

## PENGEMBANGAN MOTION GRAPH TATA CARA WUDU BERBASIS KURIKULUM TAMAN PENDIDIKAN AL QUR'AN PADA ANAK FASE A DI RUMAH QUR'AN DHIYAA AL FATIH DEPOK 2023

**Helmia Thalib<sup>1</sup>, Rudi Hartono<sup>2</sup>, Muktiono Waspodos<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Rumah Qur'an Dhiyaa Al Fatih, Jl. H. Kimah Kp. Rawa Denok No. 70, Rt.005/01, Kel. Rangkapan Jaya, Kec. Pancoran Mas, DEPOK

<sup>2,3</sup>Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor

<sup>1</sup>[tmimihel@gmail.com](mailto:tmimihel@gmail.com), <sup>2</sup>[rudihartono@uika.com](mailto:rudihartono@uika.com), <sup>3</sup>[mw\\_dido123@yahoo.co.id](mailto:mw_dido123@yahoo.co.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: 1) Menghasilkan media pembelajaran tata cara wudu berbasis kurikulum taman pendidikan al qur'an pada anak fase A, 2) Menganalisis kelayakan produk serta 3) Mengetahui keefektifan produk pengembangan.

Metode penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau disebut juga Research and Development (R&D). Penelitian ini, menggunakan pengembangan model 4D dan diintegrasikan dengan Borg and Gall. Dalam uji kelayakan menggunakan penilaian oleh tiga ahli yaitu ahli desain pembelajaran 81,84 %, ahli media 94,87 % serta ahli materi 100 % seluruhnya dalam kategori sangat layak . Sedangkan hasil uji efektifitas diperoleh dari perbandingan hasil asesmen materi tata cara wudu pada anak fase A dengan jumlah sampel setiap kelas yaitu 10 sampel. Pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan motion graph tata cara wudu berbasis kurikulum taman pendidikan al qur'an dan kelas kontrol yaitu pembelajaran tanpa menggunakan motion graph tata cara wudu berbasis taman pendidikan al qur'an. Analisis statistik menggunakan uji independent sample t test dengan nilai thitung > ttabel atau  $4,245 > 2,101$  pada taraf signifikansi 5% dan  $df = 18$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu pembelajaran dengan motion graph tata cara wudu berbasis taman pendidikan al qur'an pada anak fase A memiliki efek terhadap hasil belajar tata cara wudu secara khusus.

**Kata Kunci:** Motion Graph, Tata Cara Wudu, Anak Fase A

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang memiliki arti penting dalam mensukseskan program pembangunan nasional, oleh sebab itu seluruh aktifitas pemerintah dan masyarakat yang mengarah pada penanaman nilai-nilai rohani/ keagamaan perlu mendapat perhatian dan dukungan dari semua pihak.

Pendidikan dan pengajaran adalah sebuah kegiatan yang dinamis, terus menerus bernafas dan berjalan melaju ke depan. Persoalan pendidikan sangatlah kompleks dengan menjaga dan mengembangkan nilai-nilai terdahulu yang baik dengan menambahkan prinsip nilai-nilai yang baru, benar dan baik sekiranya dapat menjadi solusi dalam mengatasi kompleksitas persoalan pendidikan

Rumah qur'an adalah suatu wadah belajar yang cukup efektif dan ekonomis untuk dijadikan sebagai sarana penunjang kegiatan mempelajari al qur'an. Dalam prakteknya para

pengelola wadah belajar berbasis rumah qur'an ini seringkali terkesan kurang serius dalam pengelolaannya. Konsep dan metode yang diterapkan di rumah qur'an kurang lebih sama dengan metode yang digunakan di Taman Pendidikan Al Qur'an pada umumnya dimana rumah qur'an dijadikan sebagai sarana belajar, bermain dan berinteraksi dengan sesama peserta didik dan warga sekitar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan permasalahan yang ditemukan di rumah qur'an Dhiyaa Al Fatih yaitu belum sesuai dalam praktik berwudu. Sehingga memantik peneliti untuk mengangkat materi tata cara wudu yang benar sesuai tuntunan dalil hadits yang shahih.

Selain itu dalam proses kegiatan pembelajaran di rumah Qur'an masih belum maksimal khususnya pada pembentukan karakter anak terlihat dari banyaknya peserta didik yang kurang fokus saat berwudu dan banyaknya perbedaan dalam memahami esensi ibadah, serta pada umumnya peserta didik kurang menjaga kebersihan diri dan lingkungan sekitarnya dan tidak terbiasa melakukan segala sesuatu dengan tertib.

Kemudian permasalahan yang ditemui di rumah qur'an juga terkait motivasi peserta didik yang terlihat kurang antusias saat mempelajari dalil-dalil ibadah wajib dan sunnah. Namun pada kenyataannya tidak semua proses pembelajaran bisa dilakukan dengan memberikan "pengalaman langsung" pada peserta didik, sebagai contoh tentang materi tata cara berwudu, sesuai pengamatan terdapat di dalamnya beberapa aspek penting terkait rukun wudu, syarat sahnya wudu, langkah-langkah wudhu, hal-hal pembatal wudu dan do'a setelah wudhu, cukup meminta peserta didik langsung mempraktekan secara langsung di sekolah apalagi untuk anak fase A

Dalam kegiatan pembelajaran secara khusus, pendidik membutuhkan media pembelajaran seperti: gambar, alat peraga, rekaman video atau buku teks dan non teks bergambar yang telah digunakan selama ini. Hal tersebut ditujukan untuk memberi gambaran yang mendekati secara langsung dengan menyesuaikan dengan perkembangan kognitif peserta didik. Dengan demikian dampak negatif, resiko pemahaman yang salah bisa dihindari. Biaya, waktu dan tenaga yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran juga lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan kurikulum Rumah Tahfidz Al-Qur'an (RTQ) yang digariskan oleh Kementerian Agama melalui Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam nomor 91 tahun 2020 tentang Petunjuk Pelaksanaan Penyelenggaraan Pendidikan Al Quran yang ditetapkan di Jakarta pada tanggal 7 Januari tahun 2020 yang menjadi acuan pengelola lembaga Penyelenggara dalam kegiatan belajar mengajar hat tersebut juga memberikan kisi-kisi

kurikulum lembaga pendidikan Islam pada umumnya dan termasuk didalamnya adalah RTQ (Rumah Tahfidz Al-Qur'an). Kurikulum yang dimaksud pada SK Dirjen Pendis ini adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta tata cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Baru pada tahun 2020 ini lembaga rumah tahfidz mendapatkan pengakuan secara resmi dari Kementerian Agama dengan keberadaan nomor statistik tersendiri sebagai lembaga TPQ atau madrasah Diniyah Takmiliah (tidak digabung dengan lembaga lainnya), karena sebelum keberadaan SK Dirjen Pendis no 91 tahun 2020 rumah tahfidz bukan satuan pendidikan tersendiri di Kementerian Agama. (Singorejo, 2020)

Pada Kurikulum Lembaga Pendidikan Qur'an (LPQ) termasuk Rumah Tahfidz terdiri dari dua buah kurikulum yaitu kurikulum inti dan kurikulum penunjang (pengembangan dan kemandirian). Adapun materi pembelajaran inti pada rumah tahfidz ada tiga yaitu; menghafal, memahami al-Qur'an dan Ulumul Qur'an, dan mengamalkan kandungan al-Qur'an. Sedangkan kurikulum penunjang (pengembangan dan kemandirian) bermuatan materi pembelajaran sebagai berikut;

Materi pembelajaran dapat bermuatan aqidah, akhlak, praktek ibadah, sejarah Islam, do'a harian, muatan local dan lain lain sesuai dengan kebutuhan. Materi pembelajaran penunjang sebagaimana dimaksud disesuaikan dengan satuan pendidikan, jenjang, kompetensi, peserta didik, dan kearifan lokal.

Berbeda dengan sekolah non formal lainnya, di rumah qur'an terdapat berbagai macam kebutuhan khusus terkait jam belajar dan materi-materi utama harus disesuaikan dengan perkembangan tatanan masyarakat di sekitarnya.

Landasan operasional rumah qur'an Dhiyaa Al Fatih adalah untuk menjalankan amanah pembukaan Undang Undang Dasar 1945 dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan menguatkan Undang-Undang (Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) (UU RI N.20 Th. 2003) 2014) pasal 1 ayat 1 tentang pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dewasa ini perkembangan teknologi menempatkan keilmuan desain sebagai jantung kreativitas di era perkembangan industri 4.0. Desain komunikasi visual berperan besar dalam menyampaikan berbagai macam informasi, ide, dan konsep pembelajaran.

Pengembangan motion graph tata cara wudu di rumah Qur'an Dhiyaa Al Fatih ini sekiranya dapat menjadikan peserta didik lebih paham akan ajaran Islam yang bersumber dari kitab suci Al-Qur'an dan hadist shahih dengan pemahaman yang benar melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Sehingga pemahaman itu dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari salah satunya yaitu pada saat melakukan wudu.

Proses pembelajaran isi kandungan Al Qur'an yang efektif tidak lagi dilakukan dengan satu fokus materi Tahsin dan tahfizh Qur'an saja, melainkan dengan cara menumbuhkan pemahaman yang kuat tentang pentingnya menjadi penghafal Al Qur'an dengan memberikan paradigma baru melalui media pembelajaran yang menarik sesuai kebutuhan peserta didik. Sebuah wadah kegiatan yang menyenangkan selama pembelajaran berlangsung, serta pentingnya peran guru dalam membangun dan mengontrol kelurusan pemahaman peserta didik secara berkala dapat tercapai dalam rangka keberhasilan proses belajar mengajar di sebuah rumah Qur'an.

Berikut ini adalah salah satu kutipan ayat dalam al Qur'an yang menjadi dasar pemikiran peneliti dalam menentukan basis pengembangan motion graph tata cara wudhu di rumah Qur'an Dhiyaa Al Fatih, yaitu, "Maka tidak pernahkah mereka berjalan di bumi, sehingga hati (akal) mereka dapat memahami, telinga mereka dapat mendengar? Sebenarnya bukan mata itu yang buta, tetapi yang buta ialah hati yang di dalam dada." (QS. 22. Al Hajj:46 n.d.)

"Dan Dialah yang telah menciptakan bagimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, tetapi sedikit sekali kamu bersyukur (QS.23. Al Muukminun (orang beriman):78 n.d.)

Ayat-ayat tersebut telah menggugah dan mengarahkan peneliti agar mengembangkan motion graph dengan memaksimalkan potensi panca indera manusia sebagai sarana dan model pembelajaran juga dapat didesain untuk memfasilitasi para peserta didik dalam memotivasi minat belajar dan mengatasi kejenuhan belajar agama melalui video animasi dan modul prakarya.

Bidang kajian Desain Komunikasi Visual yang akan diteliti adalah bidang kajian desain grafis, yang berkaitan dengan gambar serta berbagai macam media visual dan multimedia. Komunikasi visual merupakan media yang sangat efektif untuk menyebarkan ide dan informasi. Komunikasi visual mencakup tanda-tanda, tipografi, gambar (drawing), desain grafis, animasi, ilustrasi, dan sebagainya.

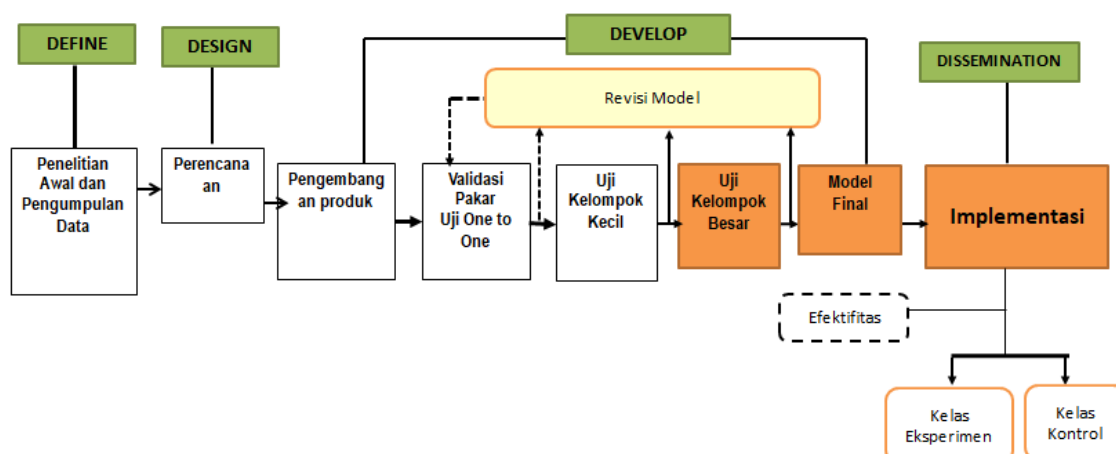
Pada tahapan penelitian ini peneliti mengembangkan prosedur dengan mengadaptasi langkah langkah pengembangan dengan memadukan model sistem pembelajaran 4D dintegrasikan dengan Borg and Gall. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki

oleh peneliti, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan dan dimodifikasi. Adapun tahapan desain pengembangan motion graph tata cara wudu berbasis kurikulum TPA terdiri dari: 1). Karakteristik pengguna, 2). Karakteristik kebutuhan, 3). Studi pendahuluan, 4). Perencanaan, 5). Desain model, 6). Uji one to one, 7). Uji kelompok kecil, 8). Uji kelompok besar, 9). Produk final, 10). Uji Coba Produk .

## B. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam bidang pendidikan dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiono 2017). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Borg & Gall bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Kemudian dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan dan memvalidasi sebuah media belajar untuk pembelajaran di Rumah Qur'an Dhiyaa Al Fatih yang berupa motion graphic pembelajaran tata cara wudu yang dikemas dalam format MP4.

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada penggabungan model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983) dan 4 D Sebuah model penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran yang dikembangkan pada tahun 1974 oleh Thiagarajan. Proses penelitian dalam pendekatan sistem ini dapat dilakukan dengan berbagai langkah secara berurutan dan kontinyu disesuaikan dengan sifat produk. Tahapan langkah-langkah prosedural dalam desain penelitian dan pengembangan ini menggunakan media pengintegrasian dari dua desain pengembangan media 4D dan Borg & Gall sebagai berikut.



## Gambar 1. Skema Model Pengembangan

### C. HASIL PENELITIAN

#### Pengembangan Motion Graph Tata Cara Wudu Berbasis Kurikulum TPA

Pengembangan tersebut dimulai pada tahap karakteristik pengguna berdasarkan usia dan analisis karakteristik kebutuhan dimana Responden berjumlah 32 orang perbedaan usia yaitu pada kategori usia 4 tahun terdapat 1 peserta didik, usia 5 tahun sebanyak 1 peserta didik, usia 6 tahun sebanyak 6 peserta didik, usia 7 tahun sebanyak 7 peserta didik, usia 8 tahun sebanyak 10 peserta didik, usia 9 tahun sebanyak 1 peserta didik, usia 10 tahun sebanyak 2 peserta didik, usia 11, 13 dan 15 tahun masing-masing terdapat 1 peserta didik. Penelitian dilakukan pada rumah Qur'an Dhiyaa Al-Fatih Depok dengan melakukan pengumpulan data berupa informasi berkaitan dengan pembelajaran fiqh khususnya dalam materi berwudu. Berikut ini hasil pengembangan model dalam membuat produk berupa motion graph tata cara wudu berbasis kurikulum taman pendidikan al Qur'an pada anak fase A mulai dari analisis kebutuhan, perencanaan pengembangan pembelajaran, pengembangan produk, evaluasi & uji coba produk, sampai dengan produk akhir dan uji efektifitas.

Dari penjelasan karakteristik tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan motion graph berbasis kurikulum TPA yang diselenggarakan di RQ. Dhiyaa Al Fatih Depok didukung dengan usia peserta yang aktif dan menyukai sistem pembelajaran dengan menggunakan motion graph yang belum ada pembelajaran aktif di RQ. Dhiyaa Al Fatih Depok dan sangat dibutuhkan media pembelajaran tersebut maka dapat disimpulkan motion graph tata cara wudu berbasis kurikulum TPA ini dapat dijadikan sebagai bahan penelitian pengembangan media pembelajaran.

Pada tahap perencanaan ini dibuat sebuah rencana pembelajaran MP4 *motion graph* dengan melihat serta memperhatikan analisis pengguna dan kebutuhan serta studi Pustaka atau literatur. Rencana yang dibuat mulai desain *motion graph* tata cara wudu berbasis kurikulum tata cara wudu, setelah didesain kemudian di uji dengan uji one to one kepada pengguna dalam hal ini adalah peserta didik sampai dinyatakan sesuai antara sistem pembelajaran yang dibuat dengan materi di dalam konten. Selanjutnya dilakukan uji kelompok kecil dan kelompok besar yang didalamnya ada uji ahli media, ahli materi ahli desain pembelajaran. Kemudian produk desain di revisi dan setelah direvisi menjadi produk layak digunakan sehingga produk tersebut dapat disebut produk final. Untuk menguji efektifitas selanjutnya dilakukan uji coba pada produk tersebut kepada responden peserta didik yang berjumlah 10 orang. Selanjutnya dilakukan pretest dan posttest apabila ada perbedaan hasil uji posttes dan pretest maka dapat dikatakan produk tersebut efektif.

## Desain Motion Graph Tata Cara Wudu Berbasis Kurikulum TPA

Desain pengembangan *motion graph* tata cara wudu berbasis Kurikulum TPA ini disajikan dalam bentuk MP4. Selama kurang lebih 1 bulan dimulai awal bulan Maret sampai pertengahan bulan april 2023 dengan lama durasi 6 menit 30 detik. Pembelajaran ini menggunakan USB yang di dalamnya terdapat video *Motion Graph* yang membantu peserta didik dalam menggali ingatan tentang pengalaman belajar sebelumnya terkait materi tata cara wudu. Materi yang dibahas dalam pelatihan kali ini yaitu materi esensi dari lafadh adzan yang utama yaitu dimulai **حَيَّ عَلَى الصَّلَاةِ , حَيَّ عَلَى الصَّلَاةِ** dilanjutkan dengan materi tata cara wudu dengan beberapa penekanan syarat sahnya wudu sampai dengan pembacaan do'a setelah wudu beserta artinya. Untuk mempermudah dalam melakukan kegiatan pembelajaran maka video tersebut disajikan menggunakan USB agar praktis dalam mempercepat akses pemahaman peserta didik serta menjadikan efisien dalam beradaptasi pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

## Skema Draft Kesatu Pengembangan Motion Graph Berbasis Kurikulum TPA

Pada tahap ini merupakan tahap desain media yang sudah dibuat kemudian dilanjutkan dengan uji *one to one* dimana peserta didik menggunakan desain produk tersebut dan ahli yang berpengalaman dibidangnya menguji dari produk tersebut. salah satu contoh perbaikan dari peserta dan ahli adalah warna tampilan dari produk tersebut kurang menarik. Tampilan gambar sebelum perbaikan adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Scene 3 Sebelum Perbaikan

## Skema Draft Kedua Pengembangan Motion Graph Tata Cara Wudu Berbasis Kurikulum TPA

Dalam draft skema kedua merupakan perbaikan hasil dari saran dan masukan dari peserta serta para ahli sehingga masukan tersebut dapat diperbaiki. Hasil perbaikan atas saran tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:





Gambar 3. Scene 3 Sesudah Perbaikan

Setelah perbaikan tersebut kemudian dilanjutkan pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar dimana hasil dari uji tersebut saran dan masukan salah satunya adalah update dari animasi yang dibuat.

### Skema Draft Ketiga Pengembangan *Motion Graph* Tata Cara Wudu Berbasis Kurikulum TPA

Pada skema draft ketiga ini merupakan skema dalam rangka melengkapi kekurangan pada draft kedua telah diperbaiki tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Scene 3 Sesudah Perbaikan

### Skema Draft Akhir (final) Pengembangan *Motion Graph* Tata Cara Wudu Berbasis Kurikulum TPA

Pada tahap ini adalah revisi produk berdasarkan semua masukan dan perbaikan sudah dilaksanakan mulai dari saran dan perbaikan uji *one to one* (peserta pelatihan, ahli desain pembelajaran, ahli media serta ahli materi), uji kelompok kecil dan kelompok besar sehingga dapat dikatakan cukup lengkap.

### Uji Kelayakan *Motion Graph* Tata Cara Wudu Berbasis Kurikulum TPA

Penelitian ini menggunakan uji kelompok kecil dengan jumlah 3 (tiga) peserta didik dan uji coba lapangan dengan jumlah 10 (sepuluh) peserta didik. Pengisian angket melalui daftar cek dengan kriteria penskoran menggunakan skala likert. Kemudian untuk pengambilan sampel dengan menggunakan teknik random sampling karena berdasarkan pengamatan terkait perkembangan kemampuan, kondisi dan tahap kebiasaan belajar peserta didik. Peneliti menggunakan sampling tersedia (*availability sampling*) yaitu memanfaatkan subjek yang tersedia, seperti sekelompok peserta didik dalam kelas tertentu, sehingga peneliti membuat sebaran subjek penelitian sebanyak 3 (tiga) peserta didik sebagai



responden uji kelompok kecil, 10 (sepuluh) peserta didik sebagai uji kelompok besar dan 20 (dua puluh) peserta didik sebagai uji coba lapangan untuk mencari efektifitas media pembelajaran tata cara wudu pada anak fase A, juga 1 (satu) orang ahli desain pembelajaran, 1 (satu) Orang ahli media dan 1 (satu) orang ahli materi.

**Tabel 1. Subjek Penelitian**

No	Tahap	Responden	Jumlah	Bentuk Instrumen
1.	Uji Ahli (one to one)	Ahli Desain Pembelajaran (dosen)	1 Orang	Angket
		Ahli Media (pengajar)	1 Orang	
		Ahli Materi (pengajar PAI)	1 Orang	
2.	Uji Kelompok kecil ( <i>small group</i> )	Peserta didik RQ. Dhiyaa Al Fatih	3 Orang	Angket
3.	Uji Kelompok besar	Peserta didik RQ. Dhiyaa Al Fatih	10 Orang	
4.	Uji coba lapangan ( <i>field test</i> )/ uji efektifitas	Peserta didik RQ. Dhiyaa Al Fatih (kelas eksperimen)	10 Orang	Lembar Penilaian
		Peserta didik RQ. Dhiyaa Al Fatih (kelas kontrol)	10 Orang	

Menguji kelayakan materi dan produk dengan rumus presentase seperti pada (Novia and Fatisa 2019). sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan presentase kemudian dianalisis menggunakan kriteria interpretasi kevalidan. Sebagai pedoman ditetapkan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 2. Interpretasi Kevalidan**

Presentase	Kualifikasi
86% - 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak

56% - 75%	Cukup Layak
0% - 55%	Tidak Layak

Berdasarkan uji kelayakan produk pengembangan *motion graph* melalui penilaian oleh ahli desain pembelajaran 81,84 %, ahli media 94,87 %, ahli materi 100%, pada uji kelompok kecil 93% serta pada uji kelompok besar 81,08% maka produk pengembangan *motion graph* tata cara wudu berbasis kurikulum taman pendidikan al qur'an pada anak fase A dinilai sangat layak.

### Uji Keefektifan *Motion Graph* Tata Cara Wudu Berbasis Kurikulum TPA

Pada pengujian efektifitas digunakan 2 kelas pembanding yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menguji signifikansi perbedaan rata-rata nilai pretest posttest dengan menggunakan uji t karena analisis data dalam penilaian ini dilakukan dengan membandingkan data sebelum dan sesudah perlakuan (pretest posttest) melalui serangkaian uji mulai dari uji normalitas, homogenitas sampai pada membandingkan nilai t hitung dan t tabel. Dalam hal ini, peneliti menggunakan program SPSS untuk menghitung uji t.

H<sub>0</sub> : Pembelajaran dengan menggunakan *motion graph* tata cara wudu tidak memberikan peningkatan terhadap pemahaman terkait tata cara wudu pada anak fase A di rumah qur'an Dhiyaa Al Fatih Depok.

H<sub>a</sub> : Pembelajaran dengan menggunakan *motion graph* tata cara wudu dapat memberikan peningkatan terhadap pemahaman terkait tata cara wudu pada anak fase A di rumah qur'an Dhiyaa Al Fatih Depok.

Berdasarkan perhitungan dengan SPSS diperoleh nilai thitung yaitu 4,245 dan ttabel pada taraf signifikan 5% dengan pengujian 2 jalur maka diperoleh nilai yaitu 2,101, dengan demikian nilai thitung > ttabel atau 4,245 > 2,101 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Sehingga, Pembelajaran dengan menggunakan *motion graph* tata cara wudu dapat memberikan peningkatan terhadap pemahaman terkait tata cara wudu pada anak fase A di rumah qur'an Dhiyaa Al Fatih Depok.

## D. SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Pengembangan *motion graph* tata cara wudu berbasis kurikulum Taman Pendidikan Al-Qur'an ini dimulai dari karakteristik peserta didik rumah qur'an dan karakteristik kebutuhan. Kemudian berlanjut dengan studi pendahuluan yang memuat permasalahan di dalamnya memuat referensi dari beberapa penelitian yang relevan. Langkah selanjutnya adalah memuat perencanaan pengembangan media pembelajaran dimulai dari mapping konsep materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran dan sebagainya. Kemudian membuat desain media pembelajaran menggunakan media *motion graph* yang sebelumnya diujikan secara one to one, lalu dilakukan revisi dilanjutkan dengan uji ahli desain

pembelajaran, ahli media dan juga uji ahli materi. Selanjutnya dilakukan revisi dari saran serta masukan dari para ahli tersebut. Langkah selanjutnya produk tersebut diujicobakan kepada anak fase A yang terdiri dari 10 orang, lalu dilakukan revisi kemudian dilanjutkan dengan diujicobakan kepada kelas besar dengan jumlah 10 orang direvisi kembali dan menjadi produk final.

Kelayakan produk yang telah diuji dan menjadi produk final diujicobakan kepada 10 orang peserta lagi dengan menambahkan uji efektivitas menggunakan bantuan alat uji SPSS Validasi ahli dilakukan sebelum digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan uji kelayakan produk pengembangan *motion graph* melalui penilaian oleh ahli desain pembelajaran 81,84 %, ahli media 94,87 %, ahli materi 100%, pada uji kelompok kecil 93% serta pada uji kelompok besar 81,08% maka produk pengembangan *motion graph* tata cara wudu berbasis kurikulum taman pendidikan al qur'an pada anak fase A dinilai sangat layak.

Hasil yang diperoleh berdasarkan uji efektifitas produk pengembangan *motion graph* dari perhitungan analisis statistik adalah uji independent sample t test diperoleh yaitu thitung = 4,245 dan ttabel(taraf signifikansi 5% dan df= 9) yaitu 2,101 dengan demikian thitung > ttabel atau 4,245>2,101, yang berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar tata cara wudu khususnya tentang syarat sahnya wudu dan tertib wudu pada anak fase A untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran tata cara wudu menggunakan media *motion graph* pada anak fase A dinilai efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, Husnul. 2021. *Pengertian Wudhu, Rukun dan Tata Caranya Sesuai Sunnah*. November 13. <https://www.liputan6.com>.
- Adetya Adetya, Sakman Sakman, Ahmad Saefulloh. 2021. "Bentuk Pelaksanaan Ice Breaking Jenis Storytelling Yang Dilakukan Oleh Guru Dalam Pembelajaran Ppkn Siswa Kelas Viii Di Smp Kristen Palangka Raya." *Jurnal Ilmu Pendidikan Non Formal* <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/557>.
- Al Maidah, Arshy. 2015. "Pengembangan Modul Tematik Sebagai Penunjang Bahan Ajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Patuk 1 Gunungkidul." 41.
- Anggraini., Lia. 2014. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: nuansa.
- Arsyad, Azhar. 2020. "Media Pembelajaran." 79. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- . 2020. *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Dinda Resa Ayu Aisyah, , Dea Ifadah, Desi Fitriani, Ani Nur Aeni. 2022. "PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC UNTUK MENGATASI PUDARNYA KEBUDAYAAN ISLAM DI KALANGAN MAHASISWA." *Al Fikri: Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam* Vol. 5 No. 1 hlm 1-9.
- Engkoswara dan A. Komariah. 2010. *Administrasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Ervan Johan Wicaksana, Binanggra Alpa Pebriand, Pramana Atmadja, Wikanso. 2021. "E-Learning Based Motion Graphics Media to Improve Student Motivation on Biodiversity Material." *BIOEDUSCIENCE*, Vol. 5, No. 1, pp. 1-6,.
- Fahyuni, Eni Fariyatul. 2017. "Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi." In *Prinsip Dan Aplikasi Dalam Studi Pemikiran Islam*, by Buku Ajar, 35. Sidoarjo Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Gerlach, V.G dan Ely, D.P. 1971. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Hidayat, Anwar. 2022. *statistikian*. 7 12. [www.statistikian.com](http://www.statistikian.com).
- Huda, Miftahul. 1017. *Cooperative Learning, Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Jamhurriah. 2023. "Mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar bahasa Arab melalui kegiatan Ice Breaking." *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora Vol. 02 No. 1*, 42-52.
- Khairunnisa, Adelia. 2021. "Implementation Of Motion Graphic Umroh Procedures At Rhean Citra Oetama Companies." *Journal of Applied Multimedia and Networking, Vol 5 No 1* .
- Kiki Pratama Rajagukguk, Renni Ramadhani Lubis, Jihan Kirana, Novi Sri. 2021. "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru ." *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (JPKM) p-ISSN. 2721-9895* Vol. 2 No. 1.
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT, Bumi Aksara.
- Kurniawan, Jonathan. 2022. *Definisi Motion Graphic, Fungsi, dan 5 Software untuk Membuatnya* . Jakarta, 10 31.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- MKDP, Tim Pengembang Kurikulum dan Pembelajaran. 2018. *Kurikulum & Pembelajaran*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Ngalimun. 2016. *Startegi Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Novia, Hidayati, and Yuni Fatisa. 2019. "DESAIN DAN UJI COBA MEDIA MACROMEDIA FLASH BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI HIDROKARBON." *Konfigurasi, Volume 3, Nomor 2*, 62-71.
- Pastor, N. B. Hoffman. 2007. "The ICARE system." *Eyclopedia of Educational Technology*, September 21: <http://coe.sdsu.rdu/eet/Articles/icare/start.htm>).
- <http://coe.sdsu.edu/eet/articles/icare/start.htm>).
- Purwati, Nining. 2012. "Jurnal Pengembangan Modul Berorientasi Cooperative Script,." *EL-HIKAM: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman, Volume 5 No 1*.
- n.d. QS. 22. *Al Hajj:46*.
- n.d. QS.23. *Al Muukminun (orang beriman):78*.
- Reza, Mohammad. 2023. *Komponen Model desain Pembelajaran Menurut Dick dan Carey*. 1 7. : <https://www.mandandi.com>.

- Rochmad. 2012. "Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika." *Jurnal Kreano FMIPA UNNES*, vol.3 No.1 59.
- Rusman. 2018. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, Samhis. 2023. *Pengertian Media Gambar Jenis, Fungsi, Manfaat, Karakteristik, Kelebihan, Kekuranganm Prinsip, Contoh, Para Ahli*. Jakarta, Mei 17.
- Singorejo, Ibnu. 2020. "TPQ Taman Pendidikan Al Qur'an ketentuan-kurikulum-rumah-tahfidz-al-quran." *pontren.com*. 06 15. <https://pontren.com>.
- Sugiono. 2017. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D." 407. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. n.d. *Metode Penelitian dan Pengembangan R & D*.
- Sumardani. 2014. "Bentuk Pelaksanaan Ice Breaking Jenis Storytelling Yang Dilakukan Oleh Guru Dalam Pembelajaran Ppkn Siswa kelas VIII Di Smp Kristen Palangka Raya." <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/557/452>.
- Suryoharjuno, Kusumo. 2015. *Teknik Bimbingan Klasikal*. Semarang:: Swadaya .
- Susanah, Riya dan Dedy Hidayatullah. 2013. "100+ Ice Breaker Penyemangat Belajar." surabaya: Ilman Navia.
2009. *Syaamil Al Qur'an The Miracle*. PT. Sygma Examedia Arkanleema.
- Tambunan Lois Oinike, Januar Tambunan. 2022. "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Model Pembelajaran Problem Solving." *Jurnal Cendekia, Volume 06, No. 02* 1636-1637.
- Taniredja, Tukiran. 2013. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Thabroni, Gamal. 2022. "Model Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Jenis & Macam Contoh." *pendidikan*, 4 26: serupa.id.
- Tuasikal, Muhammad Abduh. 2010. *Meluruskan Tata Cara Wudhu Sesuai Petunjuk Nabi*. April 6. <https://rumaysho.com/952>.
- . 2021. *Safinatun Naja Syarat dan pembatal Wudhu*. December 4. <https://rumaysho.com>.
- . 2021. *Thoharoh*. Desember 24. <http://rumaysho.com>.
2014. *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) (UU RI N.20 Th. 2003)*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Uno, Hamzah B. 2010. *Perencanaan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, Sri, 2013:11. 2013. "Desain Komunikasi Visual." 11.
- Winarni, Endang Widi. 2021. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Reaserch and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yudha Aldila Efendi, Eka Pramono Adi, Sulthoni. 2020. "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHICS PADA MATA PELAJARAN IPA DI SDN PANDANREJO 1 KABUPATEN MALANG ." *JINOTEP Vol 6 (2) (2020): 97-102* 97-102.

