

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA
MATERI ŞALAT 'IDAYN KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH**



**ENCANG SARIP HIDAYAT
NIM: 231003005**

**Tesis ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan untuk Mendapatkan Gelar Magister
dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam**

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA
MATERI ŠALAT 'IDAYN KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH**

ENCANG SARIP HIDAYAT

NIM: 231003005

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Tesis ini sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana Universitas
Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
untuk diujikan dalam ujian Tesis.

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hasan Basri, M.A


Dr. Nurbayani, M.Ag

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA
MATERI SALAT 'IDAYN KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH

ENCANG SARIP HIDAYAT

NIM: 231003005

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Tesis
Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Ar- Raniry
Banda Aceh.

Tanggal: 30 Juli 2025 M

05 Safar 1447 H

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Zulfatmi, M.Ag

Sekretaris,

Muhajir, M.Ag

Penguji,

Dr. Tarmizi Ninoersy, M.Ed

Penguji,

Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D

Penguji,

Dr. Hasan Basri, M.A

Penguji,

Dr. Nurbayani, M.Ag

Banda Aceh, 30 Juli 2025

Pascasarjana

Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh

Direktur

Prof. Eka Srimulyani, M.A., Ph.D.

NIP. 197702191998032001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Encang Sarip Hidayat
Tempat Tanggal Lahir : Tasikmalaya, 14 Agustus 1986
NIM : 231003005
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan dalam tesisi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banda Aceh, 20 Juni 2025

Saya yang menyatakan



Encang Sarip Hidayat

NIM: 231003005

PEDOMAN TRANSLITERASI BAHASA ARAB

Untuk memudahkan dalam penulisan tesis, ada beberapa aturan yang menjadi pegangan peneliti di mana peneliti menggunakan transliterasi dengan mengikuti format yang berlaku pada Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, sebagaimana tercantum dalam buku panduan penulisan tesis dan disertasi tahun 2019. Transliterasi berguna untuk mengalihkan huruf, bukan bunyi, sehingga yang ditulis dalam huruf latin dapat diketahui bentuk asalnya dalam tulisan Arab. Dengan demikian diharapkan kerancuan makna dapat terhindarkan, fonem konsonan bahasa Arab di dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, di dalam tulisan transliterasi sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dengan tanda, dan sebagian dengan huruf dan tanda, sebagaimana berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	Th	Te dan Ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	H	Ha (dengan titik di bawahnya)
خ	Kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De

ذ	Zal	DH	De dan Ha
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	SY	Es dan Ye
ص	Sad	Ş	Es (dengan titik di bawahnya)
ض	Dad	Ḍ	De (dengan titik di bawahnya)
ط	Ta'	Ṭ	Te (dengan titik di bawahnya)
ظ	Za'	Ẓ	Zet (dengan titik di bawahnya)
ع	'Ain	'-	Koma terbalik di atasnya
غ	Ghain	GH	Ge dan Ha
ف	Fa'	F̣	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We

هـ/ة	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

2. Konsonan yang dilambangkan dengan *W* dan *Y*

Wad'	وضع
'Iwad	عوض
Dalw	دلو
Yad	يد
ḥiyal	حيل
ṭahī	طهي

3. Mâd dilambangkan dengan *ā*, *ī*, dan *ū*. Contoh:

Ūlā	أولى
Ṣūrah	صورة
Dhū	ذو
Īmān	إيمان
Fī	في
Kitāb	كتاب
Siḥāb	سحاب

Jumān	جمان
-------	------

4. Diftong dilambangkan dengan **aw** dan **ay**. Contoh:

Awj	اوج
Nawn	نوم
Law	لو
Aysar	أيسر
Syaykh	شيخ
‘Aynay	عيني

5. Alif (ا) dan waw (و) ketika digunakan sebagai tanda baca tanpa fonetik yang bermakna tidak dilambangkan. Contoh:

Fa‘alū	فعلوا
Ulā’ika	ألك
Ūqiyah	أوقية

6. Penulisan *alif maqṣūrah* (ي) yang diawali dengan baris fatḥa (َ) ditulis dengan lambang â. Contoh:

Ḥattā	حتى
Maḍā	مضى
Kubrā	كبرى

Muṣṭafā	مصطفى
---------	-------

7. Penulisan *alif manqūṣah* (ي) yang diawali dengan baris kasrah (◌ِ) ditulis dengan î, bukan îy. Contoh:

Raḍī al-Dīn	رضي الدين
al-Miṣrī	المصري

8. Penulisan ʾ (tā' marbūṭah)

Bentuk penulisan ʾ (tā' marbūṭah) terdapat dalam tiga bentuk, yaitu:

- a. Apabila ʾ (tā' marbūṭah) terdapat dalam satu kata, dilambangkan dengan ʾ (hā'). Contoh:

Ṣalāh	صلاة
-------	------

- b. Apabila ʾ (tā' marbūṭah) terdapat dalam dua kata, yaitu sifat dan yang disifati (*sifat mauṣūf*), dilambangkan ʾ (hā'). Contoh:

al-Risālah al-Bahīyah	الرسالة البهية
-----------------------	----------------

- c. Apabila ʾ (tā' marbūṭah) ditulis sebagai *muḍāf* dan *muḍāf ilayh*, dilambangkan dengan “t”. Contoh:

Wizārat al-Tarbiyah	وزارة التربية
---------------------	---------------

9. Penulisan ء (hamzah)

Penulisan Hamzah terdapat dalam dua bentuk, yaitu:

- a. Apabila terdapat di awal kalimat ditulis dilambangkan dengan “a”. Contoh:

Asad	أسد
------	-----

- b. Apabila terdapat di tengah kata dilambangkan dengan “ , ”.

Contoh:

Mas’alah	مسألة
----------	-------

10. Penulisan ء (hamzah) *waṣal* dilambangkan dengan “a”. Contoh:

Riḥlat Ibn Jubayr	رحلة ابن جبير
al-Istidrāk	الإستدراك
Kutub Iqtanat’hā	كتب أقتنتها

11. Penulisan *syaddah* atau *tasydīd*

Penulisan *syaddah* bagi konsonan waw (و) dilambangkan dengan “ww” (dua huruf w). Adapun bagi konsonan yâ’ (ي) dilambangkan dengan “yy” (dua huruf y). Contoh:

Quwwah	قوة
‘Aduww	عدو
Syawwāl	شوال
Jaww	جو
al-Miṣriyyah	المصرية
Ayyām	أيام
Quṣayy	قصي

al-Kasysyāf	الكشاف
-------------	--------

12. Penulisan alif lâm (لا)

Penulisan لا dilambangkan dengan “al-” baik pada لا shamsiyyah maupun لا qamariyyah. Contoh:

al-kitāb al-thānī	الكتاب الثاني
al-ittiḥād	الإتحاد
al-aṣl	الأصل
al-āthār	الآثار
Abū al-Wafā'	ابو الوفاء
Maktabat al-Nahḍah al-Miṣriyyah	مكتبة النهضة المصرية
bi al-tamām Wa al-kamāl	بالتمام والكمال
Abū al-Layth al-Samarqandī	ابو الليث السمرقندي

Kecuali ketika huruf ل berjumpa dengan huruf ل di depannya, tanpa huruf alif (ا), maka ditulis “lil”. Contoh:

Lil-Syarbaynī	للشربيني
---------------	----------

13. Penggunaan “ ' ” untuk membedakan antara د (dal) dan ت (tā) yang beriringan dengan huruf ه (hā) dengan huruf ذ (dh) dan ث (th). Contoh:

Ad'ham	أدهم
Akramat'hā	أكرماتها

14. Tulisan Allāh dan beberapa kombinasinya

Allāh	الله
Billāh	بِالله
Lillāh	لله
Bismillāh	بِسْمِ الله



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, taufiq dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan penelitian tesis ini. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga, para sahabat dan semua umatnya karena beliau adalah yang mampu membawa umat manusia dari alam kebodohan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Tesis ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu tugas perkuliahan yang merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan program Magister Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul: **“PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA MATERI ŞALAT ‘IDAYN KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH”**. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan yang belum mampu penulis sempurnakan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis yang masih harus banyak belajar lagi dalam menuntut ilmu pengetahuan. Selain itu juga penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak mungkin terlaksana tanpa adanya bantuan maupun bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Eka Srimulyani, M.A., Ph.D., selaku Direktur Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Dr. Zulfatmi, M.Ag., ketua prodi Program Magister Pendidikan Agama Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

3. Dr. Hasan Basri, M.A., dosen pembimbing I dan Dr. Nurbayani, M.Ag., dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pemikirannya dalam memberikan nasehat-nasehat, arahan dan bimbingannya dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Seluruh dosen dan para staf Program Magister Pendidikan Agama Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Samsuar, S.Pd.I., M.Pd., Kepala MIN 1 Aceh Jaya serta dewan guru yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian sehingga terselesaikannya penulisan tesis ini.
6. Orang tua dan istri tercinta Farah Julia Nasution yang telah banyak memberikan semangat, dorongan serta pengorbanan baik secara materil maupun imateril serta doa terbaiknya, juga buat anak-anak tercinta M. Afnan Ghani El Syahid, M. Athar Khalifah El Syahid dan Muhammad Zafier Abrisam El Syahid yang telah sabar mendukung ayahandanya dalam menyelesaikan tugas belajar sehingga penulis dapat menyelesaikan jenjang pendidikan Magister ini.
7. Semua teman-teman penulis dimanapun berada baik yang di Program Magister Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan semangat dan membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Dalam penulisan tesis ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu segala masukan berupa saran dan bimbingannya yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan dan kesempurnaan tesis ini sangat penulis harapkan. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat dan tambahan ilmu kepada penulis dan pembaca sekalian. Amiin Ya Rabbal 'Alamiin.

Wassalamu 'alaikum. Wr. Wb

Banda Aceh, 20 Juni 2025
Penulis,

Encang Sarip Hidayat

ABSTRAK

Judul Tesis : Pengembangan Video Animasi Pada Materi Şalat '*Idayn* Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah
Nama Penulis/NIM : Encang Sarip Hidayat/231003005
Pembimbing I : Dr. Hasan Basri, M.A
Pembimbing II : Dr. Nurbayani, M.Ag
Kata Kunci : Pengembangan, Video Animasi, Şalat '*Idayn*.

Dalam kegiatan pembelajaran pendidik hendaknya memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang cocok dan memberikan daya tarik bagi peserta didik misalnya video animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan validitas, kepraktisan dan menganalisis efektivitas pengembangan media pembelajaran berupa video animasi pada materi şalat '*idayn* pelajaran fikih kelas IV Madrasah Ibtidaiyah yang menghasilkan produk berupa video animasi. Metode penelitian menggunakan model pengembangan *Alessi & Trollip* yang memiliki tiga tahapan yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), pengembangan (*development*). Model ini dianggap sesuai dengan penelitian dan pengembangan produk berbasis multimedia. Subjek penelitian ini adalah meliputi ahli materi dua orang, ahli media dua orang dan 23 orang peserta didik kelas IV-a MIN 1 Aceh Jaya. Analisis data penelitian ini pada aspek validitas dan kepraktisan menggunakan skala likert, bahwa media dikatakan layak apabila rata-rata penilaian minimal mendapatkan kriteria baik. Hasil penelitian pengembangan video animasi ini dinilai sangat layak dengan persentase 87% berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media; sangat praktis dengan persentase 97,93% berdasarkan hasil penilaian peserta didik; dan efektif berdasarkan uji efektifitas menggunakan analisis *N-Gain* dengan skor gain 0,58 termasuk kategori sedang berdasarkan $0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$. Maka penggunaan video animasi pada materi şalat '*idayn* efektif. Kesimpulannya video animasi pada materi şalat '*idayn* pelajaran fikih kelas IV Madrasah Ibtidaiyah layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

ملخص

عنوان الرسالة	: تطوير فيديو الرسوم المتحركة في مادة صلاة العيدين
الاسم/الرقم الجامعي	: إيتشاع شاريف الهداية/231003005
المشرف الأول	: الدكتور حسن البصري الماجستير
المشرف الثاني	: الدكتورة نور البياني الماجستير
الكلمات الرئيسية	: التطوير، فيديو الرسوم المتحركة، صلاة العيدين

ينبغي على المعلمين في الأنشطة التعليمية أن يستفيدوا من الوسائط التعليمية المعتمدة على التكنولوجيا الرقمية المناسبة والجذابة للتلاميذ مثل فيديوهات الرسوم المتحركة. وتهدف هذه الرسالة إلى تطوير الوسيلة التعليمية عبر فيديو الرسوم المتحركة في مادة صلاة العيدين من درس الفقه للصف الرابع بالمدرسة الابتدائية التي تبرز منها فيديو الرسوم المتحركة. وقد استخدم هذا البحث نموذج التطوير أليسي وتروليب الذي يتكون من ثلاث مراحل وهي التخطيط والتصميم والتطوير. ويعتبر هذا النموذج مناسباً للبحوث تطوير المنتجات القائمة على الوسائط المتعددة. وتدل نتائج هذا البحث إلى أن استخدام فيديو الرسوم المتحركة في التعليم يعد وسيلة فعالة حيث حصل الفيديو على نسبة صلاحية عالية بلغت 87%. بناءً على تقييم متخصص المحتوى متخصص الوسائط؛ وبنسبة عالية من العملية بلغت 97.93% وفقاً لتقييم المتعلمين كما أظهرت نتائج اختبار الفعالية من خلال تحليل N-Gain التي بلغت على درجة 0.58، وهي ينتمي إلى الفئة المتوسطة حسب المعيار $0.3 \leq N-Gain \leq 0.7$ وبالتالي أن استخدام فيديو الرسوم المتحركة في مادة صلاة العيدين يُعد فعالاً. وخلاصة من هذا البحث أن فيديو الرسوم المتحركة في مادة صلاة العيدين للصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الإسلامية يعد وسيلة تعليمية صالحة عملية وفعالة في العملية التعليمية كما يسهم هذا الفيديو في ترقية دافعية التعلم وفهم التلاميذ على المادة الموجهة.

ABSTRACT

Thesis Title : Development of Animated Video in *Şalat 'Idayn* Material for Class IV of *Madrasah Ibtidaiyah*
Name/Student No. : Encang Sarip Hidayat/231003005
Supervisor I : Dr. Hasan Basri, M.A
Supervisor II : Dr. Nurbayani, M.Ag
Keywords : Development, Animated Video, *Şalat 'Idayn*.

In learning activities, educators should utilize digital technology-based learning media that are suitable and attractive to students, such as animated video. This study aimed to describe the validity, practicality and to analyze the effectiveness of developing learning media in the form of animated video in *şalat 'idayn* material of fiqh lessons for class IV *Madrasah Ibtidaiyah* which produced a product in the form of animated video. The research method used was *Alessi & Trollip* development model which had three stages, namely planning, design, and development. This model was considered appropriate for research and development of multimedia-based products. The subjects of this study included two material experts, two media experts, and 23 students of class IV-a of MIN 1 Aceh Jaya. The data analysis of this study on the validity and practicality aspects used a Likert scale, which the media was said to be appropriate if the average assessment at least got good criteria. The results of animated video were considered very feasible with a percentage of 87% based on the results of assessments by material experts and media experts; very practical with a percentage of 97.93% based on student assessments; and effective based on effectiveness tests using N-Gain analysis with a gain score of 0.58, including the moderate category based on $0.3 \leq \text{N-Gain} \leq 0.7$. Hence, the use of animated video in *şalat 'idayn* material was effective. In conclusion, the animated video in *şalat 'idayn* material of fiqh lesson for class IV of *Madrasah Ibtidaiyah* was suitable, practical, and effective to use in learning.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	xiii
ABSTRAK	xv
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Kajian Pustaka.....	10
1.6 Kerangka Teori.....	13
1.7 Sistematika Pembahasan	17
BAB II PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI	19
2.1 Pengertian Pengembangan.....	19
2.2 Pengertian Video Animasi.....	20
2.2.1 Jenis-jenis Video Animasi.....	22
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Video Aniumasi	23
2.2.3 Tujuan Penggunaan Video Animasi	24
2.3 Aplikasi Video Animasi	25
2.3.1 Animaker.....	25
2.3.2 Adobe Animate From Audio	30
2.3.3 CapCut	34
2.4 Pembelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah	39
2.5 Materi Šalat <i>Idayn</i>	41
2.6 Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Fikih.....	50
2.7 Kerangka Berpikir.....	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	54
3.1 Jenis Penelitian	54
3.2 Prosedur Penelitian	56

3.3 Lokasi Penelitian.....	62
3.4 Instrumen Penelitian	63
3.5 Teknik Pengumpulan Data	65
3.6 Teknik Analisa Data.....	71
3.7 Jadwal Penelitian	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	76
4.1 Hasil Penelitian	76
4.2 Pembahasan.....	99
4.2.1 Pengembangan Video Animasi.....	99
4.2.2 Uji Validitas Media Video Animasi	102
4.2.3 Uji Kepraktisan Media Video Animasi	103
4.2.4 Uji Efektifitas Media Video Animasi	104
BAB V PENUTUP	108
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	116



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi angket untuk validasi ahli media	67
Tabel 3.2	Kisi-kisi angket untuk validasi ahli materi	68
Tabel 3.3	Kisi-kisi angket responden peserta didik	69
Tabel 3.4	Format pertanyaan skala likert	71
Tabel 3.5	Kriteria angket respon peserta didik	72
Tabel 3.6	Intrepretasi N-Gain	74
Tabel 4.1	Hasil validasi dua ahli materi	83
Tabel 4.2	Hasil validasi dua ahli media	86
Tabel 4.3	Hasil Validasi Uji Kepraktisan	94
Tabel 4.4	Perbandingan hasil pretest dan posttest	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan halaman utama animaker.....	26
Gambar 2.2 Tampilan halaman sigup animaker	27
Gambar 2.3 Tampilan untuk membuat animasi.....	27
Gambar 2.4 Pilihan jenis pekerjaan yang kita butuhkan pada animaker	28
Gambar 2.5 Tampilan lembar kerja.....	28
Gambar 2.6 Tampilan pemilihan background dan karakter	29
Gambar 2.7 Tampilan produk pembuatan video animasi.....	29
Gambar 2.8 Tampilan halaman website Adobe Animate from audio	31
Gambar 2.9 Tampilan membuat akun adobe animate from audio	32
Gambar 2.10 Tampilan lembar kerja membuat animasi.....	32
Gambar 2.11 Tampilan pemilihan caracter & background.....	33
Gambar 2.12 Tampilan perekaman suara animasi.....	33
Gambar 2.13 Tampilan proses penyimpanan hasil perekaman	34
Gambar 2.14 Tampilan halaman branda CapCut	36
Gambar 2.15 Tampilan lembar kerja edit video	37
Gambar 2.16 Tampilan import media file dari komputer.....	37
Gambar 2.17 Tampilan proses pengeditan video animasi	38
Gambar 2.18 Tampilan menyimpan hasil edit video.....	38
Gambar 2.19 Tampilan proses penyimpanan file ke komputer	39
Gambar 2.20 Diagram Kerangka berpikir.....	53
Gambar 3.1 Skema langkah model Alessi & Trollip.....	56
Gambar 3.2 Bagan alur pengembangan	62
Gambar 4.1 Tampilan aplikasi animaker.....	79
Gambar 4.2 Tampilan aplikasi adobe animate from audio.....	80
Gambar 4.3 Tampilan aplikasi CapCut Dekstop	81
Gambar 4.4 Tampilan pembuatan materi kedalam video	82
Gambar 4.5 Tampilan pembuatan bahan pendukung	82
Gambar 4.6 Tampilan penambahan audio dan video	83
Gambar 4.7 Tampilan penggabungan seluruh bahan	83

Gambar 4.8 Grafik hasil penilaian ahli materi dan media.....	90
Gambar 4.9 Tampilan animasi revisi 1	91
Gambar 4.10 Tampilan gambar animasi revisi 2	92
Gambar 4.11 Tampilan gambar animasi revisi 3	92
Gambar 4.12 Tampilan revisi tulisan huruf.....	93
Gambar 4.13 Tampilan revisi bacaan huruf hijaiyah	93
Gambar 4.14 Tampilan revisi karakter animasi.....	94



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Penilaian Validasi Instrumen	117
Lampiran 2	Kisi-kisi Angket Responden	119
Lampiran 3	Angket Validasi Ahli Materi I	120
Lampiran 4	Angket Validasi Ahli Materi II.....	122
Lampiran 5	Angket Validasi Ahli Media I.....	124
Lampiran 6	Angket Validasi Ahli Media II	126
Lampiran 7	Instrumen Angket Responden Peserta Didik	128
Lampiran 8	Data Hasil Angket Respon Peserta Didik	132
Lampiran 9	Kisi-kisi Pretest dan PostTest	133
Lampiran 10	Instrumen Soal PreTest dan PostTest.....	134
Lampiran 11	Rubrik Penilaian Test Hasil belajar.....	137
Lampiran 12	Daftar Hadir Peserta Didik	138
Lampiran 13	Silabus Mata Pelajaran fikih	139
Lampiran 14	RPP Pelajaran Fikih Materi Šalat ‘Idayn.....	153
Lampiran 15	Dokumentasi Penelitian	157
Lampiran 16	Surat Permohonan Izin Penelitian	159
Lampiran 17	Surat Keterangan Penelitian	160
Lampiran 18	Daftar Riwayat Hidup	161



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, karena melalui proses pendidikanlah transfer ilmu pengetahuan dapat diwujudkan dengan baik. Suatu negara bisa tumbuh dan berkembang dengan pesat jika didukung oleh kualitas pendidikan yang baik. Akan tetapi apabila kondisi pendidikan disuatu negara tidak berjalan dengan baik dan kondusif maka akan berpengaruh terhadap sebuah negara yang carut-marut.¹ Oleh karena itu setiap negara yang maju dan berkembang pasti akan didukung oleh pendidikannya yang berkualitas.

Dalam perjalanannya pendidikan perlu terus dilakukan perubahan dan pengembangan pada semua tingkatan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan dan mendukung pembangunan sumber daya manusia dimasa yang akan datang, yaitu pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menghadapi dan memecahkan berbagai permasalahan kehidupan yang mereka hadapi.²

Salah satu perkembangan yang dimaksud ialah perkembangan dibidang teknologi dan ilmu pengetahuan yang terus mengalami perubahan yang begitu pesat sehingga mengakibatkan terjadinya persaingan dalam kehidupan dimasyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan ini dapat dimanfaatkan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi dalam pembelajaran. Melalui perkembangan tersebut seorang guru dapat menggunakan berbagai media untuk menyampaikan ilmu

¹ As'ari Muhajir, *Ilmu Pendidikan Perspektif Kontekstual* (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2011), hlm. 17

² Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Konstekstual* (Jakarta: Pernada Media, 2014), hlm. 1

pengetahuan kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya akan mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi bermanfaat untuk dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.³

Pada Madrasah Ibtidaiyah misalnya yang merupakan lembaga pendidikan tingkat dasar yang biasanya harus ditempuh selama 6 tahun oleh setiap peserta didik. Dalam prosesnya kurikulum Madrasah Ibtidaiyah mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan dasar yang banyak bermuatan agama, salah satu diantaranya pelajaran Fikih. Agar proses pembelajaran berjalan dengan kondusif dan efektif, pelajaran fikih perlu diajarkan dengan berbagai metode dan menggunakan berbagai media seperti media cetak/buku, media audio visual, media gambar, media interaktif, media Realitas Virtual (VR), media online, media visual data dan lain-lain yang cocok sesuai kebutuhan peserta didik.

Selain media pembelajaran terdapat beberapa hal lain yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran peserta didik diantaranya faktor profesionalisme tenaga pendidik atau guru, sarana dan prasarana yang memadai, dan minat belajar peserta didik.⁴ Adapun faktor yang paling penting dalam proses pembelajaran yang merupakan inti dalam proses pembelajaran yaitu seorang tenaga pendidik, karena tenaga pendidik yang akan membawa arah daripada keberlangsungan proses pembelajaran.⁵ seorang tenaga pendidik atau guru yang berkualitas akan mampu bekerja dengan optimal apabila didukung dengan sarana prasarana yang memadai karena sarana dan prasarana merupakan salah satu

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm. 162

⁴ Suci Nopida, dkk, "Pengaruh Sarana Prasarana terhadap Kelancaran Proses Belajar Mengajar di MA Darul Ikhlas", Vol.2, *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2025, hlm. 18-19

⁵ Santoso dan Putri, "Pengaruh Sarana Prasarana terhadap Efektifitas Proses Pembelajaran di SDN 1 Maparah Ciamis Jawa Barat". *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3 (2). 2023, hlm. 98-108.

penunjang dalam pendidikan. Sarana Pendidikan adalah perlengkapan dan peralatan yang secara langsung dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran.⁶

Bagi tenaga pendidik penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkualitas. Sistem pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah seharusnya bisa beradaptasi dan berkembang seiring dengan perkembangan kemajuan zaman. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran di tingkat sekolah dasar sangatlah penting sebagai salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran yang diminati peserta didik.

Teknologi memiliki pengaruh yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada proses pembelajaran dan penyampaian materi di sekolah. Dalam era revolusi industri saat ini, perkembangan teknologi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi materi ajar maupun media yang digunakan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keterkaitan berbagai komponen dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terhadap perkembangan dunia pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, peserta didik melakukan proses belajar tidak melakukannya secara individu melainkan ada beberapa elemen yang terlibat didalamnya seperti adanya guru, media, strategi

⁶ Asiyah, "Pengaruh Sarana dan Prasarana Sekolah Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Murid SD Tindang Kecamatan Bontonmpo Selatan Kabupaten Gowa". *Tesis* (Univ. Muhammadiyah Makasar. 2025), hlm. 143

pembelajaran, kurikulum dan sumber belajar.⁷ Jadi kualitas pendidikan akan tercapai apabila semua komponen itu berperan sesuai dengan posisinya masing-masing.

Dalam perjalanannya guru seringkali menemukan kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, terutama dalam proses pembelajaran yang berkualitas yang selanjutnya berdampak langsung terhadap rendahnya mutu pendidikan karena tidak meratanya kualitas hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.⁸ Kondisi ini akan terus terjadi apalagi jika guru memiliki anggapan bahwa dirinya merupakan satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik sehingga mengabaikan peran media pembelajaran. Berbagai upaya bisa dilakukan guru dalam melakukan proses pembelajaran salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran secara tepat dan efektif agar dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.⁹

Peran guru sebagai pendidik memanglah sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh pendidik adalah menyediakan media pembelajaran yang tepat. Seiring dengan kemajuan dalam Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS), pelaksanaan pembelajaran kini tidak dapat hanya mengandalkan sumber bahan ajar dan media konvensional seperti sketsa, gambar, papan tulis, dan buku. Namun sebaliknya, pembelajaran perlu diperkaya dengan pemanfaatan media modern yang bersifat elektronik dan audio-visual, seperti komputer, laptop, dan handphone, serta memanfaatkan akses internet untuk mendukung proses belajar.

Agar dapat mewujudkan hal tersebut guru harus mampu mengelola proses pembelajaran yang memberikan stimulus kepada

⁷ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2013), hlm. 14

⁸ Andayani, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 178

⁹ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insani Press, 2009), hlm. 1-2

peserta didik agar peserta didik mau belajar karena pada dasarnya peserta didik merupakan subyek utama dalam proses pembelajaran.¹⁰

Sebagai seorang guru, memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, bervariasi, dan bermakna sangatlah penting. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran yang telah dirancang dapat berjalan sesuai harapan. Selama proses pembelajaran, guru dituntut untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif dan kreatif, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menyediakan sumber belajar yang salah satunya adalah media pembelajaran seperti video animasi.

Dari hasil analisa peneliti bersama dengan guru mata pelajaran fikih kelas 4 MIN 1 Aceh Jaya bahwa dari beberapa sub materi yang akan diajarkan terdapat salah satu sub materi yang perlu mendapat perhatian untuk dicarikan solusinya agar tujuan pembelajaran yang dilakukan peserta didik bisa tercapai yaitu pada materi shalat '*idayn*. Hal ini terlihat dari perolehan nilai hasil tes harian peserta didik masih sebagian besar memperoleh nilai dibawah KKM (70) dengan rata-rata nilai 64 sehingga tujuan pembelajaran bisa dikatakan belum tercapai. Penyebabnya dikarenakan saat pembelajaran berlangsung masih terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan saat guru sedang mengajar di kelas, mengobrol dengan teman atau asik memainkan peralatan belajarnya sendiri.

Selain itu terlihat bahwa pembelajaran Fikih di MIN 1 Aceh Jaya masih mendominasi penggunaan buku teks dan sangat jarang digunakannya media teknologi digital oleh guru-guru sehingga kondisi pembelajaran terkesan konvensional dan akan memberikan rasa yang jenuh terhadap peserta didik, sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal inilah salah satu penyebab hasil pembelajaran peserta didik masih

¹⁰ Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Delia Citra Utama, 2002), hlm. 21

dibawah KKM khususnya pada pelajaran fikih materi shalat *'idayn*. Sementara itu dari segi sarana prasarana di dalam kelas sebagaimana kondisi yang ada di MIN 1 Aceh Jaya sudah tersedianya fasilitas proyektor infocus sebagai sarana media pembelajaran berbasis teknologi digital terutama yang sudah terpasang di kelas 4 sampai dengan kelas 6 dalam setiap ruang kelas.

Kondisi diatas dapat menyebabkan kesulitan bagi peserta didik dalam memahami dan menguasai materi dalam pembelajaran fikih, untuk itu seorang guru sudah semestinya mampu untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik, dengan mempertimbangkan jenis media pembelajaran yang dapat mencakup kondisi peserta didik yang memiliki gaya belajar Visual, Auditori maupun kinestetik yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Pemilihan media yang tidak tepat dan kurang menarik dapat membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran fikih. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat materi pembelajaran fikih mudah difahami dan konkrit bagi peserta didik tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Adapun solusi dari permasalahan diatas menurut peneliti yaitu guru dapat memanfaatkan media sosial salah satunya youtube untuk mendapatkan video pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sebagai prangkat pembelajaran khususnya pada materi shalat *'idayn*, akan tetapi sebagaimana yang penulis amati video pembelajaran materi shalat *'idayn* yang terdapat dalam youtube masih dirasa kurang lengkap karena hanya menyampaikan materinya saja tanpa dilengkapi dengan praktek shalat *'idayn*, serta masih didominasi video yang berbentuk tampilan tulisan yang kurang menarik minat bagi peserta didik, sehingga peneliti memiliki ide untuk melakukan pengembangan media pembelajaran video animasi pembelajaran khususnya pada pelajaran fikih kelas IV materi shalat *'idayn*. Penelitian ini merupakan inovasi dengan mengembangkan media yang lebih *kontekstual* agar menjadikan motivasi dan daya tarik terhadap minat belajar peserta didik.

Video animasi ini memiliki beberapa kelebihan yang dapat dirasakan oleh peserta didik dalam pembelajaran seperti diantaranya dapat memberikan motivasi atau meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam belajar karena video animasi ini dilengkapi animasi guru dan gambar-gambar yang merupakan pendukung materi pembelajaran sehingga membuat peserta didik tidak merasa jenuh, serta video animasi ini dapat dilakukan atau dipelajari secara berulang-ulang dan cenderung mudah diakses dimana saja dan kapan saja.¹¹

Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran video animasi sebagai media dalam proses pembelajaran yang dapat dikembangkan menjadi lebih menarik. Media pembelajaran video animasi merupakan media pembelajaran berupa video yang menggunakan unsur gambar bergerak (animasi) yang kombinasikan dengan audio untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran video animasi dirancang untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran, mempermudah pemahaman materi dan meningkatkan minat belajar, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal. Melalui pengembangan ini diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran video animasi yang dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran fikih kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

Dalam pengembangan media animasi ini peneliti akan memanfaatkan aplikasi berbasis web maupun dekstop diantaranya aplikasi *animaker* berbasis web, *adobe animate from audio* berbasis web dan aplikasi *capcut* berbasis dekstop. Semua aplikasi ini penulis gunakan yang versi gratis sehingga memiliki keterbatasan dalam layanan penggunaan aplikasi yang tersedia. Hal ini juga yang dapat menjadi hambatan bagi peneliti dalam membuat video animasi yang memiliki kualitas lebih baik sebagai mana yang kita harapkan. Adapun alasan utama peneliti hanya menggunakan aplikasi versi

¹¹ Dea Mustika Siska Ismawati, "Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik," *Inovative* Vol. 1, no. 2 (2021), hlm. 6

gratis adalah tentu karena keterbatasan dana yang dimiliki oleh peneliti, sehingga peneliti berharap kedepan ada yang melakukan pengembangan video animasi dengan lebih baik lagi dengan menggunakan aplikasi yang lebih cocok lagi daripada yang peneliti hasilkan ini.

Penelitian ini menjadi penting karena dapat memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik pada materi shalat 'idayn, mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efektif terutama pada aspek praktik ibadah yang membutuhkan contoh visual yang tepat, memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan era digital. Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran berupa video animasi yang valid, praktis dan efektif serta memberikan alternatif inovatif bagi guru dalam mengajarkan materi fikih di Madrasah Ibtidaiyah.

Adapun yang menjadi pembeda dari penelitian yang sudah dilakukan oleh orang lain secara garis besarnya bahwa penelitian ini secara khusus mengembangkan video animasi untuk materi shalat 'idayn kepada peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah, jenis animasi yang digunakan masih menggunakan animasi 2D yang dihasilkan dari gabungan menggunakan 3 jenis aplikasi, sementara banyak penelitian lain yang serupa meneiliti pada materi lain dan kebanyakan hanya menggunakan khusus satu aplikasi atau *software* pembuat animasi.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan media pembelajaran video animasi dengan judul **“Pengembangan Video Animasi pada Materi Şalat ‘Idayn Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah”**. Yang akan dilakukan penelitian di MIN 1 Aceh Jaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas video animasi materi shalat '*idayn*' dalam pembelajaran fikih kelas IV Madrasah Ibtidaiyah?
2. Bagaimana kepraktisan video animasi materi shalat '*idayn*' dalam pembelajaran fikih kelas IV Madrasah Ibtidaiyah?
3. Sejauhmana efektivitas penggunaan video animasi materi shalat '*idayn*' dalam pembelajaran fikih kelas IV Madrasah Ibtidaiyah?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan validitas video animasi materi shalat '*idayn*' dalam pembelajaran fikih kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan video animasi materi shalat '*idayn*' dalam pembelajaran fikih kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.
3. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan video animasi materi shalat '*idayn*' dalam pembelajaran fikih kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dapat berguna sebagai referensi tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi shalat '*idayn*' yang valid, praktis dan efektif, di Madrasah Ibtidaiyah ataupun Sekolah Dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

1) Dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi pada materi shalat '*idayn*' di tingkat pendidikan dasar.

2) Menambah wawasan dengan menerapkan media animasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
 - 2) Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran fikih materi shalat *'idayn*.
 - 3) Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam pembelajaran materi shalat *'idayn*.
- c. Bagi Guru
- 1) Menambah pengetahuan guru tentang media pembelajaran video animasi.
 - 2) Dapat digunakan sebagai pilihan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.
 - 3) mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran fikih materi shalat *'idayn*.
- d. Bagi Madrasah
- 1) Bisa dijadikan alternatif bahan pembelajaran yang bervariasi yang bisa digunakan guru mengajar di dalam kelas khususnya materi shalat *'idayn*.
 - 2) Dapat dijadikan sebagai inspirasi atau motivasi pembelajaran pada mata pelajaran fikih sebagai pengetahuan agar kegiatan pembelajaran bisa lebih efektif.

1.5 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan cakupan dari review isi bahasan pustaka yang berkaitan dengan masalah penelitian yang berupa sajian hasil atau bahasan ringkas dari hasil temuan-temuan peneliti terdahulu yang relevan dengan masalah penelitian. Berikut ini disajikan merupakan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, yaitu:

- 1.5.1 Penelitian yang dilakukan oleh Restu Mastarifah yang berjudul “Pengembangan media video animasi menggunakan pawtoon pada materi haji dan umrah di kelas VIII Ponpes Tahfiz Al-Qur'an Al-Mumtaz Kota Solok”. Penelitian ini membahas tentang validitas media video animasi menggunakan pawtoon pada materi Haji dan Umrah di kelas

VIII. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation)*. Dalam penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi pawtoon. Adapun persamaannya mengembangkan media pembelajaran video animasi dan perbedaannya terdapat pada aplikasi yang digunakan penulis yaitu menggunakan *animaker, capcut* dan *adobe animate from audio*.¹²

- 1.5.2 Penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati yang berjudul “Pengembangan media video tutorial dalam materi praktek ibadah salat pada mata pelajaran fikih di MTsN 4 Bulukumba Kabupaten Bulukumba”. Penelitian ini membahas tentang pengembangan produk berupa video tutorial praktik ibadah. Penelitian ini juga menggunakan model pengembangan *4D (Define, Design, Develop dan Disseminate)*. Dalam penelitian ini dihasilkan media video tutorial untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran praktek ibadah salat. Adapun persamaannya mengembangkan media video pada pelajaran fikih akan tetapi perbedaannya terdapat pada yang dihasilkannya merupakan video tutorial dan untuk peserta didik jenjang MTs yang sekaligus menjadi pembeda jenjang pendidikan tempat penelitiannya serta produk yang dihasilkannya.¹³
- 1.5.3 Penelitian yang dilakukan oleh Indri Mahmudah dengan judul “Pengembangan media audio visual animaker terintegrasi pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas V SD/MI”.

¹² Restu Mastarifah, “Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Pawtoon Pada Materi Haji Dan Umrah Di Kelas VIII Ponpes Tahfidz Al-Qur’an Al-Mumtaz Kota Solok,” *Skripsi*, IAIN Batusangkar (2022),

¹³ Sukmawati, “Pengembangan Media Video Tutorial Dalam Materi Praktek Ibadah Sholat Pada Mata Pelajaran Fikih Di MTsN 4 Bulukumba,” *Tesis* (Makasar: UIN Alaudin makasar, 2020).

Penelitian ini membahas tentang bagaimana pengembangan media audio visual menggunakan animaker terintegrasi pada pelajaran matematika agar menghasilkan media pembelajaran yang layak. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Dalam penelitian ini dihasilkan produk audio visual materi bangun ruang yang memberikan pengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar peserta didik. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan website animaker sebagai sarana membuat produk pengembangan audio visualnya dan perbedaannya dalam penelitian ini produk yang dikembangkan materi matematika sedangkan penelitian saya pelajaran fikih materi salat sunnah idain.¹⁴

- 1.5.4 Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Habib Ridwan dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di MI Raudhatul Tholibin Kabupaten Tulungagung”. Penelitian ini membahas tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di MI Raudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Dalam penelitian ini dihasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash yang didesain dengan menggunakan software Adobe Flash CS 3 Profesional, Corel Draw dan Photoshop. Adapun persamaannya yaitu merupakan penelitian pengembangan dan perbedaannya adalah video pembelajaran yang dihasilkan

¹⁴ Indri Mahmudah, Pengembangan Media Audio Visual Animaker Terintegrasi Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V SD/MI, *Tesis*. (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023).

merupakan video interaktif sedangkan pada penelitian yang peneliti kembangkan merupakan video animasi.¹⁵

- 1.5.5 Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Nur Indah Sari dengan judul “Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI”. Penelitian ini membahas tentang pengembangan video animasi sebagai pembelajaran tematik yang dilakukan penelitiannya di SD Negeri 1 Sabah Balau dan MI Bani Saalim Bandar Lampung. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan *ADDIE*, yang menggunakan 5 langkah tahapan dalam penelitian yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil penelitian yang dikembangkan dari ahli media dan ahli materi memperoleh skor kategori sangat layak, dan respon peserta didik memperoleh kategori sangat menarik atau sangat layak. Adapun persamaan penelitian ini yaitu terletak pada produk yang dikembangkan sama-sama berupa video animasi dan perbedaannya terletak pada model pengembangan yang digunakan, materi dalam produk yang dikembangkan serta lokasi penelitian yang dilakukan.¹⁶

1.6 Kerangka Teori

1.6.1 Pengembangan Video Animasi

Pengembangan media pembelajaran merupakan serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud di sini adalah media yang digunakan dalam konteks pembelajaran, sehingga teori yang diterapkan adalah

¹⁵ Muhammad Habib Ridwan, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V Di MI Roudotut Tholibin Kabupaten Tulungagung", *Tesis*. (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2019).

¹⁶ Dwi Nur Indah Sari, "Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI, *Skripsi*, (Lampung: UIN Raden Intan, 2021)

teori pengembangan pembelajaran.¹⁷ Penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan seyogianya disesuaikan dengan materi ajar agar dapat digunakan secara proporsional. Saat ini, media pembelajaran telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dari awalnya yang berbasis pada interaksi manusia, kini media pembelajaran telah berevolusi menjadi bentuk yang lebih kompleks dan canggih dalam proses belajar mengajar. Semua perkembangan ini bertujuan untuk memajukan pendidikan di era sekarang.

Selain media pembelajaran, dalam proses belajar mengajar, guru juga dituntut untuk menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berfungsi sebagai acuan untuk merencanakan kegiatan yang akan dilaksanakan selama pembelajaran. Selain itu, alat penilaian juga diperlukan untuk mengukur sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran harus dilengkapi dengan RPP serta tes hasil belajar sebagai bagian penting dari proses pembelajaran.

1.6.2 Video Animasi

video animasi merupakan sekumpulan video yang mengandung gambar, audio, dan visual. Video ini dirancang untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan video animasi dalam konteks pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, sehingga hasil belajar mereka pun dapat meningkat. Dalam perkembangannya terdapat berbeda-beda jenis video animasi diantaranya: animasi tradisional, animasi 2D, animasi 3D, *Motion Grafik* dan *Stop Motion*.¹⁸

¹⁷ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*, ed. Iqbal Assyauqi, Cet. 1. (Serang: Laksita Indonesia, 2019), hlm. 69-70

¹⁸ Animasi Studio, “*Animasi: Pengertian, Sejarah Dan Jenis-Jenisnya*” (Yogyakarta: PT. JMC Indonesia, 2018), <https://animasistudio.com/jenis-jenis-animasi-dan-pengertiannya/>. Diakses Minggu, 02 Februari 2025 jam. 12.00 wib.

Kelebihan dari video animasi diantaranya memiliki tingkat efektifitas dan kecepatan dalam menyampaikan materi menjadi lebih tinggi, terdapat kesempatan untuk melakukan pengulangan pada bahasan tertentu, video dapat menyajikan proses dan kejadian dengan detail yang jelas dan nyata, kemampuan untuk mengubah konsep atau materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit, dapat digunakan berulang kali, dapat menambah pengalaman baru bagi peserta didik dan sangat relevan dengan kurikulum yang menekankan kegiatan belajar yang berorientasi pada siswa.¹⁹

Adapun kekurangan dari video animasi ini diantaranya memerlukan *software* khusus untuk mengoperasikannya, dibutuhkan kreatifitas dan keahlian dalam mendesign animasi agar dapat dipergunakan secara efektif, terkadang memerlukan akses internet dan perlu adanya biaya dalam menggunakan aplikasi membuat animasinya.²⁰

1.6.3 Aplikasi Video Animasi

Terdapat banyak sekali jenis aplikasi yang dirancang untuk bisa membuat video animasi dimulai dari yang berbayar sampai dengan yang bisa didapatkan dengan gratis, berikut ini beberapa jenis aplikasi pembuat animasi yang penulis kutip diantaranya, *pawtoon*, *wido*, *GoAnimate*, *FlipaClip*, *Animation Desk*, *Blender*, *Animaker*, *Adobe Animate From Audio*, *CapCut*, dan banyak lagi jenis aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat video animasi.²¹

¹⁹ Delila Khoiriyah Mashuri dan Budiyono, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V," *JPGSD 08*, no. No. 05 (2020): hlm. 2-3.

²⁰ Syamsuri Hasan dan Maman Rakhman Andriana Johari, "Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigren Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal Of Mechanical Engineering 1*, No. 1 (2014): hlm. 11.

²¹ Dirto, "*Aplikasi Untuk Membuat Animasi Pendukung Pembelajaran*" (Jakarta:Perpustakaan Nasional RI, 2021), <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/racad/148/aplikasi-untuk-membuat-animasi-pendukung-pembelajaran>.

1.6.4 Pembelajaran Fikih Di Madrasah Ibtidaiyah

Mata pelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang fikih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun Islam dan pembiasaannya dalam kehidupan sehari-hari, serta fikih muamalah yang menyangkut pengenalan dan pemahaman sederhana mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam. Secara substansial mata pelajaran Fikih memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya ataupun lingkungannya.²²

Pembelajaran fikih di Madrasah Ibtidaiyah memiliki tujuan untuk membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pelaksanaan hukum islam dengan baik yang menyangkut ibadah maupun muamalah sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari, agar dapat melaksanakan atau mengamalkan ketentuan hukum islam dengan baik dan benar sebagai perwujudan ketaatan kepada Allah SWT.

1.6.5 Salat '*Idayn*

Salat '*idayn* adalah salat sunah dua hari raya umat islam yang dilaksanakan setiap satu tahun sekali pada setiap hari raya. Hari Raya dalam agama Islam ada dua, yaitu: Hari Raya Idul Fitri yang dilaksanakan pada setiap tanggal 1 bulan Syawal dan Hari raya Idul Adha/Haji yang dilaksanakan pada setiap tanggal 10 bulan

²² Nurlianti dan Martina Napra Tilora, "Pelaksanaan Metode Pembelajaran Picture And Picture Oleh Guru Fikih Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Rasyid Simpang Tiga Sungai Luar Kecamatan Batang Tuaka," *Jurnal Mitra PGMI* Vol. 6, no. 1 (2020), hlm. 47.

Zulhijjah.²³ Kedua salat tersebut secara umum memiliki kesamaan dalam pelaksanaannya hanya memiliki sedikit perbedaan pada kegiatan kesunahannya saja diantaranya yaitu rangkaian shalat Idul Adha ini biasanya dilanjutkan dengan acara penyembelihan hewan kurban sementara idul fitri tidak. Kurban yang disembelih bisa berupa kambing, sapi, kerbau maupun unta. Penyembelihan hewan kurban ini dapat dilaksanakan selama empat hari yaitu tanggal 10 Dzulhijjah (hari raya Idul Adha) dan tanggal 11, 12, dan 13 Dzulhijjah (hari tasyrik).

1.6.6 Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Fikih

Sebagai seorang pendidik melakukan pengembangan media pembelajaran fikih sangatlah penting sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, pemahaman materi fikih dan minat belajar peserta didik. Guru harus mampu membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif supaya dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep pelajaran fikih yang kompleks, sehingga dapat memotivasi mereka untuk mau belajar agar hasil belajar dapat meningkat secara keseluruhan. Adapun beberapa poin penting terkait dengan pentingnya pengembangan media pembelajaran fikih, yaitu: Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar, untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dapat membantu guru dalam pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar peserta didik, serta dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Dengan menggunakan teknologi maka pembelajaran akan lebih menarik dan efektif sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih semangat lagi dalam mengikuti pembelajaran.

²³ dkk Teguh Prawiro, *Fiqih Kelas 4 MI*, cet. 1. (Jakarta: Yudhistira, 2015), hlm. 56

1.7 Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika penulisan tesis ini maka pada Bab I penulis akan memaparkan tentang pendahuluan penulisan tesis ini yang terdiri latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori dan sistematika pembahasan.

Pada Bab II penulis akan memaparkan tentang teori-teori apa yang berkenaan dengan dengan penelitian ini. Kemudian pada Bab III penulis akan menjelaskan tentang metodologi penelitian termasuk juga jenis dan lokasi penelitian, rancangan penelitian dan pengemabangan yang menggunakan model *Alessi & Trolip*, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data, serta jadwal penelitian. Sedangkan pada Bab IV penulis akan menjelaskan terkait dengan hasil dan pembahasan penelitian bahwa bagaimana proses dari penelitian dan pengembangan video animasi pada materi shalat 'idayn ini agar dapat menghasilkan sebuah media animasi yang valid, praktis dan efektif untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Dan pada Bab V yaitu Bab penutup penulis akan menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian ini dan saran. Dalam penyusunan tesis ini tentunya penulis berpedoman pada buku panduan karya tulis ilmiah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh tahun 2019/2020.