjana Pendidikan Agama Islam, UIN Batusangkar

Email: lizal7997@gmail.com¹, rahmahmiftahur69@gmail.com²

Abstract

Masalah penelitian adalah adanya kebutuhan guru akan media pembelajaran PAI & Budi Pekerti seperti media pembelajaran desain grafis, yang mana terdiri dari rekaman audio, video dan animasi, sehingga dengan adanya media yang mendukung menjadikan pembelajaran tidak monoton dan membosankan bagi peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran PAI & Budi Pekerti menggunakan Motion Graphic berbasis Problem-Based Learning. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Pengembangan penelitian menggunakan model four-D (4D) dengan prosedur pengembangan dimulai dari tahap define, design, development, dan dissemination. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi dan lembar praktikalitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu mendeskripsikan pendapat saran dan tanggapan evaluator yang didapat dari lembar komentar. Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu 5 bulan yaitu dimulai bulan Juli sampai dengan Desember 2021. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran PAI & Budi Pekerti menggunakan Motion Graphic berbasis Problem-Based Learning pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti dinyatakan sangat valid (87%) dengan berbagai aspek-aspek yang dinilai pada kriteria umum, kriteria khusus, aspek praktis, dan aspek teknis. (2) Dalam hal kepraktisan media ini juga dinyatakan sangat praktis dengan skor masing-masing kriteria yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, ketercapaian penggunaan, prinsip media dan komponen media dengan nilai rata-rata 90%.

Keywords: *Learning Media, Motion Graphic based on Problem-Based Learning*

Abstrak

The research problem is the teacher's need for PAI & Budi Pekerti learning media such as graphic design learning media, which consists of audio recordings, videos and animations, so that the presence of supporting media makes learning less monotonous and boring for students. The purpose of this study was to develop PAI & Budi Pekerti learning media using Motion Graphics based on Problem-Based Learning. This study uses research and development methods. The research development uses the four-D (4D) model with the development procedure starting from the define, design, development, and dissemination stages. The research instrument consisted of a validation sheet and a practical sheet. Data collection techniques used are questionnaires, interviews, observations, and documentation. The data analysis technique is to describe the opinions of the evaluators' suggestions and responses obtained from the comment sheet. This research was carried out over a period of 5 months, starting from July to December 2021. The results of this study indicate that (1) PAI & Budi Pekerti learning media using Motion Graphics based on Problem-Based Learning in PAI & Budi Pekerti subjects is stated to be very valid (87%) with various aspects assessed on general criteria, specific criteria, practical aspects, and technical aspects. (2) In terms of practicality, this media is also stated to be very practical with a score of each criterion, namely learning objectives, learning materials, achievement of use, media principles and media components with an average value of 90%.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Motion Graphic berbasis Problem – Based Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal utama dalam kehidupan yang mampu meningkatkan pola pikir manusia baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Tanpa adanya pendidikan orang buta terhadap sesuatu, selain itu pendidikan juga merupakan suatu proses memperdayakan manusia menuju pendewasaan baik secara akal, moril, maupun mental. Disamping itu pendidikan berperan untuk membangun nasional dalam bidang pendidikan. Untuk mewujudkan pendidikan nasional dalam mencerdaskan kehidupan anak bangsa agar menjadi rakyat yang berkualitas, beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan menguasai ilmu pengetahuan teknologi dan seni.

Dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang dapat melakukan kerjasama yang sinergis, seluruh kompetensi yang berhubungan dengan pendidikan yang demokratis dan bertanggung jawab (Sucipto, 2003).

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar agar peserta didik menjadi aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan bagi sebagian orang berarti kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak serta timbul interaksi keduanya sehingga anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus (Abu Ahmadi dan Nur Ubijati, 2001, p. 70). Oleh karena itu seseorang yang melakukan pendidikan terhadap anak harus berhati-hati dalam mendidik dan memiliki perilaku yang dapat dicontoh anak, supaya anak tidak mencontoh dan melakukan perilaku yang negatif, apalagi sampai merusak generasi bangsa dan negara yang dicita-citakan.

Sebagaimana Allah berfirman Q.S Al -Mujadalah : 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis". Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S. 58 : 11)

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah meninggikan derajat orang-orang beriman dan orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Jadi kita sebagai umat manusia yang beriman harus menuntut ilmu agar memiliki ilmu pengetahuan yang luas. Pendidikan Agama Islam ialah sebuah wadah transformasi pengetahuan dalam hal keagamaan atau sebagai sarana transformasi norma dan nilai moral agar terbentuknya sikap, yang berpengaruh untuk mengendalikan sikap sehingga terwujudnya kepribadian yang baik. Pendidikan Agama Islam hendaknya dapat menghasilkan peserta didik yang mampu menyempurnakan iman, takwa, dan berakhlak mulia, yang meliputi etika, budi pekerti, ataupun moral peserta didik. Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam mengarahkan potensi dan kepribadian peserta didik dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Oleh sebab itu Pendidikan Agama Islam dimasukkan dalam kurikulum nasional yang wajib diikuti oleh semua peserta didik mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah sampai perguruan tinggi. Mengingat betapa pentingnya pendidikan agama Islam dalam mewujudkan tujuan pendidikan Nasional, maka pendidikan agama Islam harus diberikan dan dilaksanakan di sekolah dengan sebaik-baiknya (Majid, A & Andayani, p. 140).

Jadi dalam proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang kreatif dan menarik dalam mencapai tujuan. Model pembelajaran akan mempermudah jalannya kegiatan belajar mengajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Kemudian dengan adanya model pembelajaran dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran peserta didik nantinya dan dengan adanya model pembelajaran peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Model pembelajaran PBL merupakan model

pembelajaran yang membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah. yang mana dalam proses belajar mengajar siswa dihadapkan dengan sebuah permasalahan dengan tujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam pemecahan masalah serta berpikir kritis dan untuk mendapatkan suatu pengetahuan baru dari pemecahan masalah yang sedang dihadapi. PBL ialah pembelajaran yang penyampain materi pembelajarannya dilakukan dengan menyajikan suatu persoalan, mengajukan beberapa pertanyaan, memfasilitasi penyidikan, dan membuka diskusi. Persoalan yang dikaji merupakan persoalan kontekstual yang ditemukan siswa dalam kehidupan nyata (Sani, 2014, p. 140).

Penggunaan teknologi informasi pendidikan diharapkan dapat menciptakan suasana belajar lebih komunikatif dan menarik antara guru dengan siswa. Sistem pengajaran berbasis multimedia (teknologi yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan video) mampu menampilkan materi pelajaran lebih menarik, tidak terlalu monoton, dan memudahkan penyajian materi pembelajaran. Siswa bisa memahami materi tertentu secara mandiri menggunakan komputer yang dilengkapi program *software* berbasis multimedia. Guru sebaiknya mampu memanfaatkan alat yang lebih efektif dan efisien serta tidak menentang digunakannya peralatan teknologi modern yang sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat berpengaruh terhadap media pembelajaran di sekolah. Siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan laptop bahkan telepon seluler yang mereka miliki. Guru juga dapat memanfaatkan berbagai macam aplikasi sebagai media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran teori menjadi lebih menarik dan disajikan dengan kreatif dan indah. Pembelajaran teori memang cenderung membosankan apabila dibandingkan dengan pembelajaran praktek, oleh sebab itu keragaman media pembelajaran harus diperhatikan agar dapat menarik perhatian siswa.

Media merupakan penghubung atau pengantar pesan dari pengirim ke pada penerima pesan, berdasarkan penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran. Media tersebut hendaknya disesuaikan dengan sasaran yang akan dituju agar materi pelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Sebuah media dikatakan baik apabila materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Sadiman, 2012, p. 4). Pada saat ini, menurut analisis Semiawan dalam (Zuhairini, 2008, p. 29)

Menyatakan dalam proses belajar mengajar peserta didik hanya duduk saja, dengar, catat dan hafal serta tidak dibiaskan belajar aktif. Akibatnya suasana kelas terasa kurang hidup, membosankan dan mengikat bagi peserta didik serta media yang diterapkan hanya berupa gambar yang menekankan pada persepsi indera mata sehingga kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. Sehingga peserta didik merasa jenuh dalam belajar. Hal tersebut yang membuat peserta didik menurunnya sikap aktif dan kreatif pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Media audio secara umum memiliki ciri khas mampu mengendalikan keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkannya luas), informasi atau program tersebut bisa direkam dan diputar kembali, mampu mengembangkan imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya, dapat mengatasi masalah kekurangan guru dan sifat komunikasinya hanya satu arah. Sedangkan media video ialah media yang mampu menampilkan suatu objek yang bergerak bersama-sama disertai suara yang alamiah ataupun buatan. Yang dapat menyampaikan informasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, menjelaskan proses, menguraikan konsep-konsep yang rumit, menjelaskan keterampilan, menyingkat dan memperpanjang waktu serta mempengaruhi sikap (Jalinus dan Ambyar, 2016, p. 26). Sementara video animasi ialah sebuah media yang terdiri dari kumpulan gambar yang diolah sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga terkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Motion graphic menggunakan video atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak, sehingga materi PAI dan Budi Pekerti yang dikembangkan menggunakan *motion graphic* ini bisa terlihat lebih hidup dan interaktif serta disukai peserta didik (Humaira dalam Juwita, 2018, p. 2). Menurut Wardani (dalam Miranti, Putra dan Komariah, 2017, p. 2), menyatakan *motion graphic* merupakan grafis yang menggunakan video atau animasi untuk menciptakan sebuah ilusi dari gerak ataupun sebuah transformasi. Sementara menurut Sukarno (dalam Ihutiawati, 2019, p. 3) *motion graphic* dihasilkan dari penggalan-penggalan media visual dengan pengaturan waktu tayang menggunakan film dan desain grafis. Penggunaan media pembelajaran bukan hanya sekedar membantu guru dalam proses belajar mengajar namun lebih ditujukan untuk memudahkan siswa

memahami materi yang diberikan oleh guru. Kegunaan dari pembuatan *motion graphic* adalah menyediakan media pembelajaran berbasis video yang menarik sehingga siswa tidak bosan dalam menerima materi pelajaran.

Selanjutnya permasalahan pendidikan dan pengajaran merupakan suatu persoalan yang cukup kompleks disebabkan beberapa faktor, diantaranya ialah guru. Guru adalah bagian terpenting dan utama bagi keberhasilan proses belajar mengajar. Tugas guru ialah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tergantung terhadap kelancaran interaksi dan komunikasi, antara guru dengan siswa (Usman dan Asnawir, 2002, p. 1). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan pembelajaran yang memiliki kedudukan sama dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini berarti peserta didik tidak boleh memandang sebelah mata pelajaran ini dengan kata lain peserta didik harus dapat menguasai materi pembelajaran yang diberikan guru.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di SMK Negeri 4 Payakumbuh pada 28 November 2019 ditemukan bahwa guru masih menggunakan media power point dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk strategi yang digunakan guru PAI adalah kerja kelompok, dalam satu kelompok terdiri dari 5 orang peserta didik, menentukan tugas dari masing masing kelompok, selanjutnya peserta didik membuat materi pelajaran di karton manila serta koin 10 buah masing-masing kelompok, tujuan koin dibuat itu adalah untuk menentukan keefektifan peserta didik, setelah itu peserta didik ditukar silang sebagai utusan dari kelompok ke kelompok lain untuk mencari materi yang sudah dibuat di karton manila oleh teman-temannya, setelah itu kelompok tersebut menjelaskan tentang materi yang sudah ditentukan oleh guru, kelompok akan mengasih koin jika ada temannya yang dari utusan kelompok lain menanggapi, bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan oleh kelompok tersebut, terakhir guru mengumpulkan poin yang terbanyak dalam kelompok, jika koin yang terbanyak habis dan banyak dapat koin maka itu yang ditetapkan sebagai pemenang. Penulis melihat media pembelajaran yang digunakan guru kurang maksimal sehingga peserta didik kurang serius dalam memperhatikan temannya menjelaskan materi pembelajaran. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar terlihat kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Hal ini ditandai dengan ribut dan keluar masuknya peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru pun sudah mencoba berbagai model pembelajaran untuk membuat peserta didik mampu menyerap materi pembelajaran dengan baik, namun mereka masih kesulitan memahami penjelasan guru.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah seorang guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMK Negeri 4 Payakumbuh menyatakan bahwa : siswa memiliki tingkat pemahaman yang tidak sama dalam proses pembelajaran, guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sudah menyampaikan materi menggunakan media power point namun masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dalam belajar. (Adrianto, 28 November 2019). Dalam hal ini penulis melakukan analisis Silabus dan buku Paket dengan tujuan untuk mengetahui materi pembelajaran yang disampaikan sudah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar serta untuk melihat isi buku, penyajian dan soal latihan yang sudah sesuai dengan silabus Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pada Kamis tanggal 12 Desember 2019 dan 2 Januari 2020, penulis melakukan observasi ulang kembali, penulis melihat tidak ada perbedaan dengan observasi pada tanggal 28 November 2019, berdasarkan hasil belajar peserta didik tidak hanya banyak yang tuntas, hal ini diduga penguasaan serta pengelolaan kelas guru Pendidikan Agama Islam kurang maksimal.

Berdasarkan analisis di atas dapat dipahami bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru telah menggunakan media power point, namun belum menggunakan media *motion graphic* dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang digunakan guru selama ini ialah model pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru mengakibatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kurang berkembang dan siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran oleh sebab itu, sangat dibutuhkan model pembelajaran yang bervariasi dengan tujuan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Diantara model pembelajaran yang dapat digunakan ialah model pembelajaran PBL.

METODE

Metode penelitian ini digolongkan pada penelitian pengembangan atau *research development*. Metode penelitian dalam pendidikan bertujuan untuk mengembangkan produk efektif yang akan digunakan, yang mana penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pengembangan media *motion graphic* berbasis PBL dalam penelitian ini menggunakan model four-D (4D). Penelitian ini nantinya menghasilkan produk berupa media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL. Bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan lembar praktikalitas. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL yang telah dirancang valid atau tidak. Lembar praktikalitas digunakan untuk mengetahui praktis atau tidak media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL yang telah dirancang. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X RPL (Rekaya Perangkat Lunak) 1 di SMKN 4 Payakumbuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari: observasi, wawancara, kuesioner atau angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan pendapat saran dan tanggapan evaluator yang didapat dari lembar komentar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Hasil yang diperoleh pada tahap pendefinisian ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kondisi pembelajaran peserta didik, menelaah karakteristik, pengetahuan peserta didik pada pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya. Secara spesifik, analisis peserta didik ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan situasi pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik. Kondisi dan karakteristik peserta didik merupakan salah satu pertimbangan yang harus diperhatikan, kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didik dan jenis media pembelajaran yang disukai oleh peserta didik, pengumpulan informasi analisis peserta didik dilakukan dengan pedoman wawancara, peserta didik yang di wawancarai berjumlah 5 orang peserta didik kelas X yang diambil secara acak dan memiliki kemampuan heterogen, hal ini dilakukan karena kondisi pandemi covid-19 ini.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan peserta didik, diperoleh keterangan bahwa peserta didik kelas X rata berusia 16-17 tahun. Menurut (Damin, 2010), peserta didik mencapai tahap operasional formal versi Piaget pada usia sekitar 14 tahun atau lebih, dimana mereka mengembangkan alat baru untuk memanipulasi informasi. Mereka bisa berfikir abstrak dan deduktif. Peserta didik pada tahap ini juga dapat mempertimbangkan mencari jawaban, menangani masalah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi asesment yang dilakukan mengenai pembelajaran diketahui bahwa materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X sangat banyak dan padat, namun selama proses pembelajaran guru masih sering melakukan proses pembelajaran dengan metode ceramah, guru juga masih belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami dan menyimpulkan materi pembelajaran.

Hasil analisis peserta didik tersebut selanjutnya digunakan untuk menyelesaikan bentuk rancangan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selain itu analisis peserta didik dilakukan untuk menyesuaikan uraian konsep-konsep penting.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk menelaah karakteristik peserta didik yang

sesuia dengan desain pengembangan yang dilakukan. Untuk penelitian ini subjek yang digunakan adalah peserta didik kelas X SMKN 4 Payakumbuh tahun pelajaran 2020/2021. Rata-rata peserta didik yang duduk pada kelas X ini memiliki usia antara 15-16 tahun.

Berdasarkan hasil analisis ini, maka peneliti merancang sebuah media pembelajaran berbasis audio visual yang memfasilitasi peserta didik untuk aktif selama proses belajar mengajar dan dapat merangsang keaktifan belajar yang ada pada diri peserta didik. Selain itu media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL yang dirancang dapat menambah wawasan dan membangun pengetahuan peserta didik.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum difokuskan pada analisis kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang tercantum dalam standar isi mata pelajaran PAI.Menganalisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah tercapai dengan kompetensi yang diharapkan dan sebagai pedoman dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL untuk peserta didik SMK kelas X. Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut pada tabel 4.1.

Tabel 4.1
Rumusan Kompetensi Inti

	enghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
K2	enunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
K3	emahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, terkait fenomena dan kejadian yang tampak oleh mata.
K4	encoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan ng dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Setiap kompetensi Inti mempunyai penjabaran atau rincian berupa kompetensi dasar seperti pada tabel 4.2

Tabel 4.2

1) Hasil analisis KD materi larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina.

mpetensi Dasar	dikator Pembelajaran
Menganalisis <i>Q.S.al-Isra’ (17): 32, dan Q.S. an-Nur (24): 2</i> , serta Hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina	1. Memahami manfaat dan hikmah larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina 2. Menganalisis Q.S. Al-Isra’ (17) : 32, dan Q.S. An-Nur (24) : 2, serta hadits tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina
Mendemonstrasikan hafalan <i>Q.S. al-Isra’ (17): 32, dan Q.S. an-Nur (24): 2</i> dengan fasih dan lancar	1. Mengimplementasikan hafalan Q.S. Al-Isra’ (17) : 32, dan Q.S. An-Nur (24) : 2 dengan lancar 2. Mendemonstrasikan hafalan Q.S. Al-Isra’ (17) : 32, dan Q.S. An-Nur (24) : 2 dengan lancar

Tabel 4.3

2) Hasil analisis KD materi kewajiban menuntut ilmu.

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran
Menjelaskan isi kandungan Q.S. At-Taubah (9): 122	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan isi kandungan dari Q.S. At-Taubah (9): 122 2. Menentukan isi kandungan dari Q.S. At-Taubah (9): 122
Mengidentifikasi hikmah dari menuntut ilmu dan kewajiban sebagai orang yang berilmu sesuai dengan Q.S. At-Taubah (9): 122	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis hikmah dari menuntut ilmu dan kewajiban sebagai orang yang berilmu sesuai dengan Q.S. At-Taubah (9): 122 2. Mengidentifikasi hikmah dari menuntut ilmu dan kewajiban sebagai orang yang berilmu sesuai dengan Q.S. At-Taubah (9): 122

Tabel 4.4

3) Hasil analisis KD materi mengelola wakaf dengan amanah

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran
Memahami pengelolaan wakaf.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian Wakaf 2. Menjelaskan ketentuan wakaf 3. Menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan pengelolaan wakaf
Menyajikan dalil tentang ketentuan wakaf dan tata pengelolaannya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyajikan dalil tentang ketentuan wakaf dan tata pengelolaannya 2. Mendemonstrasikan dalil tentang ketentuan wakaf dan tata pengelolaannya

Berdasarkan data yang peneliti dapatkan di lapangan bahwa dalam proses belajar mengajar di SMKN 4 Payakumbuh sudah mengacu kepada kurikulum 2013 khususnya mata pelajaran PAI. Untuk itu guru PAI dituntut untuk bisa membuat variasi pembelajaran yang baik dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah memakai media pembelajaran untuk membantu atau penghubung penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik agar hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik lebih memuaskan sesuai dengan tuntutan kurikulum dan tujuan pembelajaran (Adrianto, 25 Februari 2021). Silabus dan RPP yang dikembangkan sudah berdasarkan ketentuan yang ada pada kurikulum 2013. Selanjutnya topik-topik pembelajaran PAI yang dikembangkan berdasarkan silabus dan RPP yang dibuat oleh guru PAI. Berdasarkan observasi *assessment* yang peneliti lakukan terkait dengan kurikulum PAI yang dikembangkan di SMKN 4 Payakumbuh seperti pada tabel 4.5.

Tabel 4.5

Hasil Observasi Kemampuan Guru PAI Dalam Merencanakan dan Melaksanakan Pembelajaran
(Hasil Observasi di SMKN 4 Payakumbuh, Kamis, 25 Februari 2021)

No	Kemampuan Merencanakan Dan Melaksanakan Pembelajaran	Pelaksanaan	Kriteria
1.	Kemampuan guru dalam memahami tujuan	Guru memahami dan melaksanakan	Baik

	pendidikan di SMKN 4 Payakumbuh		
2.	Kemampuan guru dalam membuat RPP pada materi PAI	Pembuatan RPP sudah mendekati sempurna	Baik
3.	Topik–topik materi yang dikembangkan berdasarkan dengan silabus	Guru melaksanakan	Baik
4.	Kemampuan guru dalam memahami media pembelajaran <i>motion graphic</i> berbasis PBL	Guru belum memahami pembelajaran menggunakan <i>motion graphic</i> berbasis PBL	Cukup
5.	Pelaksanaan pembelajaran mengacu kepada kurikulum 2013	Pembelajaran masih dominan bersifat <i>teacher center</i> .	Cukup

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran PAI pada kategori cukup. Berikut ini adalah hasil wawancara analisis kebutuhan guru PAI di SMKN 4 Payakumbuh. Hasilnya secara umum yang terdapat pada tabel 4.5 dan hasil lebih terperinci dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4.6

Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*) Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan Motion Graphic berbasis PBL (Adrianto, 26 Februari 2021)

No	Data Temuan Secara Umum
1.	Berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan (<i>Need analysis</i>) guru mata pelajaran PAI dapat disimpulkan bahwa guru tersebut sangat butuh dengan media pembelajaran menggunakan <i>motion graphic</i> berbasis PBL
2.	Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti meggunakan <i>motion graphic</i> berbasis PBL sangat penting digunakan dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu guru untuk menyamapaikan materi pelajaran yang ingin dicapai serta menarik, menyenangkan dan efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan *contetual analysis* yaitu tempat dimana diterapkan produk media pembelajaran menggunakan *motion graphic* berbasis PBL dalam proses belajar mengajar pada kelas X untuk mengetahui praktis atau tidaknya media ini digunakan. Sebagai pendukung sarana dan prasana sekolah memiliki alat yang lengkap seperti infokus serta ruangan kelas yang nyaman. Berdasarkan analisis konteks dapat disimpulkan bahwa sekolah mendukung untuk diterapkan media pembelajaran menggunakan *motion graphic* berbasis PBL dalam proses pembelajaran di kelas.

Selanjutnya peneliti melakukan *theory analysis* yang berkaitan dengan media

pembelajaran menggunakan *motion graphic* berbasis PBL bahwa Daryanto mengungkapkan 1). Pemanfaatan media *motion graphic* berbasis PBL menjadi suatu solusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas, 2). Pembelajaran dengan menggunakan media *motion graphic* berbasis PBL bertujuan untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran secara komunikatif dan interaktif, 3). Pengembangan media pembelajaran menggunakan *motion graphic* berbasis PBL dapat dimanfaatkan oleh guru ketika mengajar di kelas (Damin, 2010). Menurut Padmanthara dalam Kristiawan pembelajaran dengan bantuan komputer dan laptop yang dikembangkan pada saat ini telah membuktikan manfaat media tersebut bagi guru dalam mengajar dan membantu peserta didik memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar mengajar (Damin, 2010)

Manfaat media pembelajaran ini adalah sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran diantaranya: 1). Memperjelas serta mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu berbelit-belit, 2). Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indera peserta didik, 3). Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti meningkatkan gairah dan motivasi belajar peserta didik untuk menguasai materi pelajaran secara utuh, mengembangkan kemampuan peserta didik berinteraksi dengan lingkungan serta sumber belajar lainnya terutama media pembelajaran menggunakan *motion graphic* berbasis PBL (Damin, 2010).

Berdasarkan observasi *assessment* diperoleh informasi bahwa guru PAI menyampaikan materi pelajaran masih bersifat konvensional, sehingga peserta didik kurang serius mengikuti proses belajar mengajar. Disebabkan guru PAI dalam menyampaikan materi pelajaran belum menggunakan media pembelajaran *motion graphic* berbasis PBL yang dapat merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik. Media yang digunakan oleh guru berupa media *power point*, dan gambar-gambar yang bersifat visual.

d. Analisis Silabus

Media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan silabus yang ada di SMKN 4 Payakumbuh. Dari tahap analisis silabus ini didapatkan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang digunakan di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran *motion graphic* berbasis PBL dapat membantu peserta didik dalam memahami indikator-indikator yang ada. Adapun aspek-aspek yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

1) Analisis Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi inti mata pelajaran PAI kelas X semester genap dalam kurikulum 2013 adalah "KI-1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya, KI-2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya, KI-3. Memahami pengetahuan (intelektual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata, KI-4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dengan sudut pandang/teori.

2) Analisis Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi dasar (KD) dari KI dalam buku pegangan guru kelas dan peserta didik kelas X semester genap SMKN 4 Payakumbuh.

Hasil analisis penulis untuk keperluan media pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL sebagai berikut:

a) Materi larangan pergaulan bebas

- a. Menganalisis *Q.S.al-Isra' (17): 32*, dan *Q.S. an-Nur (24): 2*, serta Hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina

- b. Mendemonstrasikan hafalan Q.S. *al-Isra'* (17): 32, dan Q.S. *an-Nur* (24): 2 dengan fasih dan lancar
- b) Materi kewajiban menuntut ilmu
 - (a) Menjelaskan isi kandungan Q.S. At-Taubah (9): 122
 - (b) Mengidentifikasi hikmah dari menuntut ilmu dan kewajiban sebagai orang yang berilmu sesuai dengan Q.S. At-Taubah (9): 122
- c) Materi pengelolaan wakaf dengan amanah
 - (a) Memahami pengelolaan wakaf.
 - (a) Menyajikan dalil tentang ketentuan wakaf dan tata pengelolaannya

3) Analisis Indikator

Indikator dalam penelitian ini menargetkan semua KI yang diharapkan karena untuk keperluan media pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL namun tidak mengurangi dari maksud KI tersebut, indikatornya sebagai berikut:

- a) Indikator materi larangan pergaulan bebas dan zina
 - (a) Memahami manfaat dan hikmah larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina
 - (b) Menganalisis Q.S. *Al-Isra'* (17) : 32, dan Q.S. *An-Nur* (24) : 2, serta hadits tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina
 - (c) Mengimplementasikan hafalan Q.S. *Al-Isra'* (17) : 32, dan Q.S. *An-Nur* (24) : 2 dengan lancar
 - (d) Mendemonstrasikan hafalan Q.S. *Al-Isra'* (17) : 32, dan Q.S. *An-Nur* (24) : 2 dengan lancar
- b) Indikator materi kewajiban menuntut ilmu
 - (a) Menjelaskan isi kandungan dari Q.S At-Taubah (9):122
 - (b) Menentukan isi kandungan dari Q.S. At-Taubah (9): 122
 - (c) Menganalisis hikmah dari menuntut ilmu dan kewajiban sebagai orang yang berilmu sesuai dengan Q.S. At-Taubah (9): 122
 - (d) Mengidentifikasi hikmah dari menuntut ilmu dan kewajiban sebagai orang yang berilmu sesuai dengan Q.S. At-Taubah (9): 122
- c) Indikator materi pengelolaan wakaf dengan amanah
 - (a) Menjelaskan pengertian wakaf
 - (b) Menjelaskan pengertian Wakaf
 - (c) Menjelaskan ketentuan wakaf
 - (d) Menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan pengelolaan wakaf
 - (e) Menyajikan dalil tentang ketentuan wakaf dan tata pengelolaannya
 - (f) Mendemonstrasikan dalil tentang ketentuan wakaf dan tata pengelolaannya

e. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi dan materi pelajaran yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL. Materi yang dipelajari dengan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL adalah materi pembelajaran semester Genap kelas X.

1. Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru, analisis kurikulum, dan analisis konsep dijadikan pedoman dalam merancang *storyboard* dan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL. Pada tahap ini dibuat prototype 1 dalam

bentuk *storyboard* media pembelajaran *motion graphic* berbasis PBL. Menurut Susilana dan (Damin, 2010), salah satu langkah yang ditempuh dalam pembuatan media pembelajaran *motion graphic* berbasis PBL ini adalah pembuatan *storyboard* adalah uraian yang berisi audio, visual, animasi dengan hasil akhir vidio.

Tahap *design* dengan tujuan menghasilkan *prototype* media pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL. Prototipe media pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL yang dikembangkan adalah tentang materi pelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X semester genap. Media pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL berisi tentang materi-materi yang sesuai dengan indikator-indikator yang sudah dianalisa sebelumnya.

Berdasarkan rincian materi yang disampaikan tersebut, langkah berikutnya adalah merancang media pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL menurut Rudi Susilanan dan Cepi Riyana, pengembangan media berbasis *motion graphic* berbasis PBL dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut: a). Pembuatan garis besar program media, b). Pembuatan *story board*, c). Pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan, (5). Pemrograman, d). *Finishing* (Damin, 2010)

a) Membuat Garis Besar Program Media (GBPM)

Dalam kegiatan ini berisi identifikasi terhadap program media pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL, untuk itu melalui identifikasi program ini maka dapat ditentukan sebagai berikut bisa dilihat pada tabel 4.7:

Tabel.4.7
Garis -Garis Besar Media Pembelajaran motion graphic berbasis PBL

Aspek	Uraian
1. Satuan Pendidikan	SMKN 4 Payakumbuh
2. Kelas/ Semester	X (Sepuluh) / Dua
3. Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti
4. Topik Pembahasan	Larangan pergaulan bebas, kewajiban menuntut ilmu dan pengelolaan wakaf dengan amanah
5. Media	Media Pembelajaran motion graphic berbasis PBL
6. Validator	1. Dr. Fadriati, M. Pd 2. Dr. Abhandamra, M. Ag

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran yang dirancang memiliki beberapa aspek : satuan pendidikan SMKN 4 Payakumbuh, Kelas X Semester dua, Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, Topik Pembahasan Larangan pergaulan bebas, kewajiban menuntut ilmu dan pengelolaan wakaf dengan amanah, dengan validator dua orang pakar.

b) Membuat *Storyboard*

Storyboard adalah salah satu cara alternatif untuk mensketsakan kalimat sebagai alat perencanaan.

(1) Aspek Penyajian

Pada aspek ini dapat dilihat beberapa indikator yang menjadi aspek dalam perancangan *storyboard* media pembelajaran *motion graphic* berbasis PBL. Ini berupa gambar, teks, suara, dan animasi, berikut penjelasan tentang *storyboard* media

pembelajaran.

(a) Gambar

Gambar yang dibuat pertama dalam media ini adalah adanya identitas di media tersebut.

(b) Sound (Suara)

Perancangan media pembelajaran *motion graphic* berbasis PBL juga dilakukan dengan menyisipkan musik instrumen pada bagian pengantar media agar peserta didik bisa memiliki perasaan emosional yang menyenangkan pada saat menggunakan media pembelajaran *motion graphic* berbasis PBL, serta agar peserta didik tidak merasa bosan dan monoton ketika menggunakan media tersebut.

(c) Animasi

Perancangan media pembelajaran *motion graphic* berbasis PBL juga dilakukan dengan menyisipkan animasi agar menyenangkan pada saat menggunakan media pembelajaran *motion graphic* berbasis PBL, serta tidak membosankan bagi peserta didik.

c) Mengumpulkan Bahan- Bahan yang Dibutuhkan

Bahan-bahan yang dikumpulkan adalah, musik instrumen, animasi, materi ajar, untuk memperoleh bahan tersebut adalah dari internet dan koleksi pribadi. Musik yang digunakan yaitu efek suara. Animasi yang ada pada media pembelajaran *motion graphic* berbasis PBL menggunakan aplikasi *adobe after effect* dan *audition*.

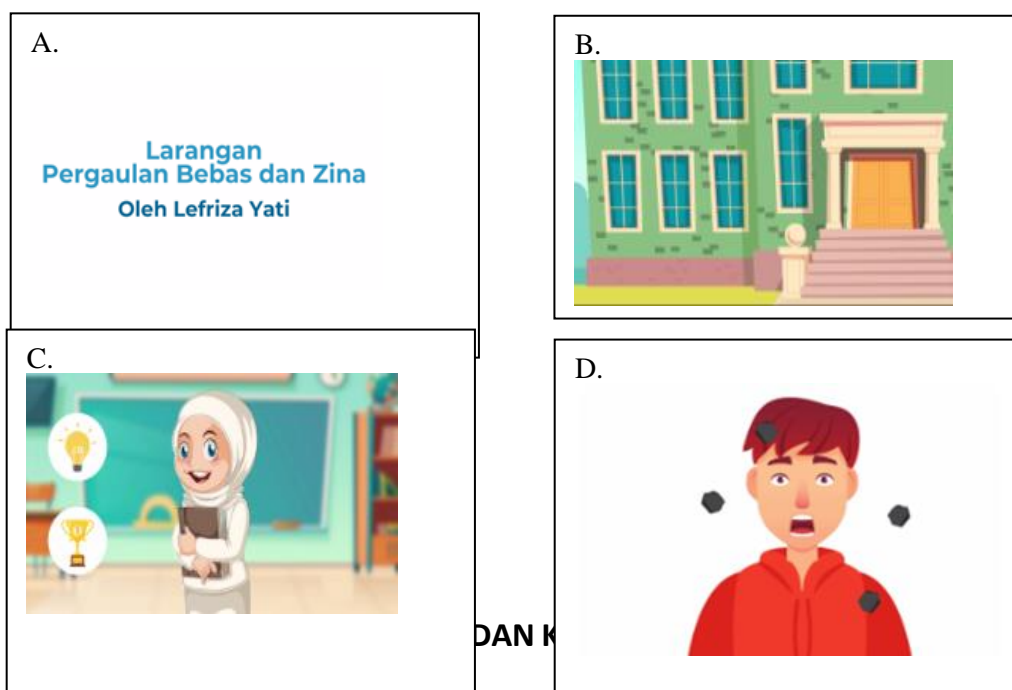
d) Pemrograman

Membuat program media pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL tidak terlepas dari keterlibatan komputer atau Laptop. Pada saat sekarang ini semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi maka didalam laptop dan komputer sangat banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan salah satunya *adobe after effect* tidak hitungan hari tapi bisa bulan serta tahun. Media yang peneliti gunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *motion graphic* berbasis PBL ini adalah aplikasi *adobe after effect*.

Setelah perancangan selesai dan bahan-bahan yang dibutuhkan telah ada, proses selanjutnya adalah membuat tampilan-tampilan yang ada pada media pembelajaran *motion graphic* berbasis PBL, semua *design* dibuat semenarik mungkin, sehingga peserta didik sebagai konsumen tertarik untuk melihat ketika guru memperagakan serta menampilkan media tersebut ketika proses belajar mengajar di kelas. Tampilan Media Pembelajaran *Motion Graphic* berbasis PBL.

Gambar 4.1

Materi larangan pergaulan bebas dan zina



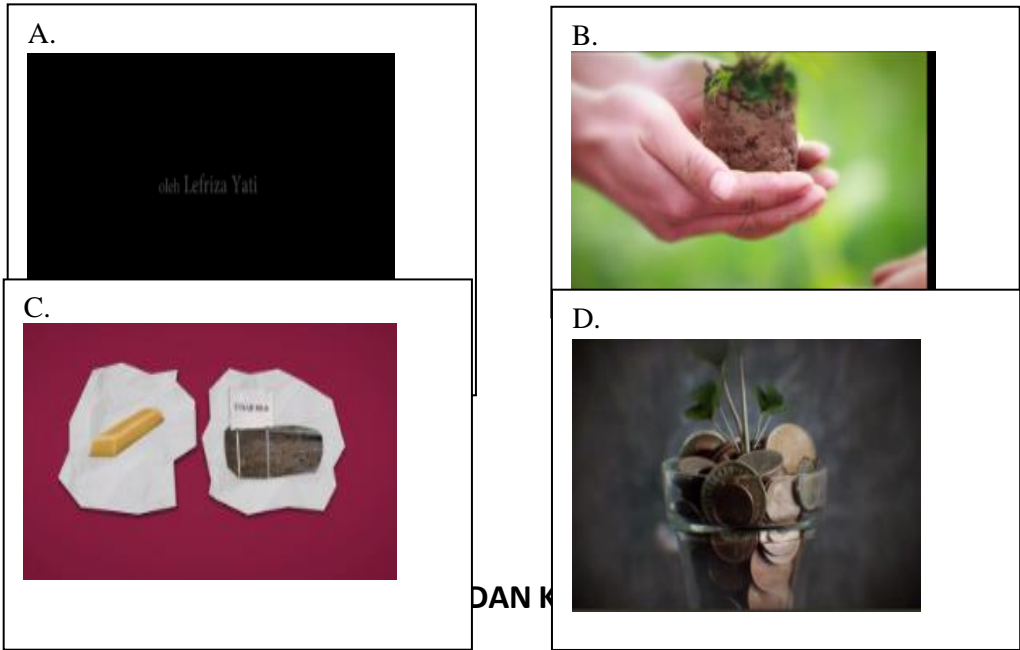
- Gambar 4.1. A. Tampilan judul materi pembelajaran
 B. Penyampaian masalah kepada peserta didik
 C. Penjelasan tujuan pembelajaran
 D. Penjelasan materi pembelajaran

Gambar 4.2
 Materi larangan kewajiban menuntut ilmu



- Gambar 4.2. A. Tampilan judul materi pembelajaran
 B. Penyampaian masalah kepada peserta didik
 C. Penjelasan tujuan pembelajaran
 D. Penjelasan materi pembelajaran

Gambar 4.3
 Materi pengelolaan wakaf



Gambar 4.3. A. Tampilan judul materi pembelajaran

B. Penyampaian masalah kepada peserta didik

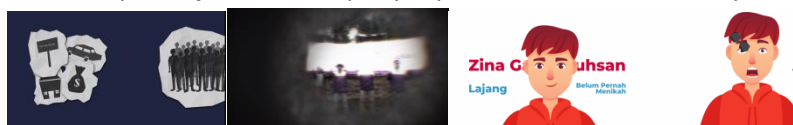
C. Penjelasan materi pembelajaran

D. Kesimpulan materi pembelajaran

Berdasarkan gambar 4.1, 4.2, dan gambar 4.3 dapat dilihat tampilan dari media *motion graphic* berbasis PBL pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

e) *Finishing*

Pemrograman telah selesai, langkah selanjutnya adalah *finishing*. *Finishing* adalah proses dalam bentuk video. Proses pemindahan menggunakan aplikasi *adobe after effect*. Media pembelajaran ini dirancang dalam bentuk aplikasi serta video tersebut bisa disimpan di *flasdisk* dan penyimpanan data lain bisa dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2. *Finishing* dalam bentuk video.

2. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Dalam tahap pengembangan ini setelah seluruh rangkaian perancang produk telah selesai maka tahap selanjutnya adalah dilakukan wawancara langsung kepada pakar dengan melibatkan *storyboard* yang telah dirancang. Kemudian pakar menilai dan mengomentari produk yang telah dihasilkan. Peneliti berpedoman kepada angket Validasi oleh ahli yaitu kriteria umum, kriteria khusus, praktis dan teknis dan kebahasaan, berdasarkan penilaian yang sudah diberikan oleh dosen pakar/ahli.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dilapangan maka pengembangan media pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL dengan hasil akhir produknya berupa video memiliki beberapa tahap dalam penelitian dan pengembangan. Setelah tahap-tahap tersebut dilakukan maka diperoleh hasil tentang validitas, praktikalitas media pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL. Hasil penelitian yang dilakukan dideskripsikan sebagai berikut.

a. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan *Motion Graphic* Berbasis PBL

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *motion graphic* berbasis PBL menggunakan *adobe after effect* ini adalah model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap pengembangan, diataranya adalah tahap *define* (pendefenisian), tahap *design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan), serta tahap *desiminate* (penyebarluasan) namun penelitian ini dilaksanakan sampai pada tahap *development* saja, karena untuk tahap *dessimination* belum dapat dilakukan mengingat berbagai keterbatasan peneliti.

1) Analisis Validitas

Analisis validitas dilakukan adalah isi (*contenvalidity*). Hal ini dilakukan dengan cara pemberian penilaian oleh validator terhadap prototype media pembelajaran menggunakan *motion graphic* berbasis PBL yang telah dikembangkan. Validator berjumlah 2 orang dosen IAIN Batusangkar dan 1 orang guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMKN 4 Payakumbuh yaitu Dr. Fadriati, M. Pd, dan Dr. Abhandamra, M. Ag.

Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada lampiran 1, prototipe media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL yang divalidasi sesuai dengan saran validator. Dari hasil diskusi tersebut diperoleh prototipe media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion*

graphic berbasis PBL yang sangat valid, dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8
Data Hasil Validasi Media Pembelajaran Menggunakan Motion Graphic Berbasis PBL

No	Aspek yang Divalidasi	Validator		Jumlah	Skor Max	%	Kategori
		1	2				
1.	Kriteria Umum	31	24	55	64	85	Sangat Valid
2.	Kriteria Khusus	19	19	38	40	95	Sangat Valid
3.	Aspek Praktis	10	10	20	24	83	Sangat Valid
4.	Aspek Teknis	15	12	27	32	84	Sangat Valid
Jumlah		75	65	140	160	347	
Rata-rata						87	Sangat Valid

Validator :1. Dr. Fadriati , M. Pd
2. Dr. Abhamda Amra, M. Ag

Dari hasil validasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL yang dinilai oleh validator, seperti pada tabel 4.14, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 87 % dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai dapat rata-rata nilai pada kriteria umum 85 %, kriteria khusus 95%, aspek praktis 83 % dan aspek teknis 84 %. Pengkategorian hasil validitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL berdasarkan pendapat Riduwan, seperti pada tabel 4.8.

Dari hasil validasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL yang telah dinilai oleh validator menunjukkan materi yang dikembangkan sangat valid. Hal ini berarti sudah baik serta bisa digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

a) Hasil Analisis Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran, peneliti juga merancang RPP, sebelum RPP yang telah dirancang diterapkan dalam kelas ketika proses belajar mengajar, terlebih dahulu RPP divalidasikan kepada validator. Secara umum data hasil validasi RPP dapat dilihat pada tabel 4.16. Adapun analisis validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.9
Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

No	Aspek Yang Divalidasi	Validator		Jumlah	Skor Maksimal	%	Kategori
		1	2				
1.	Format RPP	8	7	15	16	93,7	Sangat Valid
2.	Isi RPP	28	28	56	64	87,5	Sangat Valid
3.	Format Penilaian	8	7	15	16	93,7	Sangat Valid

4	Penggunaa n Bahasa	8	6	14	16	87,5	
						90,6	Sangat Valid

Validator :

1. Dr. Fadriati, M. Pd
2. Dr. Abhanda Amra, M. Ag

Dari hasil validasi RPP yang dinilai oleh validator, seperti pada tabel 4.16, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 90,6 % dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai dapat rata-rata nilai pada format RPP 93,7 % isi RPP 87,5 %, dan format penilaian 93,7 %, dan penggunaan bahasa 87,5, pengkategorian hasil validasi RPP berdasarkan pendapat Riduwan, seperti pada tabel 4.9. Dapat disimpulkan bahwa RPP yang dirancang sangat valid. Hal ini berarti RPP yang dirancang sangat bagus serta dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

- 2) Hasil Analisis Praktikalitas Produk Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL

Uji pratikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, praktikalitas yang dilakukan hanya dari segi keterbacaan saja.

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL yang telah valid diuji cobakan secara terbatas pada siswa kelas X SMKN 4 Payakumbuh. Setelah guru Pendidikan Agama Islam mencoba dan melihat media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL kemudian guru mengisi angket. Angket yang diberikan bertujuan untuk mengetahui pendapat guru tentang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL Adapun hasil uji kepraktisan dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10
Hasil praktikalitas media *motion graphic* berbasis PBL

No	Aspek	Aspek	Aspek	Aspek	Aspek	Kriteria
1	Isi	Aspek	Aspek	Aspek	Aspek	Sangat praktis
2	Format	Aspek	Aspek	Aspek	Aspek	Sangat praktis
3	Penggunaan	Aspek	Aspek	Aspek	Aspek	Sangat praktis
4	Desain media	Aspek	Aspek	Aspek	Aspek	Sangat praktis
5	Unsur media	Aspek	Aspek	Aspek	Aspek	Praktis
Jumlah					Aspek	Sangat praktis

Bedasarkan hasil respon dari 1 orang guru Pendidikan Agama Islam SMKN 4 Payakumbuh terhadap kepraktisan produk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL yang digunakan ketika proses

belajar mengajar adalah sangat praktis dengan skor masing-masing kriteria yaitu tujuan pembelajaran 100%, materi pembelajaran 100%, ketercapaian penggunaan 91,7%, prinsip media 83,3% dan komponen media 75% dengan nilai rata-rata 90%. Hal ini berarti guru memberikan apresiasi yang sangat baik dalam menggunakan media ini.

B. Pembahasan

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Media pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL yang berisi materi PAI & Budi Pekerti kelas X dikembangkan berdasarkan serta berpedoman ke silabus. Dengan melihat kompetensi inti dan kompetensi dasar dan indikator sehingga berhasil merancang media pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL yang sesuai dengan indikator yang diharapkan. Materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku baik dari segi isi, struktur maupun kedalamannya (Syaiful Djamarah, 2006, : 129).

Berdasarkan observasi *assessment* yang dilakukan, guru belum menggunakan media pembelajaran *motion graphic* berbasis PBL ketika proses belajar mengajar, khususnya mata pelajaran PAI & Budi Pekerti. Media yang digunakan hanya bersifat visual saja dan kurang bervariasi dan interaksi dalam pembelajaran. Pembelajaran tersebut hanya bersifat konvensional dan bersifat *teacher center*.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru pendidikan Agama Islam (PAI) & Budi Pekerti di SMKN 4 Payakumbuh bahwa media ini sangat dibutuhkan oleh guru PAI & Budi Pekerti dalam proses belajar mengajar, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Adapun bagi peserta didik dapat meningkatkan motivasinya untuk belajar serta belajar mandiri dengan menggunakan produk media pembelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti kapan saja dan dimana saja.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) bisa dilakukan setelah tahap *define*. Pada tahap perancangan ini prototipe media pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL dirancang berdasarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), dan indikator. Setelah selesai *prototipe* media pembelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL maka selanjutnya merancang *storyboard* media pembelajaran dengan mengumpulkan bahan-bahan yang terkait dengan materi pembelajaran. Setelah serangkaian diatas selesai maka dilakukan selanjutnya membuat pemrograman dengan menghasilkan produk media pembelajaran *motion graphic* berbasis PBL. Terakhir *finishing* yaitu tahap terakhir dengan mengemas hasil produk media pembelajaran berupa video serta bisa disimpan di flasdisk, komputer serta bisa di dipindahkan kedalam CD.

3. Hasil Pengembangan (*Develop*)

1) Analisis Validasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* Berbasis PBL

Rumusan masalah penelitian ini “Bagaimana validitas media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL. Media pembelajaran menggunakan *motion graphic* berbasis PBL sudah valid berdasarkan hasil penelitian dari validator sebagai berikut ini.

- a) Isi media pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL telah sesuai dengan silabus yang ada disekolah. Sehingga media pembelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL ini membantu guru dan peserta didik dalam memahami pelajaran tentang materi pelajaran. Media yang dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang ditetapkan secara umum mengacu kepada tiga ranah, kognitif, afektif, dan psikomotor (Azar Arshad, 2011, : 75).

- b) Karakteristik media pembelajaran *motion graphic* dalam media ini menggunakan aplikasi *adobe affter effect*. Selanjutnya media pembelajaran ini merupakan kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi (Azar arshad, 2011, : 171).

2) Analisis Praktikalitas

Rumusan masalah penelitian yaitu “Bagaiman praktikalitas media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL?”. Deskripsi praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran PAI & Budi Pekerti yang dirancang sudah praktis berdasarkan angket diberikan kepada guru PAI dengan persentase 84 %. Bahwa media yang dikembangkan tersedia, mudah dan bisa dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar mengajar supaya siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Dalam hal ini media harus merupakan bagian dalam interaksi dan aktivitas peserta didik, diharapkan bukan hanya guru yang menggunakan media tersebut tetapi saling membutuhkan (Rudi Susilanan dan Cepi Riyana, :73).

Berdasarkan temuan dilapangan yang telah peneliti lakukan bahwa Guru PAI di SMKN 4 Payakumbuh belum menggunakan media pembelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL dalam proses belajar mengajar. Untuk itu terlihatlah dampak semangat belajar peserta didik ketika ada media ini dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut adalah sebuah bukti perlu ada pemecahan masalah atau solusi terhadap pembelajaran yang kurang menarik, tidak bervariasi, efektif dan efisien menjadi menyenangkan untuk peserta didik. Untuk itu perlu dihadirkan produk media pembelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran yang menarik seta meningkatkan minat belajar peserta didik. Dan juga bagi peserta didik dengan adanya produk tersebut juga bisa belajar sendiri *anywhere* dan *anytime*. Dari hasil penelitian ini bisa peneliti simpulkan bahwa produk media pembelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL ternyata valid, praktis dan bisa meningkatkan minat peserta didik untuk memahami pembelajaran.

Temuan pertama dalam kajian ini didukung yang dilakukan oleh Fahmi Nugrohadhi, Rudi Susilana dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Motion Graphic* pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif (Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap Siswa Kelas VII di SMPN 1 Kandanghaur)”

Selanjutnya temuan kedua oleh Yudha Aldila Efendi, Eka Pramono Adi, Sulthoni dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi *Motion Graphic* pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang”. Tujuan dari penelitian adalah menghasilkan media video animasi *motion graphic* pada pembelajaran IPA materi benda tunggal dan campuran kelas V di SDN Pandanrejo 1 kabupaten malang(Efendi,dkk,2020)

C. Keterbatasan Dalam Penelitian

Keterbatasan yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Implementasi penelitian yang masih terbatas hanya pada SMKN 4 Payakumbuh.
2. Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL ini hanya pada pengembangan *motion graphic* saja.
3. Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL tidak diajarkan kepada guru hanya produknya saja yang diberikan.
4. Keterbatasan pada uji praktikalitas pada media *motion graphic* berbasis PBL untuk menguji pemahaman peserta didik tidak bisa dilaksanakan dikarenakan terjadinya lonjakan kasus covid-19.

SIMPULAN

1. Media pembelajaran PAI & Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil yang dinilai oleh validator dengan berbagai aspek, yang mana didapati rata-rata nilai pada kriteria umum 85 %, kriteria khusus 95%, aspek praktis 83 % dan aspek teknis 84 % secara umum diperoleh 87 %.

2. Hasil praktikalitas produk media pembelajaran PAI & Budi Pekerti menggunakan *motion graphic* berbasis PBL dinyatakan sangat praktis dari segi keterbacaan dengan skor masing-masing kriteria yaitu tujuan pembelajaran 100%, materi pembelajaran 100%, ketercapaian penggunaan 91,7%, prinsip media 83,3% dan komponen media 75% dengan nilai rata-rata 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Nur Ubijati. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Efendi, Yudha, Eka Adi, and Sulthoni Sulthoni. "Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang." *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 6, no. 2 (2020): 97–102.
- Jalinus, N. Dan Ambiyar. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Miranti, Ghaisani Dwi, I Dewa Alit Dwija Putra, and Siti Hajar Komariah. "Perancangan Animated Motion Graphic Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita." *E-Proceeding of Art & Design* 4, no. 3 (2017): 634–643.
- Nugrohadhi, Fahmi, and Rudi Susilana. "Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif." *Edutcehnologia* 2, no. 1 (2018): 45–53.
- Sadiman, A. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sani, A. R. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014.
- Sucipto. *Undang--Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Semarang: : CV Aneka ilmu, 2003.
- Sudjana, N. dan Ahmad, R. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2019.
- Usman, B. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pres, 2002.
- Zuhairini, Dkk. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.