The current issue and full text archive
of this journal is available on Tarbawi at:
https://ejournal.unupasuruan.ac.id/index.php/tarbawi
E-ISSN : 2502-4353, P-ISSN : 2598-4128

Tarbawi
Jurnal Studi Pendidikan Islami

OPEN ACCESS
Check for updates

Vol. 14, No. 01 2026|Hal.69-80
DOI: https://doi.org/10.55757/tarbawi. v14i1.1101

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi pada Materi Thaharah di MTs Swasta Hubulo Kabupaten Bone Bolango

Gipari Ramadan Doe [1*]; Herson Anwar [2]; Firmansah Kobandaha [3]
[1] IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia 1
[2] IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia 2
[3] IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia 3
Email: gipariramadandoe02@gmail.com; herson.anwar@iaingorontalo.ac.id; firmansah@iaingorontalo.ac.id;

Article Info

Article history:

Submited : Desember 23, 2025
Revition : Januari 09, 2026
Acception : Februari 24, 2026
Publish : April 30, 2026

Kata kunci:

Bahan ajar
pembelajaran fikih
thaharah
video animasi

**** Korespondensi author:***
Gipari Ramadan Doe ; gipariramadandoe02@gmail.com

Abstrak

Tujuan: Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar berbasis video animasi pada materi thaharah yang layak, menarik, dan efektif dalam pembelajaran fikih di MTs Swasta Hubulo Tapa Kabupaten Bone Bolango. Metodologi: Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4-D (define, design, development, disseminate). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket kepada ahli media, ahli materi, dan 30 peserta didik kelas VII, dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase. Temuan: Hasil validasi ahli media mencapai 96,5% dan ahli materi 99% dengan kategori sangat layak. Respons peserta didik menunjukkan system usefulness 90% dan information quality 91,15%, mengindikasikan bahwa produk mudah digunakan, menarik, dan mampu menyajikan materi thaharah secara jelas. Implikasi: Penelitian ini memberikan rujukan praktis bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran fikih di madrasah. Orisinalitas: Penelitian ini berkontribusi pada tersedianya bahan ajar fikih berbasis video animasi yang valid, praktis, dan adaptif terhadap karakteristik belajar peserta didik.

Abstrack

Purpose: This study aims to develop animation video-based teaching materials on thaharah topics that are feasible, engaging, and effective in fiqh learning at MTs Swasta Hubulo Tapa, Bone Bolango Regency. Methodology: This study employs a Research and Development (R&D) approach using the 4-D model (define, design, development, disseminate). Data were collected through observation, interviews, and questionnaires administered to media experts, material experts, and 30 seventh-grade students, analyzed using descriptive quantitative percentage techniques. Findings: Media expert validation reached 96.5% and material expert validation 99%, both categorized as highly feasible. Student responses indicated system usefulness at 90% and information quality at 91.15%, confirming the product is user-friendly, engaging, and clearly presents thaharah material. Implications: This study provides practical guidance for technology-based learning media development in fiqh subjects at madrasah. Originality: This study contributes validated, practical animation video teaching materials adaptive to students' learning characteristics.

Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0)

How to cite this article (APA 7th Edition):
Gipari, R.D., Herson, A., Firmansah, K. (2026). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi pada Materi Thaharah di MTs Swasta Hubulo Kabupaten Bone Bolango. Tarbawi : Jurnal Studi Pendidikan Agama Islami, 14(1), 61-68. https://doi.org/10.31004/tarbawi.v14i1.1101

PENDAHULUAN

Pendidikan Islam memiliki peranan penting dalam membentuk kepribadian, kesadaran beragama, dan praktik ibadah peserta didik. Dalam mata pelajaran fikih, materi thaharah menempati posisi yang mendasar karena berkaitan langsung dengan syarat sah berbagai ibadah, sekaligus menjadi pintu masuk pembiasaan hidup bersih dan tertib sesuai ajaran Islam. Karena itu, pembelajaran thaharah tidak cukup hanya menekankan aspek hafalan konsep, tetapi juga harus membantu peserta didik memahami makna, tata cara, dan penerapannya secara benar dalam kehidupan sehari-hari (Mayer, 2024).

Dalam konteks madrasah tsanawiyah, pembelajaran thaharah idealnya disajikan secara konkret, visual, dan mudah dipahami, karena materi ini tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga prosedural. Namun, hasil observasi awal di MTs Swasta Hubulo Kabupaten Bone Bolango menunjukkan bahwa pembelajaran fikih pada materi thaharah masih didominasi penggunaan media sederhana berupa slide PowerPoint yang sarat teks dan belum dikembangkan menjadi media yang lebih interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya antusiasme peserta didik, terbatasnya fokus saat pembelajaran berlangsung, dan belum optimalnya pemahaman mereka terhadap isi materi. Masalah ini menjadi lebih penting karena peserta didik kelas VII masih berada pada fase transisi dari jenjang sekolah dasar menuju madrasah tsanawiyah, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakter belajar generasi digital (Ceken & Taskin, 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang besar bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih efektif melalui media berbasis multimedia. Dalam kerangka Cognitive Theory of Multimedia Learning, Mayer menjelaskan bahwa peserta didik belajar lebih baik melalui perpaduan kata dan gambar daripada kata saja, karena informasi diproses melalui saluran visual dan auditori yang saling melengkapi (Susandi, 2019). Teori ini juga menegaskan bahwa animasi dapat membantu peserta didik memahami materi ketika dirancang secara tepat, terarah, dan tidak membebani kapasitas kognitif secara berlebihan. Dengan demikian, video animasi bukan sekadar media yang menarik secara visual, tetapi juga memiliki dasar teoretis yang kuat untuk meningkatkan pemahaman belajar (Mashadi, 2022).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media video animasi memiliki kontribusi positif dalam pembelajaran fikih. Wahdini dkk. menemukan bahwa hasil belajar fikih siswa yang menggunakan video animasi lebih baik daripada siswa yang belajar dengan PowerPoint, dan perbedaannya terbukti signifikan secara statistik. Pemanfaatan video animasi pada mata pelajaran fikih berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa . Pada level yang lebih luas, studi meta-analisis Sihabudin dkk (Sihabudin et al, 2023). terhadap 20 artikel jurnal menyimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis animasi memberikan efek yang sangat positif dalam pembelajaran fikih di berbagai jenjang pendidikan, termasuk dalam meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan retensi informasi; bahkan pengaruhnya tampak kuat pada topik prosedural seperti wudhu. Selain itu, penelitian pengembangan di MTsN 15 Tanah Datar menunjukkan bahwa video animasi untuk mata pelajaran fikih dinilai sangat valid dari aspek media dan materi, serta sangat praktis digunakan dalam pembelajaran (Sabila & Sa'diyah, 2021).

Meskipun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar atau motivasi, atau pada pengembangan media untuk topik fikih lain dan konteks madrasah yang berbeda. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan bahan ajar berbasis video animasi pada materi thaharah untuk menjawab

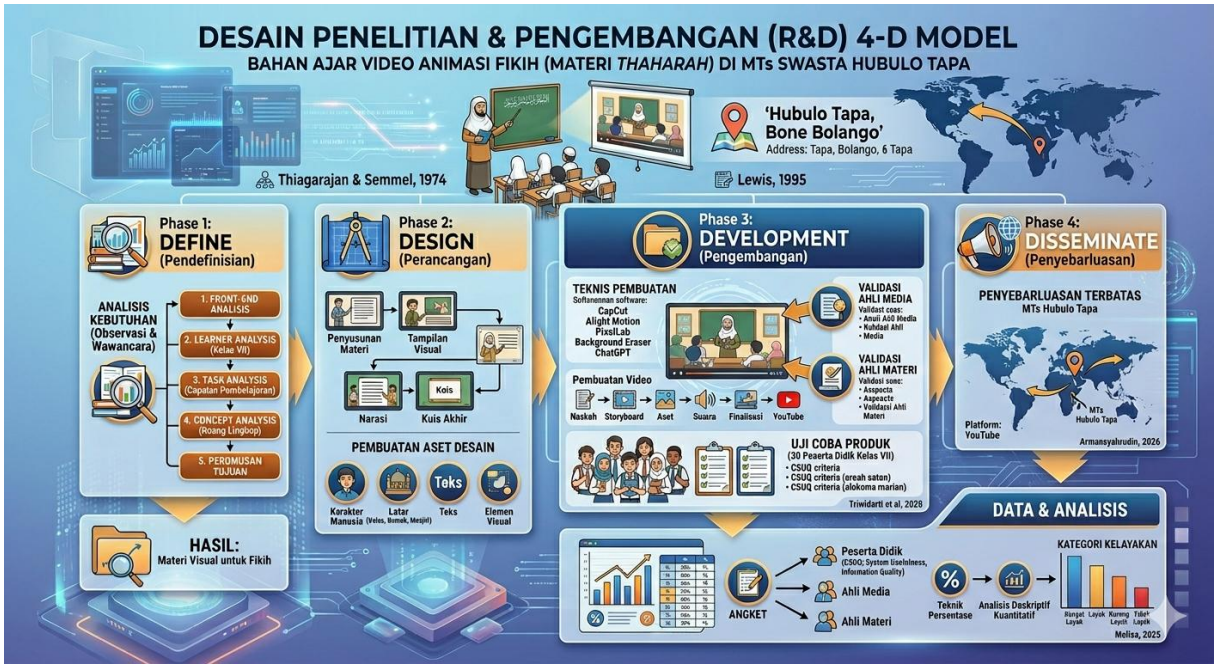
kebutuhan pembelajaran di MTs Swasta Hubulo Kabupaten Bone Bolango, yang menghadapi persoalan spesifik berupa dominasi media teks, rendahnya keterlibatan peserta didik, dan kebutuhan akan media yang dapat memvisualisasikan konsep sekaligus prosedur bersuci secara lebih jelas. Di titik inilah letak urgensi penelitian ini (Ruwaida, 2019).

Pemilihan video animasi dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, materi thaharah memuat unsur konsep dan prosedur, sehingga lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui kombinasi teks, suara, gambar, dan alur visual. Kedua, video animasi memungkinkan penjelasan langkah-langkah bersuci secara runtut, berulang, dan mudah diakses kembali oleh peserta didik (Muhammad et al, 2025). Ketiga, video animasi berpotensi meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan belajar karena penyajiannya lebih dinamis dibandingkan media presentasi statis. Dengan karakteristik tersebut, video animasi dipandang relevan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran fikih di MTs Swasta Hubulo sekaligus sejalan dengan temuan empiris bahwa media animasi efektif membantu peserta didik memahami konsep-konsep fikih dibandingkan metode yang lebih konvensional (Paisar & Zuhri, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis video animasi pada materi thaharah di MTs Swasta Hubulo Kabupaten Bone Bolango. Penelitian ini diharapkan menghasilkan bahan ajar yang layak, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran fikih yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakteristik belajar peserta didik masa kini.

METODE

Gambar 1 Metode Penelitian (Elaborasi Penulis)



Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tujuan mengembangkan bahan ajar fikih berbasis video animasi pada materi thaharah yang layak, praktis, dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran (Thiagarajan & Sammel, 1974). Penelitian dilaksanakan di MTs Swasta Hubulo Tapa, Kabupaten Bone Bolango, yang

beralamat di Jalan Aulia Hubulo No. 297, Desa Kramat, Kecamatan Tapa, Kabupaten Bone Bolango, pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran fikih, khususnya pada materi thaharah, masih memerlukan inovasi media agar lebih menarik, visual, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Lewis, 1995).

Model pengembangan yang digunakan adalah 4-D (Four-D Model) dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang meliputi tahap define, design, development, dan disseminate. Model ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia (Thiagarajan & Sammel, 1974).

Pada tahap define (pendefinisian), peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru fikih serta peserta didik. Analisis ini meliputi: (1) front-end analysis untuk mengidentifikasi masalah dasar dalam pembelajaran, (2) learner analysis untuk memetakan karakteristik peserta didik kelas VII MTs, (3) task analysis untuk mengidentifikasi capaian pembelajaran materi thaharah, (4) concept analysis untuk menentukan ruang lingkup materi yang dikembangkan, dan (5) perumusan tujuan pembelajaran. Hasil tahap ini menunjukkan bahwa materi thaharah tidak cukup disampaikan secara lisan atau melalui slide yang dominan teks, tetapi memerlukan media yang mampu memvisualisasikan konsep dan prosedur bersuci secara lebih jelas (Lewis, 2018).

Pada tahap design (perancangan), peneliti menyusun rancangan awal video animasi dalam bentuk storyboard. Perancangan meliputi penyusunan urutan materi, penentuan tampilan visual, penyusunan narasi, dan perencanaan kuis pada akhir video. Materi dalam video disusun secara sistematis mulai dari: pengantar pentingnya thaharah, pengertian thaharah, hadas dan najis, alat-alat bersuci, tata cara bersuci, khususnya wudhu, hingga kuis interaktif untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan aset desain, yang terdiri atas karakter manusia, latar tempat, teks, dan elemen visual pendukung lain seperti ruang kelas, rumah, masjid, dan halaman. Aset visual dirancang agar sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik MTs (Salahudin et al, 2025).

Secara teknis, video animasi dikembangkan menggunakan beberapa perangkat lunak, yaitu CapCut, Alight Motion, PixelLab, Background Eraser, dan ChatGPT untuk membantu penyusunan naskah awal dan penyesuaian materi. Perangkat keras yang digunakan dalam proses produksi adalah telepon genggam Realme Narzo 50A Prime. Proses pembuatan video dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu: (1) merancang isi materi dan menyusun naskah narasi; (2) membuat storyboard; (3) mendesain aset visual berupa karakter, latar, dan teks; (4) merekam suara narasi; (5) menyusun dan menyelaraskan aset visual, teks, dan audio dalam aplikasi editing; (6) menambahkan transisi, ilustrasi pendukung, serta kuis interaktif pada bagian akhir; (7) melakukan rendering dan finalisasi produk; serta (8) mengunggah video pada platform YouTube sebagai media pembelajaran yang dapat diakses peserta didik. Produk akhir berupa video animasi pembelajaran berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Thaharah MTs Kelas VII" dengan durasi [isi sesuai durasi final video] menit (Triwidarti et al, 2025).

Tahap development (pengembangan) bertujuan menghasilkan produk yang layak digunakan. Pada tahap ini, produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media mencakup aspek visual, penggunaan bahasa, keamanan digital, audio, dan implementasi, sedangkan validasi ahli materi mencakup aspek materi, kebahasaan, penyajian, efek media, dan kemenarikan. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi produk. Setelah validasi, video animasi

diuji cobakan kepada 30 peserta didik kelas VII untuk mengetahui respons mereka terhadap kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan kualitas informasi yang disajikan (Husain et al, 2025).

Tahap disseminate (penyebarluasan) dilakukan secara terbatas. Produk yang telah direvisi dan dinyatakan layak kemudian disebarluaskan kepada guru mata pelajaran fikih dan peserta didik di MTs Swasta Hubulo Tapa melalui platform YouTube sebagai media pendukung pembelajaran. Penyebarluasan terbatas ini bertujuan agar produk dapat dimanfaatkan sesuai konteks dan kebutuhan madrasah (Armansyahrudin, 2026).

Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Angket untuk peserta didik diadaptasi dari Computer System Usability Questionnaire (CSUQ) yang mencakup dua aspek, yaitu system usefulness dan information quality. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase. Persentase diperoleh dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100%. Hasil analisis digunakan untuk menentukan kategori kelayakan produk, yaitu sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak, sekaligus menjadi dasar penetapan bahwa bahan ajar berbasis video animasi pada materi thaharah dapat digunakan dalam pembelajaran (Melisa, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis video animasi pada materi thaharah untuk peserta didik kelas VII MTs Swasta Hubulo Tapa, Kabupaten Bone Bolango. Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan pengembangan model 4-D, yaitu define, design, development, dan disseminate. Penyajian hasil berikut difokuskan pada temuan utama penelitian, meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, respons peserta didik, dan deskripsi produk akhir.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Tahap pendefinisian dilakukan melalui observasi awal dan wawancara dengan guru fikih serta peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran fikih, khususnya materi thaharah, masih didominasi penggunaan media yang penuh teks dan kurang variatif, sehingga peserta didik kurang fokus dan kurang antusias saat pembelajaran berlangsung. Guru juga membutuhkan media yang lebih menarik agar penyampaian materi tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga dapat membantu peserta didik memahami konsep dan tata cara bersuci secara lebih konkret.

Dari sisi peserta didik, diperoleh informasi bahwa mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan sumber belajar visual, menarik, dan dapat dipelajari ulang. Peserta didik juga menghendaki media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi mampu memvisualisasikan materi thaharah secara lebih jelas. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan menegaskan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis video animasi relevan dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran di MTs Swasta Hubulo.

Secara ringkas, hasil analisis kebutuhan menunjukkan lima temuan utama, yaitu:

(1) peserta didik tertarik pada sumber belajar yang menarik;

(2) buku cetak masih menjadi sumber belajar yang paling sering digunakan;

(3) peserta didik lebih menyukai pembelajaran berbasis video animasi;

(4) peserta didik merasa lebih mudah memahami materi jika pembelajaran melibatkan lebih dari satu indera; dan

(5) peserta didik menginginkan media yang dapat menampilkan materi thaharah secara visual dan dapat diputar ulang.

2. Hasil Perancangan dan Pengembangan Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti merancang bahan ajar dalam bentuk video animasi yang memuat materi thaharah secara sistematis. Isi video disusun mulai dari pengantar tentang pentingnya bersuci, pengertian thaharah, hadas dan najis, alat-alat bersuci, tata cara bersuci, khususnya wudhu, hingga kuis di bagian akhir. Penyusunan alur ini dimaksudkan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang runtut, visual, dan mudah dipahami.

Pada tahap perancangan, peneliti juga membuat storyboard, aset visual, latar tempat, serta elemen teks pendukung. Video animasi dikembangkan dengan memanfaatkan beberapa aplikasi, yaitu CapCut, Alight Motion, PixelLab, Background Eraser, dan ChatGPT, sedangkan perangkat keras utama yang digunakan adalah telepon genggam Realme Narzo 50A Prime. Produk akhir disajikan dalam format video dan diunggah ke platform YouTube agar dapat diakses secara lebih mudah oleh guru dan peserta didik.

3. Hasil Validasi Ahli dan Revisi Produk

Setelah produk awal selesai dikembangkan, bahan ajar berbasis video animasi divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa secara umum produk berada pada kategori sangat layak. Namun demikian, terdapat beberapa catatan perbaikan yang menjadi dasar revisi produk.

Pada validasi ahli media, aspek yang dinilai meliputi visual, penggunaan bahasa, keamanan digital, audio, dan implementasi. Hampir seluruh aspek memperoleh nilai maksimal, sedangkan nilai terendah terdapat pada aspek implementasi, yaitu 82,5%, meskipun masih berada pada kategori sangat layak. Validator media memberikan masukan agar pada bagian akhir video ditambahkan kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, mengingat media video pada dasarnya cenderung bersifat satu arah. Menindaklanjuti masukan tersebut, peneliti menambahkan kuis dalam bentuk Spin Game Fikih menggunakan PowerPoint.

Pada validasi ahli materi, aspek yang dinilai meliputi materi, kebahasaan, penyajian, efek media, dan kemenarikan. Secara umum seluruh aspek berada pada kategori sangat layak, dengan nilai rata-rata keseluruhan 99%. Meskipun demikian, terdapat satu indikator yang memperoleh nilai paling rendah, yaitu kejelasan materi pembelajaran sebesar 75% dengan kategori layak. Validator materi memberi catatan bahwa penjelasan tata cara wudhu perlu dilengkapi, khususnya dengan penambahan doa setelah wudhu. Masukan ini kemudian ditindaklanjuti dengan merevisi isi video dan menambahkan teks doa setelah wudhu.

Table 1 *Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli*

Validator	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kriteria	Catatan Revisi
Ahli media	Visual	100%	Sangat layak	Dipertahankan
Ahli media	Penggunaan bahasa	100%	Sangat layak	Dipertahankan
Ahli media	Keamanan digital	100%	Sangat layak	Dipertahankan

Ahli media	Audio	100%	Sangat layak	Dipertahankan
Ahli media	Implementasi	82,5%	Sangat layak	Menambahkan kuis interaktif di akhir video
Rata-rata ahli media		**96,5%**	**Sangat layak**	
Ahli materi	Materi	95%	Sangat layak	Penambahan doa setelah wudhu
Ahli materi	Kebahasaan	100%	Sangat layak	Dipertahankan
Ahli materi	Penyajian	100%	Sangat layak	Dipertahankan
Ahli materi	Efek media	100%	Sangat layak	Dipertahankan
Ahli materi	Kemenarikan	100%	Sangat layak	Dipertahankan
Rata-rata ahli materi		**99%**	**Sangat layak**	

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa bahan ajar berbasis video animasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari sisi media maupun isi materi, sehingga layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba pada peserta didik.

4. Hasil Uji Respon Peserta Didik

Setelah direvisi berdasarkan masukan para validator, produk diuji cobakan kepada 30 peserta didik kelas VII MTs Swasta Hubulo Tapa. Uji respon dilakukan setelah peserta didik menggunakan bahan ajar berbasis video animasi untuk mempelajari materi thaharah. Instrumen yang digunakan diadaptasi dari Computer System Usability Questionnaire (CSUQ), dengan dua aspek utama, yaitu system usefulness (SYSUSE) dan information quality (INFOQUAL).

Hasil uji respon menunjukkan bahwa peserta didik memberikan penilaian yang sangat positif terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Pada aspek system usefulness, diperoleh skor rata-rata 3,6 atau 90% dengan kategori sangat baik. Pada aspek information quality, diperoleh skor rata-rata 3,64 atau 91,15% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan dinilai bermanfaat, nyaman digunakan, mudah dipahami, dan menyajikan informasi yang jelas bagi peserta didik.

Jika dilihat lebih rinci, skor tertinggi pada aspek kegunaan terdapat pada pernyataan “Saya dengamerasa nyaman menggunakan bahan ajar berbasis video animasi ini” n rata-rata 3,86, sedangkan skor terendah terdapat pada pernyataan “Saya belajar dengan cepat dan efisien menggunakan bahan ajar berbasis video animasi ini” dengan rata-rata 3,33. Sementara itu, pada aspek kualitas informasi, skor tertinggi terdapat pada pernyataan “Tata letak informasi pada bahan ajar berbasis video animasi terlihat jelas” dengan rata-rata 3,76, dan skor tinggi lainnya terdapat pada pernyataan “Saya merasa percaya diri untuk mempraktikkan materi thaharah” dengan rata-rata 3,73. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik paling merasakan kenyamanan penggunaan dan kejelasan tampilan informasi dari media yang dikembangkan.

Untuk memudahkan pembacaan, hasil uji respon peserta didik diringkas pada tabel berikut.

Table 2 Rekapitulasi Hasil Uji Respon Peserta Didik

Aspek	Rata-rata	Persentase	Kriteria
System usefulness (SYSUSE)	3,60	90,00%	Sangat baik
Information quality (INFOQUAL)	3,64	91,15%	Sangat baik

Selain itu, butir-butir penting pada uji respon peserta didik dapat dirangkum sebagai berikut.

Table 3 Butir Respons Tertinggi dan Terendah Peserta Didik

Kategori	Pernyataan	Rata-rata
Tertinggi	Saya merasa nyaman menggunakan bahan ajar berbasis video animasi ini	3,86
Tertinggi	Tata letak informasi pada bahan ajar berbasis video animasi terlihat jelas	3,76
Tertinggi	Saya merasa percaya diri untuk mempraktikkan materi thaharah	3,73
Terendah	Saya belajar dengan cepat dan efisien menggunakan bahan ajar berbasis video animasi ini	3,33
Terendah	Materi dalam bahan ajar ini membantu saya menjawab soal-soal	3,46

Secara umum, hasil uji respon menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis video animasi diterima dengan sangat baik oleh peserta didik sebagai media pendukung pembelajaran fikih pada materi thaharah. Temuan ini juga memperlihatkan bahwa produk tidak hanya layak dari sisi validator, tetapi juga praktis dan disukai oleh pengguna sasaran.

5. Produk Akhir

Produk akhir penelitian ini berupa bahan ajar berbasis video animasi materi thaharah kelas VII MTs yang diunggah ke platform YouTube. Produk ini dikembangkan sebagai media pendukung pembelajaran, bukan sebagai pengganti buku teks utama. Video animasi berisi pokok-pokok materi yang disajikan secara singkat, visual, dan komunikatif agar membantu peserta didik memahami konsep dan tata cara bersuci dengan lebih mudah.

Berdasarkan seluruh tahapan hasil penelitian, produk yang dikembangkan telah menunjukkan karakteristik utama sebagai berikut:

(1) relevan dengan kebutuhan pembelajaran di MTs Swasta Hubulo;

(2) sangat layak menurut ahli media dan ahli materi;

(3) mendapat respons sangat baik dari peserta didik; dan

(4) berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran fikih yang lebih menarik dan mudah dipahami.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis video animasi pada materi thaharah yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, baik berdasarkan penilaian ahli media maupun ahli materi, serta memperoleh respons yang sangat baik dari peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kelayakan isi dan tampilan, tetapi juga diterima dengan baik oleh pengguna sasaran, yaitu peserta

didik kelas VII MTs Swasta Hubulo Tapa. Tingginya skor validasi ahli media sebesar 96,5%, validasi ahli materi sebesar 99%, serta respons peserta didik pada aspek system usefulness sebesar 90% dan information quality sebesar 91,15% memperlihatkan bahwa video animasi yang dikembangkan memiliki potensi kuat sebagai media pendukung pembelajaran fikih, khususnya pada materi thaharah.

Temuan tersebut dapat dipahami karena video animasi memiliki keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran secara visual, auditori, dan terstruktur. Dalam materi thaharah, peserta didik tidak hanya memerlukan pengetahuan konseptual tentang hadas, najis, alat bersuci, dan wudhu, tetapi juga membutuhkan bantuan visual untuk memahami urutan, contoh, dan prosedur pelaksanaannya. Dalam konteks ini, video animasi mampu menjembatani keterbatasan media pembelajaran yang sebelumnya hanya didominasi teks dan penjelasan lisan. Ketika konsep disajikan melalui kombinasi narasi, teks singkat, gambar, ilustrasi, dan alur visual yang runtut, peserta didik menjadi lebih mudah menangkap inti materi. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui saluran visual dan verbal secara terpadu.

Hasil analisis kebutuhan pada penelitian ini juga memperkuat alasan mengapa pengembangan video animasi menjadi relevan. Sebelum produk dikembangkan, guru cenderung menggunakan media yang penuh tulisan, sehingga peserta didik kurang fokus dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa masalah utama bukan hanya pada materi thaharah itu sendiri, melainkan juga pada cara materi itu disajikan. Dengan demikian, pengembangan video animasi dalam penelitian ini berhasil menjawab kebutuhan riil pembelajaran di MTs Swasta Hubulo, yaitu menghadirkan sumber belajar yang lebih menarik, mudah dipahami, dapat diputar ulang, dan lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII yang masih membutuhkan media visual dan kontekstual.

Tingginya skor pada aspek visual, bahasa, audio, dan keamanan digital menunjukkan bahwa secara umum video animasi yang dikembangkan telah memenuhi unsur-unsur dasar media pembelajaran yang baik. Aspek visual memperoleh penilaian sangat tinggi karena tampilan video dinilai sederhana, proporsional, dan tidak membingungkan peserta didik. Aspek bahasa juga mendapat penilaian sangat baik karena materi disampaikan dengan bahasa yang komunikatif, tidak rumit, dan mudah dipahami. Temuan ini penting, sebab dalam pembelajaran fikih, penggunaan bahasa yang terlalu abstrak atau terlalu teknis dapat menjadi penghambat pemahaman, terutama bagi peserta didik kelas awal MTs. Dengan bahasa yang lebih sederhana dan dukungan visual yang jelas, konsep-konsep thaharah dapat disampaikan secara lebih efektif.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tidak semua aspek memperoleh skor maksimal. Pada validasi ahli media, aspek implementasi memperoleh skor paling rendah, yaitu 82,5%, walaupun masih dalam kategori sangat layak. Skor ini menunjukkan bahwa dari sisi media, kelemahan utama produk terletak pada keterbatasan interaksi. Pada versi awal, video animasi cenderung bersifat satu arah, sehingga peluang peserta didik untuk terlibat secara aktif masih terbatas. Masukan ahli media yang menyarankan penambahan kuis interaktif menjadi sangat penting karena menunjukkan bahwa kualitas media tidak hanya ditentukan oleh tampilan yang menarik, tetapi juga oleh sejauh mana media mampu mendorong partisipasi peserta didik. Revisi berupa penambahan kuis di bagian akhir video menjadi langkah yang tepat untuk meningkatkan aspek implementasi sekaligus mengurangi sifat pasif dari media video.

Hal yang sama tampak pada validasi ahli materi. Meskipun rata-rata keseluruhan mencapai 99% dan berada pada kategori sangat layak, indikator kejelasan materi pembelajaran hanya

memperoleh 75% dengan kategori layak. Nilai ini menunjukkan bahwa pada versi awal, isi materi belum sepenuhnya lengkap dan belum seluruhnya menjawab kebutuhan pembelajaran secara rinci. Catatan ahli materi tentang perlunya penambahan doa setelah wudhu menunjukkan bahwa dalam pembelajaran fikih, ketepatan dan kelengkapan isi sangat menentukan kualitas bahan ajar. Dengan kata lain, media yang menarik secara visual tetap harus berpijak pada akurasi materi keagamaan. Revisi yang dilakukan dengan menambahkan doa setelah wudhu memperlihatkan bahwa proses pengembangan tidak berhenti pada desain media, tetapi juga memperhatikan validitas substansi keilmuan fikih.

Respons peserta didik juga memperlihatkan pola yang menarik. Pada aspek system usefulness, skor tertinggi muncul pada indikator kenyamanan menggunakan bahan ajar berbasis video animasi. Ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa media yang dikembangkan mudah diakses, nyaman digunakan, dan tidak membebani mereka selama belajar. Pada aspek information quality, skor tertinggi terdapat pada indikator kejelasan tata letak informasi, yang menunjukkan bahwa peserta didik dapat mengikuti isi materi dengan cukup baik. Selain itu, tingginya skor pada indikator kepercayaan diri untuk mempraktikkan thaharah mengindikasikan bahwa video animasi bukan hanya memberi pemahaman konseptual, tetapi juga membantu kesiapan peserta didik dalam aspek praktik.

Namun, terdapat pula butir-butir respon yang nilainya relatif lebih rendah, seperti pernyataan tentang kecepatan dan efisiensi belajar serta bantuan media dalam menjawab soal. Skor yang lebih rendah ini dapat ditafsirkan bahwa video animasi yang dikembangkan masih berfungsi terutama sebagai media pendukung, belum sepenuhnya menggantikan kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar yang lebih rinci seperti buku teks, modul, atau LKPD. Hal ini juga konsisten dengan karakter produk yang memang dirancang untuk menyajikan inti materi secara visual dan ringkas, bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Oleh karena itu, hasil ini justru memperjelas posisi produk: video animasi sangat efektif untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman awal, tetapi untuk pendalaman materi tetap perlu didukung oleh sumber belajar lain.

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, temuan ini memperlihatkan konsistensi. Penelitian tentang media audio-visual dan animasi dalam pembelajaran fikih menunjukkan bahwa media visual dinamis dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan studi yang menyatakan bahwa media animasi efektif membantu peserta didik memahami materi keagamaan yang bersifat prosedural, termasuk praktik ibadah. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak berdiri sendiri, melainkan memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis animasi merupakan salah satu strategi yang relevan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan fikih.

Berdasarkan seluruh temuan tersebut, dapat ditegaskan bahwa bahan ajar berbasis video animasi pada materi thaharah yang dikembangkan telah memenuhi unsur valid, praktis, dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran fikih di MTs Swasta Hubulo Tapa. Tingginya validasi ahli menunjukkan bahwa produk ini layak secara akademik dan teknis, sedangkan respons peserta didik yang sangat baik menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aspek-aspek yang memperoleh skor lebih rendah juga memberikan pelajaran penting bahwa pengembangan media pembelajaran harus terus diarahkan pada penguatan interaktivitas, kelengkapan materi, dan integrasi dengan sumber belajar lain. Dengan demikian, video animasi yang dikembangkan tidak hanya menjadi produk media, tetapi juga menjadi langkah konkret dalam memperbarui pembelajaran fikih agar lebih menarik, mudah dipahami, dan lebih dekat dengan karakter belajar peserta didik masa kini.

KESIMPULAN

Bahan ajar berbasis video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi. Validasi menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria yang sangat baik, dengan persentase kelayakan 96,5% dari segi media dan 99% dari segi materi. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut tidak hanya sesuai dengan standar kualitas media pembelajaran, tetapi juga relevan dan tepat dengan tujuan materi yang diajarkan. Selain itu, respon peserta didik terhadap bahan ajar ini juga sangat positif. Mereka menganggap materi tentang thaharah (bersuci) yang disajikan dalam bentuk video animasi mudah dipahami, menarik, dan bermanfaat sebagai alternatif media pembelajaran. Dari aspek system usefulness dan information quality, video animasi memperoleh penilaian sangat baik, dengan persentase masing-masing 90% dan 91,15%, yang menunjukkan efektivitas dan kualitas tinggi dalam mendukung proses pembelajaran.

PERNYATAAN ETIKA & PERAN PENULIS (CREDIT STATEMENT)

Pernyataan Etika & Peran Penulis (CRediT Statement)
Penulis Satu (Gipari Ramadan Doe): Konseptualisasi, Metodologi, Penulisan – draf asli.
Penulis Dua (Herson Anwar): Supervisi, Kurasi data, Validasi,
Penulis Ketiga (Firmansah Kobandaha): Tinjauan & penyuntingan.

Kebijakan Data
Data yang mendukung temuan penelitian ini tersedia dari penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar.

Persetujuan Etik
Penelitian ini telah disetujui oleh Komite Etik Pascasarjana IAIN Sultan Amai Gorontalo (Nomor Protokol: 12/2025) dan mematuhi standar etika penelitian pada manusia.

DAFTAR PUSTAKA

Armansyahrudin, F. R. (2026). Pengembangan media video animasi berbantuan Canva pada topik luas dan keliling bangun datar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.

Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: A systematic review. Smart Learning Environments, 9, Article 19. https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2

Diana, E., & Firdaus, J. (2021). Pembelajaran fikih berbasis audio-visual sebagai media dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di MA Nurul Yaqin Situbondo. Jurnal Al-Murabbi, 6(2), 24–35. https://doi.org/10.35891/amb.v6i2.2526

Husain, H., Amin, M. A., & Astuti, S. (2025). Development of animated video learning media to improve the way of ablution for junior high school students. Educational Journal of Learning Technology, 3(1), 21–32. https://doi.org/10.58230/edutech.v3i1.60

International Organization for Standardization. (2018). Ergonomics of human-system interaction—Part 11: Usability: Definitions and concepts (ISO Standard No. 9241-11:2018). https://www.iso.org/standard/63500.html

Lewis, J. R. (1995). IBM computer usability satisfaction questionnaires: Psychometric evaluation and instructions for use. International Journal of Human-Computer Interaction, 7(1), 57–78. https://doi.org/10.1080/10447319509518240

Lewis, J. R. (2018). Measuring perceived usability: The CSUQ, SUS, and UMUX. International Journal of Human-Computer Interaction, 34(12), 1148–1156. https://doi.org/10.1080/10447318.2017.1418805

Mashadi, I. (2022). Pendidikan dan pengetahuan hidup bersih dan sehat dalam perspektif Islam. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Keislaman, 2(1), 11–21. https://doi.org/10.55883/jipkis.v2i1.20

Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. Educational Psychology Review, 36, Article 8. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

Mellisa, M. (2025). Developing a video-animated learning media of the human movement system. Journal of Biology Education [Atau nama jurnal terkait jika ada, mohon dilengkapi].

Muhammad, D. H., Husnia, K., Izzah, L., & Nur Kholifah, A. E. (2025). Pengaruh penggunaan media video dalam pembelajaran fikih terhadap pemahaman siswa di MTs Kun Fayakun. Tarbawi: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, 8(2), 196–209. https://doi.org/10.51476/tarbawi.v8i2.827

Paisar, T., & Zuhri. (2021). Pembelajaran fikih dengan menggunakan media audio visual di MTs Darul Ishlah Lubuklinggau. Tekno Aulama: Jurnal Teknologi Pendidikan Islam, 1(2), 150–163. https://doi.org/10.53888/teknoaulama.v1i2.446

Ruwaida, H. (2019). Strategi pembelajaran fiqih thaharah di SDN Mundar Kecamatan Lampihong Kabupaten Balangan. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 3(2), 167–186. https://doi.org/10.35891/am.v0i0.137

Sabila, I., & Sa'diyah, M. (2021). Hubungan pemahaman materi thaharah dengan kebiasaan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada siswa di MTs Darul Muttaqien, Bogor. AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman, 7(2), 163–170. https://doi.org/10.53627/jam.v7i2.4255

Salahuddin, A., Marlianda, R., & Yani, R. (2025). Development of Powtoon-assisted animation video for poetry writing material in grade VIII at SMPN 1 Sitiung. TOFEDU: The Future of Education Journal, 4(7), 2834–2841. https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i7.761

Sihabudin, S., 'Alaniah, A. S., & Nisa', Z. (2023). Use of video-based learning media in learning fiqh: Meta-analysis study. Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 15(4), 5372–5383. https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.4407

Suarmita, S., Suarman, S., & Gusnardi, G. (2025). Development of multimedia-based interactive module teaching materials to increase learning independence learners. Journal of Education and Learning Research, 2(2), 141–151. https://doi.org/10.62208/jelr.2.2.p.141-151

Susandi. (2019). Pengembangan bahan ajar fiqih berbasis multimedia menggunakan aplikasi Autoplay Studio 8. Jurnal Penelitian IPTEKS, 4(2), 241–247. https://doi.org/10.32528/ipteks.v4i2.2461

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. Indiana University.

Triwidarti, E., Faidah, M., Puspitorini, A., & Usodoningtyas, S. (2025). Development of animated video-based learning media on stage make up material at SMKN 3 Probolinggo. Jurnal Riset Multidisiplin dan Inovasi Teknologi, 3(1). https://doi.org/10.59653/jimat.v3i01.1205