

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC DISC
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC 21 MATERI HUKUM
BACAAN MAD IWAD, MAD LAYYIN, DAN MAD ARID LISSUKUN**

**DEVELOPMENT OF MAGIC DISC LEARNING MEDIA USING
ADOBE ANIMATE CC 21 LEGAL MATERIALS READING MAD IWAD,
MAD LAYYIN, AND MAD ARID LISSUKUN**

Neni Netriana¹, Annisaul Khairat*²

¹ MTsN 1 Tanah Datar, Sumatera Barat, Indonesia

² Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Tanah Datar, Sumatera Barat, Indonesia

E-mail: neninetriana74@gmail.com¹, annisaulkhairat@iainbatusangkar.ac.id² |

Submitted

01 Oktober 2022 |

Accepted

14 Oktober 2022

Revised

22 Oktober 2022

Published

31 Oktober 2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Magic Disc, Adobe
Animate CC 21 |

Keyword:

Learning Media;
Magic Disc, Adobe
Animate CC 21 |

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Magic Disc menggunakan Adobe Animate CC 21 agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yaitu hukum bacaan mad 'Iwad, mad layyin, dan mad 'Aridh lissukun dan menghasilkan media pembelajaran Magic Disc yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Instrumen pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, instrumen validitas, dan instrumen praktikalitas. Teknik analisis data terdiri atas dua cara yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Magic Disc menggunakan Adobe Animate CC 21 memiliki nilai validitas sebesar nilai 3.59 dengan kategori sangat valid dari segi relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik. Hasil praktikalitas media pembelajaran Magic Disc menggunakan Adobe Animate CC 21 sangat praktis dengan nilai sebesar 3.58 oleh guru dan sangat praktis oleh peserta didik dengan nilai 3.39 dari segi kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran dan manfaat. |

Abstract

The purpose of this research is to develop Magic Disc learning media using Adobe Animate CC 21 in order to improve students' understanding of learning materials, namely the reading law of mad 'Iwad, mad layyin, and mad 'Aridh lissukun and produce valid and practical Magic Disc learning media. This research is a development research using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collection instruments used were interview guidelines, validity instruments, and practicality instruments. The data analysis technique consists of two ways, namely qualitative data analysis techniques and quantitative descriptive data analysis techniques. The results show that Magic Disc using Adobe Animate CC 21 has a validity value of 3.59 with a very valid category in terms of relevance, accuracy, completeness of presentation, concept the basis of the material and the suitability of the presentation with the demands of learner-centered learning. The practical results of Magic Disc learning media using Adobe Animate CC 21 are very practical with a value of 3.58 by the teacher and very practical by students with a value of 3.39 in terms of ease of use, efficiency of learning time and benefits. |

Citation :

Netriana, N., Khairat, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Magic Disc Menggunakan Adobe Animate CC 21 Materi Hukum Bacaan Mad Iwad, Mad Layyin, dan Mad Arid Lissukun. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(4), Halaman. 310-317. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i4.123>

PENDAHULUAN

Di Era revolusi industri 4.0, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks namun menarik. Revolusi industri 4.0 menyebabkan terjadinya perubahan yang sangat cepat dan sulit diprediksi dalam segala aspek kehidupan terutama dalam bidang pendidikan (Rhedana, 2019). Revolusi industri 4.0 tidak lagi melihat ruang dan waktu sebagai batasan. Sekolah bisa menggunakan *placeless* (tak bertempat), *timeless* (tak berwaktu), dimana tempat nyata diganti dengan tempat virtual yang tak terbatas, begitu juga waktu belajar tidak ada batasnya, sehingga peserta didik bisa belajar kapan saja, dimana saja dan dengan siapa saja (Mubarak, 2018). Oleh karena itu, era 4.0 ditandai dengan perkembangan teknologi komputer dan informatika yang sangat cepat.

Guru merupakan sumber daya manusia yang berperan penting dalam menghadapi perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0. Peran pendidik dalam Khairat (2021) adalah sebagai fasilitator, motivator, pembimbing dalam pembelajaran, dan membantu peserta didik untuk memahami materi. Oleh karena itu guru dituntut mampu menyajikan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik oleh gurunya, sehingga terjadi komunikasi yang baik dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut dalam Khairat & Fuaddin (2019) dinyatakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah Media Pembelajaran. Melalui media pembelajaran tersebut akan nampak berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat dikembangkan guru di era revolusi industri 4.0 adalah *Adobe Animate CC 21* (Saputro, 2018).

Adobe Animate CC merupakan versi terbaru dari *Adobe Flash CS 6* yang dikembangkan oleh perusahaan *Adobe Animate CC* menjadi perangkat lunak pengganti dan melengkapi kekurangan yang ada di *Adobe Flash* (Saputro, 2018). *Adobe* terus mengembangkan *Flash* hingga berganti nama menjadi *Adobe Animate CC* dan mendukung pengembang web untuk mendesain animasi HTML 5, media iklan animasi, media pembelajaran, dan game versi web. *Adobe Animate CC* digunakan untuk menampilkan multimedia yang berbentuk audio dan visual yang dimuat dalam bentuk aplikasi yang dapat menyajikan materi pembelajaran pada semua mata pelajaran termasuk Al-Qur'an Hadist (Uno, 2017).

Al-Qur'an Hadist merupakan salah satu mata pelajaran PAI di Madrasah, Mulai dari madrasah Ibtidaiyah, Tsanawiyah sampai Madrasah Aliyah. Didalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist memuat materi tentang isi kandungan Al-Qur'an, tajwid dan Hadist-Hadist pilihan, yang dapat menjadi pedoman dalam kehidupan beragama. Namun kenyataannya mata pelajaran Al-Qur'an Hadist masih kurang diminati oleh sebagian peserta didik, faktor yang mempengaruhi hal tersebut bisa timbul dari diri peserta didik itu sendiri dan bisa juga dari guru yang mengajar tidak memperhatikan potensi peserta didik dan tidak mempergunakan media yang tepat dalam pembelajaran sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan penulis dengan salah seorang guru Al-Qur'an Hadist di MTsS Rambatan pada tanggal 22 Juni 2020 menunjukkan bahwa, guru sudah menggunakan media dalam proses pembelajaran seperti LKPD atau bahan ajar yang disusun oleh guru, dimana media tersebut masih tergolong media konvensional. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa penggunaan media belum efektif dan maksimal ditambah dengan kondisi pendidikan yang terdampak Covid-19, hal ini menuntut guru harus mampu mengembangkan media berbasis teknologi yang bisa diakses peserta didik dimanapun sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk terus belajar.

Oleh karena itu dibutuhkan, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *Adobe Animate CC* yaitu salah satunya media pembelajaran *Magic Disc* berbasis *Adobe Animate CC 21*. Media pembelajaran *Magic Disc* adalah media pembelajaran yang terbuat dari kertas karton yang terdiri dari 2 komponen yang dirangkai menjadi satu. Media pembelajaran *Magic Disc* berdasarkan turunan arti kata pada Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu alat perantara untuk proses pembelajaran yang berbentuk seperti piringan atau bulat pipih seperti lingkaran yang memuat materi pembelajaran tertentu (Budi, 2010). Anwar (2011), menjelaskan bahwa *Magic Disc* adalah suatu media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan perhatian peserta didik, sehingga peserta didik secara aktif akan memperhatikan apa yang diajarkan pendidik. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka penulis melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* tentang hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin, dan mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadist diMTsS Rambatan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menghasilkan produk baru yaitu media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* tentang materi hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin, dan mad 'Aridh lissukun* yang valid dan praktis. Penelitian ini dilakukan di Pascasarjana IAIN Batusangkar dan diuji cobakan di MTsS Rambatan. Subjek penelitian terdiri dari 3 orang dosen pascasarjana IAIN, 2 orang guru dan 20 orang peserta didik kelas VIII. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. *Analysis* (Tahap Analisis)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan dan analisis tugas. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menemukan masalah dalam menentukan media pembelajaran yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik. Pada penelitian ini peneliti mendefinisikan kebutuhan terhadap perlunya pengembangan *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*, baik untuk guru maupun peserta didik. Selain itu penulis juga melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan sebelumnya.

Dalam analisis kebutuhan peneliti melakukan wawancara dengan guru dan peserta didik. Hasil wawancara dengan salah seorang guru Al-Quran Hadist Ibu Kasmira Widarti, S.Pd.I pada tanggal 22 Juni 2020 menunjukkan bahwa pemakaian media pembelajaran belum efektif sehingga peserta didik kurang memiliki minat belajar yang tinggi yang menyebabkan proses belajar belum berjalan dengan efektif. Maka dari itu perlu adanya pengembangan kearah yang lebih baik yaitu guru harus memakai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar karena media dapat membantu kiat dan strategi seorang guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran, yang salah satunya adalah dengan pemakaian media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21*. Tahap selanjutnya peneliti melakukan analisis karakteristik Peserta Didik. Analisis ini dilakukan untuk

mengetahui gaya belajar pesertadidik. Dari hasil analisis ini dapat dilihat bahwa gaya peserta didik belajar masih cenderung bermain, mungkin ini sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik yang masih labil yang belum bisa dituntut untuk melakukan analisa maupun hipotesis. Cara belajar bermain masih dibutuhkan oleh peserta didik agar tidak cepat menjadi bosan, dengan gaya bermain itu haruslah memiliki aturan-aturan. Oleh karena itu media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* ini sesuai dengan karakteristik peserta didik agar bisa belajar dengan efektif dan dengan media yang menyenangkan. Selain itu peneliti juga menganalisa tingkat pemahaman peserta didik.

2. Design (Tahap Design)

Pada tahap perancangan media dapat dilakukan pembuatan garis besar program media, dan pengumpulan bahan-bahan, dan pembuatan media.

a. Pengumpulan data

Bahan yang dikumpulkan untuk pengembangan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* adalah gambar, *background*, musik, animasi, video dan buku. Untuk memperoleh gambar diambil dari internet, sedangkan *background* didesain oleh peneliti melalui penggunaan *software Adobe Animate CC 21* sedangkan musik diambil dari koleksi pribadi peneliti. Kemudian buku-buku yang berkaitan dengan materi pembelajaran diambil dari buku teks pelajaran Al-Quran Hadist serta contoh-contoh bacaan hukum bacaan didapatkan dari Al- Quran.

b. Pembuatan Media

Media *Magic Disc* dibuat dengan menggunakan *software Adobe Animate CC 21* secara garis besar terdiri atas halaman pembuka, halaman menu utama, halaman petunjuk, kegiatan pembelajaran, menu materi, latihan evaluasi dan referensi yang telah disusun pada tahap perancangan (design). Berikut tampilan hasil pembuatan media *Magic Disc* dengan menggunakan *software Adobe Animate CC 21*.

3. Develop (Tahap Pengembangan)

Setelah proses pembuatan dan pengemasan ini selesai maka media *Magic Disc* di tersebut divalidasi oleh tiga orang dosen untuk menilai kevalidan media tersebut. Masing-masing validator mengisi angket validasi yang telah disusun berdasarkan aspek yang telah ditentukan. Dalam angket tersebut disediakan pula bagian isian untuk memberikan komentar dan saran perbaikan. Oleh karena itu angket akan dijadikan acuan untuk melakukan revisi atau perbaikan media *Magic Disc*. Hasil validasi media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3.59 dengan kriteria sangat valid

4. Implementation (Tahap Pelaksanaan)

Media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang telah dikembangkan serta telah dinyatakan valid dan layak uji, di ujicobakan kepada peserta didik kelas VIII MTs Rambatan sebanyak 20 orang serta kepada Uji coba dilakukan untuk melihat kepraktisan dari produk media tersebut. Nilai uji praktikalitas media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* oleh guru adalah 3.58 dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan nilai praktikalitas media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* adalah 3.39 dengan kriteria sangat praktis oleh peserta didik.

5. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Tahap terakhir dari model pengembangan *ADDIE* adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan berdasarkan tahapan implementasi, dimana media *Magic Disc* perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi. Ditinjau dari seluruh aspek yang dinilai dalam pengembangan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* telah memenuhi kriteria kelayakan karena media *Magic Disc* berbasis *Adobe Animate CC 21* memiliki petunjuk bagi peserta didik dalam mengaksesnya, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, memiliki audio, gambar, animasi yang mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi dan aspek lainnya yang telah dinilai layak oleh validator.

Pembahasan

1. Validitas

Validitas media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* diperoleh melalui, penilaian berupa angket validitas media *Magic Disc*. Lembar validasi dikembangkan berdasarkan lima aspek, yaitu relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Hasil analisis data validasi menunjukkan bahwa media *Magic Disc* yang dikembangkan memperoleh rata-rata nilai validitas sebesar 3.59 dengan kriteria sangat valid. Data tersebut sesuai dengan kriteria yang dimodifikasi dari Supranto (2006), bahwa 3,25-4,00 dikategorikan sangat valid.

Berdasarkan aspek relevansi, media dinyatakan sangat valid oleh validator dengan nilai rata-rata 3.61. Hal ini berarti media pembelajaran *Magic Disc* ini memuat materi yang relevan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah dijabarkan menjadi indikator pembelajaran. Kriteria sangat valid juga meliputi kelengkapan dan kedalaman materi yang dilihat dari masing - masing contoh hukum bacaan mad serta materi yang dimuat sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran *Magic Disc* yang telah dikembangkan dalam fungsinya sebagai salah satu bahan ajar, layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Depdiknas (2008) bahwa bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Southern Regional *Education Board* (2006) mengungkapkan media pembelajaran yang baik meliputi konsep dan kosakata yang relevan dengan kemampuan pengguna, informasi yang relevan dengan kurikulum dan interaksi yang sesuai dengan tingkat kemampuan pengguna. Selain itu menurut Rusman dkk.(2011) mengungkapkan bahwa, media yang baik adalah adanya kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia Berdasarkan aspek keakuratan yang disajikan dalam media pembelajaran *Magic Disc* menunjukkan rata-rata sebesar 3.4 dengan kriteria sangat valid. Komponen keakuratan berhubungan dengan materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan serta sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik serta sesuai dengan pendekatan keilmuan berdasarkan pendekatan saintifik serta tidak terlalu bersifat verbalitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman (2011) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan); mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, mengatasi sikap pasif anak didik, dan dapat mempersamakan rangsangan, pengalaman dan persepsi.

Media pembelajaran yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu. Sedangkan dalam aspek kelengkapan sajian memperoleh nilai sebesar 4.00

dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* menyajikan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Menurut Rusman dkk (2011) pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Berdasarkan aspek konsep dasar materi menunjukkan nilai sebesar 3.33 dengan kriteria sangat valid. Hal ini tentu menunjukkan bahwa media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* sesuai dengan konsep hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin dan mad 'Aridh lissukun*. *Magic Disc* memiliki materi yang jelas, dan tidak menimbulkan keraguan dan kerancuan sehingga materi pembelajaran mudah dimengerti oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2008) bahwa media *Magic Disc* harus disajikan dengan menggunakan bahasa dan materi yang jelas. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Prastowo (2014) bahwa kalimat yang digunakan dalam media *Magic Disc* harus sederhana, jelas dan efektif agar peserta didik mudah memahaminya. Selain itu media pembelajaran yang layak adalah media pembelajaran yang keluasaan materi mencakup topik-topik yang diperlukan, penyusunan topik-topik yang logis, dan variasi kegiatan untuk meningkatkan kompleksitas.

Berdasarkan aspek kesesuaian sajian dengan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik, *Magic Disc* yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid dengan nilai 3.58. hal ini menunjukkan bahwa media *Magic Disc* mendorong rasa ingin tahu peserta didik, sehingga mendorong peserta didik belajar aktif dan peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri dan hal ini mengakibatkan terjadinya interaksi peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Nasution (2008, h: 207) bahwa, salah satu keuntungan dalam pembelajaran disajikan dengan jelas dan sistematis adalah pembelajaran lebih terarah dan peserta didik bisa membangun konsep sendiri selama kegiatan pembelajaran. Kemudian Sudjana dan Rivai (2011) yang menyatakan bahwa salah satu manfaat media/bahan ajar adalah menarik perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar, memudahkan peserta didik memahami materi dan menguasai indikator pembelajaran. Secara keseluruhan rata-rata hasil uji validitas media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* adalah 3.59 dengan kriteria sangat valid. Hal ini menjadi bukti bahwa media *Magic Disc* yang dikembangkan telah memenuhi kelima aspek uji dalam validitas berdasarkan penilaian dari validator sehingga media *Magic Disc* ini dapat digunakan baik sebagai media pembelajaran atau sebagai sumber belajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum di abad 21.

2. Praktikalitas

Uji praktikalitas media *Magic Disc* dilakukan kepada 4 orang guru PAI khususnya guru Al-Quran Hadist dan 20 orang peserta didik. *Magic Disc* yang dikembangkan dinilai berdasarkan tiga aspek, yaitu kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran, dan manfaat media *Magic Disc*. Aspek kemudahan penggunaan diberi nilai 3.54 oleh guru dan 3.45 oleh peserta didik dengan kriteria sangat praktis. Hal ini berarti media *Magic Disc* yang dibuat memiliki materi yang jelas, bahasa yang mudah dipahami, jenis dan ukuran huruf yang nyaman dibaca, serta memiliki petunjuk penggunaan yang jelas sehingga media mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2010) bahwa, ukuran dan jenis huruf yang digunakan untuk media harus mudah dibaca dan memiliki tata letak yang tepat.

Berdasarkan aspek efisiensi waktu pembelajaran media *Magic Disc* efisien digunakan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil uji praktikalitas oleh guru yang menyatakan sangat praktis dengan nilai 3.58 dan hasil diperoleh dari peserta didik menyatakan sangat praktis dengan nilai 3.43. hal ini berarti efisiensi waktu penggunaan media *Magic Disc* dapat membantu guru mengefisienkan waktu agar peserta didik dapat belajar secara mandiri. Menurut Kustiono (2010) media pembelajaran memiliki manfaat dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yaitu, memungkinkan

terjadinya interaksi langsung antara pengguna dan materi pembelajaran, proses pembelajaran dapat berlangsung secara individu sesuai dengan kemampuan siswa, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, dapat memberikan umpan balik terhadap respons siswa, dapat menciptakan proses belajar yang berkesinambungan. Selain itu menurut Daryanto (2013) media pembelajaran dipilih dan digunakan secara tepat dan baik akan memberi manfaat yang sangat besar bagi guru dan siswa dimana proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, dan sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Nilai praktikalitas diperoleh dari peserta didik, dapat dikatakan bahwa media *Magic Disc* berfokus pada kemampuan individual peserta didik. Hal ini karena peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Nasution (2008) menyatakan bahwa, salah satu tujuan pembelajaran dengan media adalah membuka kesempatan kepada peserta didik untuk belajar menurut kecepatan belajar masing-masing. Hal ini menjadi jawaban atas kendala belum tersedianya bahan ajar yang tidak berfokus pada kemampuan individual peserta didik. Media pembelajaran yang baik harus meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

Aspek manfaat oleh guru dinilai dengan nilai 3.63 dan peserta didik dengan nilai 3.30 keduanya dengan kriteria sangat praktis. Penggunaan media *Magic Disc* ini bermanfaat bagi guru karena dapat memudahkan guru menjelaskan materi, membantu guru menjelaskan kepada peserta didik secara sistematis, mendukung guru sebagai fasilitator, serta membantu guru mengevaluasi peserta didik. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2008) bahwa media pembelajaran bagi peserta didik harus dapat dijadikan sebagai fasilitator oleh guru. Dalam pembelajaran menggunakan media *Magic Disc* ini akan membantu guru memberikan penilaian terhadap peserta didik melalui Evaluasi yang ada. Sedangkan dari segi peserta didik media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi peserta didik, seperti yang dikemukakan oleh Munadi (2013), yaitu menimbulkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi belajar siswa, dan memberikan pengalaman yang integral dari yang konkret ke yang abstrak. Secara keseluruhan, untuk praktikalitas dengan nilai rata-rata 3.58 oleh guru dengan kriteria sangat praktis dan 3.39 oleh peserta didik dengan kriteria sangat praktis. Nilai ini berarti media *Magic Disc* dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena sudah mencukupi kriteria praktis dari segi kemudahan penggunaan, efisiensi waktu penggunaan dan manfaatnya. Hal tersebut berguna bagi guru dan peserta didik supaya pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dari hasil keseluruhan, baik dalam angket validasi dan praktikalitas dinyatakan bahwa media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* valid dan praktis. Hal ini menjawab batasan masalah bahwa belum tersedianya media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* yang valid dan praktis untuk peserta didik kelas VIII MTs.

]

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari hasil uji validitas media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* tentang hukum bacaan *mad 'Iwad, mad Layyin*, dan *mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al-Quran Hadist kelas VIII semester ganjil di MTsS Rambatan dapat kategori sangat valid yakni dengan rata rata nilai 3.59 dari segi relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik.

Hasil uji praktikalitas media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* memiliki kategori sangat praktis dengan nilai sebesar 3.58 oleh guru dan sangat praktis oleh peserta didik dengan nilai 3.39 dari segi kemudahan penggunaan, efesiensi waktu pembelajaran dan manfaat. Dapat dinyatakan bahwa, media pembelajaran *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate CC 21* tentang hukum bacaan *mad 'Twad, mad Layyin, dan mad 'Aridh lissukun* pada mata pelajaran Al-Quran Hadist kelas VIII di MTsS Rambatan yang dikembangkan sangat valid dan praktis. |

DAFTAR PUSTAKA

- [Anwar. (2011). Produk *Magic Disc*. Bandung: Direktori UPI: Bandung.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budi, H. S. (2010). *Keefektifan Media Cakram Ajaib dan Metode Kooperatif Tipe Co-Op Co-Op pada Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia di SMP Negeri 30 Semarang*.
- Daryanto. (2013). *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta
- Khairat, A. (2021). Pengembangan Model Kegiatan Ekstrakurikuler Keagamaan Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Sekolah Dasar. Tesis Pascasarjana IAIN Batusangkar *Unpublish*
- Khairat, A., & Fuaddin, I. (2019). The Use of E-Learning by Teachers in Teaching and Learning Process. *PROCEEDING IAIN Batusangkar*, 3(1), 45-50.
- Mubarak, Z. (2018). *Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 dan Problematika Pendidikan Tinggi*. Yogyakarta: Gading Pustaka.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: Referensi.
- Nasution, S. (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Rhedana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol. 13.No. 1.
- Rusman. (2011). *Model – model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada
- Saputro, A. (2018). *Panduan Praktis Membuat Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC*. Yogyakarta: Andi.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2011) *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung : Alfabeta, cet ke-3
- Supranto. (2006). *Mengukur Tingkat Kepuasan Pelanggan atau Konsumen*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Uno, H. B. dkk. (2010). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta:PT Bumi Aksara |