

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH
BERBASIS VIDEO ANIMASI**

Skripsi ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Strata
Satu dalam Bidang Pendidikan Agama Islam (S.Pd.)



Disusun Oleh:

Karini Sofiani

NIM: 16.13.00.41

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA
JAKARTA
2021**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIKIH BERBASIS VIDEO ANIMASI” yang disusun oleh Karini Sofiani dengan Nomor Induk Mahasiswa 16.13.00.41 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan ke sidang munaqosyah.

Jakarta, 22 November 2021

Pembimbing,



Dewi Anggraeni, Lc, MA.

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Video Animasi” yang telah disusun oleh Karini Sofiani Nomor Induk Mahasiswa : 16. 13. 00.41 telah diujikan dalam sidang munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta pada tanggal 13 Desember 2021 dan direvisi sesuai saran tim penguji. Maka skripsi tersebut telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Jakarta, 13 Desember 2021

Dekan,



Dede Setiawan M.M.Pd.

TIM PENGUJI:

- | | |
|--|---|
| 1. Dede Setiawan, M.M.Pd. (Ketua/merangkap Penguji) |  (.....) Tgl. 13 Desember 2021 |
| 2. Saiful Bahri, M.Ag. (Sekretaris/ merangkap Penguji) |  (.....) Tgl. 13 Desember 2021 |
| 3. Fatkhu Yasik, M.Pd. (Penguji 1) |  (.....) Tgl. 13 Desember 2021 |
| 4. Dede Setiawan, M.M.Pd. (Penguji 2) |  (.....) Tgl.13 Desember 2021 |
| 5. Dewi Anggraeni,. Lc. MA. (Pembimbing) |  (.....) Tgl. 13 Desember 2021 |

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Karini Sofiani

NIM : 16.13.00.41

Tempat/Tgl Lahir : Jakarta, 2 Maret 1998

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Video Animasi” adalah hasil karya asli penulis, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya atau atas petunjuk para pembimbing. Jika dikemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka sepenuhnya akan menjadi tanggungjawab penulis. Dan penulis bersedia menerima saksi sesuai dengan sanksi dan aturan yang berlaku.

Jakarta, 22 November 2021



Karini Sofiani

NIM: 16.13.00.41

KATA PENGANTAR

Tiada kata yang paling indah selain ucapan rasa syukur kepada Allah SWT, yang telah menentukan segala sesuatu, sehingga tidak ada setetes embun dan segelintir jiwa manusia yang lepas dari ketentuan dan ketetapan-Nya. Alhamdulillah atas hidayah dan inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul:

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS VIDEO ANIMASI” yang merupakan syarat dalam rangka menyelesaikan studi untuk menempuh Gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Agama Islam Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, hal itu disadari karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Maka itu, penulis memohon maaf apabila ada kesalahan pada karya ini. Selain itu penulis mohon saran dan kritiknya agar kedepannya dapat menyempurnakan penulisan dan karya ini.

Tak lupa, dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat pelajaran, dukungan, motivasi, bantuan berupa bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak mulai dari pelaksanaan hingga laporan penyusunan skripsi ini. Maka itu, izinkan penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. H. Juri Ardianto, M.Si., P.hD, selaku Rektor UNUSIA Jakarta.
2. Dede Setiawan, M.M.Pd, selaku Dekan Fakultas Agama Islam UNUSIA Jakarta.

3. Saiful Bahri M.Ag, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Agama Islam UNUSIA Jakarta.
4. Dewi Anggraeni, Lc, MA., selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dan mengarahkan penulis hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Tanpa bimbingan beliau, tidak akan mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ayah dan mama serta keluarga tercinta, terima kasih telah mendoakan dan memberikan semangat dukungan untuk terus berjuang dalam menyelesaikan Pendidikan.
6. Muhammad Haikal Rafiqi selaku lelaki tercinta yang ada dihati saya yang telah berperan penting sebagai *Support System* baik dalam urusan hati maupun motivasi. Terimakasih sudah menguatkan aku dalam segala hal.
7. Teman-teman seperjuangan, Ana Mar'atul Mukarromah, Nurul Komariyah, Siti Nuraeni, Siti Fatimah, Delia Silvy Mustofa serta teman-teman lainnya, terima kasih atas dukungan dan motivasinya. Kalian luar biasa.

Akhir kata, peneliti memohon maaf apabila terdapat kata-kata yang kurang berkenan dalam penyusunan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat.

ABSTRAK

Karini Sofiani. *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Video Animasi*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam. Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta. 2021.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran melalui video animasi, untuk mengetahui *desain* pengembangan media pembelajaran melalui video animasi pada pelajaran fiqih, untuk mengetahui pengembangan dan pelaksanaan/pengimplementasian media pembelajaran melalui video animasi pada pelajaran fiqih.

Kemudian dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode Pengembangan dan Penelitian/*Research and Development* model Hanaffin dan Peck. Yaitu model pembelajaran yang didesain untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang baru yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Model Hannafin dan peck terdiri dari tiga proses utama, tahap pertama model ini adalah tahap penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain dan tahap ketiga adalah tahap pengembangan dan implementasi.

Penelitian ini menemukan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan dengan digunakannya video animasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil responden siswa. Dari 10 orang siswa, mereka semua sangat setuju bahwa video animasi menarik secara keseluruhan. Selanjutnya, dari 10 siswa, 9 siswa sangat setuju bahwa video animasi mudah untuk dipahami dan 1 orang lainnya setuju video animasi mudah untuk dipahami. Selain itu, dari 10 siswa, seluruhnya sangat setuju, bahwa pembelajaran menggunakan video animasi menyenangkan.

Kesimpulan pada penelitian ini, video animasi sebagai suatu sarana atau alat yang digunakan oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Fiqih, Video Animasi

ABSTRACT

Karini Sofiani. *Development of Animation Video-Based Fiqh Learning Media*. Thesis. Jakarta: Islamic Religious Education Study Program. University Of Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta. 2021.

The purpose of this research is to know the needs of learning media development through animated videos, to know the design of learning media development through animated videos on fiqh lessons, to know the development and implementation / implementation of learning media through animated videos on fiqh lessons.

Later in the study, the authors used hanaffin and peck's research and development methods. It is a learning model designed to produce a product in the form of new learning media that can be used in the world of education. Can be used in the world of education. Hannafin and peck models consist of three main processes, the first stage of this model is the needs assessment stage, followed by the design stage and the third stage is the development and implementation stage.

The study found that there was a significant influence with the use of animated videos in the learning process. This can be seen from the results of student respondents. Of the 10 students, they all strongly agreed that the animated video was interesting overall. Furthermore, out of 10 students, 9 students strongly agree that animated videos are easy to understand and 1 other person agrees animated videos are easy to understand. In addition, out of 10 students, all strongly agree, that learning using animated videos is fun.

Conclusion in this study, animated video as a means or tool used by a teacher in the teaching and learning process to raise the motivation and learning outcomes of learners.

Keywords: Development, Learning Media, Fiqh, Animated Vide

المخلص

كاريني صفياني. تطوير الوسائط الفقهية التعليمية بالفيديو المتحرك. مقال. جاكرتا: برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية. جامعة نهضة العلماء الإندونيسية ، جاكرتا. 2021

الغرض من هذه الدراسة هو تحديد الحاجة إلى تطوير وسائط التعلم من خلال مقاطع الفيديو المتحركة ، لتحديد تصميم تطوير وسائط التعلم من خلال مقاطع الفيديو المتحركة في دروس الفقه ، لتحديد تطوير وتنفيذ / تنفيذ وسائط التعلم من خلال أسطرة الفيديو المتحركة في دروس فقه.

Hanaffin and Peck ثم في هذه الدراسة ، استخدم المؤلف أسلوب البحث/البحث والتطوير والتطوير نموذج هذا نموذج تعليمي مصمم لإنتاج منتج في شكل وسائط تعليمية جديدة يمكن استخدامها في عالم التعليم. يمكن استخدامها في التعليم. يتكون نموذج حنفيين وبيك من ثلاث عمليات رئيسية ، المرحلة الأولى من هذا النموذج هي مرحلة تقييم الاحتياجات ، تليها مرحلة التصميم والمرحلة الثالثة هي مرحلة التطوير والتنفيذ.

وجدت هذه الدراسة أنه كان هناك تأثير كبير لاستخدام مقاطع الفيديو المتحركة في عملية التعلم. يمكن ملاحظة ذلك من نتائج المشاركين من الطلاب. من بين الطلاب العشرة ، يتفوقون جميعًا بشدة على أن فيديو الرسوم المتحركة مثير للاهتمام بشكل عام. علاوة على ذلك ، من بين 10 طلاب ، يتفوق 9 طلاب بشدة على أن مقاطع الفيديو المتحركة سهلة الفهم ويوافق شخص آخر على أن مقاطع الفيديو المتحركة سهلة الفهم. بالإضافة إلى ذلك ، من بين 10 طلاب ، يتفوقون جميعًا بشدة على أن التعلم باستخدام مقاطع الفيديو المتحركة أمر ممتع.

ختم هذه الدراسة ، فيديو الرسوم المتحركة كأداة أو أداة يستخدمها المعلم في عملية التدريس والتعلم لزيادة التحفيز ونتائج التعلم لدى الطلاب

الكلمات المفتاحية: تطوير ، وسائط تعليمية ، فقه ، فيديو رسوم متحركة

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | i |
| PERNYATAAN ORISINALITAS | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRACT | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Penelitian | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Pembatasan Masalah | 7 |
| D. Pertanyaan Penelitian | 7 |
| E. Tujuan Penelitian | 7 |
| F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan | 8 |
| G. Manfaat Penelitian | 8 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Kajian Teori | 10 |
| 1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran | 10 |
| 2. Urgensi Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran | 12 |
| 3. Manfaat Media Pembelajaran | 15 |
| 4. Video Animasi Sebagai Jenis Media Pembelajaran | 18 |
| 5. Pembelajaran Fiqihi | 21 |
| B. Model Penelitian Pengembangan | 25 |
| C. Kerangka Berfikir | 27 |
| D. Tinjauan Penelitian Terdahulu | 28 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | |
| A. Model Pengembangan | 31 |
| B. Prosedur Pengembangan | 31 |
| C. Analisis Kebutuhan Media | 33 |
| D. Desain Media Pembelajaran | 34 |
| E. Desain Uji Coba | 35 |
| F. Instrumen Penelitian | 36 |
| G. Teknik Analisis Data | 39 |

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|----|
| A. Fase Analisis Kebutuhan | 40 |
| 1. Analisis Media Pembelajaran | 40 |
| 2. Analisis Materi | 41 |
| 3. Analisis Karakter Peserta Didik | 42 |
| B. Fase Desain | 42 |
| 1. Nama Produk | 43 |
| 2. Spesifikasi Produk | 43 |
| 3. Desain Video Animasi | 44 |
| 4. Desain Durasi Video Animasi | 44 |
| C. Fase Pengembangan dan Implementasi Pengembangan | 45 |
| 1. Aspek Materi yang Dikembangkan | 45 |
| 2. Pengembangan Media | 46 |
| 3. Hasil Penelitian Pengembangan Media oleh Validator Ahli Media dan Ahli Materi | 47 |
| BAB V Kesimpulan dan Saran | |
| A. Kesimpulan | 61 |
| B. Saran | 62 |
| Daftar Pustaka | 63 |
| Lampiran | 66 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (2020: 21) tujuan pendidikan pada dasarnya adalah menghantarkan murid menuju perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Untuk mencapai tujuan pendidikan di atas, maka dicarilah cara agar seorang siswa termotivasi mengikuti kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar yang meliputi daya cipta, bahasa, daya pikir, keterampilan dan jasmani.

Salah satu penunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan sebagaimana di atas adalah penggunaan media yang tepat dan mudah dipahami oleh siswa. Kita ketahui bersama bahwa dalam proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting dimiliki seorang guru yaitu, metode mengajar dan media pembelajaran (Arsyad 1997: 28).

Media pembelajaran termasuk sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang fikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik. Sehingga proses interaksi, komunikasi dan edukasi antara

pendidik dan peserta didik berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna (Arsyad 1997: 28).

Menurut Musyfiqon (2012: 14) agar interaksi antar guru dan siswa berjalan dengan baik dan informasi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa, guru perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi, guru perlu membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk lebih giat belajar, seperti pemasangan gambar di papan bulletin, pemutaran film menggunakan media, atau menggunakan program audio yang dapat menimbulkan rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar.

Dalam upaya mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi, guru dapat menyesuaikannya dengan perkembangan zaman. Yaitu dengan menyesuaikan kemajuan teknologi yang pesat, dan menyesuaikan selera yang disukai siswa pada era ini. Di era millennial ini, penyampaian materi-materi yang bersifat tekstual, cenderung terkesan kuno dan membosankan dan tentu ini bukanlah selera dari siswa di era ini. Maka untuk menyesuaikan dengan teknologi dan selera siswa di era ini, yang lebih tertarik dengan materi yang disampaikan secara visual rasanya lebih tepat dengan menggunakan media pembelajaran melalui video animasi.

Sebagaimana yang diutarakan oleh Yudhi Munadi (2003: 89) video adalah media untuk menunjukkan sebuah unsur auditif (pendengaran) dan visual (penglihatan) yang bisa dilihat maupun didengar suaranya. Video dapat menjadi Salah satu media yang dapat kita gunakan sebagai alternatif media pembelajaran sehingga meningkatkan suatu efektifitas pembelajaran. Hal

tersebut hasil dari berbagai teori yang telah banyak dikembangkan pada era ini. Sebuah video memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) video dapat menampilkan gerak. Gambar yang bergerak dapat mengajarkan hal-hal yang berkaitan dengan sebuah prosedur, 2) video dapat menampilkan suatu contoh tertentu, 3) *real life experience*, video dapat memungkinkan peserta didik mampu mengobservasi berbagai kejadian yang tidak dapat dipandang karena faktor bahaya dan jarak yang jauh, 4) *Repetition*, video memungkinkan peserta didik dapat mengulang-ngulang tayangan sehingga mereka dapat memahami pesan yang disampaikan dengan mudah.

Mata pelajaran fiqh dalam kurikulum adalah salah satu bagian dari mata pelajaran PAI yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik dalam mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan hukum Islam, hal yang menjadi dasar pandangan hidupnya (*Way of Life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Pada pelajaran fiqh, siswa bukan saja dituntut untuk paham secara materi, tapi siswa juga diharuskan memahami pelaksanaan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang disampaikan oleh guru, harus menggambarkan rangkaian-rangkaian ibadah yang *real*, maksudnya yang dapat menggambarkan secara jelas pelaksanaannya dalam kehidupan.

Maka itu, dalam pelajaran fiqh ini guru perlu mencari media yang dapat menggambarkan dan mempraktekkan secara jelas rangkaian-rangkaian pada tiap-tiap materi yang disampaikan. Melihat permasalahan ini, Penggunaan

media pembelajaran melalui video animasi rasanya sangat cocok digunakan pada pelajaran fiqh.

Dengan adanya video animasi, mereka dapat dengan mudah menggambarkan materi yang disampaikan oleh sang guru, terlebih mereka dapat langsung melihat praktek dari materi yang diajarkan. Itu semua lebih baik bagi sang murid, karena hakikatnya dalam pelajaran fiqh, selain memahami materi, sangat penting untuk mengerti cara mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, melihat dari kelebihan-kelebihan media pembelajaran video animasi, sebagaimana yang terdapat pada paragraf yang telah dibahas sebelum ini, media ini pula sangat sesuai diterapkan pada pelajaran fiqh dalam kondisi pandemi Covid-19 seperti sekarang ini. Efek dari wabah virus Covid-19 yang melanda Indonesia mengakibatkan menurunnya aktivitas belajar mengajar yang terjadi dalam berberapa bulan terakhir, imbasnya mutu pendidikan mengalami penurunan. Dalam kondisi pandemi Covid-19 ini proses pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka beralih dengan pembelajaran daring (jarak jauh) melalui smartphone. Dan tentunya sulit bagi guru untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran serta mempraktekan materi secara langsung.

Media pembelajaran berbasis video animasi dapat menjadi salah satu upaya dalam mengatasi problem di atas. Seperti sulitnya membangun konsentrasi siswa dalam belajar dan sulitnya siswa menerima materi tanpa adanya praktek dari materi yang disampaikan.

Dengan adanya video animasi, sang siswa akan termotivasi belajarnya dan dapat dengan mudah memahami pelajaran. Karena mereka dapat dengan mudah menggambarkan materi yang disampaikan oleh sang guru, dan mereka dapat langsung melihat praktek dari materi yang diajarkan. sehingga mereka tidak sibuk dengan hal lain, seperti belajar daring sambil membalas pesan, belajar daring sambil bermain game, atau lain sebagainya dan mereka dapat memahami materi dan prakteknya secara utuh, sesuai dengan kurikulum pembelajaran.

Dari sisi sang guru, pada masa pandemi Covid-19, media pembelajaran melalui video animasi sangat membantu sang guru dalam menyampaikan materi. Karena, pada pandemi Covid-19 sistem pengajaran dialihkan melalui sistem daring. Maka, video animasi lah yang tepat untuk memaksimalkan penyampaian materi dengan terbatasnya tatap muka terhadap siswa. Diharapkan pemakaian media pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Selain itu dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar. karena Media pendidikan yang sesuai digunakan dalam proses belajar siswa, dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. (Harjanto: 1997).

Dengan latar belakang dan pertimbangan di atas, maka baiknya ada suatu metode baru dalam dunia pembelajaran fiqh untuk para siswa. Dengan cara, sang guru sebelum memberikan materi fiqh kepada sang murid, terlebih dahulu menyusun materi apa yang akan diajarkan. Selanjutnya, sang guru membuat catatan-catatan penting dan membuat sketsa yang akan dimasukkan ke dalam

video animasi. Setelah hal itu dilakukan, barulah membuat video animasi dengan berisi materi-materi yang telah disusun tersebut. Maka jika itu telah dilaksanakan, tatkala pembelajaran daring berjalan sang guru dapat memberikan materinya melalui video animasi. Yang diharapkan, dengan adanya video tersebut, semua materi telah disiapkan dengan baik, terarah sesuai kurikulum pelajaran, serta baik guru dan murid nyaman dalam kegiatan belajar mengajar.

Maka itu, pada penelitian ini, penulis tertarik mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Fiqh Berbasis Video Animasi”** dengan pertimbangan dan latar belakang sebagaimana yang telah disebutkan.

B. Identifikasi Masalah

1. Urgensi media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan kurikulum yang telah ditetapkan.
2. perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai kondisi perkembangan zaman dan pada saat pandemi seperti ini.
3. Penyampaian materi melalui video animasi dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Pelaksanaan media pembelajaran melalui video animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran materi fiqh.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang diteliti adalah pengembangan media pembelajaran berupa video animasi sebagai sarana media pendukung para guru dan murid dalam proses belajar mengajar di Madrasah Tsanawiyah Al-Itqon, Duri Kosambi, Cengkareng, Jakarta Barat.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran melalui video animasi?
2. Bagaimana *desain* pengembangan media pembelajaran video animasi pada pelajaran fiqih?
3. Bagaimana pengembangan dan *implementasi* media pembelajaran melalui video animasi pada pelajaran fiqih?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran melalui video animasi.
2. Untuk mengetahui *desain* pengembangan media pembelajaran melalui video animasi pada pelajaran fiqih.
3. Untuk mengetahui pengembangan dan pelaksanaan/pengimplementasian media pembelajaran melalui video animasi pada pelajaran fiqih.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berikut spesifikasi media pembelajaran berbasis video animasi.

1. Media pembelajaran ini terdiri dari lima segmen yaitu pengenalan, penyajian, informasi (materi), pemberian soal (evaluasi), umpan balik dan penutup.
2. Pengenalan menampilkan judul materi yang akan dipelajari yang ada dalam pembelajaran.
3. Penyajian materi mencakup materi yang mengenai tata cara ibadah haji dan umroh.
4. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan soal-soal latihan evaluasi dari materi yang disajikan.
5. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan umpan balik memberikan penguatan positif maupun negatif terhadap hasil evaluasi.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru, serta inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang memiliki fokus pada pelajaran fiqih sehingga materi-materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan.

2. Manfaat secara praktis

a) Bagi peserta didik

Diharapkan dapat menambah motivasi belajar siswa dan mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi-materi yang disampaikan.

b) Bagi pendidik

Diharapkan media video animasi ini dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran fiqih agar tidak membosankan dan menyenangkan, serta untuk menambah wawasan pendidik bahwasannya menggunakan video animasi sebagai pembelajaran yang menarik dan disukai siswa.

BAB II

A. KAJIAN TEORI

1. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Pendidikan

1) Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi kata tersebut (Rudi dan Cepi, 2008: 6) digunakan, baik untuk bentuk kata *jamak* maupun *mufrod*. Dalam dunia pendidikan, media juga digunakan dalam proses belajar mengajar, dan masyhur disebut dengan media pembelajaran. Terdapat berbagai pengertian yang dilahirkan oleh para ilmuwan terkait media pembelajaran.

Diantaranya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schram, 1982). Jadi, media adalah perluasan dari guru. National Education Association (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.

Menurut Latuheru (1988: 14) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan maksud menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Pendapat lain dikemukakan oleh Briggs. Dia berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. *Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan

batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Sedangkan Gagne berpendapat bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Rudi dan Cepi, 2009: 6). Selain itu, menurut Miarso media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Miarso, 1989).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana atau alat yang digunakan oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Rudi dan Cepi, 2008: 6).

Menurut Majid, A. (2005, 28) Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Penelitian pengembangan adalah suatu langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk baru melalui perkembangan. Berdasarkan pengertian penelitian pengembangan yang telah diuraikan, yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau

menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan teori di atas, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang disampaikan kepada peserta didik sehingga dapat menarik minat belajar siswa terhadap proses pembelajaran.

1. Urgensi Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran

Pada mulanya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar atau mengajar, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Kemudian dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20 lahirlah peraga audio visual yang terutama menekankan penggunaan pengalaman yang konkrit dalam menghindarkan verbalisme.

Ketepatan memilih media pendidikan akan digunakan dalam proses belajar mengajar yang sangat besar pengaruhnya terhadap efektifitas tercapainya tujuan pendidikan dan pengajaran yang akan dicapai. Dalam proses mengajar sering terjadi ketidak efektif dan efisien disebabkan oleh kurangnya minat, kurangnya gairah dan lain sebagainya. Keberadaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk memudahkan dalam penyampaian pesan pembelajaran, memudahkan pemahaman, dan siswa mempunyai daya ingat yang lama, serta dapat diaplikasikan sesuai dengan materi yang diajarkan ketika dibutuhkan.

Menurut M. Khalilullah (2003: 27) media pembelajaran itu penting sekali mengingat berberapa unsur yaitu:

1. Menarik minat siswa
2. Meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran.
3. Memberikan data yang kuat dan terpercaya.
4. Memadatkan informasi.
5. Memudahkan menafsirkan data.

Ada beberapa urgensi media pembelajaran sebagai berikut:

a. Pembelajaran lebih efektif

Proses belajar yang lebih efektif akan memberikan mutu siswa dalam pembelajaran. Dalam hal ini media dalam pembelajaran mampu menciptakan proses belajar mengajar yang lebih efektif, dengan demikian maka tujuan awal pembelajaran akan tercapai lebih baik.

b. Meningkatkan daya tarik dan minat siswa.

Siswa yang cenderung tidak menyukai pembelajaran yang bersifat membosankan, tentunya tugas utama para pengajar tidak lain adalah meningkatkan daya tarik dan minat siswa, salah satu cara meningkatkan daya tarik siswa adalah dengan menggunakan media. Dengan demikian urgensi media dalam pembelajaran tentunya tujuan pembelajaran akan tercapai sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih asik

Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa merasa lebih enjoy, hal ini berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Tentunya proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, dibutuhkan tenaga profesional dan faktor pendukung lainnya. faktor pendukung yang paling memiliki dampak besar adalah media pembelajaran. Dengan menggunakan media proses pembelajaran akan berlangsung lebih asik dan menarik, sehingga para siswa merasa tidak bosan dan menjadikan belajar adalah hal yang menyenangkan dalam proses belajar yang efektif.

d. Mengembangkan kreatifitas

dalam proses pembelajaran media mampu mengembangkan kreatifitas baik pengajaran ataupun murid. Tentunya akan berdampak positif dalam proses pembelajaran, sebab munculnya kreatifitas bisa menjadi indikasi keberhasilan dalam proses belajar. Dengan demikian urgensi pembelajaran untuk meningkatkan dan mengembangkan kreatifitas akan memberikan ruang yang luas bagi semua pihak untuk berkreasi.

e. Meningkatkan motivasi

Dalam pembelajaran motivasi merupakan sesuatu yang harus ada terutama bagi siswa. Motivasi akan menentukan prestasi yang diperoleh dalam proses pembelajaran. Siswa yang bermotivasinya lebih besar biasanya memiliki cara belajar yang lebih baik akan berbasis pada prestasinya. Dalam hal ini urgensi media pembelajaran akan bisa menambah motivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar (Samad Umarella, 2010: 234)

Urgensi penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dimana, media pembelajaran yang digunakan dapat mewujudkan situasi yang efektif, mempermudah proses belajar mengajar, memberikan motivasi kepada siswa, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, menciptakan situasi yang tidak akan mudah dilupakan oleh siswa, menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar, menumbuhkan keterampilan dan sikap tertentu dalam bidang fiqih, serta membantu mengkonsentrasikan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp & Dayton (1985: 3-4) mengemukakan berberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari media sebagai bagian integral pembelajaran dikelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan

keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

- c. Pembelajaran menjadi lebih *interaktif* dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana *integasi* kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan *elemen-elemen* pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, *spesifik*, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan berulang-ulang mengenai isi pembelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain

dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Sudjana dan Rifai (1992: 2) mengemukakan bahwa bahwa manfaat media pembelajaran mempengaruhi proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan menjadi bervariasi tidak semata-mata verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat banyak melakukan kegiatan sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan dll.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran di antaranya yaitu, dapat membantu mempermudah pembelajaran, dapat membantu mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi, dapat membuat pelajaran lebih menarik dan bervariasi, dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar.

4. Video Animasi Sebagai Jenis Media Pembelajaran

a. Pengertian Video

Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan anak secara langsung. Disamping itu video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak dan mengeluarkan suara dari video tersebut, sehingga anak merasa seperti disuatu tempat yang sama pada program yang sedang ditayangkan video.

Menurut Cegi Riyana dan Rudi Susilana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Seperti kita ketahui bahwa tingkat daya serap dan daya ingat anak terhadap materi pembelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Pengertian video itu sendiri adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2013: 88)

b. Pengertian Animasi

Animasi atau lebih akrab disebut dengan film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengelolaan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan video animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi tiga dimensi daripada film animasi dua dimensi.

Menurut Furoidah (2009), media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapanpun digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran film animasi yaitu salah satu wahana atau alat yang digunakan oleh seorang guru yang berbentuk gambar bergerak yang berupa video atau film sehingga dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa pada saat proses pembelajaran.

Menurut Mayer dan Morone animasi memiliki 3 fitur utama:

- 1) Gambar, animasi merupakan sebuah penggambaran.
- 2) Gerakan, animasi menggambarkan sebuah gerakan.
- 3) Simulasi, animasi terdiri dari objek-objek yang dibuat dengan digambar atau dengan metode simulasi lain.

Dari paparan yang diatas saya dapat menyimpulkan bahwa video animasi adalah video dari pengolahan gambar diam menjadi gambar bergerak. Dan video animasi ini kebanyakan sangat disukai anak-anak.

c. Peran Animasi Dalam Pembelajaran

Animasi digunakan dalam media pembelajaran dengan dua alasan:

- 1) Untuk menarik dan perhatian anak dan memperkuat motivasi, animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak gerak, animasi yang lucu, aneh, yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Animasi ini biasanya tidak ada hubungannya dengan materi dengan yang akan diberikan kepada anak.
- 2) Sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada materi atas materi yang akan diberikan. Peneliti lebih memfokuskan pada fungsi yang kedua.

d. Manfaat Video Animasi

- 1) Dapat menampilkan secara visual dan audio dalam bentuk animasi sebuah objek yang besar. Seperti contoh gambar tentang pembelajaran fiqh tentang tata cara ber *ihram*, *wukuf*, *tawaf*, *sa'i* dan lain lain serta pembahasan fiqh lainnya.
- 2) Dapat menyajikan berbagai simulasi yang rumit dalam bidang ilmu fiqh dan pemahaman yang belum diketahui peserta didik. Seperti tentang peragaan ibadah haji.
- 3) Dengan animasi, siswa dalam belajar materi menjadi lebih mudah dipahami dan dibayangkan. Animasi biasa berbentuk simulasi, eksperimen, atau

prosedur. Dengan animasi, siswa mudah mengerti memahami sesuatu proses yang sulit diterjemahkan oleh teks dan gambar. Seperti proses ibadah haji dan umroh, proses tata cara penyembelihan hewan qurban dan lain-lain.

- 4) Melalui video, siswa mampu mempelajari keadaan *real* dari suatu proses, fenomena, atau kejadian. Siswa dapat melakukan *replay* pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.

5. Pembelajaran Fiqh

1) Definsi Pelajaran Fiqih

Fiqih menurut bahasa berasal dari kata “*faqih*-*yafqahu*-*fiqhan*” yang berarti mengerti atau paham. Paham yang dimaksud disini adalah upaya *aqliyah* dalam memahami ajaran Islam yang bersumber dari Al-Quran dan As-sunnah. Fiqh menurut bahasa adalah memahami sesuatu dengan mengerti. Menurut Siti Markamah (2007: 2) Mata pelajaran fiqih adalah salah satu pelajaran kelompok pendidikan agama yang menjadi ciri khas Agama Islam pada madrasah, yang dikembangkan melalui suatu kegiatan untuk menyiapkan siswa meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Agama Islam baik yang berupa ajaran ibadah maupun muamalah melalui kegiatan pengajaran, bimbingan dan latihan sebagai bekal dalam melanjutkan pada jenjang pendidikan tinggi.

Mata pelajaran fiqih merupakan mata pelajaran bermuatan pendidikan Agama Islam yang menjelaskan pengetahuan tentang ajaran Agama Islam dalam segi hukum *syara* dan membimbing peserta didik keyakinan dan memahami hukum-hukum dalam Agama Islam dengan benar serta membentuk kebiasaan untuk

melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran fiqih berarti proses belajar tentang ajaran Islam dalam segi hukum *syara* yang dilaksanakan di dalam kelas antara guru dengan peserta didik dengan materi dan strategi pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

2) Tujuan Pembelajaran Fiqih

Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa: *pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi insan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.*

Tujuan dari pembelajaran fiqih sendiri adalah menerapkan aturan-aturan atau hukum-hukum syariah dalam kehidupan. Sedangkan tujuan dari penerapan aturan-aturan untuk mendidik manusia agar memiliki sikap dan karakter taqwa dan menciptakan kemaslahatan bagi manusia. Kata “taqwa” adalah kata yang memiliki arti luas yang mencakup semua karakter dan sikap yang baik. Dengan demikian fiqih dapat digunakan untuk membentuk karakter.

a. Materi dalam Pembelajaran Fiqih Bab Haji

1) Pengertian Haji

Haji secara etimologi adalah *al-qashdu* atau “menyengaja”. Sedangkan arti haji dilihat dari segi terminologi berarti bersengaja mengunjungi Baitullah (ka’bah)

untuk melakukan amal ibadah dengan tatacara yang tentu dan dilaksanakan pada waktu tertentu pula, menurut syarat-syarat yang ditentukan oleh syara, semata-mata mencari ridho Allah.

Hukum haji adalah *fardu a'in*, wajib bagi setiap muslim yang mampu sekali seumur hidup. Haji merupakan bagian dari rukun islam. Mengenai wajibnya haji telah disebutkan dalam Al-Quran, As-Sunah dan *ijma'* (kesepakatan para ulama).

Mengenai hukum ibadah haji, asal hukumnya adalah wajib, karena memenuhi rukun islam yang apabila kita "*Nazar*" yaitu seorang yang bernazar untuk haji, maka wajib melaksanakannya, kemudian untuk haji sunat, yaitu dikerjakan pada kesempatan selanjutnya, setelah pernah menunaikan ibadah haji wajib. Adapun orang-orang yang diwajibkan melaksanakan haji adalah orang yang beragama Islam, telah baligh, berakal sehat, orang yang merdeka, dan mampu dalam segi materi.

2) Wajib Haji

Menurut Rasjid (2011) Wajib haji yaitu hal-hal yang harus dilakukan dalam ibadah haji. Jika ditinggalkan maka wajib hukumnya membayar *Dam* (denda).

Wajib haji diantaranya adalah:

- a) Ihram dari miqat zamani yang telah ditentukan
- b) Bermalam di Muzdalifah sesudah Wukuf di Arafah
- c) Melontar jumrah Aqobah pada hari Raya Haji
- d) Melontar 3 jumrah pada tanggal 11, 12 dan 13 Dzulhijjah. Tiap jumrah dilontar dengan 7 batu kecil

- e) Bermalam di Mina selama 2 atau 3 malam pada hari tasyrik atau tiga hari setelah Idul Adha
- f) Thawaf ifadah adalah thawaf sewaktu akan meninggalkan Makkah
- g) Menjauhkan diri dari segala larangan atau yang di haramkan

3) Syarat Haji

Adapun syarat Haji adalah sebagai berikut:

- a) Islam
- b) Baligh
- c) Berakal
- d) Merdeka
- e) Mampu

4) Rukun Haji

- a) *Ihram*, melaksanakan ihram disertai dengan niat ibadah haji dengan memakai pakaian ihram. Pakaian ihram untuk pria terdiri dari 2 helai kain putih yang tak terjahit dan tidak bersambung semacam sarung. Dipakai satu helai untuk selendang panjang serta satu helai lainnya dililitkan sebagai penutup aurat. Sedangkan pakaian ihram untuk kaum perempuan pakaian yang menutup aurat seperti halnya pakaian biasa (pakaian berjahit) dengan tangan dan telapak tangan tetap terbuka.
- b) *Wukuf* di padang Arafah pada tanggal 9 Dzulhijjah, yakni menetap di Arafah setelah condongnya matahari (kearah barat) jatuh pada hari ke 9 bulan Dzulhijjah

sampai terbit fajar pada hari penyembelihan kurban yakni pada tanggal 10 Dzulhijjah.

- c) *Thawaf*, yaitu thawaf untuk haji (*thawaf ifadah*) yang dimaksud tawaf adalah mengelilingi Ka'bah sebanyak 7 kali, dimulai dari tempat Hajar Aswad tepat digaris lantai warna coklat dengan posisi Ka'bah disebelah kiri dari dirinya (berlawanan arah jarum jam). Macam-macam Thawaf:
- 1) Thawaf qudum yakni thawaf yang dilaksanakan saat baru tiba di masjidil haram dari negerinya.
 - 2) Thawaf tamattu' yakni thawaf yang dikerjakan untuk mencari keutamaan (thawaf sunnah)
 - 3) Thawaf wada' yakni thawaf yang dilaksanakan ketika akan meninggalkan makkah menuju tempat tinggalnya.
 - 4) Thawaf ifadah yakni thawaf yang dikerjakan setelah kembali dari wukuf di Arafah. Thawaf ifadah merupakan salah satu rukun dalam ibadah haji.
- d) Sa'i, yaitu berlari-lari kecil dari bukit Safa ke bukit Marwah sebanyak 7 kali
- e) Tahalul, yakni mencukur atau menggunting rambut sekurang kurangnya 3 helai.
- f) Tertib, yaitu dilakukan secara berurutan dari rukun-rukun itu.

B. Model Penelitian Pengembangan

Dalam melakukan penelitian pengembangan diperlukan model-model pengembangan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori pengembangan model Hannafin dan Peck. model ini merupakan salah satu dari banyak desain pembelajaran yang berorientasi produk. Yaitu model pembelajaran yang didesain

untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang baru yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan (Afandi dan Badarudin, 2011: 22).

Model Hannafin dan peck terdiri dari tiga proses utama, tahap pertama model ini adalah tahap penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain dan tahap ketiga adalah tahap pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi.

1. Penilaian Kebutuhan atau Analisis Kebutuhan

Penilaian terhadap kebutuhan dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran adalah hal pertama yang sangat penting dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran. Artinya bahwa Analisis kebutuhan ini adalah suatu proses yang menentukan hal-hal yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Sehingga produk yang tercipta sesuai dengan kebutuhan di dunia pendidikan dan sesuai dengan prioritasnya (Wina Sanjaya, 2008: 91).

2. Desain

Tahap Desain adalah tahap kedua model Hannafin dan Peck. Terkait dengan fase desain perangkat Belajar Berbantuan Komputer (*Computer Aided Learning/CAL*), seorang desainer perangkat belajar berbantuan komputer harus menjabarkan sasaran pembelajaran, tujuan pembelajaran khusus, materi pelajaran, aktivitas dan umpan balik serta asesmen yang berkaitan dengan pembelajaran yang disajikan.

3. Pengembangan dan Implementasi

Langkah pengembangan mencakup kegiatan menggabungkan metode, media serta strategi yang sesuai yang sudah dipersiapkan untuk digunakan dalam

menyampaikan materi atau substansi dari program pembelajaran. Produk pembelajaran yang sudah dikembangkan kemudian dievaluasi sehingga diperoleh perangkat yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran secara nyata.

4. Evaluasi dan Revisi

Pada model Hannafin dan Peck proses evaluasi dan revisi berlangsung disetiap fase, sehingga ketiga fase dalam model ini terhubung pada tahap “mengevaluasi dan merevisi” (Tegeh, 2014: 1-5).

C. Kerangka Berfikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tau menjadi tau, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya.

Guru sebagai pemegang pemeran utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih baik metode maupun media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Antara guru dengan media sama-sama menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga

dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu dan keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil dalam menggunakan media. Dalam kenyataan, pemanfaatan media pembelajaran disekolah-sekolah masih dirasakan kurang bahkan sering terlupakan. Hal ini disebabkan salah satunya karena kurang kreatifnya guru dalam penggunaan media pembelajaran.

D. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari adanya kesamaan hasil penelitian serta untuk mendukung penelaah yang lebih *konperensif*, maka diperlukan dokumentasi dan kajian penelitian atas hasil penelitian yang pernah ada dalam permasalahan yang hampir sama. Dalam hal ini, beberapa hasil penelitian yang dilakukan tentang media pembelajaran dan dapat menjadi tinjauan adalah sebagai berikut:

1. Menurut Imroatun Khoirun Nisa (2019), dengan judul "*Pengembangan Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Penggunaan Media Pembelajaran di SMA Negeri 1 Sidoarjo*" yang menyimpulkan bahwa, dalam pembelajaran di era modern sekarang, sangat penting memakai media pembelajaran. Untuk itu, sekolah harus memfasilitasi setiap kelas dengan menyediakan media LCD. Disamping itu guru harus kreatif menggunakan media yang ada dan menggunakan metode yang bervariasi. Dalam karyanya ini, penulis memberikan penekanan bahwa di era modern ini, media pembelajaran sangat penting. Sekolah harus memfasilitasi semua kelas dengan

media pembelajaran, yang dalam karyanya ini disebutkan adalah LCD. Guru juga ditekankan agar dapat berinovasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang baru. Artinya, dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada media pembelajaran LCD dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Tentu karyanya ini, tidak sejalan dengan penelitian yang penulis bahas pada skripsi ini. Karena pada penelitian skripsi ini, penulis berfokus kepada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Dimana, video animasi ini sebagai pengembangan media pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan zaman, dan menyesuaikan kebutuhan pembelajaran siswa terutama dalam keadaan pembelajaran daring seperti saat ini.

2. Menurut Hilyatun Nadawiyah (2020), dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android*" yang menyimpulkan bahwa berdasarkan tahap analisis materi, dan analisis media dan metode pembelajaran didapat bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran karena peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan menganggap bahwa materi tajwid sangat sulit, dan peserta didik akan merasa bosan dalam pembelajaran karena media dan metode yang digunakan masih bersifat konvensional sedangkan karakter peserta didik saat ini identik dengan teknologi. Dalam karyanya ini, penulis mengulas bahwa pengembangan media pembelajaran amat penting dalam pembelajaran tajwid. Perlu adanya media pembelajaran baru yang menyesuaikan teknologi terkini. Maka dengan latar belakang tersebut, penulis membuat suatu karya penelitian baru berupa

pembelajaran tajwid berbasis aplikasi android. Tentu karya ini, berbeda dengan penelitian yang penulis susun pada skripsi ini. Pertama, pada skripsi penulis, yang penulis angkat adalah mata pelajaran fiqh, bukan mata pelajaran tajwid. Kedua, media pembelajaran baru yang dihasilkan pada penelitian penulis adalah Video animasi, bukan aplikasi android. Maka tentu skripsi yang penulis susun berbeda dengan penelitian terdahulu ini.

3. Menurut Siti Musarofah (2019) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat-ayat Al-Qur'an dengan Output Youtube*" pendapat para validator mengenai media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Quran dengan *output youtube* berdasarkan dari validasi ahli materi, ahli media, ahli agama yang didapatkan dengan persentase sebanyak 85,2%; 90;41%; 83,75% dengan kategori sangat baik dan interpretasi respon guru sebanyak 83,64% dengan kategori sangat setuju, sehingga media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Quran dengan *output youtube* sangat baik digunakan. Pada penelitian terdahulu ini, fokusnya adalah menayangkan ayat-ayat suci Al-Qur'an dengan video animasi. maka jelas berbeda dengan fokus penelitian yang penulis susun pada skripsi ini. Karena pada skripsi ini, fokus penulis adalah mengembangkan metode pembelajaran berbasis video animasi pada pelajaran fiqh yang hasilnya nanti akan ditampilkan pada proses pembelajaran siswa.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

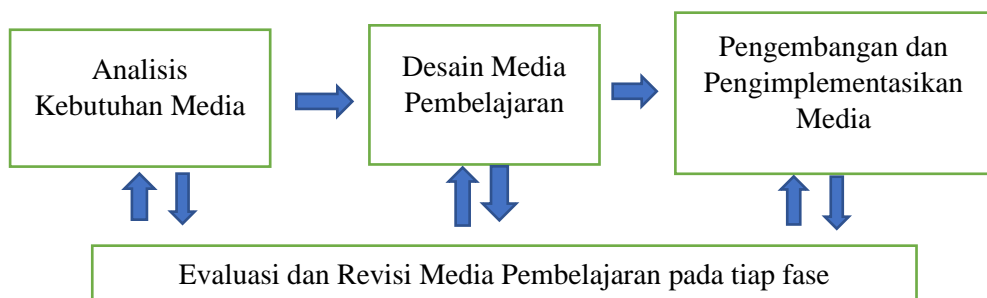
A. Model Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Penelitian R&D merupakan metode yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk (Sugiyono, 2015). Pada penelitian R&D terdapat beberapa model, namun pada penelitian ini yang digunakan yaitu model Hannafin dan Peck.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan memuat setiap langkah dari awal penelitian hingga akhir yang akan dilakukan oleh penulis untuk mengembangkan atau membuat suatu produk. Dalam penelitian ini, prosedur pengembangan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model Hannafin dan Peck. Beberapa langkah dari penelitian model Hannafin dan Peck yaitu sebagai berikut:

Bagan 3.1 Bagan Pengembangan Media Pembelajaran



Sumber: R&D Hannafin dan Peck

Model Hannafin dan Peck ini ialah model desain pengajaran yang terdiri dari 3 fase. Yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain dan fase pengembangan dan

implementasi (Hannafin dan Peck). Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase. Model ini adalah model desain pembelajaran berorientasi produk.

Fase pertama dari model Hannafin dan Peck adalah analisis kebutuhan. Fase ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuk di dalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran. Setelah semua keperluan diidentifikasi Hannafin dan Peck (1988) menekankan untuk menjalankan penilaian terhadap hasil itu sebelum meneruskan pembangunan ke fase desain.

Fase yang kedua dari Hannafin dan Peck adalah fase desain. Didalam fase ini dari fase analisis dipindahkan kedalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Hannafin dan Peck (1988) menyatakan fase desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Salah satu dokumen yang dihasilkan dalam fase ini ialah dokumen story board yang mengikuti urutan aktivitas pengajaran berdasarkan keperluan pelajaran dan objektif media pembelajaran seperti yang diperoleh dalam analisis kebutuhan.

Fase ketiga dari model Hannafin dan Peck adalah fase pengembangan dan implementasi. Hannafin dan Peck (1988) mengatakan aktivitas yang dilakukan pada fase ini ialah penghasilan produk, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif. Dokumen *storyboard* akan dijadikan landasan bagi pembuatan diagram alur yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran. Model

Hannafin dan Peck menekankan proses penilaian dan pengulangan harus mengikutsertakan proses-proses pengujian dan penilaian media pembelajaran yang melibatkan ketiga fase secara berkesinambungan. Lebih lanjut Hannafin dan Peck menyebutkan dua jenis penilaian yaitu penilaian formatif dan sumatif. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media sedangkan penilaian sumatif dilakukan setelah media selesai dikembangkan.

1. Analisis Kebutuhan Media

Tujuan pada penelitian pengembangan kebutuhan media adalah untuk mengetahui apa yang akan dibutuhkan oleh para peserta didik selaku sebagai subjek utama dalam penelitian pengembangan ini, yang akan menghasilkan informasi yang dibutuhkan.

Pada fase ini peneliti mengamati proses pembelajaran fiqh pada peserta didik saat pembelajaran daring di Mts Al-Itqon Jakarta Barat. Peneliti melihat bahwa tidak adanya media pendukung untuk membantu peserta didik mengatasi rasa bosan dan jenuh saat belajar, dan kebanyakan dari mereka terlihat kesulitan dalam memahami materi yang berkaitan dengan praktek. Sehingga membuat para siswa jenuh dan tidak bisa memahami secara utuh materi yang diberikan.

Selanjutnya peneliti mencoba untuk membuat sebagai pendukung pembelajaran. Setelah peneliti mencari bentuk dan jenis media pembelajaran yang tepat serta melewati beberapa proses, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran berupa video animasi sebagai media yang digunakan untuk pengembangan proses pembelajaran fiqh.

Dengan metode belajar berbasis video animasi yang lebih modern dan sesuai perkembangan zaman serta lebih disukai oleh kalangan anak millennial, peneliti merasa sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi agar peserta didik lebih fokus, aktif dan dan termotivasi dalam pembelajaran fiqih.

2. Desain Media Pembelajaran

Setelah peneliti melakukan analisis kebutuhan, peneliti mulai merancang media yang akan digunakan yaitu media pembelajaran berbasis video animasi. Media pembelajaran ini berupa materi dan gambar yang disatukan dalam bentuk video animasi.

Langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran video animasi sebagai berikut:

a. Menggunakan Adobe Ilustator

Pembuatan desain video animasi dibuat dengan Aplikasi Adobe Ilustator. Dengan menggunakan Adobe Ilustator akan membantu memudahkan peneliti dalam melakukan berbagai proses membuat video pembelajaran.

Gambar 3.1 Aplikasi Adobe Ilustrator

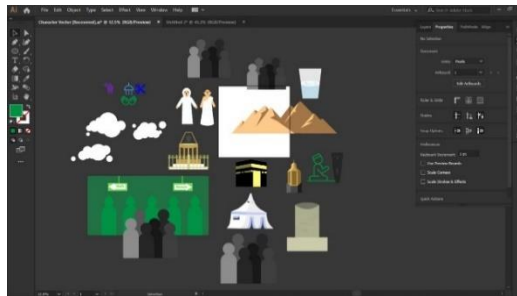


Sumber: Google

b. Membuat Video Animasi

Video animasi dibuat menggunakan Adobe Ilustator dengan gambar animasi bergerak yang menarik pada tiap-tiap bagian videonya.

Gambar 3.2 Bahan Gambar Bergerak dalam Video Animasi



C. Desain Uji Coba

Peneliti menggunakan video animasi sebagai media utama dalam pengembangan media pembelajaran, video animasi dipilih karena memberikan kemudahan bagi pendidik dalam proses pembelajaran dan video animasi sangat diminati oleh anak-anak, khususnya kartun bergambar, warna desain video yang unik serta instrumen lagu yang meningkatkan semangat belajar.

Berikut ini peneliti akan menampilkan gambar desain uji coba pengembangan media berbasis video animasi.

Gambar 3.3 Desain Video Pembelajaran



Sumber: Adobe Ilustator

D. Subjek Uji Coba

Peneliti menguji coba produk tersebut dengan partisipasi dari peserta didik dan guru mata pelajaran fiqih di Mts Al-Itqon Jakarta Barat. Subjek penelitian di teliti

di kelas VIII (Delapan) subjek penelitian yang berpartisipasi tersebut diharapkan memanfaatkan produk yang peneliti telah buat serta memberikan kritik dan sarannya untuk pengembangan produk ditahap selanjutnya.

E. Instrumen Penelitian

Pada pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis video animasi, instrumen yang digunakan di peruntukkan kepada ahli media, peserta didik, dan pendidik. Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti berupa angket, wawancara dan test yang dibuat sendiri oleh peneliti, Sugiyono (2014: 92) berpendapat bahwa "*Instrumen penelitian suatu alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati*". Dengan demikian dapat saya simpulkan, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah.

Instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk menghasikan data yang tepat dan akurat yaitu dengan menggunakan "*Skala likert*", Sugiyono (2014: 134) menyatakan bahwa *Skala likert* yang digunakan untuk mengukur suatu sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena sosial.

Berikut ini adalah rincian dari instrumen penelitian untuk proses pengumpulan data:

Tabel 3.1 Rincian Instrumen Proses Pengumpulan Data

| No. | Kegiatan | Sumber Data | Bentuk Instrumen |
|-----|---------------------------------|---|----------------------------|
| 1. | Validasi oleh pakar | Ahli Media dan Ahli materi | Angket/ Kuisisioner/ Isian |
| 2. | Uji coba pada Subjek Penelitian | Maksimal 10 orang peserta didik dari kelas VIII (Delapan) Mts Al-Itqon Jakarta Barat. | Angket/ Kuisisioner/Isian |

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen pengembangan:

1. Kisi-kisi instrumen validasi oleh ahli media

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Uji Validasi Ahli Media

| No. | Aspek yang dinilai | Indikator | No. |
|-----|------------------------|---|-----|
| 1 | Tampilan Produk | Tampilan Gambar pada Video Animasi | 1 |
| | | Ketepatan dalam memilih <i>background</i> Video Animasi | 2 |
| | | Komposisi warna dan letak gambar terhadap warna <i>background</i> Video Animasi | 3 |
| | | Desain gambar pada Video Animasi menarik perhatian | 4 |
| | | Kerapihan desain pada Video Animasi | 5 |
| 2 | Penilaian dalam Produk | Penulisan jenis dan ukuran huruf pada Video Animasi | 6 |
| | | Kesesuaian jenis dan huruf dengan desain pada Video Animasi | 7 |
| | | Pengaturan jarak, baris dan karakter pada teks Video Animasi | 8 |
| 3 | Keterlaksanaan Produk | Kemudahan penggunaan media Video Animasi | 9 |
| | | Menumbuhkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan Video Animasi | 10 |

2. Kisi-kisi instrumen untuk uji coba peserta didik

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Peserta Didik

| No. | Aspek yang dinilai | Indikator | No. |
|-----|-----------------------|--|-----|
| 1. | Tampilan Produk | Tampilan gambar cover dan desain Video Animasi | 1 |
| | | video animasi mudah dipahami | 2 |
| 2 | Keterlaksanaan Produk | Materi fiqih pada video Animasi mudah dipahami | 3 |
| | | Video animasi dapat ditonton kapanpun | 4 |
| | | Tayangan video animasi menyenangkan | 5 |
| | | Penggunaan media melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif | 6 |
| | | Menambah semangat pada peserta didik dalam pembelajaran fiqih | 7 |
| | | Proses pembelajaran menyenangkan | 8 |
| | | Video animasi bisa diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas | 9 |

| | | | |
|--|--|---|----|
| | | Peserta didik termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran video animasi | 10 |
|--|--|---|----|

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu metode atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sebagai karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami dan juga bermanfaat untuk menemukan solusi permasalahan, yang terutama adalah masalah tentang sebuah penelitian atau analisis data juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk merubah hasil data dari penelitian menjadi informasi yang nantinya akan dipergunakan untuk mengambil kesimpulan.

Tujuan dari analisis data ini adalah mendeskripsikan sebuah data sehingga dapat dipahami dan membuat kesimpulan yang menarik mengenai karakteristik populasi yang berdasarkan data yang diperoleh dari sampel, biasanya ini dibuat dengan dasar pendugaan dan pengujian hipotesis.

Menurut Sugiyono (2012:148) menyatakan bahwa, statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah berkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Maksudnya, statistik tersebut dipakai dalam menggambarkan suatu data yang telah terkumpul secara real, sehingga memudahkan peneliti dalam meneliti dan mengambil keputusan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Fase Analisis Kebutuhan

1. Analisis Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru yang peneliti lakukan di Madrasah Tsanawiyah Al-Itqon, peneliti terlebih dahulu mengamati cara proses belajar dan ragam metode yang diajarkan di Madrasah Aliyah Al-Itqon Jakarta barat. Kegiatan awal yang biasanya dilakukan di ruang kelas VIII Mts Al-Itqon adalah berdoa sebelum melakukan kegiatan belajar yang dipimpin oleh ketua kelas VIII, melafalkan surah-surah pendek dan doa sebelum belajar, mengulang materi pembelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, membuka sesi tanya jawab sebelum melanjutkan materi yang akan dibahas, serta mempraktekan ibadah haji.

Dalam kegiatan pembelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah Al-Itqon, Cengkareng, Jakarta Barat biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan metode resitasi dengan menggunakan papan tulis dan peralatan belajar siswa. Metode resitasi biasanya mengharuskan siswa membuat sebuah resume tentang materi yang disampaikan oleh guru, dimana tugas resume itu ditulis pada buku menggunakan kata-kata dari siswa sendiri tanpa adanya penggunaan media pembelajaran pembantu. Peneliti mengamati dan menemukan kondisi dimana para siswa merasa jenuh dan bosan dengan metode tersebut, dengan menunjukkan sikap acuh, membuat keributan, bermain, tertidur di kelas dan mengobrol dengan teman sebelahny yang dapat mengganggu proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi di atas, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk menyerupai kebutuhan para peserta didik di kelas VIII. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi bagi siswa dapat mengatasi rasa bosan dan jenuhnya para siswa, meningkatkan kualitas hasil belajar para murid dan proses belajar menjadi lebih menarik, jelas dan interaktif. Dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang rumit.

2. Analisis Materi

Pada tahapan ini berdasarkan hasil observasi, peneliti melakukan pemahaman ibadah haji dan umroh kepada peserta didik dengan menayangkan media pembelajaran berupa video animasi. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran berupa mengamati gambar yang disajikan tata cara pelaksanaan manasik haji dan umroh, menyimak hasil pengamatan gambar, membaca materi tentang ketentuan ibadah haji.

Sumber belajar yang telah disediakan di kelas VIII ini diantara lain: Buku Pedoman Guru Mapel Fiqih Kemenag RI 2014, Buku Pegangan Siswa Mapel Fiqih MTs Kemenag RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, serta ilustrasi penggambarannya yang diceritakan oleh guru pada pembahasan haji mengenai Sa'i yang merupakan bagian dari rukun haji dengan cara berlari-lari kecil dari bukit shafa ke bukit marwah sebanyak 7 kali. Sesuai dengan penjelasan materi haji dan umroh guru menceritakan kisah asal mula ibadah haji merupakan perintah dari Allah SWT kepada Nabi Ibrahim A.S.

3. Analisis Karakter Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara, peserta didik memiliki semangat dan motivasi belajar yang berbeda dalam pembelajaran fiqih. Pendidik merasa kesulitan menghadapi peserta didik yang memiliki semangat dan motivasi belajar yang sangat rendah. Seperti, tidak fokus saat materi disampaikan, dan asik dengan hal lain saat sedang pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada peserta didik dalam pembelajaran fiqih dengan gaya belajar yang aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan.

B. Fase Desain

Pada fase ini, peneliti memulai perancangan media dengan menyesuaikan hasil analisis yang telah peneliti lakukan. Peneliti memulai memilih media pembelajaran yang sekiranya cocok, menyenangkan dan mudah dimengerti. Setelah dianalisis dan diteliti, lalu peneliti menyimpulkan perlunya media pembelajaran baru yaitu, berupa video animasi. Selanjutnya peneliti melakukan konsep penayangan video animasi, sebelum peneliti menayangkan video pembelajaran berbasis animasi peneliti terlebih dahulu mengulang materi yang diajarkan pada pertemuan sebelumnya, yaitu dengan pengertian sedekah, hukum dan syarat sedekah, manfaat sedekah, ketentuan hibah, macam-macam hibah dan lain sebagainya.

Pada tahapan berikutnya peneliti membuat instrumen-instrumen validasi yang kemudian akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Ahli media menilai

validasi dari aspek berupa tampilan video, penulisan/rancangan dan terlaksananya media pembelajaran. Sedangkan ahli materi menilai validasi dari segi bahasa, konsep pemahaman video dan tujuan media pembelajaran.

1. Nama Produk

Video Animasi adalah video pembelajaran edukasi yang dapat membantu meningkatkan minat belajar anak-anak mengenal tata cara ibadah haji pada materi fiqih. Video ini didesain dengan gambar kartun animasi yang unik sesuai tema pembahasan mengenai tata cara ibadah haji.

2. Spesifikasi produk

Video animasi berdurasi 4 menit 7 detik, di dalam tayangan video animasi tersebut terdapat backsound islami dan berbagai gambar dan karakter yang menarik. Sehingga dengan adanya backsound Islami video lebih berkesan dan para murid yang menyimak tidak merasa bosan. Video animasi ini menjelaskan dari awal hingga akhir dan akan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan menyesuaikan perkembangan penelitian dan penerapan dalam pembelajaran.

Video animasi terdiri dari salam pembuka, kemudian membahas tatacara ibadah haji, antara lain:

- a) Ihram
- b) Wukuf di Arafah
- c) Thawaf Ifadah
- d) Tahalul
- e) Tertib

3. Desain Video Animasi

Dalam mendesain video animasi peneliti menggunakan software Bernama Adobe Illustrator.

Gambar 4.1. Software Adobe Illustrator



4. Desain Durasi Video Animasi

Video animasi dibuat dengan durasi 4 menit 7 detik. Adapun materi-materi yang dihadirkan diubah kedalam video animasi dari mulai rukun haji yang pertama sampai akhir.

Video animasi dibuat dengan menyesuaikan ketertarikan para siswa atau siswi dimana dalam video animasi ini memanfaatkan video yang menarik dan sesuai dengan minat dari peserta didik. Tujuannya tentu untuk mendongkrak motivasi belajar, menghilangkan rasa jenuh dan penyampaian materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemutaran video animasi dipilih sebagai media sebagai penunjang metode pembelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Al-Itqon.

C. Fase Pengembangan dan Implementasi Pengembangan

Pada fase ini dilakukan pengembangan dari rancangan desain yang telah dibuat sebelumnya. Selanjutnya masuk tahap pengembangan yang bertujuan untuk merealisasikan tahapan sebelumnya menjadi sebuah produk berupa media dan selanjutnya akan diteliti oleh para ahli. Validasi penelitian ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

Aspek yang dinilai oleh ahli media yaitu tampilan dan desain video, aspek aksesibilitas, dan keterlaksanaannya produk. Sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah aspek kurikulum dalam pembelajaran, aspek penyajian gambar, aspek penggunaan bahasa, dan evaluasi. Hasil dari para ahli tersebut menjadi dasar perbaikan atau revisi media.

1. Aspek Materi yang dikembangkan

Peneliti mendesai materi pembelajaran dengan mengidentifikasi dan menyusun materi secara rinci materi-materi pokok yang akan dipelajari oleh para peserta didik. Sumber yang digunakan materi–materi pokok yaitu berasal dari buku pelajaran fiqih kelas VIII dan beberapa penjelasan lengkap mengenai materi ibadah haji berasal dari internet. Karena keterbatasannya penjelasan mengenai materi fiqih tentang ibadah haji dibuku pelajaran maka peneliti mencari sumber lain selain buku, yaitu internet. Peneliti mengacu pada pengembangan contoh praktik pelaksanaan tatacara haji dari *ihram* sampai *thawaf ifadah*. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi haji dengan menggunakan video animasi mulai terlihat perkembangannya dibandingkan

hanya dengan pengertian saja. Pada contoh tentang cara berthawaf yaitu dengan mengelilingi Ka'bah sebanyak 7 kali searah berlawanan jarum jam dengan posisi Ka'bah disebelah kiri kita disertai suara dan audio.

Pengembangan yang dilakukan untuk mengukur pemahaman materi yaitu melakukan evaluasi, dimana peserta didik dapat mengetahui tingkat keberhasilan mengenai materi yang dipelajari. Selain menggunakan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik, peneliti memberikan soal berupa pretest dan posttest kepada siswa yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda sebagai alat ukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi fiqih tatacara ibadah haji yang dikembangkan setelah video animasi di tampilkan.

2. Pengembangan Media

Media yang digunakan yaitu berupa video animasi, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan terdapat penjelasan yang mudah dipahami, memiliki animasi bergerak dan warna yang menarik.

3. Hasil Penilaian Pengembangan Media oleh Validator Ahli Media dan Ahli Materi

Tabel 4.1 Validator Ahli Media Pembelajaran

| No. | Nama | Profesi | Keterangan |
|-----|-------------------|--|-------------|
| 1. | Siti Rozinah M.Si | Dosen Media Pembelajaran dan kepala perpustakaan Universitas Nahdlatul Ulama | Ahli Media |
| 2. | Arif Rahman M.Pd | Dosen Fakultas Ilmu Agama Islam prodi PAI Universitas Nahdlatul Ulama | Ahli Materi |

a) Validasi Ahli

Validasi yang digunakan oleh ahli dilakukan untuk mengetahui uji kelayakan video animasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran fiqih di Mts Al-Itqon. Validasi dilakukan oleh ahli media yang bernama Ibu Siti Rozinah M.Si. Seorang Dosen Media Pembelajaran dan Kepala Perpustakaan di Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia dan oleh Ahli Materi pembelajaran bernama Bapak Arif Rahman M.Pd. Seorang Dosen Fakultas Agama Islam Prodi PAI yang saat ini sebagai dosen aktif di Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.

Penilaian dilakukan dengan menggunakan berupa *skala likert* kemudian dilakukan analisis data.

1) Validasi Ahli Media

Nama Ahli Media : Siti Rozinah M.Si

Table 4.1 Angket Validasi Ahli Media

| No. | Kriteria Penilaian | Skor |
|--------------------------------|--|------|
| a. Aspek Tampilan | | |
| 1. | Tampilan Gambar Video Animasi dan desain menarik | 3 |
| 2. | Komponen (desain, font penulisan, warna, ukuran) yang terdapat pada media sudah sesuai | 4 |
| 3. | Pembelajaran fiqih tentang ibadah haji tersampaikan dengan jelas | 4 |
| 4. | Ketepatan paparan pada buku panduan | 5 |
| b. Aspek Kebahasaan | | |
| 5. | Struktur yang digunakan jelas | 4 |
| 6. | Video animasi menarik dan mudah dipahami | 5 |
| 7. | Tingkat bahasa yang digunakan mudah dimengerti | 5 |
| c. Aspek Keterlaksanaan | | |
| 8. | Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran | 5 |

| | | |
|----------------------------|--|------------|
| 9. | Penggunaan media melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif | 3 |
| 10. | Menambah peserta didik untuk belajar fiqih tentang haji | 4 |
| Jumlah skor yang diperoleh | | 37 |
| Rata-rata nilai | | 3,7 |

Berdasarkan table hasil penilaian dari validator ahli media pembelajaran, penilaian yang diperoleh adalah 3,7 dengan kategori “Baik”. Ahli media menilai, media sudah cukup layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hanya ada sedikit revisi untuk komponen-komponennya. Yaitu penomoran urutan-urutan pelaksanaan rukun haji dalam video. Dan telah peneliti perbaiki sesuai arahan dan saran validator.

2) Validasi Ahli Materi

Nama Ahli Materi : Arif Rahman M.Pd.

Table 4.2 Angket Validasi Ahli Materi

| No. | Kriteria Penilaian | Skor |
|----------------------------------|--------------------|------|
| a. Aspek Penyajian Materi | | |

| | | |
|-----------------------------------|---|------------|
| 1. | Kesesuaian media dengan materi yang diajarkan | 5 |
| 2. | Kesesuaian materi dengan karakter peserta didik | 5 |
| 3. | Pembelajaran tatacara haji tersampaikan dengan jelas | 5 |
| 4. | Ketepatan paparan konten pada video animasi | 5 |
| b. Aspek Kebahasaan | | |
| 5. | Struktur kalimat yang digunakan jelas | 5 |
| 6. | Video pembelajaran animasi menarik dan mudah dipahami | 5 |
| 7. | Tingkat bahasa yang mudah digunakan dan dipahami | 5 |
| c. Aspek Keterlaksanaan | | |
| 8. | Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran | 5 |
| 9. | Penggunaan media melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif | 4 |
| 10. | Menambah semangat peserta didik untuk belajar | 4 |
| Jumlah skor yang diperoleh | | 48 |
| Rata-rata nilai | | 4,8 |

Berdasarkan table hasil penilaian dari validator ahli media pembelajaran memberikan penilaian yang diperoleh adalah 4, 8 dengan kategori “Sangat Baik”. Ahli media memberikan kritik dan saran, secara umum materi video ini sudah sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan. Hanya bagian penutup ada yang kurang tepat dari kalimat “*wallahul muwaffiq ila aqwamith thariq*”.

b) Evaluasi

Pada tahapan terakhir peneliti melakukan evaluasi kepada para peserta didik berupa soal pilihan ganda yang berisi 15 butir seputar ibadah haji. Kemudian peneliti menganalisis hasil dari pembelajaran peserta didik dan memberikan penilaian terhadap penguasaan materi yang telah dibahas.

c) Validasi Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah Al-Itqon

Tabel 4.3 Angket Penilaian evaluasi Peserta didik

| No. | Nama Peserta Didik | Nilai |
|------------|---------------------------|--------------|
| 1. | Zahra Annisa | 80 |
| 2. | Isna Nurjannah | 80 |
| 3. | Mashfiatunnisa | 70 |
| 4. | Aulia Azzahra | 80 |
| 5. | Tsamrotul Mufidah | 100 |
| 6. | Wilda Aprilia | 80 |

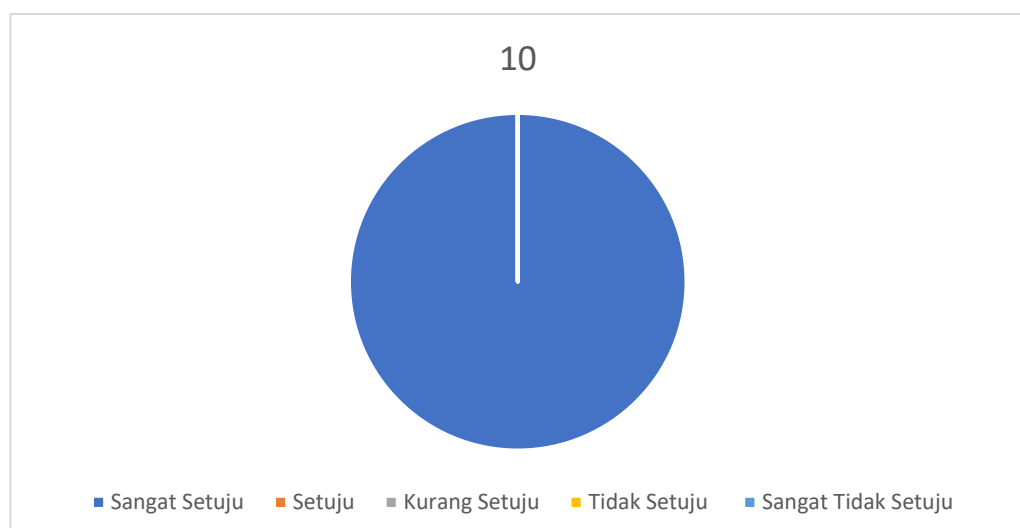
| | | |
|-----|------------------|----|
| 7. | Aina Fauzi | 70 |
| 8. | Ika Mulaikha | 70 |
| 9. | Andalusian Ahdar | 80 |
| 10. | Raisah Abdullah | 80 |

Setelah melakukan evaluasi, peneliti kemudian menilai soal-soal yang telah diisi oleh peserta didik. Hasil penilaian tersebut cukup memuaskan dengan rata-rata nilai 80, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Setelah melakukan evaluasi kepada peserta didik, tahap uji selanjutnya pengisian angket terhadap peserta didik. Maka selanjutnya peneliti perolehan hasil presentase pada setiap butir pertanyaan yang diajukan mengenai media pembelajaran video animasi. Kemudian hasil tersebut dihitung dengan menggunakan skala likert.

1) Butir Pernyataan I

Tampilan gambar cover dan desain video animasi menarik secara keseluruhan

Gambar 4.4 Diagram Prosentase Pernyataan I

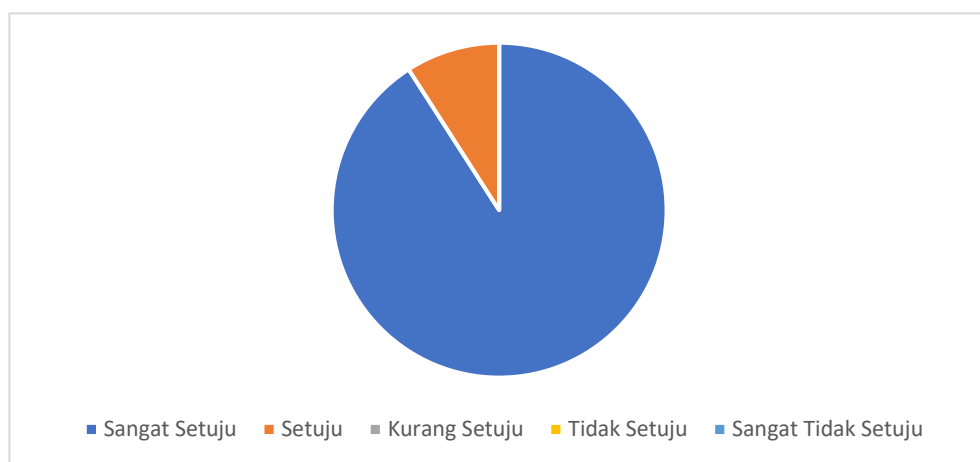


Berdasarkan diagram di atas, hasil responden terhadap 10 siswa. Siswa yang menjawab skor 5 (sangat setuju) berjumlah 10 orang. Artinya presentase respon peserta didik tersebut menunjukkan bahwa 100% sangat setuju.

2) Butir Pernyataan II

Video Animasi mudah dipahami

Gambar 4.5 Diagram Prosentase Pernyataan II

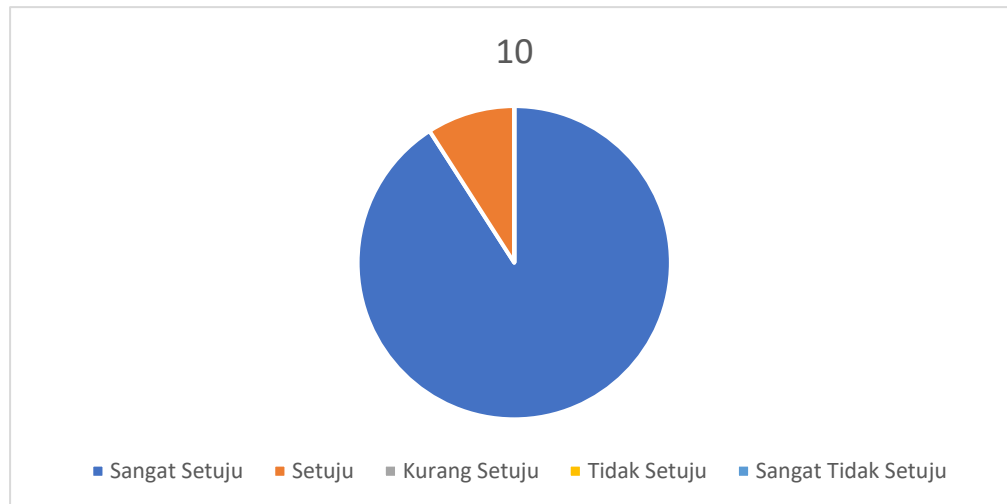


Berdasarkan diagram di atas, hasil responden dan wawancara terhadap 10 siswa. Siswa yang menjawab skor 5 (sangat setuju) berjumlah 9 orang dan yang menjawab skor 4 (setuju) berjumlah 1 orang. Artinya, presentase respon peserta didik tersebut menunjukkan bahwa 90% sangat setuju dan 10% setuju.

3) Butir Pernyataan III

Materi Fiqih pada video animasi mudah dipahami

Gambar 4.6 Diagram Prosentase Pernyataan III

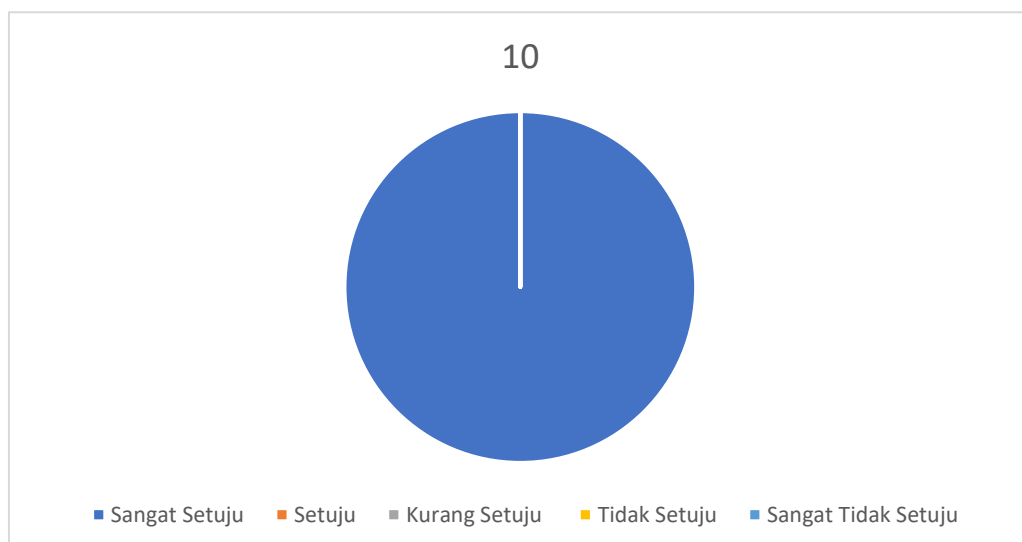


Berdasarkan diagram di atas, hasil responden dan wawancara terhadap 10 siswa. Siswa yang menjawab dan memberikan skor 5 (sangat setuju) berjumlah 9 orang dan skor 4 (setuju) berjumlah 1 orang. Artinya, persentase respon peserta didik tersebut menunjukkan bahwa 90% sangat setuju dan 10% setuju.

4) Butir Pernyataan IV

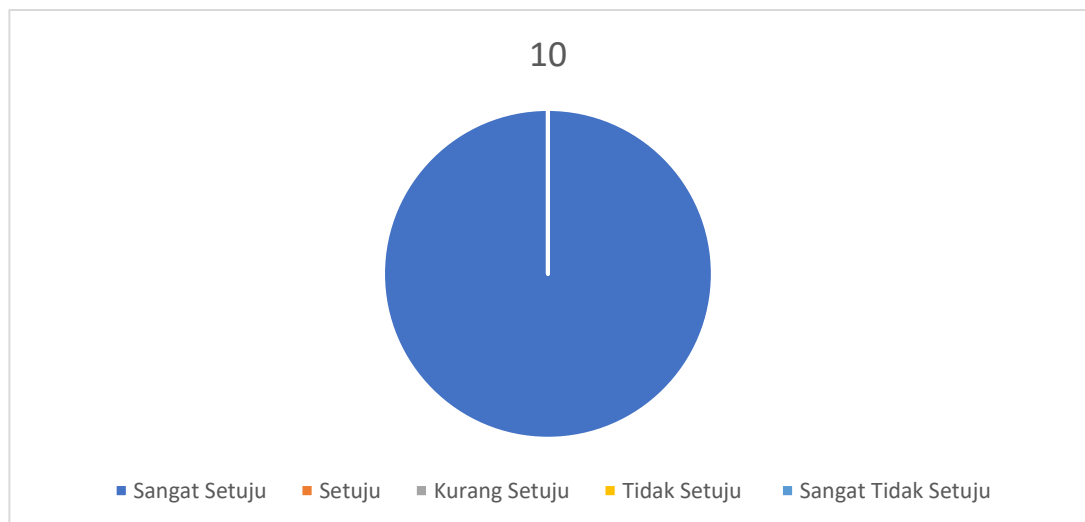
Video animasi dapat ditonton kapanpun

Gambar 4.7 Diagram Prosentase Pernyataan IV



Berdasarkan diagram di atas, hasil responden dari 10 siswa. Siswa yang menjawab skor 5 (sangat setuju) berjumlah 10 orang. Artinya, presentase respon peserta didik tersebut menunjukkan bahwa 100% sangat setuju.

5) Butir Pernyataan V

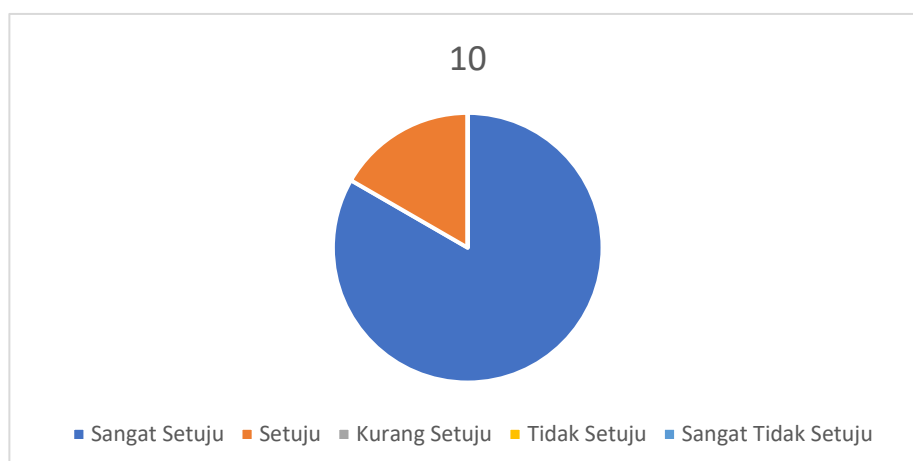


Berdasarkan diagram di atas, hasil responden terhadap 10 siswa. Siswa yang menjawab skor 5 (sangat setuju) berjumlah 10 orang. Artinya, presentase respon peserta didik tersebut menunjukkan bahwa 100% sangat setuju.

6) Butir Pernyataan VI

Penggunaan media melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif

Gambar 4.9 Diagram Prosentase Pernyataan

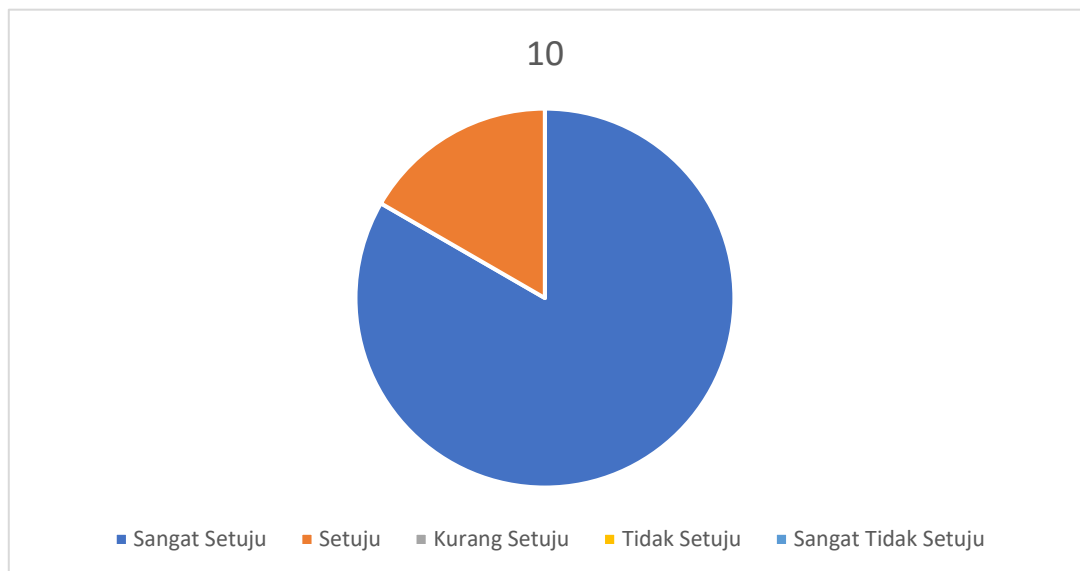


Berdasarkan diagram di atas, hasil responden terhadap 10 siswa. Siswa yang menjawab skor 5 berjumlah 10 orang dan skor 4 berjumlah 1 orang yang artinya presentase respon peserta didik tersebut menunjukkan bahwa 90% sangat setuju dan 10% setuju.

7) Butir Pernyataan VII

Menambah semangat pada peserta didik dalam pembelajaran fiqih

Gambar 4.10 Diagram Prosentase Pernyataan

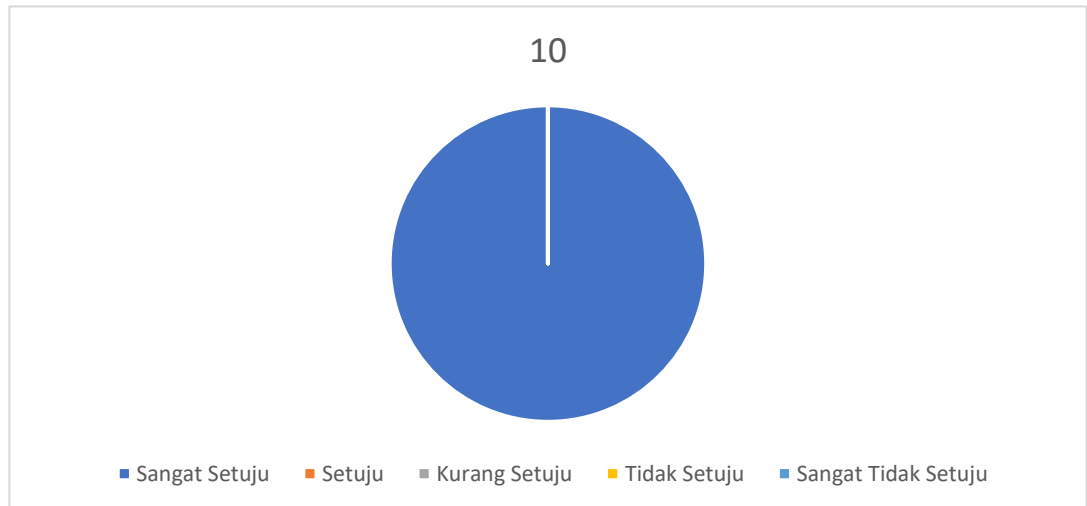


Berdasarkan diagram di atas, hasil responden terhadap 10 siswa. Siswa yang menjawab skor 5 berjumlah 8 orang dan skor 4 berjumlah 2 orang. Yang artinya, presentase respon peserta didik tersebut menunjukkan bahwa 80% sangat setuju dan 20% setuju.

8) Butir Pernyataan VIII

Proses pembelajaran menyenangkan

Gambar 4.11 Diagram Prosentase Pernyataan

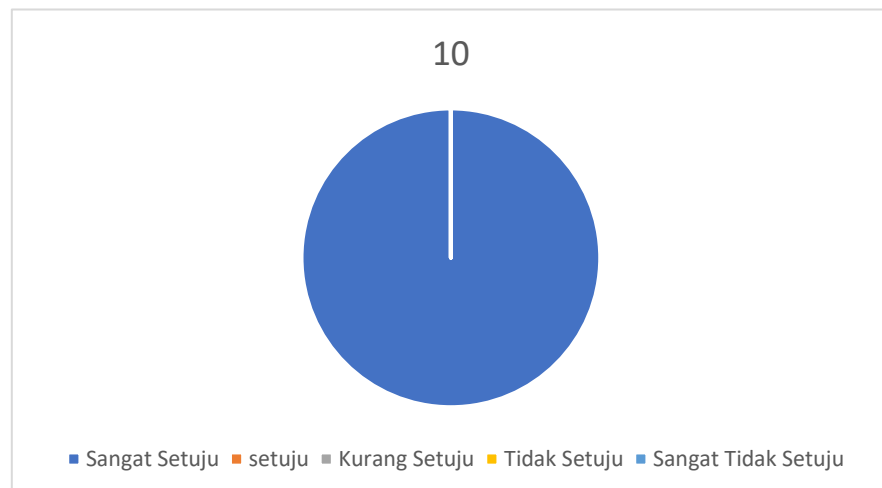


Berdasarkan diagram di atas, hasil responden siswa menjawab skor 5 berjumlah 10 orang. Yang artinya, presentase respon peserta didik tersebut menunjukkan bahwa 100% sangat setuju.

9) Butir Pernyataan IX

Video animasi bisa diterapkan sebagai media pembelajaran dikelas

Gambar 4.12 Diagram Prosentase Pernyataan

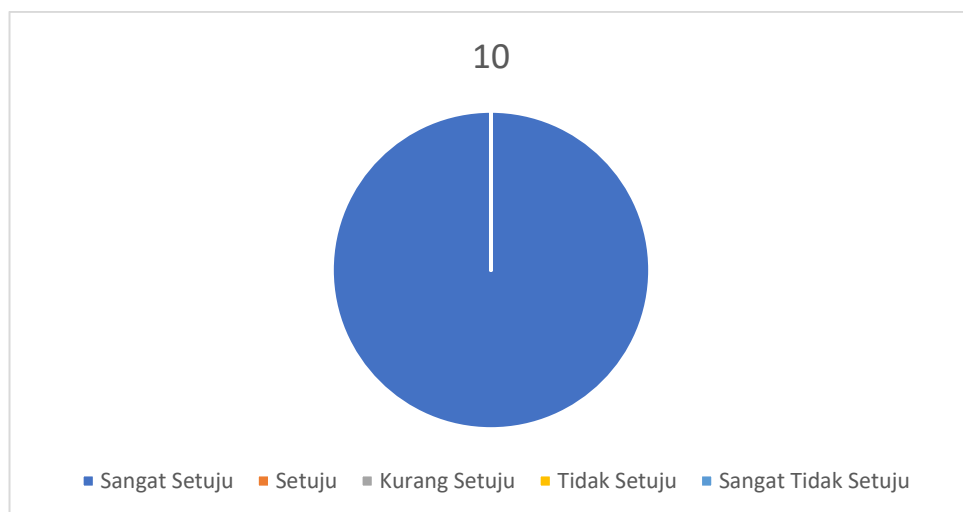


Berdasarkan pada diagram di atas, hasil responden siswa menjawab skor 5 berjumlah 10 orang. Yang artinya, presentase respon peserta didik tersebut menunjukkan bahwa 100% sangat setuju.

10) Butir Pernyataan X

Peserta didik termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran video animasi.

Gambar 4.13 Diagram Prosentase Pernyataan



Berdasarkan diagram di atas, hasil responden siswa menjawab skor 5 berjumlah 10 orang. Yang artinya, presentase respon peserta didik tersebut menunjukkan bahwa 100% Sangat setuju.

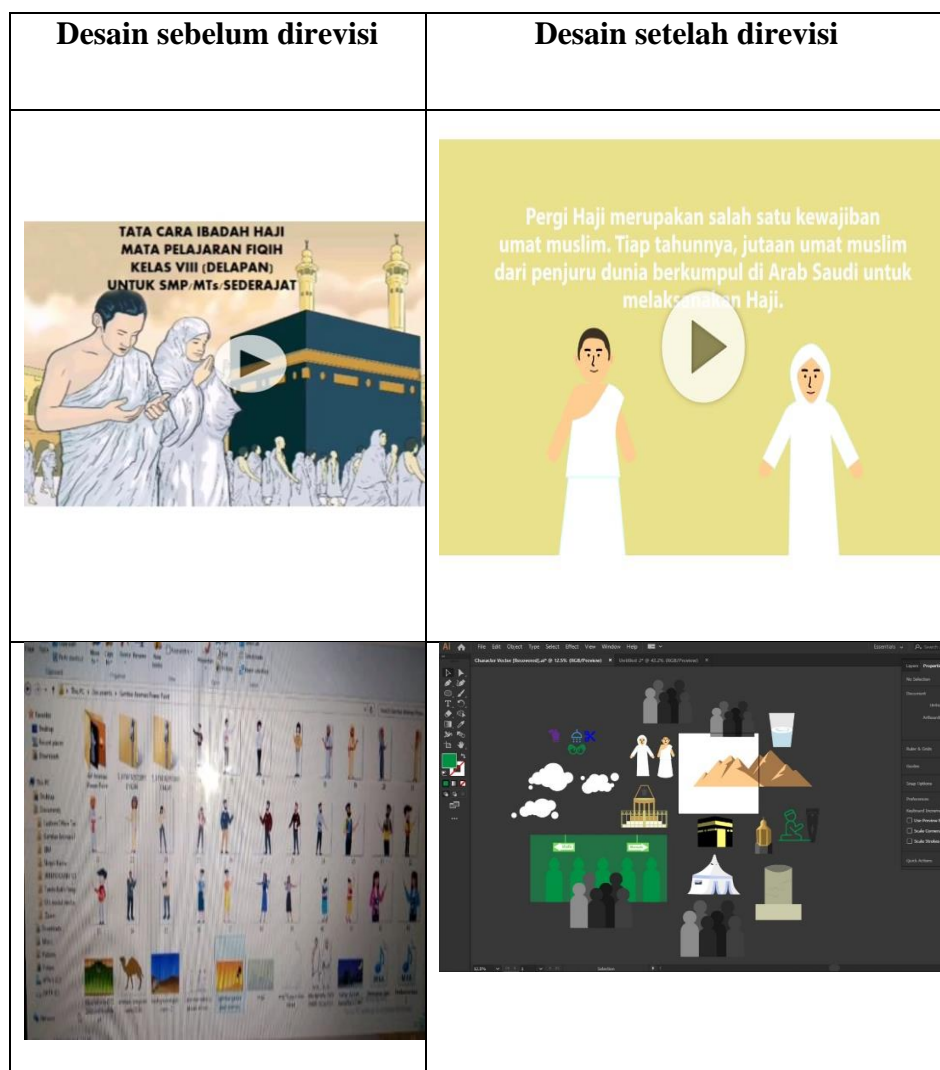
4. Evaluasi Media Video Animasi

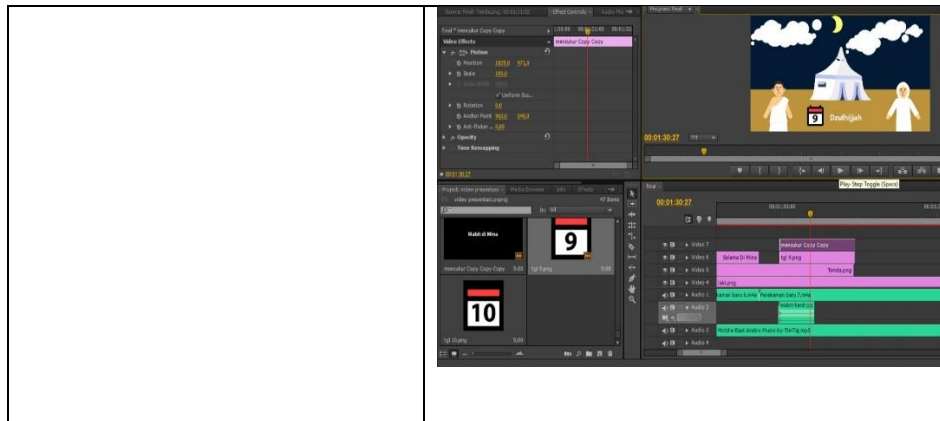
- a) **Produk sebelum dan sesudah menyesuaikan saran dari para Ahli Media dan Ahli Materi**

Pada sebelumnya dan sesudah menyesuaikan kritik dan saran dari para ahli media dan ahli materi, ada beberapa yang harus direvisi pada video animasi dengan penggunaan gambar yang menarik sehingga layak untuk digunakan.

Berikut adalah desain revisi sebelum dan sesudah:

Gambar 4.14 Desain Sebelum dan Sesudah direvisi





b) Kelebihan dan kekurangan produk

1) Kelebihan Produk

Didesain video animasi yang cukup menarik ini dapat menarik minat belajar peserta didik di Madrasah Tsanawiyah Al-Itqon dalam pembelajaran fiqih. caranya yaitu dengan cara memutar video melalui alat bantu pembelajaran berupa proyektor dan salon sehingga menjadi lebih mudah dimengerti dan pembelajaran jadi menyenangkan. Video ini dapat menunjang keberhasilan terhadap materi ibadah haji. Selain menambah minat belajar peserta didik, video ini sangat membantu guru jika ada kesulitan terkait penjelasan tatacara ibadah haji.

2) Kekurangan Produk

Pembuatan video animasi ini tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu, untuk membuat videonya membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berikut kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan yang telah peneliti lakukan, yaitu:

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi diawali dengan melakukan proses analisis peserta didik di Madrasah Tsanawiyah Al-Itqon Duri Kosambi Jakarta Barat yang mulai jenuh dengan proses belajar dengan metode ceramah . kemudian peneliti mulai merancang media pembelajaran berupa video animasi, setelah ditayangkannya media pembelajaran berupa video animasi para peserta didik menjadi antusias dan bersemangat dalam belajar fiqih.
2. Video animasi sebagai suatu sarana atau alat yang digunakan oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan video animasi memperoleh nilai melalui validasi ahli media sebesar 3,8 dengan kategori “Baik”. Hasil dari angket penilaian guru mata pelajaran Fiqih Madrasah Tsanawiyah Al-Itqon mendapatkan kategori “Baik” dengan rata-rata penilaian sebesar 3,7 dan hasil dari uji coba kepada 10 peserta didik di Madrasah Tsanawiyah Al-Itqon mendapatkan presentase sebesar 90,2% dengan kategori “Sangat Baik” sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi layak digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat saran, antara lain:

1. Kepada Peneliti

Perlu disempurnakan lagi agar media pembelajaran berbasis video animasi terlihat lebih menarik dan tidak terlihat membosankan.

2. Kepada Pendidik

Diharapkan media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran fiqih agar tidak membosankan dan menyenangkan, serta menambah wawasan pendidik bahwasannya menggunakan video animasi sebagai pembelajaran yang menarik dan disukai siswa.

3. Kepada Peserta Didik

Diharapkan dapat menambah motivasi belajar dan mempermudah peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi dan Badarudin (2011) *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Azhar Arsyad (1997) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto .D (2013) *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Furoidah (2009) *Animasi Sebagai Media Pembelajaran*. Surabaya: Mentari Pustaka
- Hannafin dan Peck (1988) *The Desain Developmet and Education of Intructional Software*. New York: MC. Millan publ.co
- Harjanto (1997) *Perencanaan Pengajaran. Cetakan Pertama*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Hilyatun Nadawiyah (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android*
- Imroatun Khoirunnisa (2019) *Pengembangan Kreatifitas Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Penggunaan Media Pembelajaran di SMA 1 Sidoarjo*.
- Kemp dan Dayton (1985) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Latuheru John D. (1988) *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- M. Khalilullah (2003) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo
- Miarso (1989) *Definisi Teknologi Pendidikan*. Depok: Prenada Media Grup

- Mohd Majid (2005) *Kaedah Pengkajian Pendidikan*. Kuala Lumpur: Malaysia
Musyfiqon (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi
Pustaka Publisher
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1992) *Media Pembelajaran*. Bandung: CV
Sinar Baru
- Rosjid (2011) *Hukum Fikih Islam*. Bandung: Algesindo
- Rudi Susilana dan Cepi Riana (2008) *Media Pembelajaran*. Bandung: CV
Wacana Prima
- Rudi Susilana dan Cepi Riana (2008) *Media Pembelajaran*. Bandung: CV
Wacana Prima
- Rudi Susilana dan Cepi Riana (2008) *Media Pembelajaran*. Bandung: CV
Wacana Prima
- Rudi Susilana dan Cepi Riana (2008) *Media Pembelajaran*. Bandung: CV
Wacana Prima.
- Samad Umarella (2010) *Tradisi Yelim dan Sanamang Pada Masyarakat Islam
Maluku*. Ambon
- Siti Markamah (2007) *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: CV Sinar
Baru
- Siti Musyarofah (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video
Animasi Bermuatan Ayat-Ayat Al-Quran Dengan Output Youtube*
- Sugiyono (2011) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:
Alfabeta

Sugiyono (2012) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:

Alfabeta

Sugiyono (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung

: Alfabeta

Tegeh Made (2014) *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003

Wina Sanjaya (2008) *Perencanaan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:

Kencana

LAMPIRAN

Lampiran. 1 Surat Keterangan Penelitian

| | | |
|--|---|--|
|  | UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA FAKULTAS AGAMA ISLAM | <small>Kampus Menteng, Jl. Taman Amir Hamzah No. 5 Jakarta 10220 Kampus Parung, Jl. Parung Hijau Pondok Udik Bogor 16310 Kampus Kebaya, Jl. Kebaya Raya Masjid Al-Uchuwah No. 23-26 Jakarta 11520 Tel. 021 397 6501 Fax. 021 315 6864 Email: sekretariat@unusia.ac.id www.unusia.ac.id</small> |
| Nomor | : 215/DK.FAI/100.03.00/X/2021 | |
| Lampiran | : - | |
| Perihal | : Permohonan Izin Penelitian | |
| | | |
| Kepada Yth. Kepala Sekolah MTs Al-Itqon Jakarta Barat di tempat | | |
| | | |
| <i>Assalamu 'alaikum Wr. Wb.</i> | | |
| Salam silaturahmi teriring doa semoga Bapak/Ibu selalu dalam lindungan Allah SWT dan senantiasa sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. | | |
| Dengan ini kami menerangkan bahwa mahasiswa berikut: | | |
| Nama | : Karini Sofiani | |
| NIM | : 16130041 | |
| Prodi | : Pendidikan Agama Islam | |
| Bermaksud melakukan penelitian skripsi di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin. Besar harapan kami Bapak/Ibu dapat memberikan izin pelaksanaan penelitian agar mahasiswa memperoleh data, keterangan dan bahan yang diperlukan terkait judul skripsi berikut: | | |
| “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Video Animasi” | | |
| Demikian surat permohonan ini dibuat, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya. | | |
| <i>Wallahul muwafiq ila aqwamith thariq</i> | | |
| <i>Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.</i> | | |
| Jakarta, 25 Oktober 2021 | | |
| Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta, | | |
|  Dede Setiawan, M.M.Pd. | | |
|  | | |

Lampiran. 2 Surat Permohonan Validasi Ahli Media

Hal : **Permohonan Validasi Ahli Media**

Lampiran : -

Kepada Yth,

Ibu Siti Rozinah M.S.i

Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam

Di Fakultas Agama Islam Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi dengan ini saya:

Nama : Karini Sofiani

NIM : 16.13.00.41

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqh Berbasis Video Animasi

Dengan hormat mohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian yang saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) Kisi-kisi Instrumen (2) Instrumen Penelitian Tugas Akhir Skripsi.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian ibu saya ucapkan terima kasih.

Jakarta, 13 oktober 2021
Mahasiswa

Karini Sofiani
NIM: 16.13.00.41

Lampiran. 3 Angket Validator Ahli Media

Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Video Animasi

Mata Pelajaran : Fiqih Kelas VIII

Peneliti : Karini Sofiani

Nama Ahli Media : Siti Rozinah M.S.i

A. Petunjuk Penelitian:

1. Angket ini diisi oleh dosen Ahli Media
2. Angket ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran
3. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda checkdis (V) pada kolom komentar skor yang telah disediakan
4. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 5= Sangat Tepat
 - 4= Tepat
 - 3= Cukup
 - 2= Sangat Kurang Tepat
5. Komentar atau saran ditulis pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan

B. Instrumen Penelitian

| No | Kriteria Penilaian | Skor | | | | |
|--------------------------|--|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| a. Aspek Tampilan | | | | | | |
| 1 | Tampilan Gambar Video Animasi dan desain menarik | | | V | | |
| 2 | Komponen (desain, font penulisan, warna, ukuran) yang terdapat pada media sudah sesuai | | | | V | |
| 3 | Pembelajaran Fiqih tentang ibadah Haji dan Umroh tersampaikan dengan jelas | | | | V | |
| 4 | Ketepatan paparan materi pada buku | | | | | V |



| | | | | | |
|--------------------------------|---|--|---|---|---|
| 5 | panduan | | | | |
| b. Aspek Kebahasaan | | | | | |
| 5 | Struktur yang digunakan jelas | | | V | |
| 6 | Video Animasi menarik dan mudah dipahami | | | | V |
| 7 | Tingkat bahasa yang mudah digunakan dan mudah dipahami | | | | V |
| c. Aspek Keterlaksanaan | | | | | |
| 8 | Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran | | | | V |
| 9 | Penggunaan media melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif | | V | | |
| 10 | Menambah peserta didik untuk belajar Fiqih tentang Haji Umroh | | | V | |

A. Komentar dan Saran

.....

B. Kesimpulan

- Media pembelajaran video animasi pada materi pembelajaran fiqih
 Layak digunakan tanpa revisi
 Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak digunakan

Pembelajaran

Jakarta, 2021
 Ahli Media



Lampiran. 4 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi

Hal : **Permohonan Validasi Ahli Materi**

Lampiran : -

Kepada Yth,

Bpk. Arif Rahman, MPd

Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam

Di Fakultas Agama Islam Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi,

dengan inisaya: Nama : Karini Sofiani

NIM : 16.13.00.41

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Video Animasi

Dengan hormat, saya memohon bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian yang saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) Kisi-kisi Instrumen (2) Instrumen Penelitian Tugas Akhir Skripsi.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian bapak saya ucapkan terima kasih.

Jakarta, 13 oktober
2021 Mahasiswa

Karini Sofiani
NIM:
16.13.00.41

Lampiran. 5 Angket Validator Ahli Materi

Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Video Animasi
 Mata Pelajaran : Fiqih kelas VIII
 Peneliti : Karini Sofiani (16.13.00.41)
 Nama Ahli Materi : Arif Rahman M.Pd

A. Petunjuk Penilaian:

1. Angket ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
2. Angket ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran
3. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda checklist (V) pada kolom skor yang telah disediakan
4. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
 5= Sangat Tepat
 4= Tepat
 3= Cukup
 2= Kurang Tepat
 1= Sangat Kurang Tepat
5. Komentar atau saran ditulis pada kolom komentar dan saran yang telah disediakan.

B. Instrumen Penilaian

| No. | Kriteria Penilaian | skor | | | | |
|----------------------------------|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| a. Aspek Penyajian Materi | | | | | | |
| 1. | Kesesuaian media dengan materi yang diajarkan | | | | | ✓ |
| 2. | Kesesuaian materi dengan karakter peserta didik | | | | | ✓ |
| 3. | Pembelajaran tatacara haji tersampaikan dengan jelas | | | | | ✓ |
| 4. | Ketepatan paparan konten pada video animasi | | | | | ✓ |
| b. Aspek kebahasaan | | | | | | |
| 5. | Struktur kalimat yang digunakan jelas | | | | | ✓ |
| 6. | Video pembelajaran animasi menarik dan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| 7. | Tingkat bahasa yang mudah digunakan dan dipahami | | | | | ✓ |
| c. Aspek Keterlaksanaan | | | | | | |
| 8. | Media yang dikembangkan dapat | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|----------------------------|--|--|--|--|---|--|
| | digunakan sebagai alternatif pembelajaran | | | | | |
| 9. | Penggunaan media melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif | | | | ✓ | |
| 10. | Menambah semangat peserta didik untuk belajar | | | | ✓ | |
| Jumlah skor yang diperoleh | | | | | | |
| Rata-rata nilai | | | | | | |

C. Komentor dan Saran

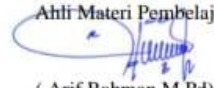
secara umum video ini sudah sesuai dengan materi yang akan diajarkan, hanya bagian penutup ada yang kurang tepat dari kalimat *wallahul muwaffiq ila Agwamith Tharieg* dan perlu perbaikan.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran video animasi pada materi pembelajaran fiqih

- () Layak digunakan tanpa revisi
 (✓) Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

Jakarta, 08 Nopember 2021
 Ahli Materi Pembelajaran


 (Arif Rahman M.Pd)

Lampiran. 6 Lembar Soal Evaluasi Siswa

SOAL MATA PELAJARAN FIKIH KELAS 8 SEMESTER GENAP

- A. Pilihlah jawaban yang benar pada huruf a, b, c atau d!
- Haji menurut bahasa artinya?
 - Berkunjung
 - Pergi ke mekkah
 - Menyegaja
 - Beribadah di tanah suci
 - Yang dimaksud mampu melaksanakan haji, antara lain...
 - Mempunyai banyak harta benda
 - Memiliki kendaraan
 - Memiliki ongkos pergi ke mekkah
 - Aman dalam perjalanan
 - Batas tempat untuk memulai melaksanakan ihram haji disebut?
 - Miqat
 - Miqat makani
 - Miqat zamani
 - Tahallul
 - Orang yang datang dari indonesia, miqad nya adalah...
 - Yalamlam
 - Juhfah
 - mekkah
 - Madinah
 - Sa'i dilakukan sebanyak.....
 - 3 kali
 - 6 kali
 - 7 kali
 - 8 kali
 - Tahallul ialah menggunting rambut paling sedikit...
 - 3 helai
 - 4 helai
 - 5 helai
 6. Helai
 - Yang termasuk wajib umroh adalah....
 - Tawaf
 - Tahallul
 - Sa'i
 - Meninggalkan larangan selama ihram
 - Wukuf di padang arafah dilaksanakan pada tanggal...
 - 7 dzulhijjah
 - 9 dzulhijjah
 - 8 dzulhijjah
 - 10 dzulhijjah
 - Tawaf ifadah termasuk....
 - Wajib haji
 - Rukun haji
 - Syarat haji
 - Sunnah haji

Lampiran. 7 Desain Video Animas

10. Bermalam di muzdalifah termasuk...

- a. wajib haji
- b. rukun haji
- c. Syarat haji
- d. Sunnah haji

11. perhatikan berberapa ketentuan berikut!

- (1) Ihram
- (2) Wukuf
- (3) Beragama islam
- (4) Baligh (dewasa)
- (5) Tawaf
- (6) Merdeka (bukan budak)
- (7) Sa'i
- (8) Berakal sehat

Dari berberapa ketentuan tersebut, yang mana termasuk syarat sah wajib haji adalah?.....

- a. (1),(2),(3) dan (4)
- b. (2),(4),(6) dan (8)
- c. (1),(4),(6) dan (7)
- d. (2),(3),(5) dan (7)

12. Berikut ini yang termasuk syarat sah haji adalah?

- a. Islam, baligh, mampu, tawaf dan tertib
- b. Islam, baligh, mampu, sehat, tertib
- c. Islam, berakal sehat, istithah, tertib, merdeka
- d. Islam, baligh, berakal sehat, merdeka

13. Sa'i termasuk salah satu dari rukun haji yang dalam pelaksanaannya dikerjakan setelah....

- a. Thawaf
- b. Wukuf
- c. Ihram
- d. Tahalul

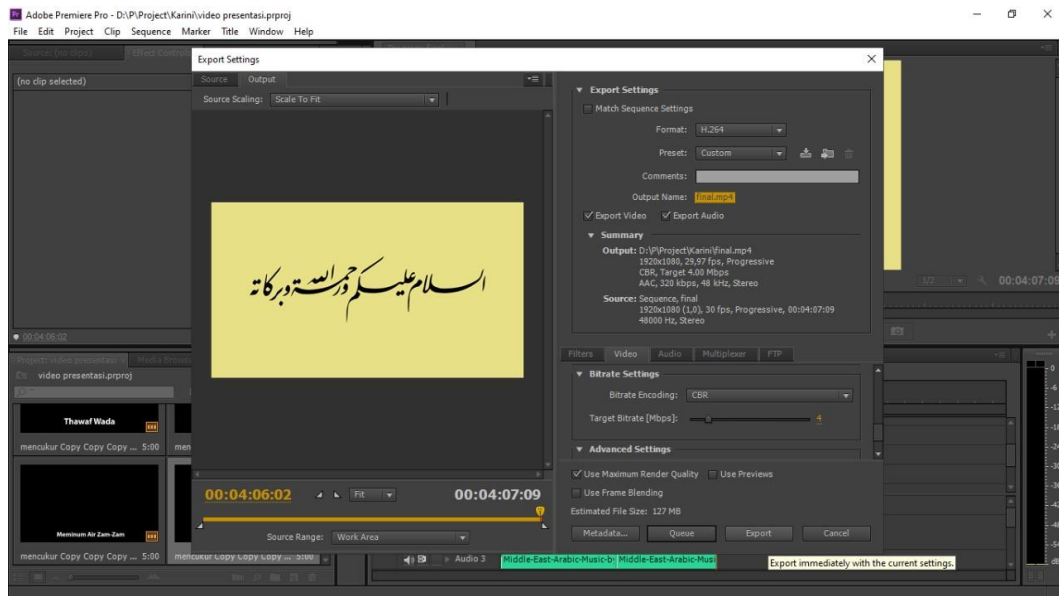
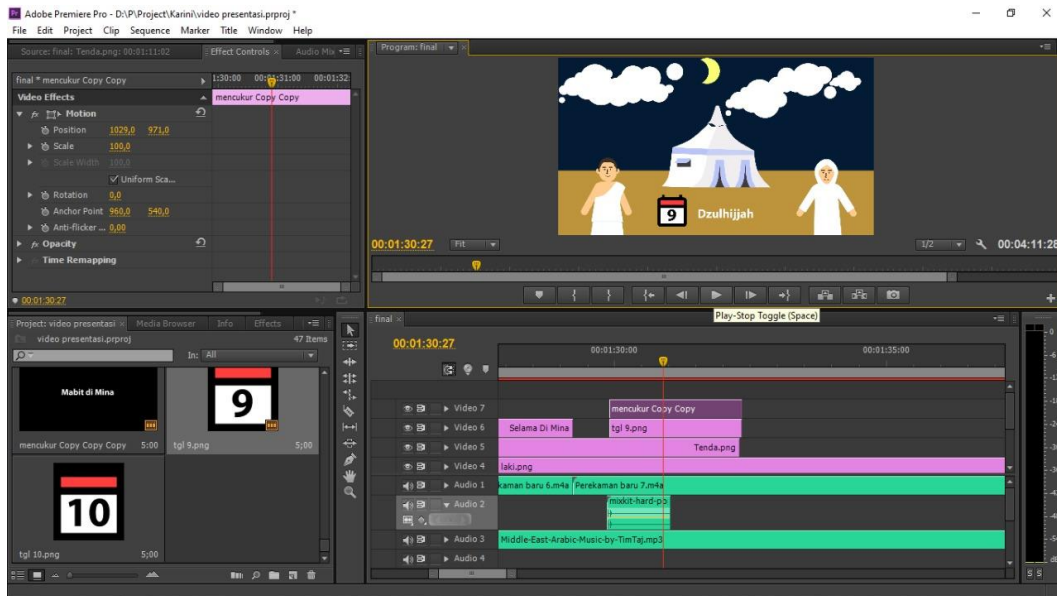
14. Tebusan yang dilakukan apabila melakukan pelanggaran dalam ibadah haji disebut?

- a. Denda
- b. Dam
- c. Sanksi
- d. Peringatan

15. Pelaksanaan haji dilakukan pada bulan....

- a. Zulqoidah
- b. Zulhijjah
- c. Sya'ban
- d. muharram

Lampiran. 7 Prosesi Pembuatan Video Animasi



Lampiran. 8 Prosesi Pelaksanaan Pembelajaran Fiqih Menggunakan Video Animasi





Biodata Mahasiswa



karini Sofiani adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari orang tua Bapak Sofian dan Ibu Mery Fatma. Sebagai anak ke 2 dari 3 bersaudara. Penulis lahir di Jakarta pada tanggal 02 maret 1998. Penulis menempuh Pendidikan di mulai dari SDN Tomang 05 Pagi (lulusan 2010) melanjutkan ke Pondok Pesantren SMP Nihayatul Amal Rawamerta Karawang (lulusan tahun 2013) dan Madrasah Aliyah Al-Itqon Cengkareng (lulusan 2016), hingga melanjutkan menempuh masa kuliah di jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta.

Dengan ketekunan serta motivasi untuk terus belajar. Penulis berhasil menyelesaikan tugas skripsi akhir ini. Semoga dengan penulisan ini dapat membantu serta memberikan kontribusi positif bagi dunia Pendidikan.

Akhir penulis mengucapkan rasa syukur dan terselesaikannya skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Video Animasi”