

Pengembangan Animasi *Kids* (ANIKIDS) *Ngalaksa* dalam Perspektif Islam sebagai Media Pembelajaran Digital Siswa Sekolah Dasar

Tiar Aulia Maulid*, Nadia Sastabila, Erly Dwi Puspita, Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

*Korespondensi: tiarauliamaulid@upi.edu

Info Artikel	Abstrak
Riwayat Artikel Dikirim: 30 Maret 2022 Direvisi: 29 Mei 2022 Diterima: 31 Mei 2022	Tujuan Penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Animasi Kids (ANIKIDS) <i>Ngalaksa</i> sebagai Media Pembelajaran Digital dan menguji efektivitas penggunaannya pada siswa kelas IV SDN Wargaluyu. Metode Penelitian: Pendekatan D&D, juga dikenal sebagai desain dan pengembangan dalam bahasa Indonesia, digunakan dalam penelitian ini. Sederhananya, model D&D menciptakan, dan mengembangkan produk untuk menciptakan landasan yang empiris bagi pengembangan produk. dengan teknik analisis naratif dengan melakukan observasi terhadap Siswa kelas IV, guru kelas IV guru pendidikan agama Islam SDN Wargaluyu, Sumedang. Hasil Penelitian: Animasi Kids (ANIKIDS) <i>Ngalaksa</i> merupakan media pembelajaran digital yang efektif untuk menarik minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan respon serta hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan ANIKIDS. Setelah menggunakan ANIKIDS antusias siswa dalam belajar dan menyimak materi yang disampaikan meningkat karena ANIKIDS menyesuaikan dengan karakteristik Siswa sekolah dasar dari segi bahasa, suara maupun tampilannya. materi yang terkandung dalam ANIKIDS ringkas dan jelas dimulai dari pengenalan <i>ngalaksa</i> hingga menjelaskan pandangan Islam mengenai <i>ngalaksa</i> . dalam mengerjakan evaluasi anak mudah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan dengan cepat dengan begitu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan ANIKIDS ini sangat baik. Kesimpulan: Animasi <i>Kids</i> (ANIKIDS) <i>Ngalaksa</i> merupakan suatu media pembelajaran digital yang berbentuk video animasi yang dikemas seperti film animasi untuk anak. Pengaplikasian produk tersebut memiliki kecenderungan pengaruh positif terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Siswa kelas IV SDN Wargaluyu ini merasa lebih mudah menangkap materi yang disampaikan melalui video animasi pembelajaran Implikasi: Animasi <i>Kids</i> (ANIKIDS) <i>Ngalaksa</i> sebagai produk media pembelajaran digital yang telah diteliti dapat digunakan oleh guru kelas IV dan guru Pendidikan Agama Islam sebagai media pembelajaran untuk membantu Siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan meningkatkan keantusiasan siswa dalam belajar.
Kata Kunci: Kebudayaan; Tradisi; Islam; Pendidikan; Siswa.	

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman perubahan minat manusia terhadap kebudayaan dipengaruhi oleh adanya globalisasi. “Budaya adalah suatu konsep yang membangkitkan minat dan berkenaan dengan cara manusia hidup, belajar berpikir, merasa, mempercayai, dan mengusahakan apa yang patut menurut budayanya dalam arti kata merupakan tingkah laku dan gejala sosial yang menggambarkan identitas dan citra suatu masyarakat” (Sumarto, 2019). Di dalam sebuah pembelajaran pasti terdapat suatu kegiatan yang akan melibatkan seseorang dalam memperoleh suatu pengetahuan, keterampilan dan nilai yang baik dan itu akan dimanfaatkan untuk berbagai sumber belajar (Rohani, 2019). Seringkali kegiatan yang berupa mengabaikan suatu kebudayaan dan kekayaan dari keragaman bangsa ini dalam masyarakat mengakibatkan kegiatan misi yang kurang bahkan tidak efektif bahkan bisa menemukan kegagalan. Oleh karena itu Firman mengemukakan pendapatnya bahwa pemahaman mengenai kebudayaan sangat dibutuhkan oleh setiap orang (Panjaitan dkk., 2020).

Berdasarkan angket yang peneliti buat menunjukan bahwa salah satu pengaruh kemajuan zaman dari globalisasi terhadap kebudayaan daerah yang ada di Indonesia menyebabkan menurunnya minat terhadap tradisi tersebut yang jika dibiarkan tradisi tersebut akan mengalami kepunahan. “Kesenian-kesenian yang bersifat ritual mulai tersingkir dan kehilangan fungsinya. Sekalipun demikian, bukan berarti semua



kesenian tradisional kita lenyap begitu saja. Ada berbagai kesenian yang masih menunjukkan eksistensinya, bahkan secara kreatif terus berkembang tanpa harus tertindas proses modernisasi” (Saroni, 2018).

Ngalaksa merupakan salah satu contoh kecil dari tradisi yang mulai tersingkirkan, kehidupan yang semakin modern mendesak upacara adat *ngalaksa* untuk memudar bahkan terkikis oleh perkembangan zaman. Sehingga sedikit demi sedikit akan hilang karena masyarakat dapat terpengaruh budaya barat yang tidak sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia (Ramdiani, 2015). Di Sumedang, tempat tradisi *Ngalaksa* ini dilakukan, masih banyak masyarakat khususnya dikalangan remaja dan anak-anak yang tidak mengetahui tentang tradisi tersebut. *Ngalaksa* berarti membuat kue laksa berjumlah sepuluh ribu buah. Kue laksa adalah makanan berupa lontong yang dibungkus daun congkok (Islamiati dkk., 2020). Tujuan diadakannya tradisi *Ngalaksa* sebagai ungkapan rasa syukur terhadap hasil panen masyarakat Rancakalong, Sumedang. dan sebagai penghormatan masyarakat terhadap Dewi Sri atau yang biasa disebut Nyi Pohaci.

Selain pengaruh dari globalisasi, pandangan agama terhadap budaya di Indonesia masih sering menjadi pertentangan di kalangan masyarakat. “Hubungan agama dan kebudayaan merupakan dua unsur yang dapat dibedakan tetapi tidak dapat dipisahkan. Agama sendiri mempunyai nilai mutlak, tidak berubah karena perubahan waktu dan tempat. Sedangkan budaya, sekalipun berdasarkan agama dapat berubah dari waktu ke waktu dan dari tempat ke tempat. Sebagian besar budaya didasarkan pada agama tidak pernah sebaliknya” (Khoiruddin, 2016).

Oleh sebab itu peneliti membuat produk dengan nama Animasi *Kids* (ANIKIDS) *Ngalaksa* dengan mengangkat tema kebudayaan daerah dan cara pandang agama terhadap kebudayaan tersebut yang disesuaikan dengan zaman dan Siswa sekolah dasar sebagai *audiens*. agar Siswa mengetahui kebudayaan setidaknya yang ada di daerahnya sendiri, dengan begitu kebudayaan atau tradisi tersebut tidak punah. Contoh kebudayaan yang peneliti ambil dalam produk yaitu tradisi *ngalaksa* dan pandangan Islam terhadap *ngalaksa*. Karena peneliti melakukan pembuatan produk di tempat tradisi *ngalaksa* berada dengan mayoritas penduduk beragama Islam. Dalam penelitian ini peneliti menjelaskan mengenai Animasi *Kids* (ANIKIDS) *Ngalaksa* sebagai Media Pembelajaran Digital dan menguji efektivitas penggunaannya pada siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas IV SDN Wargaluyu.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *Design and Development* (D&D) dikenal juga dalam bahasa Indonesia desain dan pengembangan. Sederhananya pada model D&D ini peneliti mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi produk yang dikembangkan guna menetapkan dasar empiris dalam pengembangan produk.

Partisipan

Penelitian ini diikuti oleh partisipan berjumlah 31 orang, yang terdiri dari 29 siswa kelas empat di SDN Wargaluyu. Animasi *Kids* (ANIKIDS) *Ngalaksa* ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang mempermudah siswa dan Kompetensi Dasar yang dipilih penulis, yaitu kelas 4 tema 1. 29 siswa tersebut disertai oleh 2 orang guru yang merupakan guru kelas empat dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Guru tersebut yang menilai produk Animasi *Kids* (ANIKIDS) *Ngalaksa* ini sebagai media pembelajaran dalam mempelajari tradisi *ngalaksa* dan pandangan agama, khususnya pada agama Islam terhadap *ngalaksa*. Alasan kami memilih siswa dan guru untuk dijadikan sebagai partisipan karena subjek penelitian kami ini didalamnya ada sebuah kegiatan yang tertuju pada siswa Sekolah Dasar yang di mana siswa dan guru harus memberikan sebuah respon terhadap apa yang kami sajikan kepada siswa Sekolah Dasar yang dilaksanakan dalam proses belajar-mengajar di Sekolah.

Bahan dan Peralatan

Penelitian menggunakan angket dan dihadiri narasumber secara langsung ketika uji coba produk di lapangan. Angket yang dipakai ini berupa pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada guru kelas dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Produk berbentuk video animasi yang ditayangkan melalui proyektor di dalam kelas, dan disaksikan oleh 29 siswa kelas 4, dan narasumbernya 1 guru kelas, serta 1 guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Angket ini merupakan teknik pengumpulan data melalui

mengajukan pertanyaan tertulis yang akan dijawab oleh narasumber yang dituju. Melalui kumpulan pertanyaan tersebut maka akan memperoleh data informasi yang diketahui oleh narasumber. Narasumber disini untuk menjadi validator uji kelayakan dan kesesuaian kompetensi dinilai oleh guru kelas dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, serta uji coba produk yang ditujukan kepada siswa.

Prosedur Penelitian

Permasalahan yang peneliti temukan yaitu berkurangnya minat masyarakat terhadap kebudayaan daerahnya dan cara pandang agama yang masih menjadi pertentangan dalam menjalankan tradisi serta kurangnya minat anak dalam mempelajari budaya berikut dengan cara pandang agamanya terhadap budaya tersebut. Dalam memecahkan dan menangani sebuah masalah yang sedang dialami oleh peneliti, maka dalam penelitian ini peneliti merancang dan mengembangkan produk Animasi *Kids* (ANIKIDS) Ngalaksa sebagai media pembelajaran berbasis digital siswa sekolah dasar.

Produk Animasi *Kids* (ANIKIDS) *Ngalaksa* merupakan suatu produk yang dibuat dan dirancang oleh peneliti yang diciptakan sebagai solusi dalam proses pembelajaran sebagai media pendukung pembelajaran yang diciptakan agar peserta didik dapat lebih fokus, menangkap materi yang diajarkan, bersemangat belajar, serta mencapai hasil belajar yang maksimal. Uji coba produk akan dilaksanakan dan di uji pada saat produk Animasi *Kids* (ANIKIDS) telah selesai dibuat dan sudah siap dievaluasi oleh guru. Kegiatan ini melibatkan secara langsung Siswa Sekolah Dasar, Guru kelas IV serta Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar yang nantinya akan menjadi pengguna Animasi *Kids* (ANIKIDS), apabila kualitas produk masih kurang tepat dan sesuai, produk yang sedang dikembangkan ini perlu direvisi agar menjadi lebih cocok dan tepat dengan hasil evaluasi sampai diperolehnya suatu kualitas produk yang lebih baik. Pada evaluasi hasil uji coba ini berasal dari hasil data yang diperoleh melalui respon dari Siswa Sekolah Dasar, Guru kelas IV serta Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah. Setelah data terkumpul dengan lengkap, selanjutnya harus dianalisis dan dijadikan bahan evaluasi produk media yang akan dikembangkan. Dalam hasil dari analisis data dan produk ini, selanjutnya akan dibuat, disusun, dan disimpulkan untuk diserahkan untuk persyaratan laporan dari hasil penelitian yang sudah dikemas secara baik dan tertulis dengan berbentuk laporan penelitian atau sebuah artikel. Selain itu, hasil analisis data tersebut akan dikomunikasikan pada saat presentasi perkuliahan Seminar Pendidikan Agama Islam (SPAI).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ini dilakukan oleh penulis melalui observasi dan uji coba produk Analisis data melalui observasi dilakukan secara langsung di SDN Wargaluyu dengan 29 siswa yang menjadi objek penelitian terhadap produk Animasi *Kids* (ANIKIDS). Uji coba produk selama dua sesi dalam satu hari. Sebelum melaksanakan penayangan produk, diketahui bahwa siswa sama sekali belum mengetahui kebudayaan dan tradisi ngalaksa. Terlebih mengenai proses-proses pada saat berlangsungnya tradisi tersebut. Setelah ditayangkan atau uji coba produk, siswa diberikan evaluasi atau *post-test* sebagai bentuk pengurukan sejauh mana mereka memahami materi yang disampaikan di video animasi tersebut. Maka diperoleh, hasil yang sepenuhnya memahami materi yang dimaksud atau disampaikan kepada siswa kelas 4 SDN Wargaluyu.

HASIL

SDN Wargaluyu merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di kecamatan Ganeas, kabupaten Sumedang. siswa sekolah dasar ini mayoritas dari lingkungan sekitar sekolah. Termasuk siswa kelas 4 yang mayoritas tinggal di lingkungan SD. Siswa kelas IV SDN Wargaluyu ini berjumlah total 29 orang, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan, memiliki latar belakang yang berbeda dilihat dari pendidikan orang tua, asal orang tua dan tempat lahirnya. Siswa SDN kelas IV SDN Wargaluyu saat sebelum menggunakan Animasi *Kids* (ANIKIDS) sebagai media pembelajaran, benar-benar tidak mengetahui tradisi ngalaksa serta pandangan Islam terhadap tradisi tersebut, padahal tradisi ini berada di Kabupaten yang sama dengan tempat mereka tinggal. Peneliti mengetahui hal tersebut sebab peneliti menguji pengetahuan siswa melalui beberapa pertanyaan tentang ngalaksa dan kebudayaan yang ada di sekitar mereka.

Setelah seluruh siswa dipastikan belum mengetahui bahwa ada tradisi Ngalaksa yang tidak jarang dilakukan oleh masyarakat yang berada di daerah Kabupaten yang sama dengan mereka, maka uji coba produk Animasi *Kids* (ANIKIDS) Ngalaksa dilakukan di ruang kelas kelas IV SDN Wargaluyu. Siswa sangat berpartisipasi aktif dalam penelitian ini, siswa menyimak Animasi *Kids* (ANIKIDS) yang berupa video animasi dengan seksama sehingga mereka mampu mengerjakan evaluasi dengan waktu yang sangat cepat. Meski evaluasi dilakukan secara berkelompok, namun setiap siswa terlihat begitu antusias dalam mengerjakan dan menjawab soal, bahkan ada beberapa anak yang mampu menerangkan kembali materi yang telah disampaikan dalam ANIKIDS ini.

Tabel 1. Data Hasil Evaluasi anak

No.	Kategori	Jumlah Jawaban Benar	Persentase
1.	1	5	100
2.	2	5	100
3.	3	5	100
4.	4	5	100
5.	5	5	100

Tabel di atas merupakan hasil dari evaluasi yang diberikan peneliti kepada peserta sebagai tolak ukur untuk penilaian pengetahuan siswa. Evaluasi ini berbentuk teka-teki silang berisi 5 petunjuk yang jawabannya harus disesuaikan dengan kolom yang ada serta soal berupa tes lisan. Bentuk soal berupa siswa diberi pertanyaan apakah nama tradisi kesuburan orang Sunda yang berada di kecamatan Rancakalong Sumedang, berapa kali tradisi tersebut dilakukan pada tiap tahunnya, makanan apa yang biasanya dibuat dalam tradisi *Ngalaksa*, Dewi apa yang dipercayai sebagai Dewi kesuburan, tradisi tersebut dilaksanakan berlangsung selama berapa hari, lalu bagaimana pandangan Islam terhadap tradisi tersebut. Dikarenakan jawaban semua kelompok benar semua, maka nilai tertinggi diperoleh dari kelompok tercepat dalam mengerjakan evaluasi tersebut. Setelah diadakannya evaluasi kelompok. Dengan demikian uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti dengan objek penelitian siswa kelas IV SDN Wargaluyu dapat diterima dan dipahami dengan baik yang dibuktikan dengan hasil evaluasi materi yang telah mereka saksikan dan mereka pahami dengan baik mengenai tradisi Ngalaksa dan pandangan Islam terhadap tradisi tersebut.

PEMBAHASAN

Upacara *Ngalaksa* sebagai upacara adat adalah salah satu contoh kearifan lokal dalam hal adat istiadat, di samping nilai, norma, etika, kepercayaan, hukum, dan aturan aturan khusus lainnya yang terdapat pada masyarakat tradisional Indonesia. *Ngalaksa* adalah upacara membuat makanan dari hasil panen masyarakat setempat dengan memiliki tujuan agar masyarakat dapat mengekspresikan rasa terima kasih atas segala berkah Tuhan, dengan diberi kesuburan dalam mengolah tanah pertanian. Dengan kata lain, upacara *Ngalaksa* merupakan upacara yang berkaitan dengan ritual kesuburan dan sebagai sarana penghormatan kepada Dewi Sri sebagai Dewi Pohaci atau Ibu Padi dengan diiringi musik tarawangsa dan kecapi selama tujuh hari tujuh malam (Yulaeliah, 2013).

Ngalaksa merupakan proses pasca panen, di antaranya yaitu musyawarah (*bewara*), pembagian bahan (*mera*), menumpuk padi (*meuseul*), mencuci beras (*ngawasuhan*), menyimpan beras (*ngineb*), menumbuk beras menjadi tepung, membuat laksa/mengadoni tepung, dan mengecet laksa atau membuat *orok-orokan* (Islamiati dkk., 2020). Pelaksanaan budaya *ngalaksa* dilakukan oleh lima rukun di kecamatan Rancakalong, diantaranya Desa Rancakalong, Desa Cibunar, Desa Nagarawangi, Desa Pasirbiru, dan Desa Pamekaran (Islamiati dkk., 2020). Membuat laksa (sejenis kue beras) adalah bagian penting dan vital dari perayaan *Ngalaksa*. Dari kandungan hingga kelahiran, perkawinan, dan kematian, peristiwa tersebut menggambarkan tahapan-tahapan keberadaan manusia.

Keragaman Indonesia tercermin dari banyaknya keragaman mulai dari jumlah pula yang ada, keragaman warna kulit, ras, suku, bahasa, etnis agama dan budaya. Oleh karena itu perilaku yang diperankan oleh individu atau kelompok terkait dengan sistem keyakinan dari ajaran agama yang dianutnya. Indonesia yang merupakan salah satu negara kepulauan terbesar di dunia. Penduduk yang kian menyebar di setiap pulaunya di seluruh wilayah Nusantara, persebaran inilah yang menciptakan keragaman budaya

atau tradisi, salah satunya yaitu tradisi *Ngalaksa*. Ritual ini dipandang sebagai tanda kontak antar manusia. Realisasi dalam kelakuan dalam berpola dan pemikiran dari hasil karya tersebut merupakan sebuah wujud aktivitas dari masyarakat untuk melaksanakan kepatuhan kepada Tuhan, atau guna mempertahankan kelangsungan hidup yang dipenuhi oleh nilai-nilai yang terdapat dalam keagamaan yang berkaitan dengan upacara kebudayaan (Klarissa dkk., 2019). Terutama dalam ajaran Islam dalam suatu daerah tertentu itu memiliki penetrasi kebudayaan daerah yang ada dalam lingkungan masyarakat perpaduan dengan ajaran Islam. Oleh karena itulah ajaran Islam dapat diterima dengan baik oleh masyarakat suatu daerah yang sudah ada atau budaya peninggalan.

Tanda tersebut tampak dalam isi upacara dan tindakan pelaku, yang dapat dirasakan melalui ekspresi seni (*art*). Acara tersebut merupakan perpaduan antara pengalaman religi dan artistik yang disajikan dalam bentuk simbol bagi penduduk Rancakalong. Orang-orang diingatkan akan pengalaman mereka tentang Banjir Besar melalui *Ngalaksa*. Acara adat ini berlangsung setahun sekali, pada bulan Juli. Namun, jika bulan tersebut jatuh pada hari puasa, maka upacara adat tersebut akan ditunda ke bulan berikutnya. Hasil diskusi para tokoh adat masyarakat setempat biasanya digunakan untuk melaksanakan acara ini. Saat acara ini berlangsung, ada sebuah kebiasaan yang unik yang terlibat, yaitu tata cara masyarakat setempat memberikan beras ke lumbung. Jadi pada saat acara tradisi ini dilakukan hasil panen yang dimiliki oleh masyarakat biasanya tidak langsung dikonsumsi melainkan disimpan terlebih dahulu di lumbung, karena masyarakat bertanggung jawab menjaga serta memelihara alam agar tetap memberikan kehidupan yang damai, tenang serta sejahtera lahir dan batin (Nurcholis, 2011).

Dalam masyarakat Rancakalong, Sumedang yang sudah memiliki budaya, terjadi adanya proses timbal balik dari berbagai karakteristik lokal yang tidak bertentangan secara diametral dengan inti ajaran agama Islam. Sehingga keyakinan (agama) pemuka agama berasimilasi dengan unsur-unsur budaya lokal secara sosiologis, sehingga nilai-nilai ajaran agama yang hidup dan berkembang dalam masyarakat Rancakalong tidak berdiri sendiri, melainkan terkait antara dua dimensi tersebut, karena nilai-nilai agama (ajaran agama) tidak berkembang di dalam ruang hampa (ruang kosong), tetapi selalu berproses dan bersinggungan dengan berbagai dimensi budaya lain di masyarakat. Terakhir, pertemuan agama dan budaya seringkali melahirkan berbagai praktik keagamaan. Nah, dalam ajaran Islam juga ada suatu daerah tertentu yang melalui penetrasi kebudayaan dengan perpaduan Ajaran Islam. Oleh sebab itu, dalam ajaran Islam kebudayaan tersebut dapat diterima dengan sangat baik oleh para masyarakat di suatu daerah dengan beberapa pertimbangan dan tidak merubah budaya yang sudah ada (Supriatna, 2019).

Berdasarkan data di lapangan diketahui, bahwa adat *Ngalaksa* ini sekalipun bagian dari adat yang hidup dan berkembang di tengah masyarakat Rancakalong, diyakini dan dipahami oleh para pelakunya merupakan bagian dari pelaksanaan syari'at (Aliyudin, 2016). *Ngalaksa* ini juga dapat dikatakan sebagai media dakwah karena pada zaman dahulu penyebaran agama Islam disesuaikan dengan budaya atau tradisi yang ada. "Politik simbol" adalah siasat budaya yang ampuh, menjadi alat dakwah para dai di Jawa tempo dulu (Soehadha, 2016).

Agama dan serta kebudayaan memiliki kaitan yang sangat erat di dalamnya yang di mana saling melengkapi contohnya pada pengaruh Islam terhadap budaya dan pengaruh budaya terhadap Islam. Nilai-nilai Islam sangat kuat dalam membentuk sistem ilmu pengetahuan serta intelektual masyarakat, sistem kepercayaan, budaya nasional, sistem ekonomi, dan pembentukan perilaku umat Islam di Indonesia. Upacara ini merupakan sebuah tradisi di masyarakat yang bertujuan untuk mengungkapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kesuburan dan hasil panen yang dimiliki. Hal ini juga merupakan tradisi dari warisan budaya yang tentunya memiliki nilai-nilai lokal yang dapat ditanamkan pada siswa sekolah dasar melalui pendidikan yang berbasis kearifan lokal (Rachmadyanti, 2017). Dalam memenuhi nilai pendidikan karakter dalam acara adat *Ngalaksa* di Rancakalong, Sumedang ini adalah sebagai bentuk ungkapan dalam toleransi, berani, kreatif, serta tanggung jawab (Musyarof, 2021).

Keragaman budaya Indonesia yang kian sulit untuk dikenal oleh masyarakat terutama anak-anak sekolah dasar. Contohnya pakaian adat bahkan budaya atau tradisi yang ada di lingkungan sekitarnya pun saat ini jarang yang mengetahui akan hal itu. Sebab itulah, media pembelajaran interaktif sangat perlu guna menambah antusiasme anak-anak belajar dan mengetahui peka untuk belajar juga akan keadaan yang ada di sekitarnya. Dengan begitu, kami membuat produk yang bernama Animasi *Kids* (ANIKIDS) *Ngalaksa*. Animasi *Kids* (ANIKIDS) *Ngalaksa* merupakan suatu media pembelajaran digital yang berbentuk video animasi yang ditujukan untuk anak. Pelajaran yang dibuat ke visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, lebih dapat memotivasi (Panjaitan dkk.,

2020). Produk yang kami buat ini berisikan cerita seorang anak yang tertarik pada sebuah tradisi yang bernama *Ngalaksa*, lalu ia mencari tahu tentang tradisi tersebut beserta perspektif Islam terhadap tradisi *Ngalaksa* ini.

Pada uji coba produk yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas IV di SDN Wargaluyu menunjukkan hasil post-test yang baik, yang sebelumnya seluruh siswa sama sekali belum mengetahui tentang tradisi *Ngalaksa* ini. Setelah peneliti memberikan soal post-test, seluruh siswa mendapatkan total jawaban yang benar dengan rata-rata 5 jawaban benar dengan 5 kelompok belajar yang didominasi 6 orang anggota di setiap kelompoknya. Evaluasi berbentuk soal teka-teki silang dengan 5 buah soal dan petunjuk, dan memberikan tes secara lisan tentang materi yang telah disampaikan kepada siswa. Setelah mengerjakan soal teka-teki silang tersebut, dengan begitu hasil yang didapatkan oleh seluruh siswa dapat dikatakan mendapatkan hasil yang seluruhnya maksimal atau mendapatkan hasil jawaban yang benar seluruhnya.

Media video pembelajaran yang dibuat untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang ada dan timbul yang bertujuan untuk membatasi adanya asumsi pada peserta didik bahwa itu membosankan (Handayani dkk., 2018). Di samping itu, media pembelajaran yang masih terbatas pada setiap buku penyajian materinya sangat padat dan untuk tampilannya sendiri tidak menarik dan banyak sekali soal dan tugas yang diberikan oleh pendidik, sehingga membuat peserta didik bosan untuk belajar di kelas (Panjaitan dkk., 2020). Dengan begitu, produk yang kami buat yaitu Animasi *Kids* (ANIKIDS) *Ngalaksa* dapat dikatakan efektif dalam membantu proses pembelajaran, karena media pembelajaran ini dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar. Hal ini dilihat dari respon serta dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Animasi *Kids* (ANIKIDS) *Ngalaksa*.

KESIMPULAN

Animasi *Kids* (ANIKIDS) *Ngalaksa* merupakan suatu media pembelajaran digital yang berbentuk video animasi yang dikemas seperti film animasi untuk anak. Produk yang kami buat dengan nama produk Animasi *Kids* (ANIKIDS) *Ngalaksa* yang berisikan cerita seorang anak yang tertarik pada sebuah tradisi bernama *Ngalaksa*, lalu mencari tahu tentang tradisi tersebut hingga sampai ada penjelasan dijelaskan mengenai perspektif Islam terhadap tradisi tersebut. Pada uji coba produk yang dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Wargaluyu menunjukkan hasil evaluasi dengan total jawaban yang benar dengan rata-rata 5 jawaban benar dengan 5 kelompok belajar yang didominasi 6 orang anggota di setiap kelompoknya. Evaluasi berbentuk soal teka-teki silang dengan 5 buah soal dan petunjuk, dan memberikan tes secara lisan tentang materi yang telah disampaikan kepada siswa yang sudah mengerjakan soal teka-teki silang dengan begitu hasil yang didapatkan oleh seluruh siswa dapat dikatakan mendapatkan hasil yang seluruhnya maksimal atau mendapatkan hasil jawaban yang benar semua.

Dengan begitu produk yang kami buat yaitu Animasi *Kids* (ANIKIDS) *Ngalaksa* dapat dikatakan efektif dalam membantu proses pembelajaran, karena media pembelajaran ini dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar hal ini dilihat dengan respon serta hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan ANIKIDS. Setelah menggunakan ANIKIDS antusias siswa dalam belajar dan menyimak materi yang disampaikan itu meningkat karena ANIKIDS menyesuaikan dengan karakteristik Siswa sekolah dasar dari segi bahasa, suara maupun tampilannya. Materi yang terkandung dalam ANIKIDS ini di ringkas dan jelas dimulai dari pengenalan *ngalaksa* hingga menjelaskan terhadap pandangan Islam mengenai *Ngalaksa*. Dalam mengerjakan evaluasi anak mudah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan dengan cepat dengan begitu dapat disimpulkan bahwa hasil dari belajar siswa dengan menggunakan Animasi *Kids* (ANIKIDS) *Ngalaksa* ini sangat baik.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, menyebutkan bahwa rasa antusias anak pada saat pembelajaran pun menunjukkan peningkatan, karena media pembelajaran yang ditayangkan sangat menarik perhatian dan fokus peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan perumusan penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian produk tersebut memiliki kecenderungan pengaruh positif terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, sudah seharusnya guru lebih memperhatikan lagi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif juga inovatif agar pembelajaran tersebut dapat dikatakan menjadi lebih menyenangkan. Dengan melalui uji coba produk pada siswa kelas IV SDN Wargaluyu, dan diberikan soal post-test didapatkan bahwa siswa dapat menjawab dengan benar seluruhnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SDN Wargaluyu ini merasa lebih mudah menangkap materi yang disampaikan melalui video animasi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar dengan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada Tuhan Yang Maha Esa serta kepada para anggota kelompok ini yang sudah memberikan seluruh pikiran dan tenaganya untuk menyelesaikan rangkaian kegiatan uji coba produk sampai penyusunan jurnal. Tidak lupa rasa terima kasih kami sampaikan kepada Bapak Kepala Sekolah SDN Wargaluyu, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta guru kelas 4, dan kepada seluruh siswa kelas 4 SDN Wargaluyu yang berkenan dan menerima dengan baik peneliti dalam melakukan observasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Aliyudin, M. (2016). Dakwah Kultural dalam Upacara Adat Ngalaksa. *Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies*, 10(2), 271–289. <https://doi.org/10.15575/idajhs.v10i2.1079>
- Handayani, H., Putra, F. G., & Yetri, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 186–203. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.160>
- Islamiati, Y., Nisa, N. K., Anugrah, R., Rosma, T., & Cahyono, T. (2020). Kajian Etnobotani Budaya Ngalaksa Di Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang. *EKOLOGIA*, 20(1), 24–30. <https://doi.org/10.33751/ekologia.v20i1.1981>
- Khoiruddin, M. A. (2016). Agama Dan Kebudayaan Tinjauan Studi Islam. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26(1), 118–134. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v26i1.206>
- Klarissa, F. P., Setyobudi, I., & Yuningsih, Y. (2019). Analisis Liminalitas Pada Upacara Nyawen Dan Mahinum di Dusun Sindang Rancakalong Sumedang. 3(1), 23–39. <http://dx.doi.org/10.26742/be.v3i1.1125>
- Musyarof, A. (2021). *Konsep Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam* [Skrripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/15177/>
- Nurcholis, H. (2011). *Pertahanan Desa Adat di Tengah Gempuran Modernisme dan Urbanisme*. 1(2), 256–260.
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 201–214. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2140>
- Ramdiani, S. (2015). *Pelestarian Nilai-Nilai Kearifan Lokal Upacara Adat “Ngalaksa” Dalam Upaya Membangun Karakter Bangsa* [Tesis Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/13921/>
- Rohani, R. (2019). *Media Pembelajaran*. <http://repository.uinsu.ac.id/8503/>.
- Saroni, S. (2018). Pengaruh Globalisasi Terhadap Eksistensi Kebudayaan Daerah. *Aviasi : Jurnal Ilmiah Kedirgantaraan*, 15(1), 47–75. <https://doi.org/10.52186/aviasi.v15i1.5>
- Soehadha, M. (2016). Tauhid Budaya: Strategi Sinergitas Islam dan Budaya Lokal dalam Perspektif Antropologi Islam. *Jurnal Tarjih*, 13(1), 15–32.
- Sumarto, S. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya: Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi. *Jurnal Literasiologi*, 1(2), 16. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v1i2.49>
- Supriatna, E. (2019). Islam dan Kebudayaan. *Jurnal Soshum Insentif*, 282–287. <https://doi.org/10.36787/jsi.v2i2.178>
- Yulaeliah, E. (2013). Musik Pengiring dalam Upacara Ngalaksa Masyarakat Rancakalong Sumedang. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 9(1). <https://doi.org/10.24821/resital.v9i1.447>