

Pengembangan Video Animasi pada Materi Sholat Jama' di Kelas III MIS Rahmah El-Yunusiyyah Padang Panjang

Alya Rahman Br Panjaitan^{1*}, Diana Sartika², Mega Cahya Dwi Lestari³

¹⁻³ Pendidikan Agama Islam, STIT Diniyyah Puteri Padang Panjang, Indonesia

Korespondensi penulis : rahmanalya63@gmail.com ^{1*}, sartikaazri@gmail.com ², megacdlestrai@gmail.com ³

Abstract. *Animated video is one of the media that can be used in the learning process. In grade III of Madrasah Ibtidaiyyah Rahmah El-Yunusiyyah Padang Panjang, students experience difficulties in understanding the concept of jama' prayer, and the learning method used by teachers still relies on textbooks without utilizing varied technology-based media. Consequently, many students' scores remain below the minimum mastery criteria (KKM). Therefore, researchers are interested in developing animated videos as learning media to improve students' scores in the subject of fiqh, specifically on the jama' prayer material. This study aims to: (1) describe the development process of animated videos as learning media for jama' prayer material, (2) determine the validity of the animated video development, and (3) assess the practicality of the animated videos. The research employs the Research and Development (R&D) method with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate) involving 21 students from grade III of MIS Rahmah El-Yunusiyyah as subjects. Research instruments include expert validation sheets, teacher practicality questionnaires, and student response questionnaires. The research findings indicate that the animated video has very high validity based on material experts (98.2%) and media experts (94%), with practicality reaching 100% under the very practical criteria. Additionally, student responses reached 82.86% in the very interesting category. The developed animated video can be categorized as valid, practical, and effective in enhancing students' understanding of jama' prayer material.*

Keywords: *Animated Video; Congregational Prayer; Elementary Madrasah; Fiqh; Learning Media.*

Abstrak. Video animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Di kelas III Madrasah Ibtidaiyyah Rahmah El-Yunusiyyah Padang Panjang siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep sholat jama' dan pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan buku serta belum menggunakan media berbasis teknologi yang bervariasi. Sehingga masih banyak nilai siswa yang berada di bawah KKM. Untuk itu peneliti tertarik mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan nilai siswa pada mata pelajaran fiqh materi sholat jama'. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran pada materi sholat jama', (2) mengetahui validitas pengembangan video animasi, dan (3) mengetahui praktikalitas video animasi. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dengan subjek 21 siswa pada kelas III MIS Rahmah El-Yunusiyyah. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket praktikalitas guru, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan video animasi memiliki validitas sangat layak berdasarkan ahli materi (98,2%) dan ahli media (94%) serta praktikalitas mencapai 100% dengan kriteria sangat praktis, selain itu respon siswa mencapai 82,86% kategori sangat menarik. Video animasi yang dikembangkan dapat dikategorikan valid, praktis, dan efektif meningkatkan pemahaman siswa pada materi sholat jama'.

Kata kunci : Fiqih; Madrasah Ibtidaiyyah; Media Pembelajaran; Sholat Jama'; Video Animasi.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan individu yang tidak hanya terbatas pada transfer ilmu di ruang kelas, tetapi juga mencakup upaya pembudayaan dan pembentukan manusia seutuhnya. Ahmad D. Marimba menjelaskan bahwa pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang

utama, yaitu suatu kepribadian yang seluruh aspeknya sempurna dan seimbang. Di era modern ini, pendidikan harus mempersiapkan siswa dengan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, dan keterampilan menggunakan teknologi digital agar siswa tidak hanya pintar secara akademik, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Pentingnya pendidikan sudah di tekankan dalam Al-Quran Surah Al-Mujadilah ayat 11 yang menyatakan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan beberapa derajat. Ayat ini menunjukkan bahwa Allah SWT memberikan kedudukan yang tinggi bagi orang-orang yang beriman dan berilmu, yang mengindikasikan bahwa pendidikan, khususnya pendidikan Islam, memiliki nilai yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Unsur-unsur penunjang pendidikan sangat berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran yang meliputi kurikulum, strategi pembelajaran, media pembelajaran, pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar. Media pembelajaran sebagai salah satu unsur penting bertugas sebagai perantara dalam menyampaikan materi serta memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran abad ke-21 menuntut integrasi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital sebagai kompetensi utama. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo, penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi.

Penggunaan teknologi informasi dalam dunia Pendidikan akan memudahkan penyampaian materi oleh pendidik dan juga dapat mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik. Pemilihan media yang tepat sangat menentukan keberhasilan belajar karena dapat menarik perhatian dan melibatkan lebih banyak panca indera siswa. Hal ini sesuai dengan teori Cone of Experience dari Edgar Dale yang menyatakan pengalaman belajar akan lebih efektif jika melibatkan lebih banyak indera, sehingga media yang konkrit dan menarik dapat meningkatkan daya serap siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Salah satu media pembelajaran digital yang semakin populer adalah video animasi. Video animasi menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami dengan keunggulan kemampuannya untuk menyajikan informasi secara dinamis, mempertahankan perhatian siswa, dan mendukung pembelajaran yang dapat diakses kapan saja serta di mana saja. Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail, dan dapat membantu memahami pelajaran yang relatif sulit. Menurut Mashuri dan Budiyo, kelebihan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran meliputi tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, pengulangan pada pembahasan tertentu

dapat dilakukan, video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, kemampuan dalam merepresentasikan materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang.

Pembelajaran Fiqih merupakan bagian dari pendidikan agama Islam yang bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayata, pengamalan serta pengalaman peserta didik dalam aspek hukum baik yang berupa ajaran ibadah maupun muamalah sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Mata pelajaran Fiqih adalah salah satu pelajaran kelompok pendidikan agama yang menjadi ciri khas Islam pada madrasah, yang dikembangkan melalui suatu kegiatan untuk menyiapkan siswa meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam yang berupa ajaran ibadah maupun muamalah melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, dan latihan (Hastutik, n.d.). Objek pembahasan fiqih meliputi tiga hal yaitu pembahasan tentang ibadah dalam segala aspeknya seperti thaharah, wudhu, mandi, tayamum, shalat, zakat, puasa, dan haji; pembahasan tentang aspek muamalah seperti jual beli dan nikah; serta pembahasan tentang jinayah tentang batasan sanksi serta hukuman dan proses pembuktian melalui kesaksian.

Dalam pembelajaran fiqih, penggunaan video animasi menjadi sangat relevan mengingat karakteristik materi fiqih yang memerlukan pemahaman mendalam tentang tata cara ibadah dan hukum-hukum Islam yang bersifat praktis. Namun dalam kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep fiqih yang sifatnya terkadang abstrak dan rinci, terutama jika metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan tekstual. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di MIS Rahmah El-Yunusiyyah pada mata pelajaran Fiqih, ditemukan bahwa guru ketika mengajar masih menggunakan buku cetak dan belum menggunakan media yang bervariasi, seperti penggunaan teknologi dalam media pembelajaran khususnya pada materi sholat jama'. Ketika dilakukan pretest, masih ada siswa yang tidak tuntas dibuktikan dengan hasil tes awal yang dilakukan terhadap 21 siswa dengan rata-rata nilai 78,67 yang sebenarnya sudah cukup baik, tetapi belum mencapai tingkat yang diharapkan untuk materi sholat jama'.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi Fiqih yang mengajar di kelas III MIS REY, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran terdapat kendala terkait keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media yang berbasis teknologi komputer. Lebih lanjut, guru juga menjelaskan bahwa materi sholat jama' merupakan

salah satu materi yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi untuk dipahami oleh siswa kelas III karena memerlukan pemahaman konsep yang mendalam mengenai syarat, rukun, dan tata cara pelaksanaannya. Sehingga materi ini membutuhkan strategi penyampaian yang tepat dan media yang dapat memvisualisasikan konsep secara jelas dan menarik.

Penelitian sebelumnya oleh Ramadhan (2023) tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi pengurusan jenazah menunjukkan tingkat validasi yang sangat baik dengan persentase kelayakan 88,3% dari segi media dan 89,5% dari segi materi. Penelitian Sulkifli (2022) tentang pengembangan video pembelajaran berbasis video animasi tentang materi sholat peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Belopa menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak dengan penilaian dari ahli media mencapai 84,75% dan ahli materi mencapai 93,5%. Sementara penelitian Rahayu (2023) tentang pengembangan media animasi pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP/MTs menunjukkan media animasi yang dikembangkan sangat layak dengan penilaian ahli media mencapai 95% dan ahli materi mencapai 98%. Ketiga penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan video animasi sangat efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran agama Islam.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran fiqih materi sholat jama' melalui penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Animasi pada Materi Sholat Jama' di Kelas III MIS Rahmah El-Yunusiyyah". Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui proses pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih materi sholat jama'; (2) mengetahui validitas pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih materi sholat jama'; dan (3) mengetahui praktikalitas video animasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih materi sholat jama'.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. National Education Association (NEA) mengatakan media merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional. Menurut Yusufhadi Miarso, media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Purwono menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio visual. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Manfaat media pembelajaran menurut Arsyad meliputi empat macam: pertama, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; kedua, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya; ketiga, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; dan keempat, media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Media pembelajaran berbasis digital memiliki berbagai manfaat dan keuntungan, di antaranya kemudahan akses dan fleksibilitas dimana media pembelajaran berbasis digital dapat diakses dengan mudah dari mana saja dan kapan saja; interaktif dan visual dengan menggunakan gambar, animasi, audio, dan video; personalisasi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa; umpan balik instan kepada siswa; keterlibatan siswa yang lebih tinggi; serta efisiensi dan penghematan biaya dalam pembelajaran.

Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Menurut Mashuri dan Budiyo, kelebihan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran meliputi: tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, kemampuan dalam merepresentasikan materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan

secara berulang-ulang, meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi peserta didik, serta media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada peserta didik

Menurut Wuryanti dan Kartowagiran, media video animasi harus sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, serta materi yang disajikan harus benar dan relevan dengan kebutuhan siswa. Materi harus disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami dan sesuai karakteristik peserta didik agar efektif dalam proses belajar. Selain itu, Zahro mengatakan media video animasi harus memiliki kualitas visual yang menarik, berwarna, dan bergerak sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa. Karakteristik video animasi yang efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar mencakup desain yang menarik, penggunaan warna yang sesuai dengan preferensi kognitif anak, serta durasi yang disesuaikan dengan rentang perhatian siswa. Penelitian Yulizar dkk (2024) menemukan bahwa video animasi dengan durasi antara 5-7 menit merupakan durasi optimal untuk mempertahankan fokus siswa sekolah dasar. Jika video terlalu panjang, siswa cenderung kehilangan perhatian, sedangkan video yang terlalu singkat mungkin tidak cukup untuk menyampaikan materi secara komprehensif.

Adapun karakteristik dari video animasi yaitu media yang dibuat disesuaikan dengan komposisi tampilan yang seimbang agar menarik bagi siswa secara visual, penggunaan media gambar, audio, dan video animasi untuk mempermudah visualisasi dan penyampaian materi, serta penjelasan materi disajikan dalam bentuk cerita yang di dalamnya terdapat tokoh-tokoh animasi yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Materi Sholat Jama'

Secara bahasa, kata jama' (جمع) berarti menggabungkan, menyatukan atau pun mengumpulkan. Sedangkan secara istilah, shalat jama' adalah melakukan dua shalat fardhu, yaitu Dzuhur dan Ashar, atau Maghrib dan Isya' secara berurutan pada salah satu waktunya. Shalat jama' artinya shalat fardhu yang dikumpulkan atau digabungkan, maksudnya adalah shalat yang menggabungkan dua shalat fardhu dan mengerjakannya dalam satu waktu. Shalat jama' boleh dilaksanakan pada waktu shalat yang pertama (jama' taqdim) maupun pada waktu shalat yang kedua (jama' takhir).

Hukum melaksanakan shalat jama' adalah boleh bagi orang yang berada pada kondisi tertentu, seperti dalam perjalanan jauh. Sebagaimana dalam hadits dari Anas r.a., ia berkata: "Apabila Nabi Muhammad SAW hendak menjama' antara dua shalat ketika dalam perjalanan, beliau mengakhirkan shalat dzuhur hingga awal waktu shalat ashar, kemudian beliau menjama' "

antara keduanya" (H.R. Muslim). Syarat melaksanakan shalat jama' meliputi: sedang dalam perjalanan jauh kurang lebih jaraknya 80 km, perjalanan yang dilakukan bertujuan baik, keadaan sakit atau dalam kesulitan, dan berniat menjama' ketika takbiratul ihram.

Shalat jama' taqdim adalah shalat yang dilakukan dengan cara menggabungkan dua shalat fardhu dan dilaksanakan pada saat waktu shalat yang pertama. Contohnya, shalat dzuhur dan ashar dilaksanakan pada waktu dzuhur. Shalat jama' takhir adalah shalat yang dilakukan dengan cara menggabungkan dua shalat fardhu dan dilaksanakan pada waktu yang kedua atau terakhir. Contohnya, shalat dzuhur dengan ashar dilaksanakan pada waktu ashar.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Waruwu, 2024). Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada). Menurut Borg and Gall, penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dan dalam proses pengembangan yang dapat diuji dan efektif kelayakannya secara ilmiah. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Model ini terdiri dari empat tahap yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Penelitian ini dilakukan di MIS Rahmah El-Yunusiyyah Padang Panjang yang berlokasi di Jalan Abdul Hamid Hakim No. 30, Kota Padang Panjang Barat. Subjek penelitian adalah siswa kelas III MIS Rahmah El-Yunusiyyah yang berjumlah 21 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, dokumentasi, dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Fiqih yaitu Ibu Dwi Reflina, S.Pd.I untuk menemukan kesulitan dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dokumentasi dilakukan untuk pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian adapun angket digunakan untuk menilai kualitas media berdasarkan ahli media, ahli materi, dan ahli praktikalitas. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket validasi ahli media yang terdiri dari 20 butir pertanyaan meliputi aspek tampilan (5 indikator), aspek isi (4 indikator), aspek kualitas teknis (4 indikator), aspek materi (4 indikator), dan aspek bahasa (3 indikator). Angket validasi ahli materi terdiri dari 17 butir pertanyaan meliputi aspek konten (5 indikator), aspek proses (4

indikator), aspek asesmen (3 indikator), aspek isi (2 indikator), dan aspek bahasa (3 indikator). Angket praktikalitas terdiri dari 12 butir pertanyaan meliputi aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, kemudahan penerapan, kemudahan akses, dan fleksibilitas penggunaan. Angket respon peserta didik terdiri dari 13 butir pertanyaan untuk mengukur pemahaman, keterlibatan, dan kepuasan siswa terhadap media yang digunakan.

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dengan skala Likert. Untuk mengetahui persentase kelayakan digunakan rumus:

$$\text{Kelayakan \%} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal yang dapat diperoleh}} \times 100\%$$

Kemudian setelah diketahui hasil perhitungan, diidentifikasi ke dalam kategori sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 1. Persentase Kelayakan

Rentang Skor	Kategori
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
00-20	Tidak Layak

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Pembuatan media video animasi dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap utama yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Tahap pendefinisian dimulai dengan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih yang mengungkapkan adanya kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya untuk materi sholat jama' yang dianggap sulit dipahami siswa kelas III. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai siswa 78,67 yang belum mencapai tingkat optimal yang diharapkan. Pada tahap ini juga dilakukan analisis objek dengan memilih peserta didik kelas III yang berada dalam masa transisi dari kelas rendah menuju kelas tinggi sehingga masih membutuhkan bimbingan serta media pembelajaran yang menarik.

Analisis materi dilakukan dengan menetapkan materi sholat jama' yang disesuaikan dengan buku ajar Fiqih peserta didik kelas III meliputi pengertian sholat jama', jenis-jenis sholat jama', syarat sholat jama', tata cara pelaksanaan sholat jama', dan hikmah dari sholat jama'. Analisis konsep cerita memilih konsep perjalanan Kak Aisyah dan Fatimah ke rumah

nenek dengan latar belakang tempat berupa rumah, jalan, bandara, mushola, dan pesawat. Karakter yang ditampilkan adalah Kak Aisyah sebagai kakak dewasa berusia 22 tahun yang penyayang dan sabar, Fatimah sebagai adik kecil berusia 8 tahun yang periang dan penasaran, serta nenek sebagai tokoh pendukung yang hangat dan penuh kasih sayang.

Tahap perancangan meliputi penentuan aplikasi pembantu pembuatan video animasi. Aplikasi yang digunakan adalah Microsoft Word untuk membuat skenario dan storyboard, Adobe Photoshop untuk pembuatan sketsa karakter dan latar belakang, Adobe After Effects untuk menganimasikan karakter dan aset grafis, serta CapCut untuk proses editing dengan menyatukan animasi karakter, latar adegan, background lagu, dan efek suara. Skenario cerita disesuaikan dengan materi sholat jama' dan karakteristik peserta didik tingkat sekolah dasar dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami.

Penentuan latar belakang cerita menggunakan latar tempat yang relevan dengan konteks pembelajaran sholat jama' yaitu rumah, perjalanan menuju bandara, bandara, pesawat, serta rumah nenek. Penentuan warna animasi dirancang menyesuaikan dengan kepribadian dan usia tokoh agar peserta didik mudah mengenali dan mengingat karakter dalam cerita. Warna latar dan elemen visual lainnya dipilih sesuai dengan tema cerita yang menyenangkan dan ceria untuk menarik minat menonton peserta didik.

Tahap pengembangan dimulai dengan pembuatan produk awal yang berisi pembukaan video dengan salam pembuka dan pengenalan cerita, adegan perjalanan yang menggambarkan situasi nyata ketika melakukan perjalanan jauh, penjelasan materi sholat jama' melalui narator yang menjelaskan konsep secara sederhana dan kontekstual, visualisasi gerakan sholat jama' secara detail, dan penutup video yang berisi kesimpulan dan hikmah. Setelah produk awal selesai, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Pada validasi pertama, ahli media memberikan saran untuk menambahkan penguatan yang lebih mendalam dengan praktik bacaan atau gerakan yang lebih jelas. Ahli materi menyarankan perbaikan soal evaluasi agar lebih rinci dan pelaksanaan shalat jama' taqdim dan jama' takhir dibuat lebih detail dengan penambahan praktik pelaksanaan serta penekanan pada syarat dan tata cara melalui narasi.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator, produk video animasi dapat diputar di laptop/PC/tablet/smartphone. Video animasi berisikan skenario cerita yang relevan dengan kehidupan siswa, latar belakang yang familiar, karakter yang menarik, warna visual yang cerah dan kontras, serta pergerakan animasi yang enak dipandang mata dengan efek transisi yang tidak berlebihan.

Validitas Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Sulasmi Lc, M.Pd.I (dosen PAI STIT Diniyyah Puteri) dan Ibu Dwi Reflina, S.Pd.I (guru Fiqih MIS REY). Hasil validasi ahli materi pertama mencapai 96,4% dengan kriteria sangat layak, sedangkan ahli materi kedua memberikan penilaian 100% dengan kriteria sangat layak. Rata-rata validasi ahli materi mencapai 98,2% dengan kriteria sangat layak. Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Sri Intan Wahyuni S.PD.I, M.Pd.I (dosen PIAUD STIT Diniyyah Puteri) dan Ibu Dwi Reflina, S.Pd.I (guru Fiqih MIS REY). Hasil validasi ahli media pertama mencapai 88% dengan kriteria sangat layak, sedangkan ahli media kedua memberikan penilaian 100% dengan kriteria sangat layak. Rata-rata validasi ahli media mencapai 94% dengan kriteria sangat layak. Secara keseluruhan, media memperoleh nilai rata-rata 96,1% yang menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi.

Tingginya nilai validasi menunjukkan bahwa video animasi telah memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek. Dari segi materi, video animasi memuat konten yang sesuai dengan kompetensi dasar dan karakteristik siswa kelas III. Penjelasan tentang pengertian, syarat, jenis-jenis, dan tata cara sholat jama' disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Materi dalam video animasi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, minat dan kebutuhan siswa, serta strategi penyampaian materi tepat dan jelas. Video animasi juga mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar dan proses pembelajaran sesuai dengan gaya belajar siswa.

Dari segi media, video animasi memiliki kualitas visual dan audio yang baik. Komposisi tampilan video animasi seimbang dan menarik bagi siswa dengan kualitas visual yang jernih dan resolusi yang baik. Kualitas audio jernih dan sinkron dengan visual, serta karakter animasi sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Penyajian materi dalam bentuk cerita animasi mudah dipahami dengan durasi yang sesuai dengan rentang perhatian siswa SD (5-10 menit). Gerakan animasi lancar dan tidak patah-patah, musik dan efek suara pas dan tidak mengganggu, serta video dapat diputar dengan baik tanpa gangguan teknis. Urutan penyajian materi runtut dan sistematis, bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa, serta tulisan dalam video animasi sesuai dengan aturan bahasa Indonesia yang benar.

Ahli media menyampaikan bahwa media video animasi yang telah dikembangkan menjadi media yang sangat bagus karena mengangkat cerita perjalanan sehari-hari yang dekat dengan pengalaman anak. Tokoh Kak Aisyah dan Fatimah dibuat sederhana namun menarik

dengan alur cerita yang menunjukkan permasalahan nyata ketika melakukan perjalanan jauh dan solusi praktis melalui pembelajaran sholat jama'. Narasi yang digunakan komunikatif, mudah dipahami, serta dilengkapi ilustrasi gerakan sholat jama' sehingga mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.

Hasil penelitian ini menunjukkan nilai yang lebih tinggi dengan rata-rata validasi ahli materi 98,2% dan ahli media 94%, yang mengindikasikan bahwa media video animasi yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Fiqih materi sholat jama' di kelas III MIS Rahmah El-Yunusiyyah.

Praktikalitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru Fiqih kelas III MIS Rahmah El-Yunusiyyah menunjukkan nilai 100% dengan kategori sangat praktis. Media video animasi terbukti sangat mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan keahlian khusus dalam bidang teknologi. Dari aspek kemudahan penggunaan, video tidak memerlukan keahlian khusus untuk mengoperasikannya, petunjuk penggunaan video jelas dan mudah diikuti, serta video animasi mudah untuk digunakan. Dari aspek efisiensi waktu, video membantu menghemat waktu persiapan mengajar, materi dapat tersampaikan lebih cepat dengan video ini, dan video membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Dari aspek kemudahan penerapan, video dapat diputar di komputer, tablet, atau HP, serta video mudah digabungkan dalam kegiatan belajar mengajar. Dari aspek kemudahan akses, kualitas gambar video tetap bagus di berbagai perangkat dan video dapat ditonton kapan saja sesuai kebutuhan. Dari aspek fleksibilitas penggunaan, video dapat dihentikan dan dilanjutkan sesuai kebutuhan, serta video dapat digunakan di kelas, rumah, atau tempat lain.

Guru Fiqih menyatakan bahwa materi sholat jama' pada tampilan isi video serta bahasa yang digunakan dalam media video animasi sudah sesuai untuk peserta didik kelas III. Guru juga merasa bahwa media video animasi memberi manfaat dan kegunaan bagi guru dan sekolah karena memudahkan penyampaian materi, menghemat waktu persiapan, dan membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik. Kepraktisan media juga terlihat dari kemampuannya untuk diputar di berbagai perangkat, memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran di mana saja, baik di kelas, rumah, maupun tempat lain. Tingginya nilai praktikalitas dalam penelitian ini (100%) menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan sangat mudah digunakan dan dapat diintegrasikan dengan baik dalam proses pembelajaran Fiqih di kelas III MI.

Respon siswa terhadap media video animasi sangat positif dengan persentase keseluruhan 82,86% yang masuk dalam kategori sangat menarik/menyenangkan. Siswa merasa bahwa video animasi membantu mereka memahami materi sholat jama' dengan lebih mudah dan jelas.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan video animasi materi sholat jama' menggunakan model 4-D menghasilkan produk dengan validitas sangat layak (ahli materi 98,2%, ahli media 94%, rata-rata 96,1%). Media terbukti sangat praktis (100%) dengan kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, fleksibilitas akses, dan dapat digunakan di berbagai perangkat. Respon siswa sangat positif (82,86%) menunjukkan media efektif meningkatkan pemahaman materi sholat jama' dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar media video animasi ini diterapkan sebagai media pembelajaran Fiqih di kelas III MIS Rahmah El-Yunusiyyah dan dapat dijadikan pedoman pengembangan media pada materi lain. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan video animasi pada materi Fiqih lainnya yang memerlukan visualisasi praktis, menambahkan fitur interaktif seperti kuis untuk meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperluas cakupan materi dan durasi video untuk tema pembelajaran yang lebih menarik.

DAFTAR REFERENSI

- Adisel, Zetira Utari Aprilia, Ridwan Putra, T. P. (2022). KOMPONEN-KOMPONEN PEMBELAJARAN DALAM KURIKULUM 2013 PADA MATA PELAJARAN IPS. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 5, 298–304.
- Ahmad Sarwat, Lc. MA. 2018. *Shalat Qashar Jama'*. Cetakan Pe. edited by Fatih. Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing
- Ambarwati, S. R. I., Studi, P., Agama, P., Islam, J. P., Tarbiyah, F., Ilmu, D. A. N., Negeri, U. I., Kiai, P., & Saifuddin, H. (2023). *DALE DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 1 BATURRADEN KABUPATEN*
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1(1):282–94. doi: 10.55606/jsr.v1i1.993.
- Diniyatuzzahro, and Putri Rachmadyanti. 2023. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora Pada Materi Penengenalan Asean Kelas Vi Sekolah Dasar." *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(11):2288–2301

- Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, and Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*.
- Lidya Lidya, Taufik Rahman, & Zulfikri Zulfikri. (2024). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Negeri 1 Padang Panjang Barat. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 291–297.
<https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i2.231>
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, M. R. Z. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Urnal Pendidikan*, 12.
- Nurasyiah, N., Rahman, T., Sartika, D., Diniyyah, S., Rahmah, P., Yunusiyyah, E., Panjang, P., Jalan, A., Hamid, A., No, H., Usang, P., Padang, K., Bar, P., Padang, K., & Barat, S. (2024). *di Madrasah Diniyyah Takmiliyah Awaliyah Masjid Agung Ashliyah*
- Nurhasanah, Aulia, and Alfurqan. 2024. “Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Manasik Haji Di PAUD Mawar.” *Tazakka: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 2(02):92–106. doi: 10.24036/tazakka.v2i02.37.
- Nurrita, Teni. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3(1):171. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171
- Nurul Safira, Sistya Fhirdhan Anjani, and Annisa Rizky Amalia, “Efektivitas Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi” 01, no. 01 (2020): 100–108.
- Ratu, Bau, Ninil Elfira, Program Pasca, Sarjana Universitas, Universitas Tadulako, and Video Animasi. 2024. “Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Learning Using Animated Videos.” VII:17–23.
- Rusmani, Rusmani, Syarifatul Hayati, Diana Sartika, Sekolah Tinggi, Ilmu Tarbiyah, Stit Diniyyah, Puteri Rahmah, El Yunusiyyah, Alamat Jalan, Abdul Hamid, Hakim No, Ps Usang, Kec Padang, Panjang Bar, Kota Padang, and Sumatera Barat. 2024. “Efektivitas Strategi Practice Rehearsal Pairs Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII MTsN Padang Panjang.” 2(3).
- Sari, Nia Andriani, Syarifatul Hayati, Diana Sartika³, and Mega Cahya Dwi Lestari. n.d. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII MTsN Padang Panjang.” 5(1):330–39.
- Simamora, Rononi. 2022. “Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar.” *FITK UIN-SU Medan* VII(1):88–100.
- Siti Markamah Hastutik. n.d. “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Struktural Dalam Meningkatkan Motivasi, Pemahaman Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Viii A Di MTs. Hidayatul Muftadi’in Malang.” 12–18.

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/Misykat.V3n1.171>
- Waruwu, Marinu. 2024. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(2):1225. doi: 10.29303/jipp.v9i2.2141.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, and Tsani Shofiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” 05(02):3928–36.