
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TATA CARA BERWUDHU DI TAMAN PENDIDIKAN AL-QURAN THARIQOTUSSA'ADAH DESA SENURO

Dela Agustin¹, Mega Nurrizalia², Evy Ratna Kartika Waty³
Email: delaaa969@gmail.com¹, meganurrizalia@fkip.unsri.ac.id²
Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi tentang tata cara berwudhu di TPA Thariqotussa'adah di desa Senuro. Model yang direkomendasikan oleh Thiagarajan, yang meliputi tahapan mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarluaskan (model 4-D), digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan angket dan wawancara. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dalam validasi oleh ahli bahasa, skor persentase mencapai 75% dengan kategori cukup valid, sedangkan ahli media memperoleh skor persentase 80% dengan kategori cukup valid, dan ahli materi memperoleh skor persentase 97,5% dengan kategori valid. Hasil dari uji coba one-to-one dan small group menunjukkan skor persentase keseluruhan sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, video animasi mengenai tata cara berwudhu dianggap valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Tata Cara Berwudhu.

PENDAHULUAN

Di Indonesia, terdapat tiga jenis pendidikan: pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal. Seseorang dapat memperoleh panduan, informasi, pengetahuan, dan keterampilan melalui pelatihan yang disesuaikan dengan usia dan kebutuhan hidupnya melalui pendidikan nonformal. Pendidikan nonformal adalah jenis pendidikan yang diatur dan dilakukan secara terstruktur di luar kerangka formal. (Riadi, 2022).

Pendidikan dapat dikelompokkan ke dalam berbagai tingkatan, dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan tinggi. Setiap tingkat memiliki tujuan dan pendekatan pembelajaran yang unik, yang disesuaikan dengan perkembangan fisik, kognitif, dan emosional para peserta didik.

Pendidikan agama merupakan aset paling penting bagi bangsa yang percaya akan ketuhanan. Oleh karena itu, pendidikan agama ditanamkan sejak usia dini, mulai dari tingkat pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) hingga pendidikan tinggi. Dalam pembelajaran agama pada tingkat TK dan SD, fokusnya adalah pada pengenalan huruf al-Qur'an, tata cara berwudhu, dan dasar-dasar tata cara shalat.

Salah satu program pendidikan nonformal yang mencakup pembelajaran membaca dan menulis al-Qur'an bagi anak-anak adalah Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) (Mansyur dalam Nurjayanti, 2020).

Tujuan utama dari taman pendidikan al-Quran adalah mendidik anak-anak tentang ajaran-ajaran al-Quran, etika Islam, serta nilai-nilai moral dan spiritual yang terdapat dalam Islam. Secara umum, tujuan TPA adalah mempersiapkan anak-anak didiknya menjadi generasi yang mencintai al-Quran. TPA merupakan sebuah lembaga atau kelompok masyarakat yang menyelenggarakan pendidikan nonformal berbasis agama Islam dengan fokus memberikan pengajaran al-Quran (Malik dalam Nurjayanti, 2020). Kurikulum di taman pendidikan al-quran biasanya terdiri dari pembelajaran membaca, menulis, dan menghafal al-quran.

Berdasarkan wawancara di Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) Thariqotussa'adah merupakan lembaga pendidikan yang mengajarkan baca tulis al-quran dari usia 5-7 tahun. Kegiatan belajar ini dimulai dari belajar iqro yang mengenalkan huruf-huruf hijaiyah, sebelum belajar iqro mereka terlebih dahulu sholat asar berjamaah. Sholat dan juga belajar al-quran tersebut tentunya harus berwudhu terlebih dahulu, anak usia dini belum mengetahui tata cara berwudhu yang benar, sehingga diperlukan pembelajaran tata cara berwudhu. Berdasarkan studi pendahuluan observasi terlihat ketika berwudhu anak-anak hanya diajarkan dengan ceramah saja, namun anak-anak terlihat tidak sabar dan rebutan ketika belum dapat giliran. Belajar berwudhu dengan menggunakan teori saja membuat anak-anak kurang mengerti dan membuat bosan, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menarik untuk anak-anak belajar wudhu. Berwudhu adalah praktik ibadah penting dalam agama Islam, namun bagi banyak orang, terutama pemula atau non-Muslim, proses ini mungkin tidak terlalu jelas. Video animasi dapat menyajikan tata cara berwudhu dengan cara yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh berbagai lapisan masyarakat.

Pada penelitian Arianti (2021) bahwa pembelajaran dengan menggunakan video atau animasi lebih berhasil karena mampu masuk melalui 2 sensor indera manusia yaitu melalui mata dan telinga. Penggunaan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik (Apriansyah, 2020). Pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain (Sudirman dalam Apriansyah dkk, 2020). Karakteristik yang dapat terdapat pada video animasi ini adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif. Menarik dalam hal ini dimaksudkan bahwa media animasi ini mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna, maupun bentuk gambarnya, sedangkan sifatnya yang informatif karena isi video yang dapat dijadikan informasi sekaligus pengetahuan baru bagi anak (Arianti, 2021).

Dalam hal pembelajaran tentang tata cara berwudhu, video animasi bisa menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan aksesibilitas. Teknologi digital memungkinkan penyebaran informasi tersebut secara luas, bahkan ke daerah-daerah yang sulit dijangkau.

Pemanfaatan video memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, pembelajaran bisa menjadi lebih efektif, menyenangkan, serta mempermudah pemahaman materi yang memerlukan contoh langsung.

Video merupakan materi pembelajaran yang bersifat audio visual, yang dapat dilihat dan didengar. Aspek kunci dalam penggunaan video atau audio visual dalam pembelajaran adalah bahwa hasil pembelajaran didapat melalui pengalaman belajar yang lebih konkret. Hal ini karena pembelajaran melalui audio visual tidak hanya melibatkan pendengaran kata-kata, tetapi juga melibatkan penglihatan gambar yang bergerak, memberikan pengalaman yang lebih nyata. Pembelajaran yang menyenangkan cenderung lebih efektif dalam menarik perhatian dan memotivasi siswa. Video animasi bisa menjadi cara yang menarik untuk menyajikan materi pembelajaran, membuat proses belajar tentang tata cara berwudhu menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, video animasi dapat menjadi alat yang sangat berharga. Mereka memungkinkan santri untuk mempelajari tata cara berwudhu di rumah secara mandiri, sambil tetap terlibat secara visual dan interaktif.

Hasil pengamatan menyatakan bahwa kondisi santri memiliki keragaman yang signifikan. Saat pembelajaran dimulai, semua santri tampak memperhatikan materi yang disampaikan oleh ustadz. Namun, setelah beberapa saat, sebagian santri mulai merasa bosan dan terlibat dalam berbagai kegiatan lain, seperti berbincang-bincang dengan teman sebangku atau sering meminta izin keluar kelas. Penelitian menunjukkan bahwa sebagian santri mengalami kesulitan dalam memahami proses berwudhu, sehingga diperlukan media video sebagai alat bantu yang dapat membantu mereka memahami materi tersebut dengan lebih baik. Selain itu, media video juga dapat membantu ustadz dalam penyampaian materi.

Santri tertarik belajar jika melihat contoh yang menarik seperti media video animasi. Selain menyukai pembelajaran berbasis media video anak-anak juga menyukai bernyanyi dan bertepuk, media video tata cara berwudhu ini akan semakin menarik jika diawali dengan tepuk wudhu. Berdasarkan hal tersebut, peneliti penting untuk mengembangkan media video pada materi wudhu berupa video pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran di taman pendidikan al-quran Thariqotussa'adah, pengembangan tersebut dilakukan melalui penelitian yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran video animasi tata cara berwudhu di Taman Pendidikan Al-Quran Thariqotussa'adah desa Senuro".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada (Ahmania, 2023). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi yang menggambarkan tata cara berwudhu. Hasil dari produk akhir penelitian ini ditujukan kepada peserta didik di TPA Thariqotussa'adah di Desa Senuro, Kabupaten Ogan Ilir.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pengembangan Thiagarajan yang dikenal sebagai model 4-D (Four D). Pemilihan model ini dilakukan karena model tersebut disarankan untuk pengembangan media Adapun tahapan-tahapan dalam model pengembangan ini, diantaranya (Sugiyono, 2020):

- a) Tahap Definisi (Define) adalah ketika peneliti memutuskan dan merumuskan produk yang akan dikembangkan melalui analisis kebutuhan.
- b) Tahap Perancangan (Design) adalah saat membuat rancangan awal produk yang akan dikembangkan.
- c) Tahap Pengembangan (Development) melibatkan uji kelayakan terhadap rancangan awal

produk. Jika ada masukan dari para ahli, akan dilakukan tahap revisi hingga produk sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.

- d) Tahap Penyebaran (Dissemination) merupakan saat produk yang telah melalui uji validasi oleh para ahli disebarluaskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk, yaitu media pembelajaran berbasis video animasi tentang tata cara berwudhu untuk santri TPA Thariqotussa'adah di Desa Senuro Kabupaten Ogan Ilir. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi mengenai tata cara berwudhu menggunakan model yang diajukan oleh Thiagarajan, yaitu model 4-D (Four D), yang terdiri dari empat tahapan: *define* (definisi), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), dan *dissemination* (diseminasi/penyebaran). Data hasil dari setiap tahapan penelitian dan pengembangan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menentukan dan mengklarifikasi rangkaian kebutuhan santri dalam pembelajaran tata cara berwudhu di TPA Thariqotusa'adah Kabupaten Ogan Ilir. Berikut adalah penjelasan dari tiga langkah utama dalam tahap pendefinisian tersebut:

a. Analisis Awal

Analisis awal merupakan langkah untuk mengidentifikasi dan menentukan masalah-masalah pokok dalam proses pembelajaran di TPA Thariqotussa'adah. Evaluasi hasil dari langkah ini bertujuan untuk mencari solusi yang sesuai dengan permasalahan yang teridentifikasi. Dalam penelitian ini, informasi untuk analisis awal diperoleh melalui wawancara langsung dengan ustadz di TPA Thariqotussa'adah.

b. Analisis santri

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan berwudhu di TPA Thariqotussa'adah. Hasil analisis awal menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran terbatas pada buku, papan tulis, dan spidol, sehingga santri sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi yang diajarkan.

c. Perumusan tujuan pembelajaran

Dalam konteks ini, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran tata cara berwudhu sebagai berikut:

1. Santri usia 4-6 tahun dapat memahami langkah-langkah tata cara berwudhu.
2. Santri mengetahui niat wudhu dan doa setelah wudhu
3. Santri dapat melaksanakan berwudhu dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap Perancangan (*Design*)

Berikut adalah gambaran singkat mengenai langkah-langkah utama dalam tahap perancangan:

a) Pemilihan Media Dan Format

Pada tahap ini, produk yang disusun adalah sebuah media pembelajaran berbasis video yang didesain dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran. Media tersebut disusun dalam format yang disesuaikan dengan kebutuhan santri, yakni menggunakan video animasi dengan durasi tidak lebih dari 5 menit. Konten materi pembelajaran mencakup teknik-teknik berwudhu seperti tepuk wudhu, niat wudhu, langkah-langkah gerakan wudhu, serta doa setelah wudhu.

b) Rancangan awal produk

Langkah awal dalam pengembangan produk adalah tahap di mana konsep dan ide produk pertama kali direalisasikan secara visual atau fisik. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengilustrasikan tampilan dan format utama dari media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Berikut adalah prosedur yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi tentang tata cara berwudhu:

1) Penyusunan naskah

Penyusunan naskah merupakan proses merencanakan dan mengatur isi, struktur, serta format sebuah tulisan. Dalam konteks video pembelajaran, penyusunan naskah melibatkan aspek-aspek yang serupa dengan penyusunan naskah pada umumnya, namun dengan porsi yang lebih besar diberikan pada konten pendidikan. Ini mencakup deskripsi karakter atau tokoh dalam video, penulisan dialog dan materi pembelajaran, penjelasan adegan, ekspresi, dan instruksi yang diperlukan untuk memandu jalannya video.

2) Perancangan karakter/tokoh

Karakter dalam video animasi pembelajaran tentang tata cara berwudhu dirancang sesuai dengan deskripsi karakter/tokoh dalam naskah video. Video tersebut menampilkan dua karakter, yakni seorang kakak dan seorang adik. Proses pembuatan karakter dilakukan menggunakan perangkat lunak *Autodesk 3dsmax*, sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi dalam format 3D. Dengan berbagai alat yang disediakan oleh *Autodesk 3dsmax*, pengguna dapat dengan mudah menciptakan animasi yang sesuai dengan adegan dalam video.

3) Pembuatan latar adegan/setting scene

Latar adegan dibuat dan diatur dengan menyesuaikan keterangan adegan pada naskah sehingga dapat menciptakan suasana serta mendukung plot dan tema video pembelajaran. Dalam video animasi tentang tata cara berwudhu, latar belakang digunakan untuk menggambarkan beberapa ruangan di dalam rumah, termasuk kamar adik, kamar mandi, dan depan rumah. Proses pembuatan latar belakang dilakukan menggunakan perangkat lunak *Autodesk 3dsmax*.

4) Pembuatan isi video pembelajaran

Konten dari video animasi pembelajaran disusun agar sesuai dengan skenario yang telah disiapkan sebelumnya. Materi yang disampaikan dalam video dibagi menjadi dua jenis, yaitu materi yang disajikan melalui karakter atau tokoh, dan materi yang disampaikan melalui teks. Proses pembuatan materi gambar dapat dilakukan menggunakan *Autodesk 3dsmax*, sementara untuk menghasilkan materi gambar dan teks, dapat digunakan *Autodesk 3dsmax* dan *Adobe After Effects*.

5) Pembuatan tampilan judul dan tampilan penutup

Tampilan judul dan penutup video animasi pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi Canva. Judul video disusun dengan menampilkan teks "Tata Cara Berwudhu" beserta sebuah ikon lampu gantung, sedangkan video ditutup dengan menampilkan teks "Terima Kasih".

6) Pengisian suara karakter/tokoh

Pengisian suara dilakukan pada masing-masing karakter sesuai dengan dialog yang terdapat dalam naskah video. Ada dua jenis suara yang disediakan oleh dua pembicara yang berbeda, yaitu suara untuk karakter kakak dan suara untuk karakter adik. Suara direkam terlebih dahulu menggunakan ponsel, kemudian dilakukan proses penyuntingan untuk meningkatkan kejernihan dan mengurangi gangguan suara (*noise*). Setelah hasil penyuntingan diunduh, suara tersebut diunggah ke situs *Autodesk 3dsmax* untuk disesuaikan dengan adegan dalam video. Dengan meletakkan berkas suara pada karakter di situs *Autodesk 3dsmax*, karakter tersebut secara otomatis akan tampak seperti sedang berbicara.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Berikut ini adalah langkah-langkah yang terdapat pada tahap pengembangan:

a. Validasi/Uji Kevalidan

1) Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan analisis dari penilaian oleh ahli bahasa, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi tentang tata cara berwudhu meraih skor persentase sebesar 75%, dengan klasifikasi sebagai cukup valid.

2) Validasi ahli media

Setelah menganalisis hasil penilaian oleh ahli media, ditemukan bahwa produk media pembelajaran video animasi tentang tata cara berwudhu mencapai skor persentase sebesar 80%, dengan kategori cukup valid.

3) Validasi ahli materi

Setelah menganalisis hasil penilaian oleh ahli materi, ditemukan bahwa produk media pembelajaran video tentang tata cara berwudhu mencapai skor persentase sebesar 97,5%, dengan kategori sangat valid.

Setelah melalui proses validasi dan perbaikan, produk telah mencapai tahap final yang siap untuk diujicobakan. Uji coba media pembelajaran video animasi tentang tata cara berwudhu dilakukan melalui dua metode, yaitu uji coba perorangan (*one to one*) dan uji coba kelompok kecil (*small group*). Uji coba pertama, yaitu uji coba perorangan, dilakukan dengan memberikan kuesioner secara acak kepada tujuh orang santri di TPA Thariqotussa'adah. Setelah menganalisis hasil uji coba perorangan oleh santri, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi tentang tata cara berwudhu meraih skor 70 dengan persentase 100%, sehingga video animasi tersebut masuk ke dalam kategori sangat praktis. Selanjutnya, dilakukan uji coba kelompok kecil (*small group*) dengan melibatkan 31 orang santri dari TPA Thariqotussa'adah. Setelah menganalisis hasil uji coba kelompok kecil oleh santri, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi tentang tata cara berwudhu meraih skor 310 dengan persentase 100%. Ini menempatkannya dalam kategori sangat praktis.

Selain itu, uji coba juga dilakukan oleh ustaz di TPA Thariqotussa'adah. Dari evaluasi hasil uji coba produk oleh ustaz, diketahui bahwa video animasi pembelajaran tentang tata cara berwudhu meraih skor 30 dengan persentase 100%. Dengan demikian, video tersebut diklasifikasikan sebagai sangat praktis.

Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Langkah terakhir dalam pengembangan produk media pembelajaran video animasi tentang tata cara berwudhu adalah tahap penyebaran. Produk yang disebar pada tahap ini telah melewati proses validasi dan uji kelayakan, serta telah diperbaiki berdasarkan masukan dan kritik dari validator, serta telah diuji coba. Penyebaran produk dilakukan secara terbatas dengan menyediakan dokumen media pembelajaran berupa CD kepada TPA Thariqotussa'adah di Desa Senuro Kabupaten Ogan Ilir, dan juga mengunggahnya di situs *Youtube*.

Pembahasan

Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan sesuai dengan yang diungkapkan oleh Hamzah (2019), yang menekankan bahwa jenis penelitian tersebut digunakan untuk menciptakan sebuah produk dan menguji kegunaannya. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi tentang tata cara berwudhu. Penelitian bertujuan untuk memperbaiki atau menciptakan produk yang dapat digunakan dengan efektif di TPA Thariqotussa'adah Kabupaten Ogan Ilir, sebagaimana dijelaskan oleh Munawaroh (2015).

Model yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model 4-D (Four D) yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Dissemination* (penyebaran), sebagaimana dijelaskan oleh Thiagarajan (dalam Mulyatiningsih, 2016). Tahap-tahap dalam model ini berjalan secara berkelanjutan satu sama lain.

Langkah pertama adalah tahap *define* (pendefinisian) yang bertujuan untuk menentukan dan merumuskan kebutuhan santri. Tahap ini terdiri dari tiga langkah utama, yakni analisis awal, analisis peserta didik, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis awal dimaksudkan

untuk mengenali dan menentukan masalah mendasar dalam proses pembelajaran di TPA Thariqotussa'adah. Setelah menganalisis awal, ternyata penggunaan media pembelajaran yang disediakan oleh ustadz masih belum optimal, karena para santri sering mengalami kesulitan dalam fokus dan memahami materi yang diajarkan. Maka dari itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa video yang cocok dengan kebutuhan santri, agar dapat meningkatkan semangat belajar dan memudahkan pemahaman materi.

Analisis terhadap santri bertujuan untuk mengevaluasi situasi, sikap, dan sifat santri di TPA Thariqotussa'adah. Hasil analisis menunjukkan bahwa santri usia 4-6 tahun belum menguasai niat, gerakan, dan doa saat melakukan wudhu. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai tata cara berwudhu perlu disesuaikan untuk santri usia ini. Selanjutnya, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan santri terhadap media pembelajaran video untuk menentukan jenis, desain, durasi, dan cara penyampaian materi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Temuan dari analisis tersebut menunjukkan bahwa santri lebih menyukai pembelajaran melalui media video animasi dengan durasi antara 3 hingga 5 menit (Zahro, 2022). Materi pembelajaran mencakup lagu tentang wudhu, doa sebelum wudhu, teori gerakan berwudhu dan doa setelah wudhu, serta contoh gerakan berwudhu.

Tujuan pembelajaran dari video animasi mengenai tata cara berwudhu dapat dinyatakan sebagai berikut: (1) Santri usia 4-6 tahun mampu memahami langkah-langkah tata cara berwudhu. (2) Santri mengetahui niat wudhu dan doa setelah berwudhu. (3) Santri dapat menerapkan tata cara berwudhu dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Langkah kedua adalah tahap *design* (perancangan) yang bertujuan untuk merancang keputusan terkait produk yang akan dikembangkan, sesuai dengan tahap sebelumnya. Tahap ini terdiri dari dua langkah utama, yaitu pemilihan format media dan perancangan awal produk. Produk yang direncanakan dalam tahap ini adalah media pembelajaran video mengenai tata cara berwudhu, yang mengacu pada tujuan pembelajaran dengan format yang sesuai dengan kebutuhan santri. Media pembelajaran ini akan menggunakan video animasi dengan durasi 3-5 menit, dan materi pembelajaran akan mencakup lagu tentang wudhu, doa sebelum wudhu, teori gerakan berwudhu dan doa setelah berwudhu, serta contoh gerakan berwudhu. Desain konsep produk terdiri dari bagian awal atau pembukaan video, isi video (termasuk materi dan contoh), dan bagian akhir atau penutup video. Lagu yang disertakan dalam video pembelajaran memiliki dampak signifikan pada perkembangan anak usia dini. Ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa aktivitas bernyanyi dapat membantu mengembangkan bakat seni dan meningkatkan apresiasi anak terhadap musik. Bahkan, melalui bernyanyi, anak-anak cenderung lebih mudah mengingat materi pembelajaran (Rosalina & Komalasari dalam Hayati dkk, 2021).

Langkah berikutnya adalah mengubah tampilan dan format utama produk ke dalam bentuk fisik, sehingga menjadi rancangan awal produk. Proses pembuatan produk dimulai dengan penyusunan naskah yang mencakup deskripsi karakter/tokoh yang akan muncul dalam video, penulisan teks dialog dan materi, deskripsi adegan, ekspresi, dan instruksi yang diperlukan untuk mengarahkan jalannya video. Selanjutnya, proses berlanjut dengan merancang karakter/tokoh, menciptakan latar belakang adegan (seperti kamar tidur, kamar mandi, dan luar rumah), membuat konten video pembelajaran yang sesuai dengan naskah yang telah disusun, menyusun tampilan judul, tujuan pembelajaran, serta dalil tentang wudhu, dan yang terakhir adalah menambahkan suara untuk karakter/tokoh. Pembuatan video animasi menggunakan berbagai perangkat lunak, termasuk *Autodesk 3dsmax*, *Adobe After Effect*, dan *Canva*.

Tahapan berikutnya adalah tahap *development* (pengembangan), di mana rancangan awal produk akan disubmit untuk validasi atau uji kevalidan oleh para ahli. Validasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan dalam rancangan awal produk dan menjadi pedoman dalam meningkatkan kualitas produk. Proses validasi dilakukan oleh para ahli, termasuk ahli bahasa,

ahli media, dan ahli materi. Setelah itu, rancangan awal produk yang telah disempurnakan akan menjadi produk video pembelajaran animasi mengenai tata cara berwudhu yang siap untuk diujicoba.

Validasi dari seorang ahli bahasa dilakukan oleh seorang dosen yang mengajar program studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Angket validasi ahli bahasa terdiri dari dua aspek, yaitu kesesuaian dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dan teknik penyajian bahasa. Analisis data dari hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa video animasi mengenai tata cara berwudhu mencapai skor persentase sebesar 75%, yang dikategorikan sebagai cukup valid.

Berikutnya, validasi dari seorang ahli media dilakukan oleh seorang dosen dari Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Angket validasi media juga mempertimbangkan dua aspek, yaitu komunikasi visual dan format desain. Berdasarkan analisis data hasil validasi media, video animasi mengenai tata cara berwudhu mencapai skor persentase sebesar 80%, yang dapat dikategorikan sebagai cukup valid.

Validasi dari seorang ahli materi dilakukan oleh seorang dosen dari MPK Universitas Sriwijaya yang mengajar mata kuliah Agama. Angket validasi materi terbagi menjadi tiga aspek, yaitu cakupan materi, akurasi materi, dan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data dari validasi ahli materi, video animasi mengenai tata cara berwudhu mencapai skor persentase sebesar 97,5%, yang dapat dikategorikan sebagai valid.

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ketiga validator tersebut, diketahui bahwa video animasi mengenai tata cara berwudhu mencapai skor 84%, yang memenuhi kriteria valid untuk menjalani uji coba, namun perlu dilakukan perbaikan produk terlebih dahulu.

Produk yang telah direvisi dianggap sebagai produk akhir yang siap diuji. Uji coba dilakukan dengan memutar video animasi tentang tata cara berwudhu dan memberikan kuesioner kepada santri usia 4-6 tahun di TPA Thariqotussa'adah. Kuesioner uji coba santri mempertimbangkan tiga aspek: desain media, isi materi, dan manfaat. Uji coba video animasi mengenai tata cara berwudhu dilakukan melalui dua metode, yakni uji coba perorangan (*one to one*) dengan tujuh peserta didik secara acak, dan uji coba kelompok kecil (*small group*) dengan 31 peserta didik. Hasil analisis data dari uji coba perorangan menunjukkan bahwa video animasi tata cara berwudhu mencapai skor 100%, dikategorikan sebagai sangat praktis. Begitu pula dengan hasil uji coba kelompok kecil, di mana video animasi tersebut juga mencapai skor 100% dan dinilai sangat praktis.

Ketika video animasi diputar menggunakan proyektor, peserta didik terlihat sangat antusias dan tertarik saat menontonnya. Mereka juga mampu mengikuti doa sebelum dan setelah wudhu. Hasil ini menunjukkan bahwa video animasi mengenai tata cara berwudhu berhasil membuat peserta didik memahami niat wudhu, gerakan wudhu, dan doa setelah wudhu. Oleh karena itu, diharapkan peserta didik dapat membiasakan diri untuk berwudhu sebelum mengaji dan melakukan sholat dalam kehidupan sehari-hari.

Uji coba juga dilakukan pada ustadz di TPA Thariqotussa'adah dengan memberikan kuesioner. Kuesioner uji coba untuk ustadz terdiri dari tiga aspek, yaitu desain media, manfaat, dan bahasa. Hasil analisis data dari uji coba produk oleh ustadz menunjukkan bahwa video animasi mengenai tata cara berwudhu mencapai skor persentase 100%, dikategorikan sebagai sangat praktis. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut, secara keseluruhan video animasi tentang tata cara berwudhu dapat dianggap praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran secara berkelanjutan.

Langkah terakhir dari model 4-D adalah tahap *dissemination* (penyebaran). Produk disebarkan secara terbatas dengan memberikan dokumen berupa CD media pembelajaran video animasi kepada TPA Thariqotussa'adah Kabupaten Ogan Ilir. Selain itu, produk juga tersedia di platform YouTube untuk memberikan kesempatan kepada pengguna lain untuk mengadopsi produk tersebut.

Video animasi tentang tata cara berwudhu berhasil menarik minat dan kegembiraan santri dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga memberikan bantuan kepada ustadz dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis bagi santri TPA Thariqotussa'adah desa Senuro.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi tata cara berwudhu yang menggunakan model 4-D oleh Thiagarajan. Validasi dan uji kevalidan produk dilakukan oleh tiga ahli: ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi, yang memberikan skor rata-rata persentase sebesar 84% dengan kategori valid setelah produk diperbaiki. Uji coba dilakukan melalui dua metode: uji coba perorangan (one-to-one) yang mencapai skor persentase 100% dengan kategori sangat praktis, dan uji coba kelompok kecil (small group) yang juga mencapai skor persentase 100% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, secara keseluruhan, video animasi tata cara berwudhu telah terbukti valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Diharapkan hal ini akan membantu peserta didik TPA Thariqotussa'adah untuk membiasakan diri berwudhu sebelum mengaji.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmania, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi perilaku hemat energi pada bimbingan belajar Robbani kabupaten Ogan Ilir. (Strata-I, Universitas Sriwijaya, 2023).
- Aminah, S. (2019). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun. (Strata-I, Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019).
- Apriansyah, M, R. Sambowo, K, D & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9 (1) 9.
- Ajib, M. (2019). *Fiqih Wudhu Versi Madzhab Syafi'iy*. Jakarta: Perpustakaan Nasional.
- Arianti, N, K. Widiana, I, W & Ujjanti, P, R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9 (1) 44.
- Asih, R, M & Muslim, A, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3 (3) 334-335.
- Azizah, S. (2022). Pengembangan media buku cerita bergambar materi geografis Sumatera Selatan di kelas V SDN 115 Palembang. (Strata-1, Universitas Sriwijaya, 2022)
- Dewi, M. K. (2010). Peranan taman pendidikan al-quran Sabilul Muttaqin dalam mengembangkan akhlak anak. (Strata-1, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN).
- Fajarwaty, M. (2016). Penerapan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Bidang Studi Fiqih Materi Tata Cara Berwudhu Di SDN 1 Sukaraja Kecamatan Pedamaran Kabupaten Ogan Komering Ilir. (Strata-1, UIN Raden Fatah Palembang, 2016).
- Firmansyah, K dkk. (2022). Pendampingan pembelajaran praktek tayamum dan wudhu di TPQ Al-Khasanah desa Barong Sawahan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3 (1), 30-39.
- Fitrianisah. (2022). Kajian Untuk Masalah I Konsep Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development): Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil (I)*. Literasi Nusantara.
- Hamimah, N. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Wudhu Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri Satu Atap I Seruyan Raya. (Strata-I, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2021).
- Hayati, M. Rahimia, R, F & Akhlak, F, K. (2021). Pemanfaatan Youtube Channel Cocomelon sebagai Media Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak. *Jurnal IAI Al Hikmah Tuban*, 5 (1), 14-26.
- Hidayat, R & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan*. Medan: LPPPI.
- Julfaisal, I dkk. (2018). Pengembangan media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3 dimensi. *Jurnal KARMAPATI*, 7 (3).

- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran.
- Munawaroh, I. (2015). Urgensi Penelitian Dan Pengembangan.
- Nurjayanti, S dkk. (2020). Penerapan program taman pendidikan al-quran untuk anak usia dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8 (2), 184-185.
- Nurkamilah, F & Setiawan, U. (2023). Penyuluhan pentingnya mengenalkan dan mempraktekan tata cara berwudhu yang benar pada siswa-siswi taman Pendidikan al-quran Kabupaten Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3 (2), 55-61.
- Ojel. (2023). Pengertian media menurut para ahli.
- Rahayu, S & Ardiansyah, R. (2016). Pengembangan aplikasi tata cara wudhu dan sholat untuk anak menggunakan sistem multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13 (2), 304-307.
- Riadi, M. (2022). Pendidikan nonformal-pengertian, fungsi, karakteristik, dan jenis.
- Rizal, S, U, dkk. (2016). *Media Pembelajaran*. Bekasi: CV Nuraini.
- Sari, D, W. (2020). Penalaran Matematis Siswa Materi Operasi Hitung Bantuk Aljabar melalui PMRI dan LSLC berbantuan Video Animasi di Era Covid-19. (Strata-I, Universitas Sriwijaya, 2020).
- Setiawati, S, M. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*: 35 (1).
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) (3rd ed.)*. Alfabeta.
- Sukmawati, F. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Suryani, T, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster pada Subtema Hubungan antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem Siswa Kelas V di SD Negeri 23 Banyuasin I. (Strata-I, Univertitas Sriwijaya, 2022).
- Siswopranoto, M. F. (2020). Standar mutu pendidikan. *Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 6 (1), 4.
- Yaumi, M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*.
- Zahro. (2022). *Video Animasi*.