

## **Pengembangan Video Animasi Materi Etika Pergaulan dalam Islam**

**Trizana Putri Ramadhani<sup>1</sup>, Muslima<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas  
Islam Negeri Ar-Raniry, Aceh, Indonesia  
200213045@student.ar-raniry.ac.id<sup>1</sup>, muslima@ar-raniry.ac.id<sup>2</sup>

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop an animated video as a learning medium for Islamic social interaction ethics and to analyze students' responses and changes in their measured scores after using the media at SMA Negeri 11 Banda Aceh. The study employed a Research and Development (R&D) approach by integrating quantitative and qualitative data. Quantitative data were obtained through pretest and posttest scores from 32 students, while qualitative data were collected through interviews with a Guidance and Counseling teacher and students. Quantitative data were analyzed using normality testing and a paired samples t-test, while qualitative data were analyzed based on interview findings and used to provide further explanation of the quantitative results. The findings showed that the mean pretest score was 70.72, while the mean posttest score was 69.50. The paired samples t-test resulted in a significance value of  $0.290 > 0.05$ , indicating that there was no statistically significant difference between the pretest and posttest scores. Therefore, the animated video cannot be considered statistically effective in improving students' scores on social interaction ethics based on the quantitative results. Nevertheless, the interview findings indicated that the Guidance and Counseling teacher considered the animated video suitable for classroom use, relevant to Islamic social interaction ethics, and relatively easy for students to understand. Students also responded positively to the clarity of the material, although they demonstrated different learning preferences and provided suggestions regarding the AI-based visual design, which was considered too template-like and in need of greater detail. The findings indicate that the animated video has practical value as a supporting medium for teaching Islamic social interaction ethics. However, its use should be combined with other learning methods, habituation, discussion, and reinforcement from the school environment to support the development of students' social interaction ethics more effectively.*

**Keywords:** *animated video, Islamic social interaction ethics, learning media, research and development*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi pada materi etika pergaulan dalam Islam serta menganalisis penerimaan dan perubahan hasil pengukuran siswa setelah penggunaan media di SMA Negeri 11 Banda Aceh. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan memadukan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui pretest dan posttest terhadap 32 siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling serta siswa. Analisis kuantitatif dilakukan melalui uji normalitas dan paired samples t-test, sedangkan data kualitatif dianalisis berdasarkan temuan wawancara dan digunakan untuk memperjelas hasil kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest sebesar 70,72, sedangkan rata-rata skor posttest sebesar 69,50. Hasil uji paired samples t-test memperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,290 > 0,05$ , sehingga tidak terdapat

perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Dengan demikian, media video animasi belum dapat dinyatakan efektif meningkatkan skor etika pergaulan siswa secara signifikan berdasarkan hasil pengujian kuantitatif. Meskipun demikian, hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menilai video animasi dapat digunakan dalam pembelajaran, memuat tata cara bergaul, dan relatif mudah dipahami. Siswa juga memberikan respons positif terhadap kejelasan materi, meskipun terdapat perbedaan preferensi belajar serta masukan terhadap kualitas visual berbasis AI yang dinilai masih terlalu template dan perlu dibuat lebih detail. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi memiliki nilai praktis sebagai media pendukung pembelajaran etika pergaulan, tetapi penggunaannya perlu dipadukan dengan metode pembelajaran lain, pembiasaan, diskusi, dan penguatan lingkungan sekolah agar dapat mendukung pembentukan etika pergaulan siswa secara lebih optimal.

**Kata kunci:** video animasi, etika pergaulan Islam, media pembelajaran, *research and development*

## PENDAHULUAN

Islam merupakan agama yang mengajarkan penyerahan diri secara penuh kepada Allah SWT dan menuntun umatnya menuju keselamatan dunia dan akhirat berdasarkan ajaran Rasulullah SAW. Di Indonesia, Provinsi Aceh menjadi wilayah khusus yang menerapkan Syariat Islam dalam seluruh sendi kehidupan masyarakat (Ramadhani, 2021). Pergaulan remaja merupakan bentuk interaksi sosial yang sangat krusial karena berperan langsung dalam membentuk kepribadian, karakter, dan sikap mental mereka. Pergaulan memiliki dua dimensi utama, yaitu dimensi positif berupa pertemanan yang sehat serta saling mendukung, dan dimensi negatif yang mengarah pada pergaulan bebas yang merugikan kehidupan remaja. Ajaran Islam secara tegas menekankan pembentukan akhlakul karimah dan melarang keras tindakan maksiat melalui penghormatan kepada orang tua, pemeliharaan etika, serta pemilihan lingkungan pertemanan yang kondusif (Habibah et al., 2023).

Penerapan etika pergaulan yang baik mencerminkan karakter positif yang mampu menjaga keharmonisan hubungan antarindividu tanpa merugikan perasaan orang lain. Meskipun kajian mengenai etika pergaulan telah banyak dilakukan, pemahaman siswa terhadap prinsip etika pergaulan dalam Islam masih relatif rendah, yang berdampak pada kurangnya penerapan adab dalam interaksi sehari-hari (Ramadhani, 2021). Dari perspektif psikologi kognitif, pemahaman merupakan domain fundamental yang berfungsi sebagai pengatur aspek afektif dan psikomotorik siswa, sehingga pemahaman yang kuat dapat mencegah timbulnya tindakan permusuhan akibat perlakuan buruk dalam interaksi sosial (Mayer, 2005).

Secara teologis, landasan etika pergaulan telah digariskan dalam Al-Qur'an. Surah Al-Hujurat ayat 11 secara tegas melarang umat manusia untuk mencela, mengolok-olok, atau memanggil orang lain dengan gelaran yang buruk demi menjaga perasaan dan mencegah konflik antarumat (Habibah et al., 2023). Selain itu, Surah An-Nahl ayat 90 memerintahkan perilaku adil dan kebajikan serta melarang perbuatan keji, mungkar, dan permusuhan sebagai pedoman moral utama dalam norma sosial masyarakat muslim (Habibah et al., 2023).

Menindaklanjuti tuntunan Al-Qur'an, Kementerian Agama (2020) merumuskan beberapa standar etika bergaul dengan teman sebaya yang meliputi

berperilaku sopan santun, tidak berkata kasar, menghindari cemoohan, bercanda dalam batas kewajaran, saling tolong-menolong, memiliki empati, serta memberikan apresiasi atas kebaikan dan nasihat saat terjadi kekhilafan. Di samping itu, Imam Al-Ghazali (sebagaimana dikutip dalam Habibah et al., 2023) merinci adab pergaulan islami yang mencakup mengutamakan kepentingan sahabat, menutup aib, mendengarkan saat berdiskusi, menghindari perdebatan tidak berfaedah, memanggil dengan sebutan yang baik, mendoakan kebaikan, serta bersikap ramah dan tulus.

Implementasi etika tersebut secara menyeluruh akan melahirkan interaksi sosial yang harmonis dan selaras dengan syariat. Secara umum, etika pergaulan Islam juga mencakup larangan mencuri, meminum khamar, membicarakan keburukan orang lain, perbuatan menyimpang seperti tasyabbuh (menyerupai lawan jenis), hubungan sesama jenis, kebohongan, serta penyuapan. Dalam hubungan dengan lawan jenis non-muhrim, Islam menetapkan batasan yang ketat berupa kewajiban menundukkan pandangan (ghaddul bashar), menutupi aurat, serta menghindari ikhtilath dan khalwat (Habibah et al., 2023).

Berdasarkan kajian Tafsir Al-Ibriz karya Bisri Mustofa (Habibah et al., 2023), konsep etika bergaul diklasifikasikan ke dalam tiga tingkatan utama: (1) etika terhadap orang yang lebih tua yang menekankan rasa hormat, kesopanan, dan tutur kata yang santun; (2) etika terhadap teman sebaya yang mengedepankan kesetaraan, saling menghormati, kejujuran, dan ramah tamah; serta (3) etika terhadap orang yang lebih muda yang ditunjukkan melalui kasih sayang, perlindungan, dan bimbingan yang tepat. Penerapan ketiga konsep ini menjadi krusial di tengah maraknya degradasi moral remaja saat ini.

Dalam perspektif pendidikan Islam, etika pergaulan tidak hanya dipahami sebagai aturan tentang sopan santun, tetapi sebagai proses pembentukan akhlak yang tercermin dalam ucapan, sikap, dan tindakan ketika berinteraksi dengan orang lain. Etika tersebut dibangun melalui kesadaran terhadap kedudukan manusia sebagai makhluk sosial sekaligus hamba Allah SWT. Karena itu, perilaku menghormati orang lain, menjaga lisan, mengendalikan diri, menumbuhkan empati, dan menghindari tindakan yang merendahkan martabat orang lain merupakan bagian penting dari pembentukan akhlakul karimah (Pranoto et al., 2016; Habibah et al., 2023).

Etika pergaulan Islam juga memiliki dimensi preventif. Prinsip menjaga pandangan, menjaga kehormatan diri, menghindari prasangka, tidak menggunjing, tidak menghina, serta membangun komunikasi yang baik diarahkan untuk mencegah konflik, perundungan, pergaulan bebas, dan perilaku sosial yang merugikan. Dengan demikian, pembelajaran etika pergaulan seharusnya tidak berhenti pada penguasaan pengetahuan, tetapi diarahkan pada internalisasi nilai melalui keteladanan, pembiasaan, bimbingan, refleksi, dan penerapan dalam situasi nyata yang dihadapi siswa (Rahmah, 2016; Mustamiin, 2019).

Penelitian Pranoto, Abdussalam, dan Fahrudin (2016) berjudul "Etika Pergaulan dalam Alquran dan Implikasinya terhadap Pembelajaran PAI di Sekolah" menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode tafsir muqaran dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa etika pergaulan dalam Al-Qur'an mencakup perdamaian, persaudaraan, larangan menghina, menjauhi prasangka

buruk dan menggunjing, saling mengenal, serta kasih sayang. Penelitian tersebut menegaskan bahwa pembelajaran PAI perlu mengarahkan peserta didik untuk hidup damai, rukun, dan toleran. Penelitian ini menjadi landasan teoritis dalam menentukan materi etika pergaulan yang divisualisasikan dalam video animasi.

Penelitian Mustamiin (2019) berjudul "Pengaruh Konseling Behavioristik terhadap Etika Pergaulan Remaja pada Siswa Kelas VIII di SMP" menggunakan desain eksperimen one-group pretest-posttest. Penelitian terhadap delapan siswa menunjukkan adanya pengaruh konseling behavioristik terhadap etika pergaulan remaja, dengan nilai  $t$  hitung 5,468 lebih besar daripada  $t$  tabel 2,365 pada taraf signifikansi 5%. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi pendidikan dan bimbingan dapat digunakan untuk membantu meningkatkan etika pergaulan siswa. Hasil tersebut relevan dengan penelitian ini karena video animasi juga ditempatkan sebagai media pendukung dalam proses bimbingan dan pembelajaran.

Penelitian Kholis, Risnawati, dan Hamdani (2025) berjudul "Pengaruh Pemahaman Materi Akhlak Pergaulan Remaja terhadap Etika Pergaulan Siswa di Madrasah Aliyah Hasanah Pekanbaru" menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan 32 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan/pengaruh yang signifikan antara pemahaman materi akhlak pergaulan remaja dan etika pergaulan siswa, dengan nilai  $r$  hitung 0,397 lebih besar daripada  $r$  tabel 0,349 pada taraf signifikansi 5%. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pemahaman terhadap materi akhlak memiliki kontribusi terhadap pembentukan etika dalam kehidupan sehari-hari.

Ketiga penelitian terdahulu menunjukkan bahwa etika pergaulan dapat dipahami sebagai nilai akhlak yang perlu ditanamkan melalui pembelajaran, bimbingan, dan penguatan pemahaman siswa. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus pengembangan media video animasi yang secara khusus memvisualisasikan materi etika pergaulan dalam Islam untuk siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengkaji etika pergaulan sebagai konsep, tetapi juga mengembangkan produk media pembelajaran dan mengevaluasi penerimaan serta perubahan skor siswa setelah penggunaan media.

Fenomena sosial kontemporer menunjukkan peningkatan penyimpangan pergaulan remaja, seperti kehamilan di luar nikah, kumpul-kumpul hingga larut malam, penyalahgunaan narkoba, dan pacaran bebas yang menembus lingkungan sekolah. Kasus kekerasan seksual dan kriminalitas remaja yang marak terjadi di berbagai daerah menegaskan kebutuhan mendesak akan intervensi edukatif yang efektif (Karimah et al., 2024). Di Provinsi Aceh, meskipun kontrol sosial berbasis tatanan adat dan syariat cukup kuat, tantangan pencarian jati diri remaja tetap memicu timbulnya kasus penyalahgunaan narkoba serta tingginya permohonan dispensasi nikah akibat kehamilan remaja di bawah umur (Ramadhani, 2021).

Sebagai langkah preventif, SMA Negeri 11 Banda Aceh telah menerapkan kebijakan pemisahan ruang kelas berbasis gender untuk membatasi interaksi yang tidak perlu antara siswa laki-laki dan perempuan. Namun demikian, interaksi di ruang publik sekolah seperti kantin dan area luar kelas tetap membuka potensi terjadinya pelanggaran etika, sehingga dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang

mampu memberikan pemahaman mendalam mengenai tujuan pemisahan tersebut (Ramadhani, 2021). Media video animasi hadir sebagai solusi teknologi edukatif yang menggabungkan elemen unsur audio dan visual bergerak untuk meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan kognitif siswa (Fisabilillah & Sakti, 2021; Gea et al., 2023).

Media video animasi mampu menyajikan materi etika yang abstrak menjadi visualisasi yang dinamis dan relevan dengan gaya belajar generasi digital (Firdaus et al., 2024; Knapp et al., 2022). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan dan pengembangan media video animasi materi etika pergaulan dalam Islam serta mengevaluasi proses pengembangannya dalam memfasilitasi pemahaman etika siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji produk pendidikan berupa media video animasi pembelajaran (Dewanti & Putra, 2022). Pendekatan R&D mengintegrasikan studi literatur, perancangan produk, pengujian lapangan, serta revisi berkesinambungan untuk mengatasi kelemahan yang ditemukan selama proses pengembangan (Ferdiani et al., 2023).

Prosedur penelitian mengadaptasi 10 langkah pengembangan Borg & Gall (sebagaimana dirujuk dalam Dewanti & Putra, 2022), yang diawali dengan tahap penelitian dan pengumpulan data awal melalui studi kepustakaan dari buku, jurnal ilmiah, serta dokumen kurikulum sekolah. Tahap kedua adalah perencanaan yang mencakup penentuan tujuan penggunaan produk, analisis profil pengguna (siswa SMA), serta penyusunan deskripsi komponen media. Tahap ketiga melibatkan pengembangan produk awal berupa perancangan naskah, storyboard, dan uji validasi ahli (desk trial/desk evaluation) oleh pakar materi dan media untuk memperoleh masukan kualitatif.

Tahap keempat adalah uji coba produk awal di lokasi penelitian melalui observasi intensif terhadap respons pengguna. Tahap kelima dilanjutkan dengan penyempurnaan produk awal berdasarkan masukan kualitatif uji terbatas. Tahap keenam melakukan uji coba lapangan yang lebih luas secara proporsional. Tahap ketujuh merupakan penyempurnaan produk hasil uji lapangan luas menggunakan pendekatan evaluasi kuantitatif berupa desain pre-test dan post-test (Astuti et al., 2022; Saifullah et al., 2023).

Tahap kedelapan mencakup uji coba produk akhir untuk mengukur kelayakan serta kepraktisan media dalam skala operasional. Tahap kesembilan adalah revisi akhir untuk memastikan tingkat keefektifan produk dan daya generalisasi hasil pengembangan. Tahap kesepuluh ditutup dengan diseminasi dan implementasi produk secara meluas kepada guru Bimbingan dan Konseling serta institusi sekolah (Fisabilillah & Sakti, 2021).

Dalam proses produksi teknis, media video animasi dirancang menggunakan platform Canva untuk mengintegrasikan alur naskah, teks materi, ilustrasi, animasi, audio transisi, serta tata letak adegan. Pemilihan platform ini didukung oleh

pemanfaatan fitur berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk mempercepat pembuatan ilustrasi situasi etika pergaulan. Meskipun pemanfaatan AI meningkatkan efisiensi produksi, peneliti tetap melakukan proses kontrol kualitas, penyuntingan visual, dan penyesuaian konteks kultural secara manual guna menghindari tampilan visual yang terlalu generik atau bersifat template.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 11 Banda Aceh yang berlokasi di Jalan Paya Umet, Gampong Blang Cut, Kecamatan Lueng Bata, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Subjek penelitian meliputi 32 siswa kelas XI serta guru Bimbingan dan Konseling sekolah setempat sebagai informan kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian pengembangan media video animasi materi etika pergaulan dalam Islam dilaksanakan di SMA Negeri 11 Banda Aceh pada tahun 2026. Penelitian ini memadukan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui pretest dan posttest terhadap 32 responden, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling, siswa perempuan, dan siswa laki-laki. Penggabungan kedua jenis data digunakan untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai kondisi pemahaman siswa, penerimaan terhadap media video animasi, serta perubahan skor setelah penggunaan media.

### Karakteristik Instrumen dan Data Penelitian

Instrumen menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju. Pernyataan mencakup etika terhadap orang yang lebih tua, teman sebaya, orang yang lebih muda, cara berpakaian, menjaga pandangan, batasan interaksi dengan lawan jenis, serta pemahaman mengenai dampak pergaulan bebas. Dengan cakupan tersebut, instrumen diarahkan untuk menggambarkan pemahaman dan sikap siswa yang berkaitan dengan etika pergaulan dalam Islam.

**Tabel 1. Karakteristik data dan reliabilitas instrumen**

| Komponen                               | Hasil       |
|----------------------------------------|-------------|
| Jumlah responden                       | 32 siswa    |
| Jumlah item pada analisis reliabilitas | 24 item     |
| Cronbach's Alpha pretest               | 0,583       |
| Cronbach's Alpha posttest              | 0,591       |
| Data yang dikeluarkan                  | 0 responden |

*Sumber: Hasil analisis data penelitian, 2026*

Seluruh 32 data pretest dan posttest dapat digunakan dalam analisis tanpa data yang dikeluarkan. Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,583 pada pretest dan 0,591 pada posttest menunjukkan konsistensi internal instrumen yang masih perlu diperkuat. Temuan ini perlu dilaporkan secara terbuka karena kualitas instrumen

memengaruhi interpretasi hasil kuantitatif. Oleh sebab itu, hasil statistik dalam penelitian ini dibaca bersama temuan wawancara.

### Hasil Uji Normalitas

Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi 0,474 untuk pretest dan 0,820 untuk posttest. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data memenuhi asumsi normalitas. Uji Kolmogorov-Smirnov juga menghasilkan nilai signifikansi 0,200 pada kedua pengukuran.

**Tabel 2. Hasil uji normalitas pretest dan posttest**

| Variabel | Shapiro-Wilk<br>Sig. | Kolmogorov-Smirnov<br>Sig. | Keterangan |
|----------|----------------------|----------------------------|------------|
| Pretest  | 0,474                | 0,200                      | Normal     |
| Posttest | 0,820                | 0,200                      | Normal     |

*Sumber: Hasil analisis SPSS penelitian, 2026*

### Hasil Pengukuran Pretest dan Posttest

Rata-rata skor pretest sebesar 70,72 dengan standar deviasi 5,201, sedangkan rata-rata skor posttest sebesar 69,50 dengan standar deviasi 5,913. Secara deskriptif, rata-rata skor setelah penggunaan media lebih rendah 1,22 poin dibandingkan sebelum penggunaan media. Namun, perbedaan deskriptif tersebut belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas karena harus diuji secara statistik.

**Tabel 3. Statistik deskriptif skor pretest dan posttest**

| Pengukuran | N  | Mean  | Std.<br>Deviation | Minimum | Maximum |
|------------|----|-------|-------------------|---------|---------|
| Pretest    | 32 | 70,72 | 5,201             | 60      | 79      |
| Posttest   | 32 | 69,50 | 5,913             | 55      | 83      |

*Sumber: Hasil analisis SPSS penelitian, 2026*

### Hasil Uji Hipotesis

Pengujian menggunakan paired samples t-test karena data berasal dari responden yang sama dan memenuhi asumsi normalitas. Hasil pengujian memperoleh t sebesar 1,076, df 31, dan signifikansi 0,290. Karena nilai signifikansi 0,290 lebih besar dari 0,05, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Dengan demikian, berdasarkan data kuantitatif, penggunaan video animasi belum menunjukkan peningkatan skor etika pergaulan siswa yang signifikan secara statistik.

**Tabel 4. Hasil paired samples t-test**

| Perbandingan       | Mean Difference | Std. Deviation | t     | df | Sig. (2-tailed) | Kesimpulan       |
|--------------------|-----------------|----------------|-------|----|-----------------|------------------|
| Pretest – Posttest | 1,219           | 6,409          | 1,076 | 31 | 0,290           | Tidak signifikan |

*Sumber: Hasil analisis SPSS penelitian, 2026*

Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis mengenai adanya perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah penggunaan video animasi belum didukung oleh data. Bahkan, rerata pretest lebih tinggi daripada rerata posttest. Karena itu, kesimpulan penelitian tidak tepat apabila menyatakan bahwa video animasi terbukti meningkatkan etika pergaulan secara signifikan. Kesimpulan yang lebih sesuai adalah bahwa media memperoleh respons positif pada aspek kelayakan dan kemudahan pemahaman dari informan, tetapi efektivitasnya dalam meningkatkan skor kuantitatif belum terbukti signifikan.

#### **Temuan Kualitatif Berdasarkan Wawancara**

Wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling, Ibu Eza, menunjukkan bahwa pemisahan kelas berdasarkan jenis kelamin telah menjadi karakteristik SMA Negeri 11 Banda Aceh dan diterapkan agar pergaulan siswa tidak terganggu. Menurut beliau, aturan tersebut cukup membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai batasan pergaulan antara lawan jenis. Ketika kelas inti yang menggabungkan siswa laki-laki dan perempuan dibentuk, sebagian siswa masih terlihat malu-malu dan kurang leluasa belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa lingkungan sekolah dan pengaturan interaksi sosial menjadi bagian penting dalam pembentukan etika pergaulan.

Dari sisi penerimaan terhadap media, guru memberikan penilaian positif. Ibu Eza menyatakan bahwa video animasi sudah bagus karena memuat tata cara bergaul dan dapat ditampilkan dalam pembelajaran di kelas. Menurut beliau, materi tidak rumit untuk dipahami sehingga siswa dapat menjadikannya contoh untuk perubahan atau peningkatan etika dalam bergaul. Temuan ini mendukung kelayakan praktis media, tetapi tidak dapat dijadikan bukti tunggal mengenai efektivitas statistik.

Respons siswa lebih beragam. Siswa perempuan menyatakan bahwa video yang ditonton cukup dapat dipahami, tetapi ia lebih menyukai pembelajaran melalui kegiatan mencatat karena proses membaca dan menyalin ulang dianggap lebih manjur. Ia juga menilai penggunaan AI membuat tampilan terasa terlalu template dan kurang menarik. Sebaliknya, siswa laki-laki menilai video menarik dan mudah dipahami karena penyampaiannya langsung pada inti materi serta tidak bertele-tele. Namun, ia juga menyampaikan bahwa visual berbasis AI sebaiknya dikembangkan agar lebih detail. Perbedaan ini menunjukkan bahwa daya tarik media tidak seragam dan dipengaruhi oleh preferensi belajar serta persepsi terhadap kualitas visual.

**Tabel 5. Ringkasan hasil wawancara mengenai media video animasi**

| Sumber          | Temuan utama                                                                                 | Implikasi pengembangan                                          |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| Guru BK         | Video dinilai bagus, memuat tata cara bergaul, tidak rumit, dan dapat digunakan di kelas.    | Layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran/konseling. |
| Siswa perempuan | Video cukup dipahami, tetapi lebih menyukai mencatat dan kurang menyukai visual berbasis AI. | Perlu variasi metode dan peningkatan keaslian/detail visual.    |
| Siswa laki-laki | Video menarik, langsung pada inti, dan mudah dipahami; visual AI masih perlu diperbaiki.     | Konten sudah ringkas, tetapi kualitas visual perlu diperdalam.  |

*Sumber: Hasil wawancara guru BK dan siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh, 2026*

### **Integrasi Temuan Kuantitatif dan Kualitatif**

Kedua jenis data memberikan temuan yang saling melengkapi. Data kualitatif menunjukkan bahwa media dapat diterima dan dipahami, terutama karena materi disampaikan secara langsung, ringkas, dan memuat tata cara pergaulan. Namun, data kuantitatif menunjukkan bahwa penerimaan tersebut belum diikuti peningkatan skor yang signifikan. Dengan kata lain, media memiliki indikasi kelayakan dan kebermanfaatan praktis, tetapi bukti efektivitas berdasarkan perubahan skor pretest-posttest masih lemah.

Perbedaan respons dan hasil statistik dapat dipahami dari beberapa kondisi. Pertama, siswa memiliki preferensi belajar yang berbeda. Siswa perempuan lebih menyukai kegiatan mencatat, sedangkan siswa laki-laki menilai video menarik selama isi materi jelas. Kedua, aspek visual berbasis AI menjadi catatan bagi kedua siswa karena dianggap kurang detail atau terlalu template. Ketiga, etika pergaulan tidak hanya dipengaruhi media pembelajaran, tetapi juga lingkungan sekolah, aturan pemisahan kelas, kebiasaan siswa, dan pengalaman interaksi sosial. Karena itu, satu media dan satu kali intervensi belum tentu menghasilkan perubahan sikap yang besar pada skor pengukuran.

Temuan tersebut memberikan arah perbaikan produk. Video animasi dapat dipertahankan karena guru menilai media dapat digunakan di kelas dan siswa dapat memahami isi materi. Akan tetapi, pengembangan berikutnya perlu memperbaiki kualitas visual, mengurangi kesan template, memperkaya contoh situasi yang dekat dengan kehidupan siswa, serta mengombinasikan video dengan metode lain seperti diskusi, pencatatan, refleksi, studi kasus, atau tanya jawab. Pendekatan kombinatorik sesuai dengan temuan wawancara yang memperlihatkan adanya perbedaan preferensi belajar.

## **Pembahasan**

### **Kesesuaian Media Video Animasi dengan Kebutuhan Pembelajaran Etika Pergaulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran etika pergaulan dalam Islam di SMA Negeri 11 Banda Aceh. Hal ini terlihat dari penilaian guru Bimbingan dan Konseling yang menyatakan bahwa video sudah bagus, memuat tata cara bergaul, dan dapat ditampilkan dalam pembelajaran di kelas. Guru juga menilai materi tidak rumit untuk dipahami siswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa dari sisi isi dan penggunaan praktis, media telah memiliki dasar yang cukup untuk digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan dan konseling. Namun, kelayakan praktis tersebut perlu dibedakan dari efektivitas kuantitatif, karena hasil paired samples t-test menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest.

Kesesuaian tersebut juga terlihat dari materi yang dimuat dalam instrumen penelitian, yaitu sikap sopan kepada orang yang lebih tua, menghargai perbedaan, menjaga perasaan teman, berkata jujur, membantu teman, menghormati orang yang lebih muda, menjaga pakaian, menundukkan pandangan, membatasi interaksi dengan lawan jenis, serta memahami dampak pergaulan bebas. Artinya, media dikembangkan pada materi yang berkaitan langsung dengan perilaku sehari-hari siswa. Dengan demikian, media tidak hanya menyampaikan konsep etika secara abstrak, tetapi diarahkan untuk memberikan contoh perilaku yang dapat diterapkan siswa dalam kehidupan sosial.

### **Peran Lingkungan Sekolah dalam Pembentukan Etika Pergaulan**

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembentukan etika pergaulan siswa tidak berdiri sendiri sebagai akibat penggunaan media pembelajaran. Lingkungan sekolah mempunyai peran yang kuat. Guru BK menjelaskan bahwa SMA Negeri 11 Banda Aceh telah lama menerapkan pemisahan kelas berdasarkan jenis kelamin dan siswa telah terbiasa dengan kondisi tersebut. Menurut guru, pemisahan kelas dilakukan agar pergaulan tidak terganggu. Guru juga mengamati bahwa ketika siswa laki-laki dan perempuan ditempatkan dalam kelas inti secara bersama, sebagian siswa masih terlihat malu-malu dan kurang leluasa belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman dan kebiasaan interaksi sosial siswa turut memengaruhi respons mereka terhadap pembelajaran mengenai etika pergaulan.

Temuan tersebut penting dalam menjelaskan hasil kuantitatif. Perubahan etika pergaulan merupakan proses yang lebih luas daripada perubahan pengetahuan setelah menonton satu media. Siswa berinteraksi dengan teman, guru, keluarga, dan lingkungan sosial setiap hari. Oleh karena itu, video animasi lebih tepat dipandang sebagai stimulus pembelajaran yang memberikan pemahaman dan contoh perilaku, sedangkan pembentukan kebiasaan membutuhkan penguatan melalui pembiasaan, keteladanan, bimbingan, diskusi, dan evaluasi secara berkelanjutan.

### **Perbedaan Preferensi Belajar Siswa**

Wawancara memperlihatkan adanya perbedaan penerimaan media antara siswa perempuan dan siswa laki-laki. Siswa perempuan menyampaikan bahwa video cukup dapat dipahami, tetapi ia lebih menyukai metode mencatat karena proses membaca dan menyalin ulang dianggap lebih efektif. Sebaliknya, siswa laki-laki menilai video menarik dan mudah dipahami karena penyampaian materi langsung pada inti dan tidak bertele-tele. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh isi materi, tetapi juga oleh karakteristik dan preferensi belajar pengguna.

Implikasinya, media video animasi sebaiknya tidak digunakan secara tunggal. Video dapat menjadi pembuka atau stimulus pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan yang mengakomodasi gaya belajar lain, seperti mencatat poin penting, diskusi kelompok, studi kasus, refleksi, tanya jawab, dan latihan penerapan etika. Strategi tersebut juga dapat membantu guru menghubungkan materi video dengan pengalaman nyata siswa sehingga materi tidak berhenti pada tahap memahami isi video.

### **Kualitas Visual dan Penggunaan AI sebagai Bahan Revisi**

Penggunaan Canva dalam pengembangan video animasi memberikan kemudahan dalam mengintegrasikan berbagai unsur media pembelajaran, seperti teks, ilustrasi, animasi, audio, dan transisi dalam satu produk video. Dalam penelitian ini, Canva tidak hanya digunakan sebagai aplikasi desain, tetapi juga sebagai perangkat produksi video yang memungkinkan pengembang mengatur keseluruhan tampilan media secara terstruktur. Pemanfaatan fitur berbasis AI pada Canva turut membantu dalam menyediakan elemen visual yang dibutuhkan untuk menggambarkan materi etika pergaulan dalam Islam.

Pemanfaatan AI memberikan efisiensi dalam proses produksi karena pengembang dapat memperoleh alternatif visual berdasarkan kebutuhan materi tanpa harus membuat seluruh ilustrasi secara manual. Teknologi tersebut juga memungkinkan pengembang melakukan eksplorasi terhadap berbagai bentuk karakter, latar, dan situasi yang dapat digunakan untuk memperjelas pesan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Canva dan AI dapat mendukung pengembangan media yang lebih visual, dinamis, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada peserta didik di era digital.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI belum secara otomatis menghasilkan kualitas visual yang optimal. Siswa memberikan masukan bahwa beberapa tampilan masih terlihat terlalu template dan kurang detail. Temuan tersebut menunjukkan bahwa teknologi AI memiliki fungsi sebagai alat bantu produksi, bukan sebagai pengganti proses kreatif dan pedagogis pengembang. Visual yang dihasilkan melalui AI tetap membutuhkan seleksi, penyuntingan, dan penyesuaian agar sesuai dengan konteks materi serta karakteristik peserta didik.

Oleh karena itu, pengembangan berikutnya perlu mengoptimalkan penggunaan Canva dan fitur AI dengan memberikan perhatian lebih besar pada konsistensi karakter, ekspresi, latar, komposisi, serta kesesuaian visual dengan

situasi nyata yang dialami siswa. Contoh-contoh etika pergaulan sebaiknya divisualisasikan melalui situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti interaksi dengan teman sebaya, cara berbicara kepada orang yang lebih tua, menjaga batasan interaksi dengan lawan jenis, serta menunjukkan perilaku saling menghargai.

Dengan demikian, penggunaan Canva berbasis AI dalam penelitian ini dapat dipandang sebagai inovasi dalam proses pengembangan media, tetapi efektivitas media tetap dipengaruhi oleh kualitas desain pembelajaran, kesesuaian materi, karakteristik peserta didik, dan strategi penggunaan media dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa video dapat diterima dan dipahami oleh siswa, tetapi peningkatan skor pretest dan posttest belum menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik.

### **Interpretasi Hasil Kuantitatif dalam Perspektif Pengembangan Produk**

Hasil kuantitatif menunjukkan rata-rata pretest 70,72 dan posttest 69,50, dengan selisih rata-rata 1,219 poin pada perbandingan pretest-posttest. Nilai signifikansi paired samples t-test sebesar 0,290 lebih besar daripada 0,05 sehingga perubahan tersebut tidak signifikan. Temuan ini harus menjadi bagian penting dalam evaluasi produk. Artinya, media belum dapat dinyatakan efektif meningkatkan skor etika pergaulan secara statistik berdasarkan desain dan data penelitian yang tersedia.

Namun, hasil tersebut tidak berarti media sama sekali tidak memiliki nilai pembelajaran. Data wawancara menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan media di kelas dan siswa mampu memahami isi video, terutama siswa laki-laki yang menilai penyampaian langsung pada inti materi. Dengan demikian, terdapat perbedaan antara indikator penerimaan atau keterpahaman media dengan indikator peningkatan skor. Media dapat dipahami dan dinilai layak oleh pengguna, tetapi perubahan skor pengetahuan atau sikap belum tentu terjadi dalam waktu yang sama.

Selain itu, reliabilitas instrumen yang diperoleh sebesar 0,583 pada pretest dan 0,591 pada posttest perlu menjadi catatan metodologis. Nilai tersebut menunjukkan konsistensi internal yang belum kuat sehingga hasil pengukuran perlu ditafsirkan secara hati-hati. Pada penelitian lanjutan, instrumen dapat diperbaiki melalui telaah butir, pengujian validitas yang lebih komprehensif, dan uji coba instrumen pada sampel yang lebih luas sebelum digunakan untuk mengukur efektivitas produk.

### **Implikasi Hasil Penelitian terhadap Pengembangan Media**

Secara keseluruhan, hasil penelitian memberikan tiga implikasi. Pertama, dari aspek praktis, video animasi dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran karena guru menilai materi mudah dipahami dan sesuai untuk ditampilkan di kelas. Kedua, dari aspek pengguna, media perlu dikembangkan dengan mempertimbangkan perbedaan preferensi belajar siswa. Ketiga, dari aspek efektivitas, diperlukan uji coba yang lebih kuat dan berkelanjutan untuk mengetahui apakah media mampu menghasilkan perubahan pemahaman atau sikap yang lebih konsisten.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga menghasilkan informasi evaluatif mengenai bagian yang sudah baik dan bagian yang masih harus diperbaiki. Pengembangan berikutnya dapat memperbaiki visual, memperbanyak contoh situasi nyata, menambahkan narasi yang lebih menarik, mengintegrasikan video dengan aktivitas pembelajaran, dan memberikan waktu intervensi yang lebih memadai. Arah pengembangan tersebut konsisten dengan hasil wawancara sekaligus tetap mempertahankan kesimpulan statistik bahwa efektivitas peningkatan skor belum terbukti signifikan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video animasi materi etika pergaulan dalam Islam di SMA Negeri 11 Banda Aceh, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan fitur berbasis Artificial Intelligence (AI) memiliki nilai praktis sebagai media pendukung pembelajaran dan layanan bimbingan dan konseling. Canva digunakan dalam proses perancangan dan penyuntingan video, sedangkan fitur AI dimanfaatkan untuk membantu menghasilkan dan mengembangkan unsur visual yang mendukung penyampaian materi. Penggunaan teknologi tersebut memudahkan proses produksi media dan memungkinkan materi etika pergaulan disajikan dalam bentuk visual, animasi, audio, dan ilustrasi yang lebih menarik.

Hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling menunjukkan bahwa video animasi dinilai baik, memuat tata cara etika pergaulan, tidak sulit dipahami, dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa dari aspek isi, penyajian, dan penggunaan praktis, video animasi yang dikembangkan dapat diterima sebagai salah satu media pendukung pembelajaran etika pergaulan dalam Islam.

Respons siswa menunjukkan bahwa media dapat dipahami, tetapi tingkat penerimaan terhadap video berbeda sesuai dengan preferensi belajar masing-masing. Siswa laki-laki menilai video menarik, penyampaiannya langsung pada inti materi, dan mudah dipahami. Sementara itu, siswa perempuan dapat memahami isi video tetapi lebih menyukai kegiatan mencatat sebagai bagian dari proses pembelajaran. Selain itu, siswa memberikan masukan terhadap visual berbasis AI yang digunakan dalam video karena beberapa tampilan dianggap masih terlalu template dan kurang detail. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dan AI perlu tetap disertai proses penyuntingan dan pengembangan visual agar hasil media lebih kontekstual, variatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Secara kuantitatif, hasil penelitian terhadap 32 siswa menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest sebesar 70,72, sedangkan rata-rata skor posttest sebesar 69,50. Hasil paired samples t-test memperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,290 > 0,05$ , sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah penggunaan video animasi. Dengan demikian, berdasarkan data penelitian ini, media video animasi yang dikembangkan belum dapat dinyatakan efektif secara statistik dalam meningkatkan skor etika pergaulan siswa.

Meskipun demikian, hasil kuantitatif tersebut tidak menghilangkan nilai praktis media. Integrasi hasil kuantitatif dan kualitatif menunjukkan bahwa video animasi berbantuan Canva dan AI dapat membantu menyampaikan materi secara ringkas dan visual serta memperoleh penerimaan positif dari guru dan sebagian siswa. Namun, pembentukan dan peningkatan etika pergaulan siswa merupakan proses yang tidak hanya dipengaruhi oleh satu kali penggunaan media, tetapi juga oleh lingkungan sekolah, pembiasaan, keteladanan, interaksi sosial, preferensi belajar, dan strategi pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, video animasi berbantuan Canva dan AI lebih tepat ditempatkan sebagai media pendukung pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya media atau metode dalam pembentukan etika pergaulan siswa.

## Saran

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling: Video animasi berbantuan Canva dan AI dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling mengenai etika pergaulan dalam Islam. Penggunaan video sebaiknya tidak berhenti pada kegiatan menonton, tetapi dilanjutkan dengan diskusi, tanya jawab, refleksi, studi kasus, atau kegiatan mencatat agar siswa dapat menghubungkan materi yang disampaikan dengan pengalaman pergaulan mereka sehari-hari.
2. Bagi Pengembang Media: Penggunaan Canva dan fitur AI perlu dioptimalkan dengan tetap memperhatikan kualitas desain dan kebutuhan pedagogis siswa. Visual yang dihasilkan melalui AI sebaiknya tidak digunakan secara langsung tanpa penyuntingan, tetapi perlu disesuaikan dari aspek karakter, ekspresi, latar, komposisi, warna, dan alur cerita agar tidak menimbulkan kesan terlalu template. Pengembang juga perlu memperbanyak contoh situasi nyata yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga pesan mengenai etika pergaulan dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan.
3. Bagi Pihak Sekolah: Media video animasi dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media digital dalam mendukung pembelajaran dan layanan bimbingan dan konseling. Namun, penggunaan media perlu dipadukan dengan pembiasaan, keteladanan guru, penguatan aturan sekolah, dan penciptaan lingkungan sosial yang mendukung terbentuknya etika pergaulan siswa.
4. Bagi Siswa: Video animasi diharapkan tidak hanya digunakan sebagai media untuk memperoleh informasi, tetapi juga sebagai bahan refleksi untuk memahami dan menerapkan etika pergaulan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam berinteraksi dengan orang yang lebih tua, teman sebaya, orang yang lebih muda, maupun dalam interaksi dengan lawan jenis.
5. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian dapat dikembangkan dengan jumlah responden yang lebih besar, waktu intervensi yang lebih panjang, serta instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas yang lebih kuat. Penelitian selanjutnya juga dapat menguji pengembangan video dengan desain visual AI yang telah melalui proses penyuntingan lebih mendalam sehingga dapat diketahui pengaruh kualitas visual terhadap keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, D., Mulyawati, Y., & Santa, S. (2022). Pengaruh penerapan model PBL berbantuan video animasi terhadap hasil belajar tema 8 subtema 3. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(4), 512-520. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v5i4.2108>
- Dewanti, A., & Putra, A. (2022). Pengembangan video animasi untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 178-188. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.50209>
- Ferdiani, R. D., Fayeldi, T., & Suci, T. P. (2023). Animation video using Adobe Animate CC application based on problem-based learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 340-351. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i2.49843>
- Firdaus, Z., Zubaidah, S., & Munzil. (2024). Video animation in coordination system to improve students' cognitive ability. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(2), 673-687. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i2.33192>
- Fisabilillah, F. F. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan video animasi sebagai upaya peningkatan minat belajar peserta didik materi perpajakan di sekolah menengah atas. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1420-1431.
- Gea, S. H., Setiawati, D. T., Ridwan, M. B., Sukriyah, E., Mardianto, & Haidir. (2023). The effect of the multimodal learning model using animation video on Islamic elementary school students' learning outcomes. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 890-901. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4699>
- Habibah, B. N., Sholeh, B., & Rohman, A. (2023). Etika bergaul dalam perspektif Al-Qur'an (Studi kitab Tafsir Al-Ibriz). *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam IAI Badrus Sholeh*, 8(2), 115-128.
- Karimah, A. F., Julia, J., Iswara, P. D., Ismail, A., Gusrayani, D., & Isrokatun, I. (2024). Penggunaan video animasi untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa sekolah dasar terhadap perundungan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 416-424. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.841>
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2020). Moderasi beragama dan etika pergaulan remaja dalam Islam. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kemenag RI.
- Knapp, P., Benhebel, N., Evans, E., & Moe-Byrne, T. (2022). The effectiveness of video animations in the education of healthcare practitioners and student practitioners: A systematic review of trials. *Perspectives on Medical Education*, 11(6), 309-315. <https://doi.org/10.1007/s40037-022-00736-6>
- Mayer, R. E. (2005). The Cambridge handbook of multimedia learning. Cambridge University Press.
- Ramadhani, T. P. (2021). Pengembangan video animasi materi etika pergaulan dalam Islam. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 3(1), 1-13. <https://doi.org/10.47476/as.v3i1.222>
- Saifullah, N., Hamdani, H., & Ghasya, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 35 Pontianak Selatan. *AS-SABIQUN*, 5(1), 99-109. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2693>