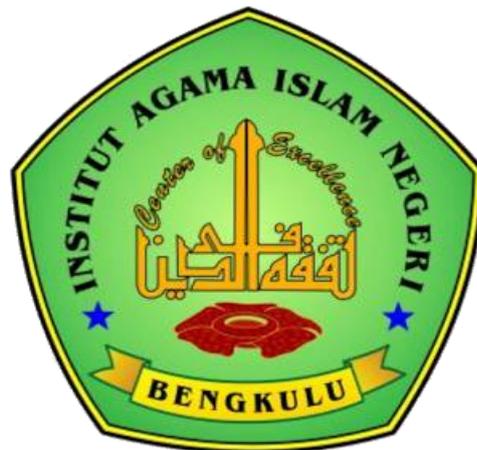


**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN FIQH BERBASIS APLIKASI
ANIMAKER PADA MATERI KHITAN DI MADRASAH
IBTIDAIYAH (MIN) 02 KABUPATEN SELUMA
PROVINSI BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah**



Oleh :

**HARIANSYAH
NIM.1711210200**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
2021**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa, Telp. (0736) 51276 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i Hariansyah
NIM : 1711210200

Kepada,
Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : Hariansyah
Nim : 1711210200
Judul Skripsi : Pembuatan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Aplikasi Animaker Pada Materi Khitan Di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu

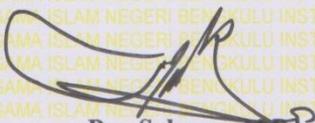
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

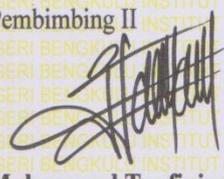
Wassalamua'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Bengkulu, Agustus 2021

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Sukarno, M.Pd
NIP. 196102052000031002


Muhammad Taufiqurrahman, M.Pd
NIP. 199401152018011003



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa, Telp. (0736) 51276 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Pembuatan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Aplikasi Animaker Pada Materi Khitan Di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu”** yang ditulis oleh Hariansyah, NIM: 1711210200, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari kamis, tanggal 19 Agustus 2021, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Tarbiyah Pendidikan Agama Islam (S.Pd).

Ketua
Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd.I
NIP. 1981072007101000

Sekretaris
Intan Utami, M.Pd
NIP. 199010082019032009

Penguji 1
Dr. Adisel, M.Pd
NIP. 197612292003121004

Penguji 2
Hengki Satrisno, M.Pd.I
NIP. 199001242015031005

Bengkulu, 26 Agustus 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 196903081996031005

MOTTO

*“Sabar bukan tentang berapa lama kau bisa menunggu.
Melainkan bagaimana perilakumu saat menunggu.”*

(Hariansyah)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.. dengan penuh rasa syukur atas segala bentuk karunia yang telah dianugerahkan oleh Allah.swt, Tuhan Semesta Alam yang telah menghadirkan kepada penulis kesehatan, kekuatan, kemudahan dalam menyelesaikan karya ini. Atas segala ridho dan rahmat Allah.swt pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir sebagai penutup perjuangan di bangku kuliah strata satu. Rasa syukur tak terhingga semoga ilmu yang didapat bisa bermanfaat bagi nusa, bangsa, agama, serta orang-orang terkasih yakni keluarga. Sholawat beriringkan salam penulis sampaikan kepada suri tauladan umat manusia dari berbagai penjuru dunia yakni Nabi Muhammad Sholallahu ‘alaihi wassalam yang menjadi panutan terbaik manusia di atas muka bumi ini, salam ya rasulullah.

Alhamdulillahirabbil’alamin akhirnya penulis persembahkan karya pertama dalam dunia pendidikan untuk strata satu ini kepada mereka yang telah mendedikasikan dirinya tanpa batas ruang dan waktu serta tak pernah berhenti menjadi motivasi, inspirasi, dan tenaga dorongan terkuat untuk selalu menjadi pribadi yang jauh lebih baik lagi. Serta tak henti memberi do’a terbaik atas keberhasilan dan kelancaran penyusunan karya ini. Terutama kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Insan Sunarya dan Ibu Iwis Wati. Terima kasih telah mendidik dan mengasahi sejak kecil hingga sekarang. Semua jasmu tak terbalaskan hanya seuntai doa yang akan selalu kukirimkan hingga hembusan akhir nyawa ini. Semoga kalian selalu bahagia di dunia dan akhirat.

2. Sanak family, serta orang-orang terkasih terima kasih atas do'a dan dukungan terbaiknya.
3. Saudaraku Yupiter Wiyata Mandala, Yokos Timor dan Muhammad Redo Illahi. Terima kasih atas segala doa dan dukungannya semoga kalian juga dimudahkan dalam urusan kuliah.
4. Sahabat karib A.Tsabat, Furqan Mariedo, Sunardi Juliwan, Fero Sifrianto , Roy Niko Pra Agung, Wasis Saputra, Hendri Alamsyah, Pajri Ramadan, Reza Guspianto, Rio Amrullah Mahyudin, Cukro Alamin, Edo, Sesen Mukri, Tasya, Ayu, Rani, Sintia, Kardila, Nova, Extori, Nexti, Trisna, Rama Susanti, Tiara Suci Damaiyanti, Koni, dan Sanak Family, serta terkasih Terimakasih atas do'a dan dukungan terbaiknya.
5. Dosen pembimbing yang telah membantu dan memberikan arahan serta dukungan dalam penyusunan karya ini. Terima kasih kepada Bapak Drs. Sukarno, M.Pd dan Bapak Muhammad Taufiqurrahman, M.Pd.
6. Seluruh Dosen dan Civitas Akademik IAIN Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Guru beserta staf di MIN 02 Seluma yang telah membantu selama proses penelitian, dan teman-teman seperjuangan mahasiswa PAI Angkatan 2017 yang selalu memberikan motivasi.
8. Almamaterku IAIN Bengkulu yang saya banggaka

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hariansyah
Nim : 1711210200
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pembuatan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Aplikasi Animaker Di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu”** adalah asli karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 26 Agustus 2021
Yang Menyatakan



Hariansyah
NIM. 1711210200

ABSTRAK

Kata Kunci: Pembuatan, Media pembelajaran *Animaker*, Fiqih Materi Khitan

Tujuan Penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* pada pelajaran Fiqih Materi Khitan di kelas V di sekolah MIN 02 Seluma berdasarkan penelitian ahli materi dan ahli media. Pembuatan media *Animaker* menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, *Analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Media telah divalidasi oleh dosen ahli dan diuji cobahkan kepada siswa kelas V Di MIN 02 Seluma. Kevalidan media pembelajaran *Animaker* dinilai berdasarkan uji kevalidan dilakukan oleh validator penelitian ini mendapatkan hasil bahwa hasil dari penilaian ahli materi sebesar 85% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media diperoleh sebesar 91% dengan kategori sangat layak dan penilaian dari siswa diperoleh 92% dengan kategori sangat layak, maka secara keseluruhan penilaian dari ahli materi, ahli media dan siswa terhadap pengembangan desain media pembelajaran berbasis *Animaker* dengan hasil masuk pada kategori sangat layak sehingga layak untuk dijadikan sebagai desain media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran Fiqih.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Animaker Dalam Mata Pembelajaran Fiqih Materi Khitan di MIN 02 Seluma”. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, karena perjuangan beliau kita dapat beranjak zaman jahiliyah ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan saat ini.

Sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul : “ **Pembuatan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Aplikasi Animaker Pada Materi Khitan Dimadrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu**”. Penyusunan Skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis mendapatkan masukan dan saran dari berbagai pihak untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis menyatakan rasa terima kasih kepada Bapak/Ibu :

1. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd Selaku Rektor (IAIN) Bengkulu, yang telah mengadakan fasilitas guna kelancaran mahasiswa dalam menuntut ilmu.
2. Dr. Zubaedi, M. Ag, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah banyak memberikan bantuan didalam perkuliahan dan telah menyediakan segala fasilitas yang menunjang proses perkuliahan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris.

3. Nurlaili, M.Pd.I. Selaku Ketua Jurusan Tarbiyah yang telah memfasilitasi dalam proses pembuatan skripsi.
4. Adi Saputra, M.Pd. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
5. Drs. Sukarno, M.Pd. Selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan, nasehat, pengarahan dan masukan yang berarti bagi penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Muhammad Taufiqurrahman, M.Pd. Selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan, nasehat, pengarahan dan masukan yang berarti bagi penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Dosen IAIN Bengkulu yang telah banyak membekali ilmu pengetahuan dan pengalaman, serta membimbing kami selama menjalankan aktivitas belajar mengajar di IAIN Bengkulu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan menambah wawasan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, September 2021

Penulis

Hariansyah
NIM. 1711210200

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. MEDIA	
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	11
3. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran.....	14
4. Prinsip-prinsip Penggunaan Media	16
5. Sumber Belajar.....	19
6. Media Berbasis Audio Visual	21
B. Animaker	
1. Pengertian Animaker	22
2. Cara Menggunakan Animaker	22

3. Kelebihan dan Kekurangan Animaker.....	26
C. Mata Pelajaran Fiqih	
1. Pengertian Fiqih.....	27
2. Ruang Lingkup Ilmu Fiqih.....	30
3. Karakteristik Materi Fiqh.....	31
D. Kajian Pustaka	34
E. Kerangka Berpikir	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Macam-Macam Penyelidikan	37
B. Persyaratan Perkembangan.....	37
C. Validasi dan Uji Coba Produk	42
D. Jenis Data.....	43
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	43
F. Analisis Data	45
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	48
B. Deskripsi Media Pembelajaran Hasil Pengembangan	49
C. Data Hasil Validasi	57
D. Uji Coba Produk	66
E. Evaluasi	69
F. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	79
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	74
Lampiran-Lampiran	

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Kisi-kisi Ahli Materi	44
2. Tabel 3.2 Kisi-kisi Ahli Media	44
3. Tabel 3.3 Kisi-kisi Siswa	45
4. Tabel 3.4 Pemberian skor	46
5. Tabel 3.5 Pemberian Skor	46
6. Tabel 4.1 Lembar Validasi Tahap Penilaian I Ahli Materi	58
7. Tabel 4.2 Komponen Aspek Isi Dari Ahli Materi	59
8. Tabel 4.3 Validasi Tahap I Penilaian Ahli Media	60
9. Tabel 4.4 Komponen Aspek Isi Dari Ahli Media	61
10. Tabel 4.5 Validasi Tahap II Penilaian Ahli Materi	62
11. Tabel 4.6 Komponen Aspek Isi Dari Ahli Materi	64
12. Tabel 4.7 Validasi Tahap II Penilaian Ahli Media.....	65
13. Tabel 4.8 Komponen Aspek Isi Dari Ahli Media	66
14. Tabel 4.9 Lembar Penilaian Siswa Produk Kecil.....	67
15. Tabel 4.10 Lembar Penilaian Siswa Produk Besar	68

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Tujuan Pembelajaran	11
2. Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	36
3. Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Produk.....	41
4. Gambar 4.2 Perkenalan	50
5. Gambar 4.3 Judul Materi.....	50
6. Gambar 4.4 Isi Pokok Materi	51
7. Gambar 4.5 Pengertian Khitan	51
8. Gambar 4.6 Penjelasan Pengertian Khitan.....	52
9. Gambar 4.7 Kesimpulan Pengertian Khitan.....	52
10. Gambar 4.8 Hukum Khitan	53
11. Gambar 4.9 Penjelasan Mengenai Khitan	53
12. Gambar 4.10 Dalil-Dalil Mengenai Khitan.....	54
13. Gambar 4.11 Dalil-Dalil Mengenai Khitan.....	54
14. Gambar 4.12 Sejarah Khitan	55
15. Gambar 4.13 Manfaat Khitan.....	55
16. Gambar 4.14 Macam- Macam Manfaat Khitan	56
17. Gambar 4.15 Soal Evaluasi	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar. Pembelajaran bisa dikatakan berhasil dan berkualitas jika mayoritas peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam kelas. Berdasarkan hal tersebut, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Untuk itu guru harus dapat menjadi motivator dan fasilitator serta dapat membuat inovasi-inovasi dalam menyampaikan materi agar peserta didik bisa menjadi aktif dan kreatif serta bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Definisi Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Bab 1 pasal 1 ayat 1 tentang pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilih kekuatan spritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan akhlak, mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.¹

Didalam UU ini disebutkan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkannya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan dibentuk melalui proses pembelajaran, disinilah dibutuhkan sosok seorang guru yang profesional yaitu guru yang mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif. Guru memiliki peranan yang sangat besar dan penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional pada umumnya dan tujuan peningkatan mutu pembelajaran serta hasil belajar pada khususnya.

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman.² Menurut Hilgard dalam Hariyanto belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Selanjutnya bersama-sama dengan Marquis, Hilgard memperbarui defenisinya dengan

¹ Arifah Budiarti, Jeffry Handhika dan Sulistyaning Kartikawati, "Pengaruh Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbasik E-book Pada Materi Rangkaian Induktor Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*,(online), Volume 2, Nomor 2, (September 2017), <http://sg.docworkspace.com/d/s102AsMZilvaugQY>, diakses 12 Februari 2021

² Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2019), hal. 9

menyatakan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran, dan lain-lain sehingga terjadi perubahan dalam diri.³

Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar. Sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*event of learning*) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Perubahan tingkah laku dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Selanjutnya, Gagne dalam Sunhaji menjelaskan bahwa terjadinya perubahan tingkah laku tergantung pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam yang mempengaruhi belajar siswa adalah keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa. Sedangkan faktor dari luar yang mempengaruhi belajar siswa meliputi faktor lingkungan sosial dan non sosial, termasuk faktor sosial seperti guru dan teman-teman sekolah, faktor non sosial seperti gedung sekolah, letak geografis sekolah, lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, cuaca dan waktu belajar yang digunakan.⁴

Chauhan dalam Sunhaji mengatakan bahwa pembelajaran adalah upaya dalam memberi perangsang, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar, lebih lanjut Chauhan, mengungkapkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku (dalam arti luas)

³ Ibid., hal. 12.

⁴ Sunhaji, "Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran", *Jurnal Kependidikan*, (online), Volume 11 Nomor 2, (November 2014), <http://sg.docworkspace.com/d/sIKaAsMZi-5atqQY>, diakses 12 Februari 2021.

ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.⁵

Media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia, meskipun dalam derajat yang berbeda-beda. Di negara-negara maju media telah mempengaruhi kehidupan hampir sepanjang waktunya, dengan kata lain lebih banyak ekspos media dari waktu yang dipergunakan untuk tidur, dan juga berarti lebih banyak dari waktu yang digunakan untuk belajar.⁶

Rossi dan Breidle dalam Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Sanjaya secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah

⁵ Sunhaji, "Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran", *Jurnal Kependidikan*,(online), Volume 11 Nomor 2, (November2014), <http://sg.docworkspace.com/d/sIKaAsMZi-5atqQY>, diakses 12 Februari 2021.

⁶ Umar Satin Jurai Siwo Metro, "Media Pendidikan Peran dan Fungsinya Dalam Pembelajaran", *Jurnal Tarbawiyah*, (online), Volume 11 Nomor 1, (Januari-Juli2014), <http://sg.docworkspace.com/d/sINGAsMZigKqvgQY>, diakses 12 Februari 2021.

keterampilan.⁷

Sarana pendidikan adalah semua fasilitas (peralatan, perlengkapan. Bahan, dan perabotan) yang secara langsung digunakan dalam proses belajar mengajar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan dan berjalan dengan lancar, teratur, efektif, dan efisien, seperti : gedung, ruang kelas, meja kursi, serta alat-alat media pengajaran, perpustakaan dan kantor sekolah.⁸ Sarana merupakan perlengkapan yang diperlukan untuk menyelenggarakan pembelajaran. Adapun prasarana adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan atau pengajaran, seperti : halaman, kebun atau taman sekolah dan sebagainya. Dengan demikian, manajemen sarana dan prasarana dapat diartikan sebagai proses pengadaan dan pendayagunaan komponen-komponen yang secara langsung maupun tidak langsung.⁹

Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah terdiri dari empat Mata pelajaran yaitu: Fiqih, Akidah-Akhlak, Al-Quran Hadist, dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).⁵ Pembelajaran Fiqih memiliki peran yang sangat besar dalam hal ibadah kepada Allah Swt, Fiqih merupakan Mata pelajaran yang mempelajari tentang ibadah tentang hubungan manusia dengan Allah, antar Manusia dan Mahluk lainnya.

Mata pelajaran Fiqih mempunyai ciri khas yang berbeda dibandingkan

⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), hal. 163.

⁸ Irjus Indrawan, *Manajemen Sarana Dan Prasarana Sekolah*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2015), hal. 11.

⁹ Irjus Indrawan, *Manajemen Sarana Dan Prasarana Sekolah*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2015), hal. 11.

dengan mata pelajaran agama lainnya, karena Mata pelajaran Fiqih memiliki tanggung jawab untuk memberi siswa motivasi dan kompensasi sebagai manusia yang memahami, melaksanakan, dan bisa mengamalkan hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah mahdhoh dan muamalah serta bisa mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

Salah satu materi Mata pelajaran Fiqih adalah ketentuan khitan guru masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku. Dengan seperti itu maka pembelajaran membuat peserta didik mudah bosan dan tidak tertarik saat pembelajaran berlangsung dan peserta didik tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu pemahaman siswa masih kurang disekolah karena siswa masih banyak yang ramai, tidak memperhatikan guru saat dijelaskan dan malas membaca buku. Mata pelajaran Fiqih kelas V MIN 02 Selama pemahaman peserta Mata pelajaran Fiqih masih rendah. Dari 13 peserta didik hanya beberapa peserta didik yang memahami materi ketentuan khitan, Pada materi ini banyak peserta didik yang belum paham. Dari hal tersebut maka diperlukan model dan tipe pembelajaran yang efektif dan efisien dan inovatif yang bisa membuat siswa aktif saat proses pembelajaran.

Berdasarkan yang peneliti laksanakan di MIN 02 Selama adalah penyampaian materi pelajaran fiqih yang kurang menarik dan tidak adanya media pembelajaran yang ditetapkan didalam proses pembelajaran tersebut, sehingga peserta didik cenderung merasa bosan. Untuk itu, diperlukan solusi

yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut sehingga diharapkan berdampak pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran fiqih.¹⁰

B. Rumusan Masalah

Didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi *Animaker* pada mata pelajaran Fiqih Materi Khitan disekolah Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* pada mata pelajaran Fiqih Materi Khitan di Kelas V disekolah Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pembuatan produk media pembelajaran melalui aplikasi *Animaker* pada mata pelajaran Fiqih Materi Khitan di Kelas V disekolah Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* pada Pelajaran Fiqih Materi Khitan di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.

¹⁰ Pada tanggal 6 februari 2021

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah, maka didapatkan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Secara teoritis, pengembangan ini berguna untuk mengembangkan pengetahuan guru khususnya di bidang teknologi, guru harus mampu menggunakan dan mengembangkan media yang berbasis multimedia yang digunakan untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran.
2. Secara praktis, pengembangan berguna untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk multimedia. *Animaker* adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet dikhususkan pada mata pelajaran Fiqih.
3. Bagi lembaga, pengembangan ini berguna sebagai penunjang proses pembelajaran dan sebagai alat untuk memotivasi siswa untuk mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan multimedia *Animaker* dapat bermanfaat dan menjadi pijakan lembaga atau sekolah dalam kaitannya terhadap pemanfaat dan penggunaan media sehingga membentuk karakter siswa yang cerdas masa kini dengan kecanggihan teknologi yang digunakan.
4. Bagi peneliti, Memperoleh pengetahuan baru mengenai pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan dapat langsung mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam bidang pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media dapat dipahami sebagai tengah, perantara, atau pengantar maka media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan. Secara sederhana, media dapat dipahami sebagai segala bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi kepada pihak lainnya.

Adapun media pembelajaran, sebagai dikatakan Gagne dalam Priansa, adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat dipahami juga sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik (ataupun sebaliknya) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Media pembelajaran juga dipahami sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dalam proses pembelajaran.¹¹

¹¹ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2008), hal. 130.

Rossi dan Breidle dalam Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.¹²

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gerlach dalam Sanjaya, secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.¹³

Dari dua pengertian di atas, maka tampak pengertian terakhir yang dikemukakan Gerlach lebih luas dibandingkan dengan pengertian yang pertama.

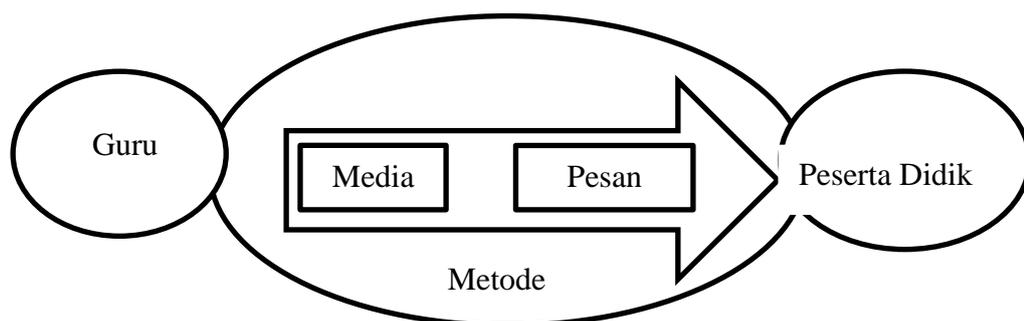
¹² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), hal 163.

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), hal 163.

Selain pengertian di atas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti Informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.¹⁴

2. Fungsi dan manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik), sedangkan model adalah prosedur untuk membantu peserta didik menerima dan mengelolah informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk memahami pengertian tersebut Gambar.



Gambar 2. 1
Tujuan pembelajaran

¹⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), hal. 164.

➤ Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi Media Pembelajaran Fungsi media pembelajaran dapat diidentifikasi dari kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran. Tiga kelebihan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Kemampuan fiksatif, yaitu kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan, dan pada saat dibutuhkan, dapat digunakan kembali.
- 2) Kemampuan manipulatif, yaitu kemampuan media untuk dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan pembelajaran. Misalnya, ukurannya dapat diubah ataupun penyajiannya dapat dilakukan berulang-ulang.
- 3) Kemampuan distributif, yaitu kemampuan media dalam menjangkau target audiens (peserta didik) yang besar jumlahnya dalam satu kali penggunaan. Misalnya, memanfaatkan siaran televisi atau radio.¹⁵

➤ Manfaat Media Pembelajaran

- 1) Mengatasi perbedaan pengalaman

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman setiap peserta didik yang

¹⁵ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2008), hal. 131.

satu dengan yang lainnya pasti berbeda, baik latar belakang kehidupan keluarganya maupun lingkungannya. Media pembelajaran mampu mengatasi perbedaan pengalaman tersebut.

2) Mengonkretkan konsep-konsep yang abstrak

Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik dapat dikonkretkan atau disederhanakan peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya, untuk menjelaskan sistem pencernaan manusia, Guru dapat menggunakan gambar ataupun video.

3) Mengatasi keterbatasan

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh peserta didik. Contohnya, untuk menerangkan gajah, guru tidak mungkin membawa gajah ke kelas maka guru dapat memanfaatkan media pembelajaran, misalnya melalui poster atau video.

4) Interaksi langsung

Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya.¹⁶

5) Menghasilkan keseragaman pengamatan

¹⁶ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, (CV. Pustaka Setia, 2008), hal. 131.

Persepsi yang dimiliki tiap-tiap peserta didik akan berbeda apabila mereka hanya mendengar, belum pernah melihat sendiri, bahkan belum pernah memegang, meraba, dan merasakannya. Untuk itu, media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memiliki persepsi yang sama.

6) Mananamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realitas

Sering sesuatu yang disampaikan oleh guru dipahami secara berbeda oleh peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti gambar, film, objek, model, grafik, dan lain-lain dapat memberikan konsep dasar yang benar.¹⁷

3. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran

Mempelajari dan memahami banyaknya klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, yang mereka mempunyai sudut pandang masing-masing. Maka dapat dikemukakan klasifikasi media pembelajaran paling tidak ada lima macam, yaitu:

- a. Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- b. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar dan tebal/tinggi), seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
- c. Media audio (media dengar), seperti: radio, dan tape recorder.
- d. Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, dan sebagainya.

¹⁷ Ibid., hal. 132.

- e. Televisi (TV) dan video Tape Recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.¹⁸ Dan Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa Klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.
- a. Dilihar dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
 3. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

¹⁸ Muhammad Ramli, Media Dan Teknologi Pembelajaran,(Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), <http://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1/BUKU>

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:

1. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang actual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus
2. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya¹⁹

c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

1. Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, *film strip*, transparansi, dan lain sebagainya, Jenis media yang demikian memerlukan alat Proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan *film slide*, *operhead projector* (OHP) ntuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
2. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisai, radio, dan lain sebagainya.

4. Prinsip-prinsip Penggunaan Media

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami

¹⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), hal. 172.

materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kepentingan guru. Contohnya, oleh karena guru kurang menguasai bahan pelajaran yang akan diajarkan, maka guru mempersiapkan media OHT, dan oleh sebab OHT digunakan untuk kepentingan guru, maka transparansi tidak didesain dengan menggunakan prinsip-prinsip media pembelajaran, melainkan seluruh pesan yang ingin disampaikan dituliskan pada transparan hingga menyerupai koran.

Kejadian lain yang sering terjadi adalah ketika guru menggunakan media film atau melakukan karyawisata. Oleh karena media digunakan tidak diarahkan untuk mempermudah belajar, maka baik film maupun karyawisata sering hanya dijadikan sebagai media hiburan saja.²⁰

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, di antaranya:

- a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.²¹
- b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi

²⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), hal. 173.

²¹ Ibid.

pembelajaran. Contohnya untuk membelajarkan siswa memahami pertumbuhan jumlah penduduk di Indonesia, maka guru perlu mempersiapkan semacam grafik yang mencerminkan pertumbuhan itu.

- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian juga sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda. Guru perlu memerhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut.
- d. Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memerhatikan efektivitas penggunaannya.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media komputer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya. Media secanggih apa pun tidak akan bisa menolong tanpa kemampuan teknis mengoperasikannya. Oleh karena itulah sebaiknya guru mempelajari dahulu bagaimana mengoperasikan dan memanfaatkan

media yang akan digunakan, Hal ini perlu ditekankan, sebab sering guru melakukan kesalahan kesalahan yang prinsip dalam menggunakan media pembelajaran yang pada akhirnya penggunaan media bukan menambah kemudahan siswa belajar, malah sebaliknya mempersulit siswa belajar.²²

5. Sumber Belajar

Yang dimaksud dengan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dalam proses penyusunan perencanaan program pembelajaran, guru perlu menetapkan sumber apa yang dapat digunakan oleh siswa agar mereka dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Dalam pengajaran tradisional, guru sering hanya menetapkan buku sebagai sumber belajar. Itupun biasanya terbatas hanya dari salah satu buku tertentu saja. Dalam proses pembelajaran yang dianggap modern sesuai tuntutan standa proses pendidikan dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi, maka sebaiknya guru memanfaatkan sumber-sumber lain selain buku. Hal ini penting, sebab penggunaan salah satu sumber tertentu saja, akan membuat pengetahuan siswa terbatas dari satu sumber yang ditetapkan itu.

Beberapa sumber belajar yang bisa dimanfaatkan oleh guru khususnya dalam *setting* proses pembelajaran didalam kelas diantaranya adalah:

²² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), hal 174.

a. Manusia Sumber

Manusia merupakan sumber utama dalam proses pembelajaran. Dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memanfaatkan dalam *setting* proses belajar mengajar. Misalkan untuk mempelajari undang-undang lalu lintas, guru bisa menggunakan polisi lalu lintas sebagai sumber belajar utama siswa. Demikian juga untuk mempelajari topik-topik yang berhubungan dengan kesehatan, guru dapat memanfaatkan tenaga medis seperti dokter atau perawat kesehatan.

Memang pemanfaatan manusia sebagai sumber belajar oleh guru khususnya dalam *setting* proses belajar mengajar didalam kelas, masih belum memasyarakat. Selama ini penggunaan manusia sumber baru digunakan diluar kelas, itupun masih sangat terbatas. Akan tetapi dalam proses pendidikan modern, hal ini perlu dicoba. Sebab, penggunaan manusia sumber secara langsung akan menambah motivasi belajar serta akan menambah wawasan yang luas, disamping dapat menghindari terjadinya salah persepsi.

b. Alat dan Bahan Pengajaran

Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu guru; sedangkan bahan pengajaran adalah segala sesuatu yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Alat dan bahan biasanya menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Yang menjadi bahan pelajaran diantaranya, adalah buku-buku, majalah,

koran, dan bahan cetak lainnya. Transparansi yang telah berisi pesan yang akan disampaikan, film slide, foto, gambar dan lainnya.²³

c. Berbagai Aktivitas dan Kegiatan

Yang dimaksud aktivitas adalah segala perbuatan yang sengaja dirancang oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa seperti kegiatan diskusi, demonstrasi, simulasi, melakukan percobaan dan lainnya.

d. Lingkungan dan Setting

Adalah segala sesuatu yang dapat memungkinkan siswa belajar. Misalnya, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, taman, kantin sekolah dan lainnya.

6. Media Berbasis Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.²⁴

²³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadadia Group, 2006), hal. 175.

²⁴ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kota Pena, 2016), hal. 5.

B. Animaker

1. Pengertian Animaker

Animaker adalah merupakan pembuatan video animasi yang memungkinkan anda membuat video konten yang menarik. Teman-teman guru bisa menggunakan *Animaker* untuk membuat tutorial, video penjelasan pelajaran, video presentasi, maupun membuat video infografis. perangkat lunak animasi video. Perangkat ini berbasis cloud (jaringan) dan diluncurkan pada tahun 2014. Perangkat lunak ini memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi menggunakan karakter yang telah dibuat sebelumnya. Pada 2017, Animaker menjadi alat pertama yang meluncurkan pembuatan video vertikel animasi.²⁵

2. Langkah-langkah Dalam Menggunakan Aplikasi Animaker

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Siapkan laptop yang terhubung dengan internet
2. Buka google menggunakan aplikasi web pakai chrome
3. Ketik “Animaker” dipenelusuran google, maka akan muncul
4. pilih Animaker seperti dalam kotak merah
5. Maka akan muncul tampilan seperti diatas, lalu klik *Sign Up* seperti gambar yang dilingkari merah

²⁵ Wikipedia, Animaker diakses <http://en.m.wikipedia.org/wiki/Animaker>, akses 10 februari 2021

6. Kemudian tampilan akan berubah seperti ini, disini kita sebenarnya bisa *Sign Up* (mendaftar) dengan 3 cara yaitu: E-mail, Google, dan Facebook.²⁶
7. Karena disini saya menggunakan akun google, tinggal klik google maka sudah masuk ke Animaker. Disini kita sudah bisa memulai membuat video dengan klik “Create”.
8. Setelah klik “Create” maka akan muncul “Create a video” dan akan muncul lagi pilihan “Black Page” dan “Templete” untuk pembelajaran kita pilih “Blank page” dulu.
9. Akan langsung muncul menu awal seperti ini, dan langsung terbuka pada menu “Characters” seperti pada lingkaran merah. Disini kita bisa memilih berbagai macam karakter sesuai dengan keinginan.
10. Setelah kita menentukan karakter yang diinginkan, tinggal drag (klik tahan kemudian geser) karakter ke bagian templete
11. Pada bagian samping ada menu Action (gerakan) dan juga Expression (ekspresi) yang bisa kita pilih seperti gerakan tangan atau ekspresi dan yang lainnya
12. Ada beberapa menu disamping karakter dimana kita bisa gunakan. Gambar orang berjalan itu untuk memunculkan Action dan Expression karakter lainnya. Gambar orang berjalan + itu untuk membuat karakter bergeser kesamping atau sesuai arahan kita, Cuma geser bukan karakternya bergerak. Gambar microphone adalah untuk menyisipkan

²⁶ <http://www.farishy.com>, pada tanggal 20 februari 2021

suara kita baik direkam secara langsung atau mengambil file yang sudah ada. Gambar huruf S putus-putus, itu untuk menggeser karakter sesuai pola yang sudah ada baik melingkar dan sebagainya. Gambar tempat cat itu untuk mengubah warna baju maupun kulit, rambut, mata, alis, jenggot karakter. Gambar kotak dan bulat itu munculnya jenis karakter disebelah kirinya. Gambar kotak hitam putih adalah untuk membalik karakter arah kiri-kanan, atau membalik atas-bawah. Untuk lambang pengaturan itu adalah untuk membuat karakter terlihat transparan dan juga ada pengaturan agar karakter berputar seperti jarum jam atau sebaliknya serta untuk efek mengecil lalu menghilang, dan yang terakhir itu untuk menghapus karakter.²⁷

13. Kalau sudah selesai dengan pengaturan karakter, kita kembali kemenu sebelah kiri. Dimana dibawah menu karakter ada menu “Shapes” atau bentuk yang dilambangkan gelas teh. Disana kita menyisipkan bentuk-bentuk sesuai keinginan kita.
14. Pada Shape ini juga ada pengaturan sebagainya pada karakter, dan fungsinya kurang lebih sama sesuai dengan gambar atau lambangnya.
15. Seterusnya dibawah Shapes ada Teks yang dilambangkan huruf T. Disini kita mengatur gaya, ukuran, jenis fonts dan juga besarnya huruf.
16. Setelah Menu teks dibawahnya ada menu Background atau latar belakang, tinggal kita pilih sesuai selera, namun tidak semua bisa

²⁷ <http://www.farishy.com>, akses 20 Februari 2020

digunakan tergantung versi Animaker yang kita gunakan apakah gratis atau berbayar.

17. Setelah Background ada menu image (gambar). Kita bisa sesuaikan, baik gambar yang ada pada menu atau gambar yang kita simpan dikomputer. Disini saya menggunakan gambar televisi.
18. Setelah image ada menu videos, kita juga bisa memilih video yang ada dimenu atau yang tersimpan dikomputer kita.
19. Dibawah videos ada menu musik, untuk menyisipkan musik yang tersedia atau musik yang tersimpan dikomputer.
20. Seterusnya Search Effects, ini adalah berbagai animasi seperti balon yang bisa bergerak-gerak dan yang lainnya. Namun untuk versi gratisan banyak yang tidak bisa diklik.
21. Setelah semua sudah selesai, kita bisa melihat hasil keseluruhan dengan klik lambang “play” seperti pada lingkaran merah. Dan disampingnya adalah untuk melihat hasil perscene/perslide.
22. Kalau semua dirasa sudah pas, tinggal kita jadikan video dengan mengklik “publish” kemudian pilih “download video”.
23. Akan muncul pengaturan seperti ini, disana ada nama video, jenis video, ukuran video baik HD, full HD, hanya saja itu untuk versi berbayar. Kalau kita menggunakan gratisan cukup beri nama kemudian klik download.
24. Maka video akan diproses, kita tunggu sampai selesai. Lamanya proses rendering tergantung pada durasi dan kompleksitas video kita.

25. Video sudah selesai diproses, tapi ingat video belum tersimpan dikomputer kita, hanya tersimpan pada akun Cloud Animaker. Untuk menyimpannya klik lgi download seperti pada lingkaran merah.
26. Kalau sudah klik download, akan muncul menu simpan seperti ini, tinggal beri nama filenya lalu simpan kefolder yang diinginkan.

3. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Animaker

1) Kelebihan

- Tampilan yang menarik dan sebagai alat bantu alternative guru dalam menyampaikan materi pelajaran
- Dapat didownload secara gratis, mudah dibuka saat penggunaannya²⁸
- Fiturnya cukup lengkap mulai dari infografik, typografi, 2 dimensi dan 2,5 dimensi
- Hasilnya dapat dibuat video dengan durasi sepanjang 30 menit dan dengan kualitas mulai dari full HD, HD dan SD dan didownload kedalam perangkat kita

2) Kelemahannya

- Berbasis Web sehingga penggunaannya harus menggunakan kuota internet
- Memulai satu buah template saja cukup banyak prosesnya
- Pilihan fitur yang berbayar banyak sekali sedangkan yang gratis sedikit.

²⁸ <https://drasittiaisyahmpd.gurusiana.id>, akses 4 maret 2021

C. Mata Pelajaran Fiqih

1. Pengertian Fiqih

Fiqih menurut bahasa berarti *al-fahm* (pemahaman), yang pada hakikatnya adalah pemahaman terhadap ayat-ayat yang terdapat didalam Al-Qur'an dan hadits-hadits. Fiqih dalam pengertian sederhana adalah ketentuan-ketentuan hukum syara' mengenai perbuatan manusia mengatur hubungan manusia dengan Allah, manusia dengan manusia dan alam, digali dari dalil-dalil terperinci. Hukum yang dibahas dalam fiqih menyangkut '*amaliyyi* atau hukum mengenai perbuatan manusia, menyangkut bidang ibadah, bidang muamalah, perkawinan, mawaris, jinayah dan siyasyah dan yang lainnya.²⁹

Menurut Al-Syatibi dalam Hafsa fiqih adalah pemahaman tentang Syari'ah dan penyelidikan tentang Syari'ah/menegakkan arti syari'ah dan aturan-aturan rinci sangat diperlukan. Menurut Jasser Audah dalam Hafsa, fiqih merupakan koleksi besar para ulama yang diturunkan Allah, berbagai madzhab pemikiran untuk penerapan sya'riah dalam kehidupan nyata.³⁰

Ilmu Fiqih ialah ilmu pengetahuan tentang hukum-hukum islam yang berhubungan dengan perbuatan manusia. Ilmu ini merupakan bagian dari syariat islam dalam arti luas. Syariat islam dalam arti luas meliputi hukum-hukum yang bertalian dengan perbuatan manusia. Fiqih sebagai ilmu, yang merupakan interperasi para ulama terhadap garis hukum yang

²⁹ Hafsah, *Pembelajaran Fiqih*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2013), hal. 3.

³⁰ Ibid.

difahami dari sumbernya yaitu Al-Qur'an dan Hadist-hadist, ijma, dan qiyas adalah merupakan hasil ijtihad para ulama yang telah disusun secara sistematis dalam bentuk buku teks yang merupakan bangunan pengetahuan dari berbagai madzhab. Para ulama madzhab berbeda dalam metode istimbat hukum.

Dalam Fiqih sebagai ilmu, oleh para ulama mengkategorikan hukum perbuatan manusia kepada lima kategori yaitu:

- 1) Wajib atau Fardhu artinya segala sesuatu yang bila dikerjakan akan mendapat pahala, sedang bila ditinggalkan akan mengakibatkan dosa.
- 2) Mandhub atau Sunnah atau mushtahab adalah segala sesuatu yang bila dikerjakan akan mendapat pahala dan bila tidak dikerjakan tidak berdosa.
- 3) Ibaha' dan Muba' berarti perbuatan yang tidak mendatangkan pahala bila dilakukan dan tidak berdosa bila melakukannya.
- 4) Karaha' atau makruh adalah sesuatu yang diberi pahala orang yang meninggalkannya dan tidak berdosa bila meninggalkannya.
- 5) Haram adalah sesuatu yang diberi pahala orang yang meninggalkannya dan diberi dosa orang yang melakukannya.³¹

Fiqih sebagai ilmu yang digali dari dalil-dalil secara terperinci, dalam membahas setiap masalah hukum selalu ada unsur-unsur berikut:

- 1) Dalil/ayat dan hadist yang menjadi landasan hukum dari suatu permasalahan hukum.

³¹ Hafsa, *Pembelajaran Fiqih*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2013), hal. 4.

- 2) Sebab atau sebab yaitu sesuatu yang keberadaannya dijadikan sebagai pertanda keberadaan suatu hukum bagi sesuatu. Misalnya sebab wajibnya shalat adalah masuknya waktu shalat, seperti fajar atau terbenamnya matahari menjadi sebab wajib shalat subuh dan maghrib.
- 3) Syarat yaitu sesuatu yang tergantung padanya keberadaan hukum syara' dan ia berada diluar hukum itu sendiri, yang ketiadaannya mengakibatkan tiadanya hukum. Misalnya syarat shalat adalah wudhu, shalat dianggap tidak dilakukan bila tidak berwudhu dulu sebelumnya.
- 4) Rukun yaitu sesuatu yang harus ada dalam melakukan perbuatan hukum, bila tidak ada maka perbuatan menjadi tidak sah. Misalnya membaca Al-Fatihah adalah rukun shalat bila seorang lupa atau sengaja tidak membaca Al-fatihah maka shalatnya tidak sah.
- 5) Azima dan Rukhsha. Azima adalah kewajiban-kewajiban sedangkan Rukhsha adalah keringanan meninggalkan kewajiban karena ada uzhur/halangan.
- 6) Sah, Batal dan Fasad. Sah artinya terlaksananya perbuatan sejalan dengan aturannya, memenuhi syarat dan rukuknya. Batal dan Fasad artinya perbuatan yang dalam pelaksanaannya tidak memenuhi ketentuan yang telah ditetapkan atau tidak memenuhi syarat dan rukunnya.³²

³² Ibid., hal. 5.

2. Ruang Lingkup Ilmu Fiqih

Secara umum pembahasan fiqih ini mencakup dua bidang yaitu fiqih ibadah yang mengatur hubungan manusia dengan tuhan, seperti shalat, zakat, haji, memenuhi nazar dan membayar kafarat terhadap pelanggaran sumpah. Kedua fiqih muamalah yang mengatur hubungan manusia dengan manusia lainnya. Kajiannya mencakup seluruh bidang fiqih selain persoalan ubudiyah, seperti ketentuan-ketentuan jual beli, sewa menyewa, perkawinan, jinayah dan lainnya.

Sementara itu, musthafa A.Zarqa dalam Hafsa membagi kajian fiqih menjadi enam bidang yaitu:³³

- 1) Ketentuan-ketentuan hukum yang berkaitan dengan bidang ubudiyah, seperti shalat, puasa, dan ibadah haji. Inilah yang kemudian disebut fiqih ibadah.
- 2) Ketentuan-ketentuan hukum yang berkaitan dengan kehidupan keluarga, seperti perkawinan, perceraian, nafkah, dan ketentuan nasab. Inilah yang kemudian disebut ahwal saykhsiyah.
- 3) Ketentuan-ketentuan hukum yang berkaitan dengan hubungan sosial antara umat islam dalam konteks hubungan ekonomi dan jasa. Seperti jual beli sewa-menyewa dan gadai. Bidang ini kemudian disebut fiqih muamalah.

³³ Ibid.

- 4) Ketentuan-ketentuan hukum yang berkaitan dengan sangsi-sangsi terhadap tindak kejahatan kriminal. Misalnya, qiyas, diat, dan hudud. Bidang ini disebut dengan fiqh jinayah.
- 5) Ketentuan-ketentuan hukum yang mengatur hubungan warga Negara dengan pemerintahannya. Misalnya politik dan birokrasi. Pembahasan ini dinamakan fiqh siyasah
- 6) Ketentuan-ketentuan hukum yang mengatur etika pergaulan antara seorang muslim dengan lainnya dalam tatanan kehidupan sosial. Bidang ini disebut fiqh khuluqiyah³⁴

3. Karakteristik Materi Fiqih

Mata pelajaran fiqh adalah salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam yang mempelajari tentang fikih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun islam mulai dari ketentuan dan tata cara pelaksanaan taharah, shalat,puasa, zakat, sampai dengan pelaksanaan ibadah haji, serta ketentuan tentang makanan dan minuman, khitan, kurban, dan cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam. Pembelajaran fiqh adalah sebuah proses belajar untuk membekali siswa agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil aqli atau naqli.

³⁴ Hafsah, *Pembelajaran Fiqih*”, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2013), hal. 6.

a. Pelajaran fiqih

Pembelajaran Fiqih yang ada di madrasah saat ini tidak terlepas dari kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah yaitu Kurikulum Peraturan Menteri Agama RI. Peraturan Menteri Agama RI sebagaimana dimaksud adalah kurikulum operasional yang telah disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Sehingga kurikulum ini sangat beragam. Pengembangan Kurikulum yang beragam ini tetap mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, lingkup materi minimal, dan tingkat kompetensi minimal untuk mencapai tingkat kelulusan minimal, sesuai dengan tujuan dan fungsi pembelajaran fiqih.³⁵

b. Tujuan Pembelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali siswa agar dapat:

- 1) Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

³⁵ Mohammad Rizqilah Masykur, "Metodologi Pembelajaran Fiqih", *Jurnal Al-Makrifat*, (online), Volume 4 Nomor 2, (Oktober2019), <http://sg.docworkspace.com/d/sICqMZi05a4gQY>, diakses 18 Februari 2021.

Pemahaman dan pengetahuan tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam bermasyarakat, serta dapat menumbuhkan ketaatan beragama, tanggung jawab dan disiplin yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari baik secara pribadi maupun sosial dengan dilandasi hukum Islam.

c. Fungsi pembelajaran fiqih

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah berfungsi mengarahkan dan mengantarkan peserta didik agar dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara kaaffah (sempurna).³⁶

³⁶ Mohammad Rizqiilah Masykur, "Metodologi Pembelajaran Fiqih", *Jurnal Al-Makrifat*,(online), Volume 4 Nomor 2, (Oktober2019),[http://sg.Doc workspace .com /d/sICqMZi05a4gQY](http://sg.Docworkspace.com/d/sICqMZi05a4gQY), diakses 18 Februari 2021.

D. Kajian Pustaka

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1	2	3	4
	Munawar, Hasyim dan Ma'rif	Desain pengembangan bahan ajar digital berbantuan Aplikasi Animaker pada PAUD di Kabupaten Pandeglang	Penggunaan bahan ajar berupa animasi yang dibuat menggunakan Animaker efektif membantu guru dalam penyampaian materi lingkungan alam. Berdasarkan evaluasi untuk efektivitas penggunaan animasi menunjukkan keberhasilan sebanyak 85.2% jika dikategorikan berada level kegunaan yang tinggi.
Kesamaan dan Perbedaan		<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media Animaker bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya untuk melihat efektivitas dari penggunaan pengembangan bahan ajar digital yang berbantuan aplikasi Animaker untuk guru-guru PAUD di Kabupaten Pandeglang. Sedangkan penelitian ini dilakukan untuk "Pengembangan Media Animaker Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Khitan Kelas V di MIN 02 Seluma".</p>	
No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1	2	3	4
	Deni Arya Hendra Purnama	Pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi loncat kangkang untuk siswa kelas XI SMK 3 Yogyakarta	Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan metode <i>Research and Development</i> (R&D). Hasil validitas ahli materi dari aspek kualitas materi sumber belajar mendapat nilai 38 kategori "sangat baik" (rerata skor 4,28) dan aspek isi mendapat nilai 45 kategori "sangat baik", kemudian aspek pemograman mendapat nilai 28 kategori "sangat baik". Untuk uji coba lapangan aspek tampilan dengan nilai 39,74 kategori "sangat baik, aspek isi

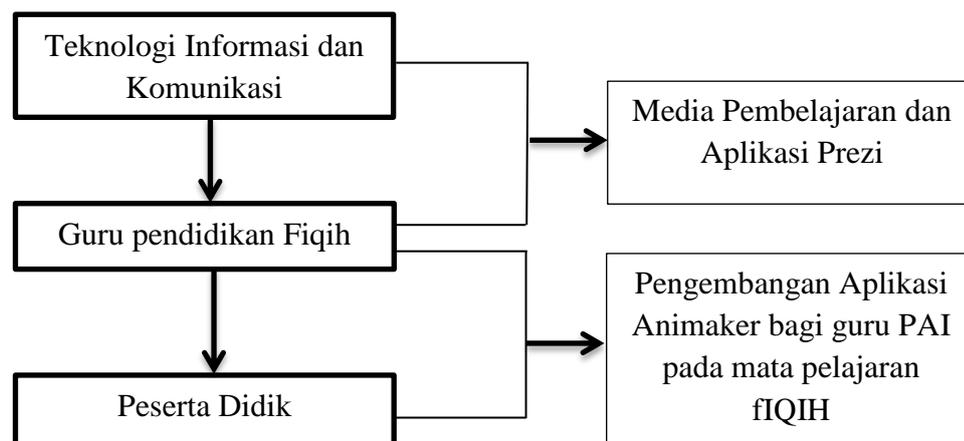
			dengan nilai 25,70 kategori “sangat baik” dan pembelajaran dengan nilai 42,81 kategori “sangat baik”.
Kesamaan dan Perbedaan		<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media bertujuan untuk menghasilkan sebuah media audio visual dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya untuk melihat penggunaan pengembangan media audio visual dalam pembelajaran untuk siswa kelas XI SMK Negeri 3 Yogyakarta. Sedangkan penelitian ini dilakukan untuk “Pengembangan Media Animaker Dalam Pelajaran Fiqih Materi Khitan Kelas V di MIN 02 Seluma”.</p>	
No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1	2	3	4
	Karim Hidayat Sholihin	Pengembangan media pembelajaran menggunakan powerpoint pada mata diklat teknik bubut di SMK N 11 Pengasi	Menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar antara pembelajaran dengan powerpoint dan pembelajaran yang tidak menggunakan powerpoint, yaitu pembelajaran yang tidak menggunakan powerpoint hanya meningkat sebesar 76,67 sedangkan pembelajaran dengan powerpoint meningkat sebesar 81,41.
Kesamaan dan Perbedaan		<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan metode penelitian dan pengembangan. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pengembangan Powerpoint. Sedangkan penelitian ini dilakukan untuk pengembangan media Animaker.³⁷</p>	

³⁷ Analisis Penelitian

E. Kerangka Berpikir

Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bagi pendidik, sangat perlu di perhatikan dan diterapkan. Pemanfaatan aplikasi *Animaker* sebagai media pembelajaran presentasi masa kini akan megubah pemikiran siswa tentang mata pelajaran Fiqih yang membosankan.

Oleh karena itu, perlu adanya perubahan pola pikir bagi siswa agar mereka tertarik belajar melalui penguasaan di bidang teknologi informasi dan komunikasi khususnya aplikasi *Animaker* yaitu presentasi masa kini untuk keberlangsungan dunia pendidikan modern saat ini.



Gambar 2.2
Kerangka berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Macam-macam Penyelidikan

Jenis eksplorasi dalam penelitian ini adalah karya inovatif (Riset dan Pengembangan) menurut Sugiyono, jenis karya inovatif (Riset dan Pengembangan) adalah teknik pemeriksaan yang digunakan untuk menyampaikan item-item tertentu dan menguji kelayakan item-item tersebut. Model perbaikan media pembelajaran ini menggunakan ADDIE (Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation) yang disesuaikan dari Lee dan Owens.³⁸ Kemajuan dalam eksplorasi ini akan menciptakan media yang cerdas.

B. Persyaratan Perkembangan

Teknik perbaikan yang digunakan dalam pembinaan pengambilan media ini disesuaikan dengan Desain Media Pembelajaran (Lee dan Owens), khususnya model ADDIE. Aliran peningkatan ADDIE

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

1. Analysis

Analysis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan. Tahap

³⁸ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*, (Pasuruan: Lembaga Akademik & Researt Institut, 2020), hal. 33.

analisis kebutuhan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif.

Pada tahap ini dilakukan penelitian yaitu observasi terhadap kondisi sarana belajar, guru dan siswa. Penelitian ini diharapkan memperoleh beberapa aspek analisis kebutuhan, yaitu :

- a) Analisis Kurikulum, yaitu menganalisis kurikulum yang berlaku di madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu. Setelah mengetahui program pendidikan yang bersangkutan, cenderung dilihat keterampilan apa yang harus dicapai dalam strategi petisi topik FIQIH.
- b) Pemeriksaan Media Pembelajaran yang digunakan, artinya untuk mengetahui media realisasi seperti apa yang lebih benar dari pada salah yang akan dibuat
- c) Analisis Materi, dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi tentang Khitan. Materi tersebut kemudian disusun secara sistematis untuk ditampilkan pada media pembelajaran Animaker

2) Tahap Desain (*Design*)

Desain merupakan suatu proses kreatif dalam memecahkan suatu masalah sejauh rencana artikel yang berguna. Yang pada tingkat fundamental melirik sudut pandang khusus, kapasitas dan struktur.

Tahap perencanaan merupakan tahap perencanaan sistem media pembelajaran Animaker yang akan dibuat. Item plan pada tahap ini tidak dapat dipisahkan dari efek samping dari pemeriksaan kebutuhan. Sistem

item yang dipesan sebagai ajudan untuk fase perbaikan dan eksekusi meliputi:

- a) Home yang berisi tampilan yang mendasari sebuah aplikasi. Rumah dibuat tergantung pada struktur rute yang dibuat sebelumnya
- b) Profil yaitu biografi pembuat aplikasi pembelajaran Animaker, sehingga yang belum tau menjadi tau.
- c) Materi ini berisi tentang khitan pada mata mata pelajaran fiqih.
- d) Video yang berisi tentang materi materi yang dibahas supaya pelajaran bisa menjadi menarik dengan adanya video. Sehingga siswa siswi dapat cepat memahami materi yang dibahas saat itu.
- e) Soal yaitu evaluasi, melihat sebatas mana kemampuan seorang.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan aplikasi adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah bahan ajar. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diujicobakan.

1) Uji Ahli

Animaker yang sudah selesai selanjutnya dinilai oleh ahli materi dan ahli media sebelum di ujikan kepada pengguna. Uji ahli dilakukan oleh satu ahli materi (dosen) dan satu ahli media (dosen). Pengujian *Animaker* dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dan kelayakan sistem dari produk yang dikembangkan serta mendapatkan komentar dan saran yang dapat

digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk I. Produk media akan direvisi berdasarkan komentar dan dari validator. Setelah melalui revisi tahap I, produk diajukan kembali kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan validasi tahap II. Setelah dinyatakan layak untuk diujicobakan, langkah selanjutnya adalah uji coba *Animaker* terhadap pengguna.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

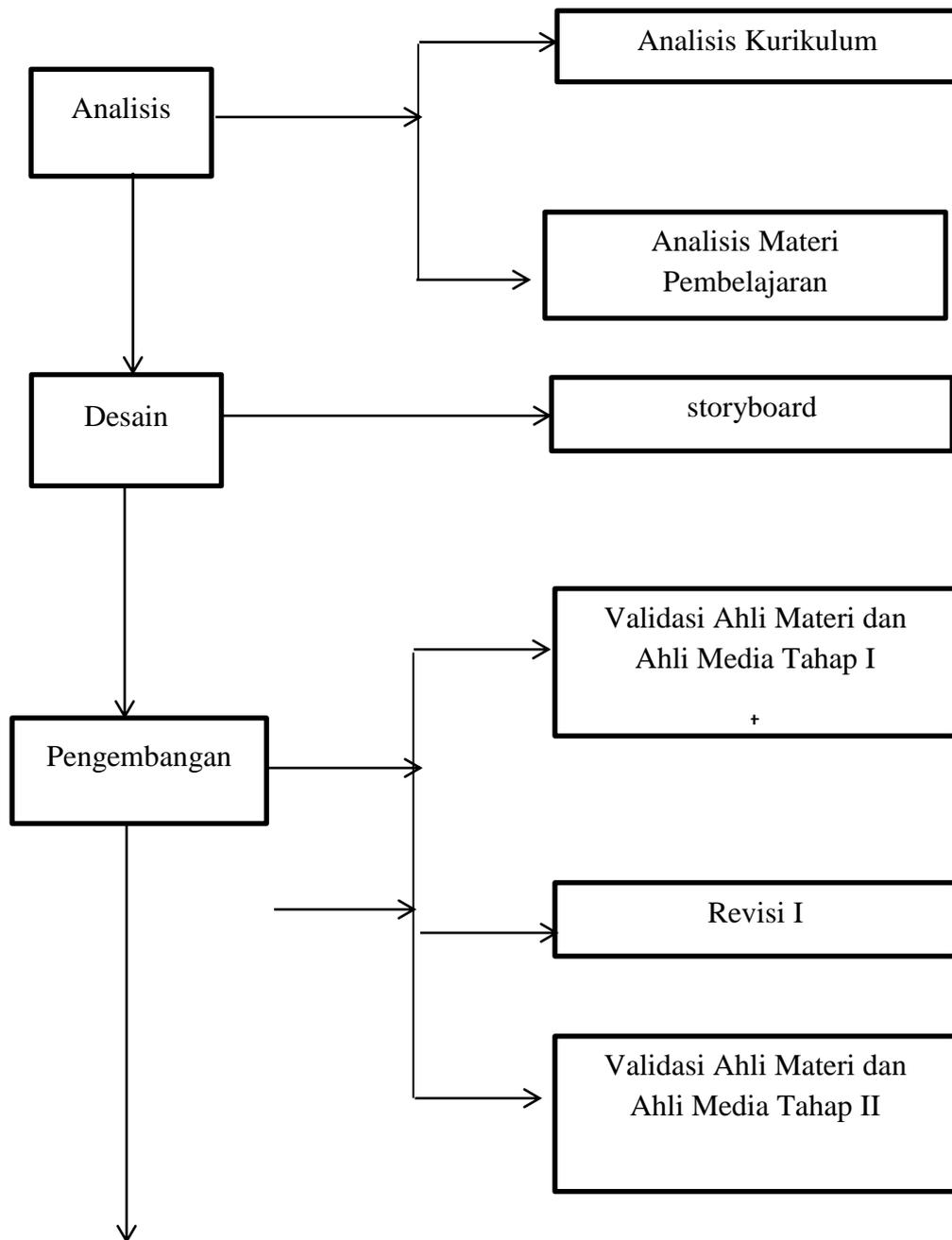
Tahap ini dapat dilakukan jika hasil dari uji ahli sudah memenuhi kriteria baik. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba terhadap siswa kelas V dalam uji coba kelompok kecil, yaitu sebanyak 10 orang. Siswa diberikan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Jika pada tahap uji siswa kelas V dalam kelompok kecil produk mendapat tanggapan layak untuk digunakan dan dapat memotivasi belajar siswa, maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan produk pada siswa kelas V dalam kelompok besar, yaitu sebanyak 13 orang. Komentar dan saran dari siswa pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk sehingga produk lebih baik.

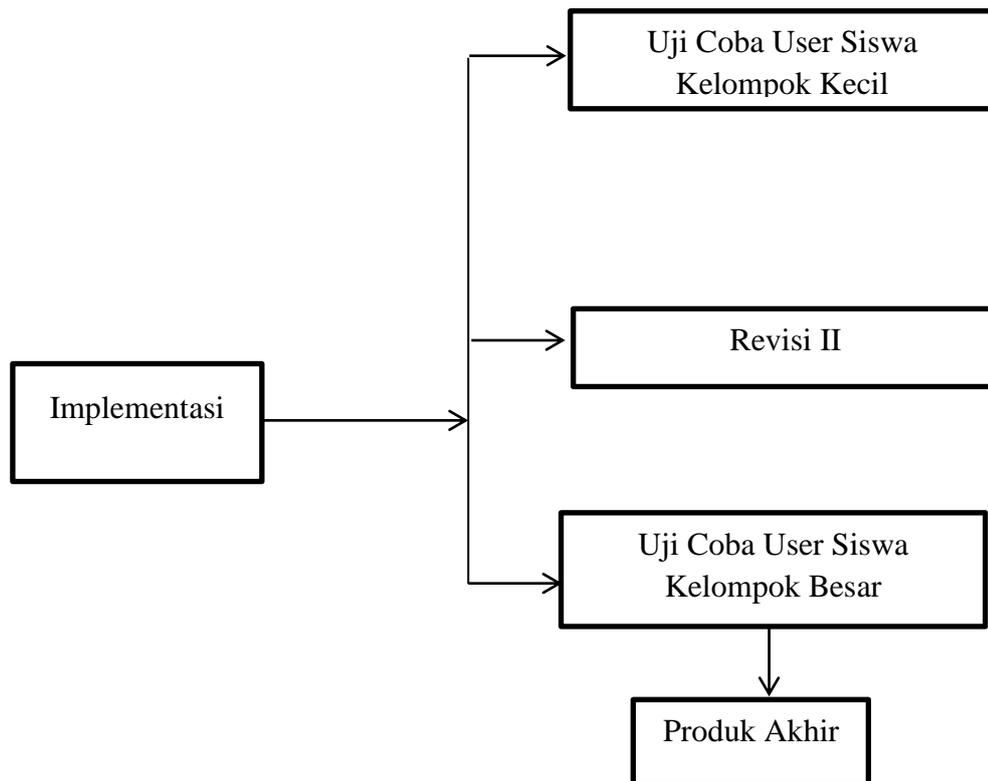
5) Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dilakukan berdasarkan saran dan masukan ahli materi dan ahli media yang diberikan. Berdasarkan hasil saran dan masukan ahli materi dan ahli media. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran *Animaker* sangat layak digunakan dalam

proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan segi tanggapan ahli materi dan ahli media.

Gambar 3.1
Bagan Pengembangan Produk





C. Validasi dan Uji Coba Produk

1. Desain Validasi

Validasi produk penelitian ini melalui beberapa tahap, yaitu :

- a) Produk awal yang sudah disetujui oleh dosen pembimbing divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media digunakan untuk revisi I.
- b) Hasil revisi I divalidasi kembali oleh guru ahli materi dan guru ahli media hingga memperoleh hasil yang layak untuk diuji cobakan kepada yaitu siswa Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu kelas V.

Data dari ahli materi, ahli media, akan diolah untuk dapat memperoleh informasi mengenai kelemahan sumber belajar *Animaker* edukatif

sehingga akan dapat direvisi kembali untuk menjadi sebuah sumber belajar yang baik dan layak digunakan dalam belajar Fiqih.

2. Validator dan Subjek Uji Coba

Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi Fiqih, ahli media.

Sedangkan subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 02 Seluma.

D. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data-data tersebut diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media, serta tanggapan yang diperoleh dari hasil uji coba kepada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu kelas V.

1. Data kualitatif berupa data yang dijabarkan dengan kriteria sangat layak (SL), layak (L), cukup layak (CL), kurang layak (KL), sangat kurang layak (SKL) yang diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli sumber belajar.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam pengambilan data pada penelitian pengembangan ini berupa angket. Angket berupa daftar pertanyaan tertulis yang harus ditanggapi oleh responden. Responden menanggapi dengan cara memilih alternatif jawaban yang sudah ada. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kelayakan *Animaker* yang dikembangkan sebagai sumber belajar Fiqih. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen dengan aspek, dengan pengembangan lebih lanjut oleh peneliti disesuaikan dengan kebutuhan

penelitian. Instrumen berupa angket ini kemudian divalidasi oleh dosen pendidikan Fiqih. Validasi instrumen ini menghasilkan angket yang siap digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Adapun kisi-kisi instrumen untuk ahli materi, ahli media, dan siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1.
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Sumber Belajar Fiqih
Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu
Berbasis *Animaker* untuk Ahli Materi.

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan KI dan KD
		Keakuratan materi
		Mendorong keingin tauhan
2	Aspek kelayakan isi	Penyampaian materi yang menarik
		Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi
		Ketepatan cakupan materi
		Penggunaan bahasa yang tepat
		Kesesuain video untuk memperjelas materi

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Ahli Media terhadap Produk Sumber
Belajar Fiqih Madrasah Itidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi
Bengkulu Berbasis *Animaker*.

No	Aspek	Indikator
1	Aspek tampilan	Durasi media
		Desain media
		Animasi media
		Kesesuai dengan kebutuhan materi
		Penggunaan animasi

Tabel 3. 3
Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Siswa terhadap Produk Sumber Belajar
Fiqih Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi
Bengkulu Berbasis *Animaker*

No	Aspek	Indikator
1	Desain Pembelajaran	Kesesuaian materi
		Perumusan evaluasi
		Pemberian motivasi
2	Komunikasi Visual	Audio
		Visual

F. Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator yang didapatkan dari lembar komentar pada tahap uji coba, data himpunan menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran berbasis *Media Animaker* Materi Khitan. Data yang dihasilkan dari angket adalah data kualitatif yang diakumulasikan menggunakan *skala likert* yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada tiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Adapun kriteria aturan pemberian skor sebagai berikut:

Tabel 3.4
Aturan Pemberian Skor

KRITERIA	SKOR
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Kurang Layak	1

Sedangkan untuk menentukan hasil persentasi skor penilainya dengan menggunakan rumus perhitungan, yaitu:³⁹

$$= \frac{\sum}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

= Nilai kelayakan angket tiap aspek

= Skor maksimal

\sum = Jumlah Skor

Hasil dari penilain menggunakan skala likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah objek sampel uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

Tabel 3.5
Skor

Skor	Kreteria
0-20%	Sangat kurang layak
20,01%-40%	Kurang layak
40,01-60%	Cukup layak

³⁹ Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 43.

60,01-80%	Layak
80,01%-100%	Sangat layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

Latar belakang penelitian ini berawal dari permasalahan-permasalahan yang mendasar yang merupakan unsur terpenting dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun permasalahan yang menjadikan guru dalam menggunakan media pembelajaran terkendala karena keterbatasan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran. Selain itu, sarana dan prasarana tersebut tidak hanya yang berkaitan dengan siswa. Dengan kata lain baik guru ataupun siswa harus bersama-sama memiliki sarana yang bersangkutan. Dalam pengajaran tradisional, guru sering hanya menetapkan buku sebagai sumber belajar. Itupun biasanya terbatas hanya dari salah satu buku tertentu saja. Dalam proses pembelajaran yang dianggap modern sesuai tuntutan standar proses pendidikan dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi, maka sebaiknya guru memanfaatkan sumber-sumber lain selain buku. Hal ini penting, sebab penggunaan salah satu sumber tertentu saja, akan membuat pengetahuan siswa terbatas dari satu sumber yang ditetapkan itu.

Proses pembelajaran Fiqih mengharuskan guru untuk menjelaskan media dengan praktikum, hal ini tentu sulit dilakukan terlibat dengan satuan pandemi corona saat ini media Fiqih yang banyak mengandung tema untuk dipraktikkan hendaknya diatasi dasar media-media luasnya. Adapun permasalahannya tersebut adalah seperti kurangnya akses jaringan internet,

jumlah computer dan lain-lainnya. Berdasarkan observasi awal yang peneliti laksanakan diketahui bahwa kondisi pembelajaran Fiqih yang dilaksanakan guru masih secara manual. Pembelajaran Fiqih seperti ini lebih banyak dilakukan dengan media buku, papan tulis, dan spidol tanpa menggunakan media lain dalam proses pembelajaran sehingga proses belajar mengajar cenderung membosankan bagi siswa.

Oleh karena itu berdasarkan permasalahan di atas maka di perlukan media untuk pembelajaran Fiqih melalui *Animaker* dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan yang ada disekolah supaya lebih untuk mengembangkan media dalam proses pembelajaran.

B. Pembuatan Media Pembelajaran Aplikasi Animaker

1. Design (Perencanaan).

a) *Storyboard*

merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan alur cerita, dengan *storyboard* dapat mempermudah peneliti dalam menyampaikan ide cerita dan mendiskripsikan rancangan bahan belajar *Animaker* yang dibuat.

1. Pada halaman pertama dengan melakukan perkenalan



Gambar 4.2

2. Berisi judul materi yaitu “Khitan”



Gambar 4.3

3. Isi pokok yang akan dibahas dari semua isi materi yang terdapat dalam *Animaker*, di antara meliputi pengertian khitan, hukum khitan dan manfaat khitan



Gambar 4.4

4. Materi media *Animaker* berisi tentang keseluruhan materi khitan. Menu materi berisikan pengertian khitan, hukum khitan dan manfaat khitan.



Gambar 4.5



Gambar 4,6

Penjelasan pengertian khitan



Gambar 4.7

Kesimpulan mengenai pengertian khitan



Gambar 4.8



Gambar 4.9

penjelasan mengenai hukum berkhitan



Gambar 4.10



Gambar 4.11

Dalil-dalil mengenai berkhitan



Gambar 4.12

Sejarah berkhitan



Gambar 4.13



Gambar 4.14

Macam –macam manfaat khitan

5. Evaluasi

Menu evaluasi menyajikan latihan soal-soal yang akan dikerjakan oleh siswa. Latihan ini disusun untuk memudahkan siswa mengingat materi yang telah disampaikan.



Gambar 4.14

Evaluasi

C. Data Hasil Validasi

Data yang diperoleh merupakan data kualitatif. Data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Paparan data hasil validasi dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pertama dan tahap kedua dalam menilai aspek isi dan aspek pembelajaran serta media yang dikembangkan. Tujuan validasi ahli adalah untuk mendapatkan penilaian kelayakan materi dan media yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Fiqih

A. Deskripsi Data Validasi Ahli Tahap I

a. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memperoleh kevalidan dan dari segi materi. Ahli materi yang memberikan penilaian media dari segi materi adalah DJ.

Validasi ahli materi meliputi aspek isi dan aspek pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh informasi, saran, kritik, dan masukan yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* yang dikembangkan dari segi materi. Hasil dari validasi ahli materi digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* yang dikembangkan dari segi materi. Hasil validasi ahli materi pada tahap I dapat dilihat pada tabel 4.1 yang merupakan hasil validasi ahli materi.

Tabel 4.1
LEMBAR VALIDASI TAHAP I PENILAIAN AHLI MATERI
TERHADAP MEDIA ANIMAKER

No	Pernyataan	Skor
1	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam materi video pendek yang dikembangkan sesuai dengan sasaran pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum	4
2	Materi dikemas dalam media sesuai dengan alokasi waktu	3
3	Pemelihan materi dalam media menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik	4
4	Materi video pendek yang dikembangkan mempermudah pemahaman siswa dalam pembelajaran	3
5	Sumber belajar yang terdapat dalam materi video yang dikembangkan sesuai	4
6	Kegiatan belajar yang dikembangkan memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi	4
7	Penggunaan bahasa mudah dipahami sesuai dengan perkembangan koqnitif siswa	5
8	Kesesuaian media dengan materi video pendek	5
9	Kebenaran isi atau konsep yang disajikan sesuai dengan materi	4
10	Gambar yang ditampilkan sudah jelas menggambarkan isi materi	4
11	Video sudah sesuai dengan materi	5
Σ Per Aspek		45
Skor Maksimal		55
Skor %		81 %
Keterangan		Sangat Layak

Sumber data dari ahli materi

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis

Media *Animaker* menggunakan *skalah likert* dengan penilaian 81% dari 11 indikator. Hasil validasi tahap pertama aspek isi dari ahli materi, hasil penilaian dari ahli materi dalam aspek isi adalah sangat layak. Selanjutnya, hasil dari validasi ahli materi digunakan sebagai dasar untuk perbaikan desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* yang dikembangkan dari segi materi yang melalui saran dan komentar. Perbaikannya antara lain dalam penulisan materi harus diperbaiki lagi agar mudah dipahami, serta lihat lagi apakah materi sesuai dengan RPP dan bagian huruf lebih diperhatikan lagi. Hasil validasi ahli materi pada tahap I dapat dilihat pada tabel 4.2 yang merupakan hasil validasi ahli materi berupa melalui kritik, saran dan komentar dari ahli materi.

Tabel 4.2
Komponen Aspek Isi dari Ahli Materi

Komponen/Posisi	Saran/komentar
Keseluruhan	Materi gunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa
Evaluasi	Lihat lagi RPP dan disesuaikan
Gambar	Diperjelaskan lagi dan diperbesar huruf pada materi

Sumber : data dari ahli materi

Hasil kritik, saran, dan komentar ahli bidang materi pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa dalam pengembangan media masih memerlukan revisi kembali mengenai desain dalam evaluasi dan gambar. Hasil dari revisi dalam bidang desain tersebut harus diuji kembali kevalidannya oleh ahli desain media pembelajaran.

b. Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk memperoleh kevalidan dari segi media. Ahli media yang memberikan penilaian media dari segi media adalah DJ.

Validasi ahli media meliputi aspek isi dan aspek pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh informasi, saran, kritik, dan masukan yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* yang dikembangkan dari segi media. Hasil dari validasi ahli media digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* yang dikembangkan dari segi media. Hasil validasi ahli media pada tahap I dapat dilihat pada tabel 4.3 yang merupakan hasil validasi ahli media..

Tabel 4.3
LEMBAR VALIDASI TAHAP I PENILAIAN AHLI MEDIA
TERHADAP MEDIA ANIMAKER

No	Pernyataan	Skor
1	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	4
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>	4
3	Ketepatan pemilihan animasi animaker	5
4	Ketepatan pemilihan warna teks animaker	4
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran	4
6	Tata letak animasi	5
7	Tampilan produk	4
8	Kecepatan animasi	3
9	Kelancaran jalannya media	4
10	Kata kata atau gambar ringkas	4
11	Tema yang dipilih disesuaikan dengan keindahan dan kejelasan warna ditiap <i>slide Animaker</i>	4

12	Video yang ditampilkan sudah sangat jelas dengan kualitas gambar yang baik dan jelas	4
13	Urutan halaman yang disajikan sesuai dengan sub-sub materi	4
Σ Per Aspek		53
Skor Maksimal		60
Skor %		88%
Keterangan		Sangat Layak

Sumber: data ahli media

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli media peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis Media *Animaker* menggunakan *skalah likert* dengan penilaian 78% dari 13 indikator. Hasil validasi tahap pertama aspek isi dari ahli media, hasil penilaian dari ahli media dalam aspek isi adalah layak. Selanjutnya, hasil dari validasi ahli media digunakan sebagai dasar untuk perbaikan desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* yang dikembangkan dari segi media. Hasil validasi ahli media pada tahap I dapat dilihat pada tabel 4.4 yang merupakan hasil validasi ahli media melalui kritik, saran dan komentar dari ahli media.

Tabel 4.4
Komponen Aspek Isi dari Ahli Media

Komponen/posisi	Komentar/saran
Materi	Durasi materi diperpanjang, gunakan suara untuk dapat menarik fokus siswa
Slide	Cukup
Gradasi Warna	Gunakan gradasi warna yang mudah dibaca siswa

Sumber : data ahli media

Hasil kritik, saran, dan komentar ahli bidang media pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa dalam pengembangan media masih memerlukan revisi kembali mengenai desain dalam evaluasi dan gambar.

B. Deskripsi Data Validasi Ahli Tahap II

a. Deskripsi Data Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memperoleh kevalidan dari segi materi. Ahli materi yang memberikan penilaian media dari segi materi adalah DJ.

Validasi ahli materi meliputi aspek isi dan aspek pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh informasi, saran, kritik dan masukan yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas desain media pembelajaran berbasis *Animaker* yang dikembangkan dari segi materi.

Hasil dari validasi ahli materi digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* yang dikembangkan dari segi materi. Hasil validasi ahli materi pada tahap II dapat dilihat pada tabel 4.5 yang merupakan hasil validasi ahli materi.

Tabel 4.5
LEMBAR VALIDASI TAHAP II PENILAIAN AHLI MATERI
TERHADAP MEDIA ANIMAKER

No	Pernyataan	Skor
1	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam materi video pendek yang dikembangkan sesuai dengan sasaran pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum	5
2	Materi dikemas dalam media sesuai dengan alokasi waktu	5
3	Pemilihan materi dalam media menarik	4

	dan sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik	
4	Materi video pendek yang dikembangkan mempermudah pemahaman siswa dalam pembelajaran	4
5	Sumber belajar yang terdapat dalam materi video yang dikembangkan sesuai	5
6	Kegiatan belajar yang dikembangkan memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi	4
7	Penggunaan bahasa mudah dipahami sesuai dengan perkembangan koqnitif siswa	4
8	Kesesuaian media dengan materi video pendek	5
9	Kebenaran isi atau konsep yang disajikan sesuai dengan materi	5
10	Gambar yang ditampilkan sudah jelas menggambarkan isi materi	5
11	Video sudah sesuai dengan materi	5
Σ Per Aspek		51
Skor Maksimal		60
Skor %		85 %
Keterangan		Sangat Layak

Sumber data dari ahli materi

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Media Animaker* menggunakan *skalah likert* dengan penilaian 85% dari 11 indikator. Hasil validasi tahap kedua aspek isi dari ahli materi, hasil penilaian dari ahli materi dalam aspek isi adalah sangat layak.

Selanjutnya, hasil dari validasi ahli materi digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran berbasis *Animaker* yang dikembangkan dari segi materi. Hasil validasi ahli materi pada tahap II dapat dilihat pada tabel 4.6 yang merupakan hasil validasi ahli materi.

Tabel 4.6
Komponen Aspek Isi dari Ahli Materi

Komponen/Posisi	Saran/komentar
Keseluruhan	Bisa dapat digunakan dalam penelitian
Evaluasi	Bisa dapat digunakan dalam penelitian
Gambar	Bisa dapat digunakan dalam penelitian

Sumber : data dari ahli materi

Hasil kritik, saran dan komentar ahli bidang materi pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa dalam pengembangan media sudah layak digunakan mengenai desain dalam evaluasi dan gambar. Hasil dari uji validasi ke II sudah dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk memperoleh kevalidan dari segi media. Ahli media yang memberikan penilaian media dari segi media adalah DJ.

Validasi ahli media meliputi aspek isi dan aspek pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh informasi, saran, kritik dan masukan yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas desain media pembelajaran berbasis *Animaker* yang dikembangkan dari segi media. Hasil dari validasi ahli media digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* yang dikembangkan dari segi media. Hasil validasi ahli media pada tahap II dapat dilihat pada tabel 4.7 yang merupakan hasil validasi ahli media.

Tabel 4.7
LEMBAR VALIDASI TAHAP II PENILAIAN AHLI MEDIA
TERHADAP MEDIA ANIMAKER

No	Pernyataan	Skor
1	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	4
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>	4
3	Ketepatan pemilihan animasi animaker	4
4	Ketepatan pemilihan warna teks animaker	4
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran	4
6	Tata letak animasi	5
7	Tampilan produk	5
8	Kecepatan animasi	4
9	Kelancaran jalannya media	5
10	Kata kata atau gambar ringkas	4
11	Temah yang dipilih disesuaikan dengan keindahan dan kejelasan warna ditiap <i>slide Animaker</i>	4
12	Video yang ditampilkan sudah sangat jelas dengan kualitas gambar yang baik dan jelas	4
13	Urutan halaman yang disajikan sesuai dengan sub-sub materi	4
Σ Per Aspek		55
Skor Maksimal		60
Skor %		91,6%
Keterangan		Sangat Layak

Sumber: data ahli media

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli media peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Media Animaker* menggunakan *skalah likert* dengan penilaian 91,6% dari 13 indikator. Hasil validasi tahap pertama aspek isi dari ahli mediai, hasil penilaian dari ahli media dalam aspek isi adalah sangat layak

Selanjutnya, hasil dari validasi ahli media digunakan sebagai dasar untuk desain media pembelajaran berbasis *Animaker* yang dikembangkan dari segi media. Hasil validasi ahli media pada tahap II dapat dilihat pada tabel 4.8 yang merupakan hasil validasi ahli media.

Tabel 4.8
Komponen Aspek Isi dari Ahli Media

Komponen/posisi	Komentar/saran
Materi	Dapat digunakan dalam penelitian
Slide	Dapat digunakan dalam penelitian
Gradasi Warna	Dapat digunakan dalam penelitian

Sumber : data dari ahli media

Hasil kritik, saran dan komentar ahli bidang media pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa dalam pengembangan media sudah layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari revisi dalam bidang desain tersebut sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

D. Uji Coba Produk

Uji coba media pembelajaran fiqih berbasis media *Animaker* untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah (MIN) pada Kelas V materi Khitan, dilakukan di sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu. Uji coba dilakukan setelah kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Animake* siswa diminta untuk mengisi angket penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Animaker*. Hasil yang didapat sebagai berikut :

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil media pembelajaran fiqih berbasis *Animaker* pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu pada materi penggunaan Khitan diselenggarakan dengan jumlah 10 orang. Peserta didik diberikan angket berisi penilaian media pembelajaran fiqih berbasis *Animaker*, kemudian para siswa diminta untuk mengisi angket tersebut.

Tabel 4.9
Lembar Penilaian Siswa Terhadap Media Animaker

No	Nama	Σ Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Keterangan
1	GG	42	45	93%	Sangat Layak
2	A	42	45	93%	Sangat Layak
3	O	42	45	93%	Sangat Layak
4	MAPU	42	45	93%	Sangat Layak
5	AF	36	40	90%	Sangat Layak
6	D	43	45	95%	Sangat Layak
7	N	42	45	93%	Sangat Layak
8	Z	43	45	95%	Sangat Layak
9	DPC	41	45	91%	Sangat Layak
10	JA	43	45	95%	Sangat Layak
Jumlah		416	445	93%	Sangat Layak

Tabel uji coba kelompok kecil kelas V di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu

Berdasarkan hasil angket penilaian dari siswa peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Animaker* menggunakan *skalah likert* diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran *Animaker* mata pelajaran fiqih oleh siswa Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu kelas V adalah 93%.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar media pembelajaran fiqih berbasis *Animaker* pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu pada materi Khitan dilakukan 13 orang. Uji coba dilakukan setelah kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Animaker* siswa diminta untuk mengisi angket penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Animaker*. Hasil yang didapat adalah sebagai berikut..

Tabel 4.10
Lembar Penilaian Siswa Terhadap Media Animaker

No	Nama	Σ Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Keterangan
1	O	43	45	95%	Sangat Layak
2	P	41	45	91%	Sangat Layak
3	G	42	45	93%	Sangat Layak
4	D	42	45	93%	Sangat Layak
5	Z	41	45	91%	Sangat Layak
6	DPC	41	45	91%	Sangat Layak
7	K	41	45	91%	Sangat Layak
8	AP	36	40	75%	Layak
9	A	42	45	93%	Sangat Layak
10	N	42	45	93%	Sangat Layak
11	JA	43	45	95%	Sangat Layak
12	MAPU	42	45	93%	Sangat Layak
13	P	41	45	91%	Sangat Layak
Jumlah		537	580	92%	Sangat Layak

Tabel uji coba kelompok besar kelas V di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu

Berdasarkan uji coba kelompok besar hasil angket penilaian dari siswa peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran

berbasis *Animaker* menggunakan *skalah likert* sehingga diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran *Animaker* mata pelajaran fiqih oleh siswa Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu kelas V adalah 92%.

E. Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan ahli materi dan ahli media yang diberikan. Berdasarkan hasil saran dan masukan ahli materi dan ahli media. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran *Animaker* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan segi tanggapan ahli materi dan ahli media bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan didalam pembelajaran fiqih.

F. Pembahasan

Pada pengembangan dengan model atau pendekatan desain media pembelajaran adalah model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluasi*. Pada tahap *Analysis*, dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dan analisis materi pembelajaran. Pada tahap *Design*, meliputi *flowchart* dan *storyboard*, pada tahap *Development*, dilakukan dengan uji ahli materi dan ahli media, pada tahap *Implementation*, produk diuji cobakan oleh kelompok kecil dan kelompok besar dan untuk tahap *Evaluasi*, berdasarkan hasil tanggapan oleh ahli materi dan ahli media.

Proses pengembangan ini dimulai dari tahap analisis terhadap pengembangan produk yang dilakukan pada satu tahap yaitu studi kebutuhan dan studi literatur. Sedangkan studi literatur dilakukan dalam bentuk mencari teori dan materi yang mendukung serta berkaitan dengan pengembangan desain media pembelajaran berbasis *Animaker*. Setelah tahap analisis, kemudian dilanjutkan dengan tahap desain atau rancangan sebuah desain media pembelajaran berbasis *Animaker*. Pada tahap pengembangan inilah harus mengumpulkan materi bahan ajar terlebih dahulu yang akan dijadikan bahasan pada produk *Animaker* dari berbagai sumber dan membuat desain dari awal hingga akhir sampai desain media pembelajaran berbasis *Animaker* yang dikembangkan benar-benar siap untuk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pada tahap pengembangan.

Tahap pengembangan merupakan tahap proses penilaian yang dilakukan oleh validasi ahli materi dan ahli media agar mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk atau media pembelajaran berbasis *Animaker* yang dikembangkan. Tahap ini berjalan cukup lancar sampai dengan perbaikan terhadap produk sesuai saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media.

Setelah tahap I pengembangan selesai, kemudian dilakukan revisi produk media pembelajaran berbasis *Animaker* sesuai dengan yang disarankan dan komentar oleh ahli materi dan ahli media. Setelah revisi produk media pembelajaran berbasis *Animaker* selesai, ahli materi dan ahli media kembali melakukan uji coba validasi tahap II dengan mengisi kuesioner ahli materi dan

ahli media yang sudah disiapkan sesuai dengan bidangnya masing-masing. Desain media pembelajaran berbasis *Animaker* ini didesain untuk menyajikan materi Khitan yang meliputi :

1. Pengertian Khitan
2. Hukum Khitan
3. Manfaat Khitan

Setelah itu kemudian tahap implementasi dengan menguji cobakan terhadap siswa dengan kelompok kecil dengan jumlah 10 orang kemudian mengisi kuesioner yang sudah disiapkan kemudian dilakukan revisi. Setelah revisi, melakukan uji coba kelompok besar yaitu kelas V dengan jumlah 13 orang dengan mengisi kuesioner yang sudah disiapkan. Desain media pembelajaran berbasis *Animaker* memiliki beberapa manfaat yang lebih dibandingkan dengan media lainnya yang bersifat konvensional, dikarenakan selain dapat mengakses materi Fiqih yang telah disiapkan, desain media pembelajaran berbasis *Animaker* yang dikembangkan juga dilengkapi dengan komponen-komponen yang menarik dalam kegiatan pembelajaran, seperti : karakter, video, dan *background* serta musik. Selain beberapa komponen juga dilengkapi latihan soal secara mandiri baik yang bersifat essay yang dapat dikerjakan oleh siswa sebagai salah satu tolak ukur pemahaman siswa terhadap pembelajaran Fiqih materi Khitan.

Hasil validasi tahap pertama yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa desain media pembelajaran berbasis *Animaker* ini adalah sangat layak dengan penilaian 81% pada aspek isi dan aspek pembelajaran. Hasil validasi

ahli media terhadap produk pada tahap pertama menunjukkan bahwa desain media pembelajaran berbasis *Animaker* ini layak dengan penilaian 88% dalam aspek tampilan dan aspek isi.

Hasil validasi tahap kedua yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa desain media pembelajaran berbasis *Animaker* ini adalah sangat layak dengan penilaian 85% pada aspek isi dan aspek pembelajaran. Hasil validasi ahli media terhadap produk pada tahap kedua setelah dilakukan revisi produk menunjukkan bahwa desain media pembelajaran berbasis *Animaker* ini sangat layak dengan penilaian 91% dalam aspek tampilan dan isi.

Setelah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, maka desain media pembelajaran berbasis *Animaker* ini diuji cobakan terhadap siswa. Diuji cobakan pada tahap uji coba dengan kelompok kecil dengan 10 orang bahwa desain media pembelajaran berbasis *Animaker* ini adalah sangat layak dengan penilaian 93%. Sedangkan pada tahap uji coba kelompok besar yaitu kelas V yang berjumlah 13 orang bahwa desain media pembelajaran berbasis *Animaker* ini adalah sangat layak dengan penilaian 92%.

Meskipun banyak kelebihan, media *Animaker* ini tidak juga lepas dari adanya kelemahan. Kelemahan yang terjadi seperti ada gangguan akses internet lambat, mati listrik, dan kerusakan laptop/komputer, maka akan menghambat pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan desain media pembelajaran berbasis *Animaker*.

Kelebihan yang dimiliki oleh media *Animaker* ini mengindikasikan bahwa media ini dianggap layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran

disekolah khususnya pada pembelajaran Fiqih. Sesuai dengan penilaian yang diperoleh berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media bahwa desain media berbasis Animaker layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Fiqih.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian pembahasan dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa. Media pembelajaran berbasis *Animaker* telah selesai dikembangkan berdasarkan kelayakan media *Animaker* dengan kategori layak digunakan sesuai dengan penilaian oleh para ahli materi dengan skor 85%, dan ahli media 91% bahwa pengembangan media *Animaker* “sangat layak” digunakan. Hasil efektifitas media *Animaker* pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil dengan 93% dan diuji coba dengan kelompok besar 92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran fiqih berbasis *Animaker* “sangat layak” digunakan di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu.

B. Saran

Dari hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran berikut :

1. Bagi guru pembelajaran menggunakan media pembelajaran fiqih berbasis media *Animaker* dapat dikembangkan secara berkelanjutan dengan bentuk soal dengan pokok bahasa berbeda.
2. Bagi peneliti, dapat mengembangkan lebih banyak media pembelajaran dengan media yang berbeda dan materi yang berbeda supaya dapat meningkatkan keefektifan dan variasi pembelajaran .

3. Terdapat beberapa kendala dalam pembuatan media pembelajaran *Animaker* yang mungkin menjadi perbaikan untuk peneliti mengembangkan media pembelajaran berbeda selanjutnya. kendala tersebut diantaranya memerhatikan pemilihan kata dan konsep yang tepat, warna, tema dan meteri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah Budiarti, Jeffry Handhika dan Sulistyning Kartikawati, 2017, Pengaruh Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbasik E-book Pada Materi Rangkain Induktor Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 2(2):21.
- Al-Qur'an dan Terjemahannya. 2008, Departemen Agama RI. Bandung: CV Penerbit Diponegoro.
- <http://www.farishy.com>, tanggal 20 februari 2021
- <https://drasittiaisyahmpd.gurusiana.id>, tanggal 4 maret 2021
- Hafsah, 2013, *Pembelajaran Fiqih*, Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Hari Rayanto Yudi dan Sugianti, 2020, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*, Pasuruan: Lembaga Akademik & Research Institut.
- Indrawa Irjus, 2015, *Manajemen Sarana Dan Prasarana Sekolah*, Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Juni Priansa Donni, 2008, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Kadir Abdul, 2015, *Dasar-Dasar Pendidikan*, Jakarta : Prenadamedia Group.
- Kartika Sinta, Husni, saepul millah, 2019, Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Volume 7(1): 115-116.
- Nurkholis, 2013, Pendidikan Dalam Memajukan Teknologi, *Jurnal Kependidikan*, Volume, 1(1): 31
- Rizqiilah Masykur Mohammad, 2019, Metodologi Pembelajaran Fiqih, *Jurnal Al-Makrifat*, Volume 4(2): 36.
- Suyono dan Hariyanto, 2019, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sunhaji, 2014, Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran, *Jurnal Kependidikan*, Volume 11(2): 32.
- Satin Umar, 2014, Media Pendidikan Peran dan Fungsinya Dalam Pembelajaran, *Jurnal Tarbawiyah*, Volume 11(1): 131.

- Suqiyono, 2010, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sunhaji, 2014, Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran, *Jurnal Kependidikan*, Volume 11(2): 32.
- Satin Umar, 2014, Media Pendidikan Peran dan Fungsinya Dalam Pembelajaran, *Jurnal Tarbawiyah*, Volume 11(1): 131.
- Sanjaya Wina, 2006: *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Sadiman Arief, 2009, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sudijono Anas, 2012, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sohibun dan Filza Yuliana Ade, 2017, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive, *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Volume 2 (2): 123.
- Rima Wati Ega, 2016, *Ragam Media Pembelajaran*, Kata Pena
- Wikipedia, Animaker diakses <http://en.m.wikipedia.org/wiki/Animaker>, tanggal 10 februari 2021