

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI MELALUI ANIMASI DENGAN APLIKASI KINEMASTER BERBASIS ANDROID

Muhammad Mabrrur AZ

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
mabrrurazmuhammad@gmail.com

ABSTRACT

Technology can be utilized in the learning process both in developing learning tools and learning media. Based on this, the author formulates the problem, "How is the development, feasibility and student response to animated media on Fiqh learning material Thaharah with the Android-based Kinemaster application?" This study aims to develop animated media on Fiqh learning material Thaharah with Android-based Kinemaster application, feasibility and usefulness of learning media in the learning process. This study uses the Research and Development (R&D) method with the development procedure used in this study refers to the ADDIE development model developed by Dick and Carry (1996) in Endang Mulyatiningsih which consists of 5 stages which include analysis, design, development, implementation, and evaluation. The test subjects involved were one material expert, one media expert, one linguist, and 37 students of class VII MTsN 1 Nagan Raya. The results showed that the material expert obtained a score of 4.61 which was included in the "Very Feasible" category, the learning media expert obtained a score of 4.36 which was included in the "Very Feasible" category, the linguist obtained a score of 4.63 which was included in the "Very Feasible" category, and from 37 students of class VII MTsN 1 Nagan Raya obtained positive response results with a percentage obtained $\geq 65\%$.

Keywords: Animation, ADDIE, Fiqh

ABSTRAK

Teknologi dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran maupun media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, penulis merumuskan masalah, "Bagaimana pengembangan, kelayakan serta responden peserta didik terhadap media animasi pada pembelajaran Fiqh materi Thaharah dengan aplikasi Kinemaster berbasis Android?" Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media animasi pada pembelajaran Fiqh materi Thaharah dengan aplikasi Kinemaster berbasis Android, kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Reserch and Development (R&D) dengan Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih yang terdiri dari 5 tahap yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu orang ahli bahasa, dan 37 peserta didik kelas VII MTsN 1 Nagan Raya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari ahli materi mendapatkan nilai 4,61 yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 4,36 yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", ahli bahasa mendapatkan nilai 4,63 yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", dan dari 37 peserta didik kelas VII MTsN 1 Nagan Raya mendapatkan hasil respon positif dengan presentase yang diperoleh $\geq 65\%$.

Kata Kunci: Animasi, ADDIE, Fiqh

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang paling utama bagi pengembangan potensi anak yang dibawa sejak lahir (Chalijah, 1994: 3). Pendidikan akan terus berlangsung sejak manusia dilahirkan hingga akhir hayatnya. Pendidikan mampu membantu untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya (Al-Fandi, 2011: 25). Pendidikan termasuk perkara yang sangat penting dalam kehidupan, baik dalam kehidupan keluarga, maupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa sebagian besar ditentukan oleh kualitas pendidikan yang dikembangkannya. Pada dasarnya pendidikan adalah suatu yang universal dan berlangsung terus tak terputus dari generasi ke generasi dimanapun di dunia ini.

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sudah mulai terlihat, di zaman yang serba canggih terhadap kehadiran teknologi saat ini menuntut pendidik untuk siap menghadapi generasi milenial yaitu generasi dimana mereka lebih cepat dari apa yang diajarkan terkait pemanfaatan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yaitu mencari materi pembelajaran yang dapat dengan mudah ditelusuri di internet, sehingga kemajuan teknologi dan informasi telah mengubah cara orang dalam belajar. Kecanggihan teknologi memberikan tanggapan besar dalam memainkan peran penting mencerdaskan bangsa, sehingga teknologi harus di manfaatkan semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik (Muhammad, 2015: 3). .

Perkembangan ilmu pengetahuan tersebut, seharusnya diimbangi dengan kemampuan penguasaan teknologi, selain mampu dalam penguasaan teknik pengajaran, menghasilkan karya-karya ilmiah, dan sangat penting untuk menguasai teknologi penunjang pembelajaran, sebagai salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh pendidik, sehingga media pembelajaran yang sifatnya klasikal belum bisa mendongkrak secara maksimal keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2006 tentang Pemerintahan Aceh (UUPA), menetapkan bahwa Setiap penduduk Aceh berhak mendapat pendidikan yang bermutu dan islami sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran kontesktual yang seharusnya dilakukan yaitu guru harus dapat memahami tipe belajar peserta didik, artinya guru perlu menyesuaikan gaya mengajar dengan gaya belajar peserta didik. Dalam pembelajaran konvensional hal ini sering terabaikan, sehingga proses pembelajaran yang terjadi hanya sebagai proses pelaksanaan

yang sesuai dengan keinginan guru, yang menurut Paulo Freire sebagai sistem penindasan (Wina, 2008: 23). Keterbatasan media pembelajaran di satu pihak dan lemahnya kemampuan guru dalam menciptakan media tersebut di pihak lain membuat penerapan metode ceramah makin menjamur. Terbatasnya alat-alat teknologi pembelajaran yang dipakai di kelas diduga merupakan salah satu sebab lemahnya mutu pendidikan pada umumnya sehingga pemanfaatan media dalam proses pembelajaran di katakan belum optimal.

Penetrasi perangkat *mobile* sangat pesat dan lebih mudah dioperasikan. Ini menunjukkan perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) sudah merambah pada perangkat *mobile*. Ditandai dengan berkembangnya sistem operasi perangkat *mobile*, seperti: *android*, *ios*, *windows phone* dan lain sebagainya. Pemanfaatan perangkat *mobile* sebagai media pembelajaran masih sangat minim. Kemajuan teknologi sulit untuk dibendung, sehingga fenomena seperti ini harus dimanfaatkan guru dengan sebaik mungkin dalam menciptakan inovasi pembelajaran teknologi yang dekat dengan peserta didik.

Teknologi dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran maupun media pembelajaran. Karena pendidikan yang baik didukung oleh beberapa faktor yang menjadi penunjang dalam proses pembelajaran. Diantara faktor-faktor tersebut adalah kelengkapan buku pembelajaran, ketepatan kurikulum serta penggunaan media yang tepat. Namun tampilan buku yang tidak menarik dan volume buku yang berat menyebabkan peserta didik menjadi malas untuk membaca serta gaya hidup peserta didik yang cenderung menjadikan *smartphone* sebagai kebutuhan pokok sudah banyak dijumpai di sekolah-sekolah. Untuk menjawab permasalahan yang ditimbulkan dari pesatnya kemajuan teknologi yang semakin berkembang, guru harus menciptakan inovasi –inovasi terbaru untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu dengan mudah dan terjangkau, sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

2. KAJIAN PUSTAKA

a. Pengenalan Media Pembelajaran dan Karakteristik Media Video

Media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan (Sukiman, 2012:

188). Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Pada pembelajaran yang bersifat masal, manfaat kaset video sangat nyata. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan efisien karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyampaikan gambar bergerak kepada siswa, di samping suara yang menyertainya.

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara bersamaan. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Kemajuan teknologi video juga telah memungkinkan format sajian video dapat bermacam-macam, mulai dari kaset, CD, dan DVD. Oleh karena itu, suatu materi yang di rekam dalam bentuk video banyak digunakan, baik dalam bentuk proses pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh tanpa kehadiran guru.

Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Azhar, 2011: 49). Cecep Kustandi mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap (Cecep, 2013: 64).

Media pembelajaran visual lebih sering digunakan karena menurut beberapa pendapat media ini dapat menyampaikan pesan dengan lebih menarik, efisien (cepat dan nyata), dan efektif. Langkah dalam pembuatan naskah video agar tercapai tujuan yang maksimal adalah mendapatkan gagasan suatu naskah yang di dalamnya terdapat ide (pokok pikiran yang menjadi dasar dalam langkah selanjutnya). Ide juga memerlukan visualisasi (keterampilan memvisualkan pokok-pokoknya). Dalam memvisualisasikannya terdapat tiga tahap, yaitu: (1) simbol gambar, diberikan bentuk tiga dimensi. (2) simbol grafis, menggambarkan benda dengan hal yang diinginkan penulis. (3) simbol verbal, memberikan diskripsi bagi benda nyatanya.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

Kelebihan media video pembelajaran sebagai berikut: (1) video dapat memanipulasi waktu dan ruang sehingga siswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas, (2) Video juga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa, (3) Kemampuan media video juga dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motorik dan melatih kemampuan kegiatan (Hamzah, 2011: 135).

Beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu: (1) video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, (2) video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta (4) memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa (Rusman, 2012: 220).

Keuntungan apabila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu: (1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik, (2) Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyut. (3) Mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya, (4) Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa, (5) Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil dan kelompok yang heterogen atau perorangan (Cecep, 2013: 64).

Beberapa keuntungan bila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu (1) ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, (2) video bahan ajar non cetak yg kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, (3) video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. (Daryanto, 2010: 91).

Beberapa kelebihan media video dalam pembelajaran yaitu: (1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya, (2) Penonton atau siswa dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis, (3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian siswa pada penyajiannya, (4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang, (5) Bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang

bergerak atau objek yang berbahaya, (6) Keras lemahnya suara bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar, (7) Guru bisa mengatur di mana akan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelas informasinya, (8) Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya (Arief, 2007: 81).

Beberapa keterbatasan dalam menggunakan media video pembelajaran yaitu: pengadaan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak, pada saat diputar video gambar dan suara akan berjalan terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut, video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri. (Cecep, 2013: 65).

Beberapa kelemahan media video pembelajaran, yaitu: (1) Fine details, tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya, (2) Size information, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya, (3) Third dimension, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi, (4) Opposition, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat, (5) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya, (6) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit. (Daryanto, 2010: 90).

c. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari kata *Animation* yang dalam bahasa Inggris *to animate* yang berarti menggerakkan. Menurut Bustaman mengatakan “Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu”. Suciadi mengatakan “Animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran dan berubah putaran-putaran lainnya” (Bambang, 2013: 127). Perkembangan animasi saat ini berjalan cepat dalam berbagai bidang. Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman, terutama dunia anak-anak. Akan tetapi, sekarang animasi tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan seperti pembuatan film dan permainan, tetapi juga dalam pembuatan desain web dan dunia pendidikan.

1) Animasi dalam dunia pendidikan

Animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk

menjelaskan materi yang sulit disampaikan secara konvensional. Animasi dapat diintegrasikan ke media lain seperti video atau presentasi sehingga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku. Animasi dalam pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi pendidik dan peserta didik. Bagi peserta didik, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pihak pendidik, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Tujuan penggunaan animasi adalah untuk merangsang panca indera yang dimiliki manusia itulah sebabnya dalam pemilihan gambar maupun suara dalam animasi harus sangat dipentingkan.

2) Proses Pembuatan Animasi

Ada dua proses pembuatan film animasi, di antaranya adalah secara konvensional dan digital. Proses secara konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal, sedangkan proses pembuat digital cukup ringan. Sedangkan untuk hal perbaikan, proses digital lebih cepat di bandingkan dengan proses konvensional. Tom Cardon seorang animator yang pernah menangani animasi Hercules mengakui komputer cukup berperan. “perbaikan secara konvensional untuk 1 kali revisi memakan waktu berkisar antara 30-45 menit”. Dalam pengisian suara sebuah film dapat di lakukan sebelum atau sesudah film selesai. Kebanyakan *dubbing* di lakukan saat film masih dalam proses, tetapi kadang-kadang seperti dalam animasi jepang, sulih suara justru di lakukan setelah setelah filmnya selesai di buat. (Bambang, 2013: 128).

3) Keuntungan dan kelemahan menggunakan animasi

Menurut Bambang Eka Prunama dalam bukunya yang berjudul Konsep Dasar Multimedia, keuntungan dalam menggunakan animasi adalah:

- a) Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara.
- b) Menampilkan aksi-aksi yang tidak terlihat atau proses fisik yang berbeda
- c) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup sulit dijelaskan.
- d) Memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya
- e) Animasi dapat menggabungkan sejumlah besar data ilmiah ke dalam satu paket, yang kemudian dapat di sajikan dengan simple.

d. Kinemaster untuk Pembelajaran Berbasis Android

Kinemaster adalah salah satu program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di android. Aplikasi ini dikembangkan oleh Nex Streaming yaitu sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan perangkat lunak multimedia yang berpusat di Seoul (Korea Selatan). Aplikasi ini pertama kali dirilis pada tahun 2013 tepatnya pada tanggal 26 desember 2013. Kinemaster mengusung tampilan yang sederhana tetapi didukung dengan fitur yang cukup lengkap. Kinemaster dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memodifikasi video, dari video yang biasa menjadi video yang lebih menarik. Aplikasi ini juga memudahkan pengguna melakukan editing video dengan semua tools yang sudah disediakan di menu tampilan. Dengan hanya beberapa sentuhan, pemaduan tema, animasi, dan efek dapat menghasilkan sebuah karya imajinasi layaknya seorang editor video profesional. Untuk membedakan diri dengan aplikasi lainnya, kinemaster memiliki rentng pilihan yang lebih luas, dimana pengguna bisa memilih sumber yang dirasa paling pas untuk pengeditan pengguna. Ada opsi *music*, kemudian *SFX assets*, album, dan tambahan menu folder (Bambang, 2018: 11).

Untuk membuat media pembelajaran berbasis android tentunya dibutuhkan sebuah program yang mendukung dalam pengembangan maupun penerapannya. Ada banyak program atau software yang dapat dipilih untuk membuat media berbasis android, salah satunya *Kinemaster* dan *Adobe flash Cs6*. Program tersebut cukup memudahkan bagi pengembang dalam mendesain media pembelajaran karena beragam fasilitas-fasilitas yang disediakan sehingga dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis android.

Adobe flash (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* *.swf* dan dapat diputar dipenjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5* (Intan, 2017:72). *Adobe flash* merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vektor maupun bitmap, dan multimedia interaktif. Animasi ataupun aplikasi yang dihasilkan oleh *flash* mempunyai *extensi* **.swf*, yang dapat dijalankan menggunakan dengan *adobe flash player*. *File swf* yang dihasilkan relatif kecil jika dibandingkan dengan format gambar animasi yang lain. Selain itu, *flash* mempunyai bahasa pemrograman sendiri, yaitu *Action Script* yang dapat membuat animasi yang dihasilkan menjadi lebih interaktif dan dinamis.

Adobe Flash Cs6 memiliki banyak fungsi seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, game, animasi pelengkap halaman *web*, hingga pembuatan film animasi. Meskipun secara keseluruhan memiliki tampilan dan proses kerja yang sama dengan versi sebelumnya, namun pada versi baru ini memiliki beberapa penambahan fitur. Berikut fitur terbaru yang ada pada *Adobe FlashCs6* sebagai berikut;

- 1) memberikan dukungan untuk HTML 5
- 2) ekspor simbol dan urutan animasi yang cepat menghasilkan *sprite sheet* untuk meningkatkan pengalaman *gaming*, alur kerja, dan *performance*;
- 3) memberikan dukungan untuk Android dan *IOS* dengan *Adobe Flash player* terbaru;
- 4) performanya memberikan pemuatan foto berukuran besar menjadi lebih cepat. Hal ini terwujud berkat adanya *Adobe Mercury Graphics Engine* yang mampu meminimalisir waktu render (Deni, 2016: 187).

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi. Arsitektur android terdiri dari *Application*, *Application Framework*, *Libraries*, *Android Runtime* dan *Kernel* (Henry, 2016:49). Dengan adanya android SDK (*Software Development Kit*) pengembang aplikasi dapat memulai pembuatan aplikasi pada platform android menggunakan bahasa pemrograman Java (Busran, 2015:63). Saat ini android merupakan sistem *mobile* yang sangat cepat berkembang. menyaingi sistem operasi *mobile* lainnya, ditandai dengan banyaknya vendor perangkat mobile yang menggunakannya. Selain bersifat *open source*, android juga konsisten dalam mengeluarkan update versi terbarunya. Ditambah dengan dukungan *library*, *documentation* dan API yang akan membantu para developer untuk mengembangkan aplikasi *android*.

Android merupakan sistem operasi/ *Operating system (OS)* untuk perangkat berbasis *linux*, yang dimodifikasikan sedemikian rupa, sehingga dapat dijalankan dalam perangkat seperti komputer tablet dan *smartphone*. Dikembangkan pertama kali oleh *Android.Inc*, yang kemudian namanya digunakan sebagai nama proyek sistem operasi *android* (Ana, 2013:1).

Menurut Satyaputra dan Aritonang dalam Miftah toha muhaimin, *android* adalah sebuah sistem operasional untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasional dapat diilustrasikan sebagai ‘jembatan’ antara peranti (*device*) dan penggunaanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device* nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. *Android* adalah sistem operasi berbasis *linux* yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. *Android* awalnya

dikembangkan oleh *android inc.*, dengan dukungan finansial dari *google*, yang kemudian membelinya pada tahun 2005 (Miftah, 2018: 37). Menurut Salbino android merupakan sistem operasi berbasis *linux* yang bersifat terbuka (*open source*) dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet (Sharief, 2014:7).

Beberapa fitur yang ditemukan di dalam sistem operasi android sebagai berikut:

- 1) Sebagai seorang pengembang mempunyai peluang untuk mengembangkan aplikasi yang nantinya akan prospek ke depan di dunia industri.
- 2) Dengan berbagai API yang telah tersedia secara lengkap dan siap pakai, menjadi proses develop aplikasi berbasis android akan lebih mudah. Tempat dan waktu menjual aplikasi tersebut juga jelas dan mudah. *Google* sudah menyediakan *Android Market* yang sekarang berubah menjadi *Google Play* yang bisa mengomersilkan produk secara global.
- 3) Platform terbuka, artinya android tidak terikat dengan manufaktur *hardware* tertentu atau vendor tertentu saja. Sehingga semua vendor dapat mengunduh, memodifikasi, dan mengembangkan aplikasi sesuai dengan keinginan. Alhasil semakin banyak perangkat yang mendukung android, maka semakin populer sistem operasi ini.
- 4) Android dapat berjalan pada ukuran dan resolusi layar yang berbeda, dari mulai perangkat kecil 4 inchi atau bahkan kurang, hingga tablet 7 atau 10 inchi.

Lebih lanjut TIM EMS menyatakan pada masa ini *vendor-vendor* telekomunikasi besar di Dunia banyak menggunakan *android* sebagai sistem operasinya, di antaranya seperti *HTC, Motorola, Samsung, LG, HKC, Huawei, Asus, Lenovo, Xiaomi, Oppo*, dan lain sebagainya. Menurut Salbino, versi android yang dikembangkan diberikan kode nama berdasarkan makanan pencuci mulut dan makanan manis. Tiap versi dirilis sesuai urutan alphabet, yakni *Cupcake* (1.5), *Donut* (1.6), *Eclair* (2.0-2.1), *Froyo* (2.2-2.2.3), *Gingerbread* (2.3.-2.3.7), *Honeycomb* (3.0-3.2.6), *Ice cream sandwich* (4.0-4.0.4), *Jelly bean* (4.1-4.3), *Kitkat* (4.4+) dan *Lolipop* (5.0) (Sharief, 2014:16).

Pendapat yang telah dikemukakan di atas tentang pengertian android dapat disimpulkan bahwa, android adalah salah satu sistem nano teknologi yang dirancang berbasis *linux* untuk dapat diaplikasikan pada perangkat seluler seperti *smartphone*, tablet dan komputer. Android merupakan sistem operasi dengan sumber terbuka yang memberikan kesempatan untuk para pengembang perangkat lunak untuk memodifikasi aplikasi yang diinginkan dan mendistribusikannya ke siapa saja. Media yang di kembangkan melalui

program *adobe flash cs6* akan menghasilkan suatu produk aplikasi yang dapat diterapkan pada perangkat *smartphone* dengan sistem android. Fitur-fitur yang ditampilkan pada program *adobe flash* menjadi salah satu peluang bagi para pengembang dalam merancang media pembelajaran dengan mudah, karena aplikasi ini bersifat *offline*.

3. METODE

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang berfungsi untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian ini menggunakan *research and development*. Menurut sugiyono metode penelitian pengembangan *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk mendapatkan hasil produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

Penelitian pengembangan media animasi pada pembelajaran Fiqih materi Thaharah ini digunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) sebagai model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik dan menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model penelitian dan pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang merupakan suatu model yang di dalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dan sistematis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien. (Benny A. Pribadi. 2016: 23). Model ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. [Robert Maribe Branch, Instructional Design: The ADDIE Approach. (London, 2009: 2)

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis (Analisis)

Bersumber dari hasil pra penelitian di MTsN 1 Nagan Raya. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan bahan ajar Fiqih materi Thaharah. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan.¹ (Rikma, 2015: 15) Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Setelah melakukan analisis kinerja diketahui bahwa kegiatan pembelajaran diawali dengan penjelasan pendidik kemudian dilanjutkan mengerjakan latihan soal. Penjelasan oleh pendidik dilakukan dengan metode ceramah dan menggunakan alat bantu media papan tulis. terlihat proses belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas masih bersifat monoton, masih terpaku dengan penggunaan metode ceramah yang hanya memberikan siswa dengan penjelasan-penjelasan tentang materi yang diajarkan, khususnya pada proses pembelajaran Fiqih materi Thaharah ternyata masih jauh dari apa yang diharapkan. Selama bertahun-tahun pembelajaran yang dilakukan terkesan konvensional, yakni pembelajaran yang bersifat satu arah, dengan guru berbicara atau bercerita dan siswa mendengarkan atau mencatat, hal ini menyebabkan kurang semangatnya siswa dalam belajar Fiqih di sekolah, karena tidak adanya motivasi belajar untuk siswa.

Media pembelajaran yang digunakan selama ini hanya sekedar Lembar Kerja Siswa (LKS), spidol dan papan tulis. Dari pembuatan desain media pembelajaran media Lembar Kerja Siswa (LKS), spidol dan papan tulis menjadikan siswa kurang termotivasi untuk belajar, siswa hanya menjadi pendengar namun tidak aktif dalam pembelajaran di kelas sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka. Terdapat kekurangan dari media-media ini yaitu dari segi tampilan kurang menarik karena hanya berupa tulisan, kemudian tidak adanya gambar yang menjelaskan materi, tidak terdapat penjelasan isi materi, serta tidak terdapat video animasi yang menjelaskan materi. Selain itu dari segi materi media Lembar Kerja Siswa (LKS), spidol dan papan tulis dalam penyampaiannya tidak jelas, tidak diperinci karena hanya berupa tulisan saja sehingga materi yang tersampaikan kepada siswa tidaklugas, tidak komunikatif dan sulit dipahami.

¹ Rikma, Sjarkawi, Aprizal. *Pengembangan E-Book Interaktif Untuk Pembelajaran Fisika SMP*. Universitas Jambi: Tekno-Pedagogi, 2015) hlm. 15

Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media animasi pada pembelajaran Fiqih materi Thaharah yang dirasa akan dapat menghilangkan kejenuhan siswa saat mempelajari mata pelajaran Fiqih. Media animasi pada pembelajaran Fiqih materi Thaharah merupakan media yang akan memberikan variasi pada proses pembelajaran yang melibatkan siswa. Video Animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya, Sehingga informasi yang disampaikan lebih kaya dan mudah dipahami.

4.2 Design (Desain)

Setelah melakukan analisis, selanjutnya yaitu mendesain produk awal atau perancangan media animasi pada pembelajaran Fiqih materi Thaharah yang didasarkan pada hasil analisis. Langkah yang diperlukan meliputi tiga kegiatan, yaitu:

a. Perancangan Desain Produk

Pembuatan merancang media video animasi dilihat dari segi materi, segi bahasa dan segi desain. dengan menggunakan aplikasi *KineMaster* dan aplikasi pembantu *SuperMe*. *KineMaster* merupakan Sebuah perangkat lunak ponsel pintar yang khusus digunakan untuk keperluan pengeditan video. Sedangkan aplikasi pembantu *SuperMe* adalah salah satu dari penghasil kartun terkenal yang mendunia sebagai aplikasi pemuat Avatar, aplikasi ini membantu para pemakainya membuat sangat banyak kartun kesayangan mereka hanya melalui android dan juga bisa saling bekerja sama dengan teman-teman dari seluruh dunia. Kemudian baru ke tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Berikut ini merupakan langkah-langkah membuat animasi atau cerita digital menggunakan aplikasi *Kinemaster* dan *SuperMe* adalah sebagai berikut:

1) Membuat Project Video Baru di aplikasi *Kinemaster*

Sebelum mulai menyunting video seperti mengedit background, memotong, menambah teks, dan lainnya. Yang harus dilakukan adalah membuka aplikasi *Super Me* untuk membuat avatar sesuai kebutuhan kemudian *mendownloadnya*. Berikutnya membuat sebuah project kosong, caranya adalah dengan membuka aplikasi *kinemaster* lalu pilih logo (+) seperti pada gambar berikut.



Gambar 4.1 Membuat Project Video Baru

Selanjutnya akan terdapat pilihan aspek rasio yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan. Terdapat tiga pilihan rasio yaitu *landscape* (16:9), *potrait* (9:16), kotak (1:1)



Gambar 4.2 Rasio Video pada Aplikasi *Kinemaster*

2) Menambahkan Video ke dalam *Project*

Setelah membuat *project* kosong, lalu harus menambahkan video ke dalam *project* tersebut untuk dikerjakan. Caranya pilih “media” pada aplikasi kinemaster kemudian akan muncul media penyimpanan pada perangkat, lalu klik centang pada video yang akan diedit.



Gambar 4.3 Menambahkan video kedalam *Project*

3) Mengedit Video dan Menyimpan Video

Video yang telah ditambahkan lalu diedit sesuai dengan kebutuhan. seperti memotong durasi video, menghapus bagian tertentu dari video, menghilangkan audio atau menambahkan audio serta menambahkan tema, animasi dan juga teks sesuai dengan keinginan pengguna dengan menggunakan tools yang terdapat pada aplikasi kinemaster. Setelah video selesai diedit, pengguna pun dapat menyimpan video tersebut untuk selanjutnya digunakan sesuai kebutuhan.

b. Penyusunan dan evaluasi materi.

Materi yang akan disajikan di dalam media animasi disusun dari sumber pembelajaran Buku Fiqih Kurikulum 2013 Kelas VII Madrasah Tsanawiyah. Penyusunan materi disajikan dalam bentuk Animasi pembelajaran. Materi yang ditampilkan di dalam media pembelajaran merupakan mata pelajaran Fiqih dengan materi Thaharah Kelas VII semester genap tahun ajaran 2021/2022. Evaluasi soal ditampilkan ke dalam bentuk soal latihan dan praktek. Tugas yang diberikan individu dengan batas waktu pengumpulan yang sudah ditentukan. Soal latihan yang diberikan bervariasi yaitu terdiri dari 5 soal pilihan ganda, 5 soal True or False. Sementara itu, Siswa diminta mempraktikkan bersuci dari hadas dan najis.

c. Penyusunan Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Media

Kisi-kisi instrumen disusun ke dalam bentuk angket (kuesioner). Angket terdiri dari beberapa kolom isian yang diberi tanda Checklist (√) untuk setiap indikatornya. Angket (kuesioner) tersebut terdiri dari empat macam angket yang akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan peserta didik. Angket ahli materi divalidasi oleh Bapak An Muhammady, M.Ag. (Dosen STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh), Angket ahli media divalidasi oleh Bapak Zuhrizal Fadhly, S.E., M.Si (Dosen Praktikum Komputer, Universitas Teuku Umar), Angket ahli bahasa divalidasi oleh Ibu Rusnawati S.Pd (Pendidik Bahasa Indonesia MTsN 1 Nagan Raya), dan angket peserta didik divalidasi oleh siswa kelas VII³ MTsN 1 Nagan Raya sebanyak 37 siswa.

4.3 Development (Pengembangan)

1) Pembuatan Media

Tahap ini merupakan tahap realisasi dari animasi pembelajaran Fiqih materi Thaharah pada tahap desain. Desain produk diwujudkan dengan menggunakan aplikasi *KineMaster* dan aplikasi pembantu *SuperMe*. Materi yang akan disajikan di dalam media animasi

disusun dari sumber pembelajaran Buku Fiqih Kurikulum 2013 Kelas VII Madrasah Tsanawiyah. Selain itu, materi juga disajikan dalam bentuk animasi dengan proses pembuatan menggunakan aplikasi *KineMaster* dan aplikasi pembantu *SuperMe*.

2) Validasi Kelayakan Media

Pada tahap ini media yang dibuat divalidasi oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 1 ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk menentukan kelayakan dari media yang dibuat. Pada tahap ini saran dan masukan dari validator akan dijadikan sebagai dasar dalam revisi media. Berikut ini hasil validasi yang telah dilakukan:

a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi melakukan validasi terhadap media animasi pembelajaran Fiqih materi Thaharah yaitu bapak Aan Muhammady, M.Ag. (Dosen STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh), Validasi dilakukan dengan mengisi angket validasi. Angket validasi menggunakan Likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket validasi untuk ahli materi terdiri dari 13 indikator yang tergolong ke dalam satu aspek yaitu aspek desain pembelajaran. Hasil validasi dapat dilihat di lampiran 3. Berikut rekapitulasi hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
Aspek Desain Pembelajaran		
1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI dan KD	5
2.	Kelengkapan materi	5
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
4.	Kejelasan penyampaian materi	5
5.	Kemudahan dalam memahami materi	4
6.	Sistematika penyampaian materi	5
7.	Kejelasan contoh	4
8.	Ketepatan kunci jawaban	5
9.	Kejelasan pembahasan jawaban	4
10.	Kelengkapan soal	4
11.	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5

12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi	5
13.	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi	4
Total Butir Instrumen		60
Rata-Rata		4,61
Kriteria		Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah pada lampiran 3

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh ahli materi dengan aspek desain pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,61. Berdasarkan tabel konversi Sukarjo, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, yaitu terletak pada rentang 4,21 – 5,00.

b. Validasi Ahli Media

Ahli media yang melakukan validasi terhadap media animasi pembelajaran Fiqih materi Thaharah yaitu Zuhrizal Fadhly (Dosen Praktikum Komputer, Universitas Teuku Umar). Validasi dilakukan dengan mengisi angket validasi. Angket validasi menggunakan skala Likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket validasi untuk ahli media terdiri dari 17 indikator yang tergolong ke dalam dua aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek tampilan visual. Hasil validasi dapat dilihat di lampiran 4. Berikut rekapitulasi hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor
Aspek Rekayasa Perangkat		
1.	Efisien dalam pengembangan	5
2.	Efektif dalam pengembangan	4
3.	Efisien dalam penggunaan	4
4.	Efektif dalam penggunaan	5
5.	Dapat dikelola/ dipelihara dengan mudah	5
6.	Kemudahan pengoperasian media	5
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4
8.	Ketepatan pemilihan aplikasi	5
Total Skor		37
Rata-Rata		4,62

Kriteria		Sangat Layak
Aspek Tampilan Visual		
9.	Kesesuaian pemilihan warna	4
10.	Kesesuaian pemilihan huruf	4
11	Kesesuaian desain tombol	4
12.	Kesesuaian tata letak pola desain	5
13.	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi	4
14.	Keseimbangan proporsi gambar	3
15.	Kesesuaian pemilihan efek suara	5
16.	Kerapian desain	4
17.	Kemenarikan desain	4
Total Skor		37
Rata-Rata		4,11
Kriteria		Layak

Sumber: Data primer yang diolah pada lampiran 4

Berdasarkan tabel 4.7 konversi Sukarjo, tabel berikut menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh ahli media pada aspek rekayasa perangkat memperoleh nilai rata-rata 4,62 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek tampilan visual nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 4,11 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”. Rata-rata keseluruhan media oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,36 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

c. Validasi Ahli Bahasa

Ahli Bahasa yang melakukan validasi terhadap media animasi pembelajaran Fiqih materi Thaharah yaitu Ibu Rusnawati S.Pd (Pendidik Bahasa Indonesia MTsN 1 Nagan Raya). Validasi dilakukan dengan mengisi angket validasi. Angket validasi menggunakan Skala Likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket validasi untuk ahli bahasa terdiri dari 11 indikator. Hasil validasi dapat dilihat di lampiran 5. Berikut rekapitulasi hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Kisi-Kisi Angket Penilaian Kelayakan Media untuk Ahli Bahasa

No.	Indikator	Skor
1.	Ketepatan struktur kalimat	5
2.	Kefektifan kalimat	5
3.	Kebakuan istilah	4
4.	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	4
5.	Kemampuan memotivasi peserta didik	5
6.	Kemampuan mendorong kreativitas peserta didik	5
7.	Kesesuaian dan perkembangan intelek peserta didik	4
8.	Ketepatan bahasa	5
9.	Ketepatan ejaan	5
10.	Konsistensi penggunaan istilah	5
11.	Konsistensi penggunaan simbol atau istilah	4
Total Skor		51
Rata-Rata		4,63
Kriteria		Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang diolah pada lampiran 5

Berdasarkan tabel konversi Sukarjo, tabel 4.8 menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 4,63 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

d. Revisi

Pada tahap ini dilakukan revisi terhadap media berdasarkan saran dan masukan pada tahap validasi.

1) Ahli Materi Berdasarkan validasi oleh ahli materi ditemukan beberapa kesalahan yang perlu direvisi yaitu pada pembuatan soal harus bervariasi dan memperhatikan tingkat kesulitannya, bobot antara soal yang mudah dengan soal yang sulit harus diperhatikan pembuat soal pada materi soal Thaharah

a) Variasi Soal Latihan

Pada soal latihan variasi soalnya hanya 5 pilihan ganda. Setelah mendapat saran dari ahli materi agar soal bervariasi maka diperlukannya revisi yaitu menambahkan soal dengan variasi soal *True or False*.

b) Variasi Soal Praktek

Pada soal praktek mendapat saran dari ahli materi agar membuat soal Praktek

sesuai dengan cakupan kebutuhan dari tujuan pembelajaran, karna soal praktek sebelum revisi hanya memerintahkan siswa untuk menyebutkan macam-macam najis dan hadas beserta penyebabnya saja, maka diperlukannya revisi dengan memerintahkan siswa untuk juga menyebutkan tata cara bersuci dari najis dan hadas.

c) Ahli Media

Berdasarkan validasi oleh ahli media ditemukan beberapa kesalahan yang perlu direvisi:

1. Penggunaan Gambar pada Materi

Pada media ini penggunaan gambar pada materi terutama pada materi dengan menggunakan karakter yang di edit dengan menggunakan aplikasi *SuperMe*, terdapat gambar yang tidak terkait dengan materi dan tidak menyertakan teks pada materinya. Saran dari ahli media yaitu memperbaiki gambar agar bersesuaian dengan tema pembelajarannya dan menyertakan teks pada materinya, supaya memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Berikut tampilan penggunaan gambar pada materi sebelum direvisi dan setelah direvisi.

2. Ahli Bahasa

Pada tahap validasi ahli bahasa pendidik hanya memberikan penilaian terhadap media tersebut. Tidak terdapat koreksi untuk media yang dibuat, sehingga tidak memerlukan revisi berdasarkan validasi oleh ahli bahasa.

3) Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan pada tanggal 31 Mei 2022. Tahap ini dilakukan di kelas VII³ MTsN 1 Nagan Raya dengan jumlah 37 peserta didik. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut berlangsung secara tatap muka. Siswa antusias dan merasa tertarik untuk belajar menggunakan media yang ada dan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya diskusi bersama pasangannya yang berkaitan dengan pembelajaran, dengan adanya penggunaan media tersebut dapat memaksimalkan konsentrasi pada kegiatan pembelajaran. Pada tahap implementasi menghasilkan respon positif dari siswa, siswa merasa lebih mudah untuk memahami materi dengan adanya materi yang lengkap, pembahasan soal, serta adanya latihan dan evaluasi. Media ini memberikan manfaat dalam kegiatan belajar, sehingga siswa memberikan saran untuk menambah pokok bahasan materi lainnya.

Hasil implementasi dapat dilihat di lampiran 6. Berikut rekapitulasi hasil implementasi penggunaan media pembelajaran yang ditunjukkan dalam respon peserta didik:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Implementasi Penggunaan Media

No.	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentase Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1.	Kejelasan penyampaian materi	36	1	37	97,3%
2.	Kejelasan contoh yang diberikan	35	2	37	94,6%
3.	Kejelasan rumusan soal	35	2	37	94,6%
4.	Kejelasan pembahasan contoh soal	36	1	37	97,3%
5.	Kejelasan penggunaan bahasa	34	3	37	91,9%
6.	Kemenarikan desain media	31	6	37	83,8%
7.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik	36	1	37	97,3%
8.	Kemanfaatan media dalam kegiatan belajar	34	3	37	91,9%

Sumber: Data primer yang diolah pada lampiran 6

Menurut Sunoto, respon peserta didik dianggap positif apabila mendapat presentase $\geq 65\%$. Berdasarkan tabel 4.9 nilai tertinggi terletak pada indikator kejelasan penyampaian materi, kejelasan pembahasan contoh soal, dan kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dengan presentase 97,3%. Posisi kedua ditempati indikator kejelasan contoh yang diberikan dan kejelasan rumusan soal dengan presentase 94,6%. Posisi ketiga ditempati indikator kejelasan penggunaan bahasa dan kemanfaatan media dalam kegiatan belajar dengan presentase 91,9%. Posisi keempat ditempati indikator kemenarikan desain media dengan presentase 83,8%. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media animasi pada pembelajaran Fiqih materi Thaharah direspon positif dengan presentase yang diperoleh $\geq 65\%$.

4) Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, animasi perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan siswa yang diberikan selama tahap implementasi. Berdasarkan hasil tanggapan siswa, didapatkan saran terhadap media animasi pada pembelajaran Fiqih materi Thaharah yaitu animasi dapat diaplikasikan menggunakan smartphone sehingga dapat memperbesar dan

memperkecil ukuran dengan mudah dan berharap media animasi ini tersedia di sekolah. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media animasi pada pembelajaran Fiqih materi Thaharah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi tanggapan peserta didik didapatkan tanggapan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan di dalam proses pembelajaran.

5. PENUTUP

Pengembangan Media Animasi pada Pembelajaran Fiqih Materi Taharah dengan Aplikasi Kinemaster Berbasis Android melalui lima tahap yaitu:

- 1) Tahap Analisis (*Analysis*), pada tahap ini dilakukan analisis siswa bahwa siswa membutuhkan Pengembangan Media Animasi pada Pembelajaran Fiqih Materi Taharah.
- 2) Tahap Desain (*Design*), pada tahap ini peneliti merancang konsep pengembangan media, menyusun materi, soal latihan serta penyusunan instrumen penilaian media.
- 3) Tahap Pengembangan (*Development*), pada tahap ini dilakukan pembuatan media, validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,61 dengan kategori “Sangat Layak”, validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,36 dengan kategori “Sangat Layak”, validasi ahli bahasa diperoleh nilai sebesar 4,63 dengan kategori “Layak”, dan dilakukan revisi terhadap media sesuai hasil validasi.
- 4) Tahap Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini hasil yang diperoleh menunjukkan respon positif dengan hasil presentase $\geq 65\%$ untuk semua indikator. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi, soal, dan pembahasan jelas, media didesain secara menarik, penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman dan media ini bermanfaat dalam kegiatan belajar.
- 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini Revisi hasil uji coba produk berdasarkan hasil tanggapan siswa. Dari hasil validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta dari segi tanggapan siswa didapatkan tanggapan bahwa pengembangan media animasi pada pembelajaran Fiqih materi Thaharah “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran kelas VII MTsN 1 Nagan Raya

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fandi, Haryanto. (2011) *Desain Pembelajaran yang Demokratis dan Humanis*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ana Ardi. (2013). *Mobile Programming: Pengembangan Aplikasi untuk Android Phone*, Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Arief. (2007). *Pemasaran Jasa dan Kualitas Pelayanan*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bambang Hartono. (2013). *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Bambang Swato Sunuharyo. (2018). *Pengaruh Lingkungan Kerja* , Jakarta : Balai Pustaka.
- Busran, Fitriyah. (2015). *Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android*’, jurnal TEKNOIF.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Chalidjah Hasan. (1994). *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*, Surabaya: Al-Ikhlas.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deni Darmawan. (2016). *Mobile Learning sebuah aplikasi teknologi pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Henry Kurniawan, Tri Shandika Jaya. (2016). *Desain dan Implementasi Mobile Kuliah di PoliteknikNegeri Lampung Berbasis Teknologi Android*’, Jurnal Ilmiah ESA.
- Intan Ayu Wulandari. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash 6 Mengukur Nilai-Nilai Pendidikan Karakter*, Thesis UIN Raden Intan Lampung.
- Moh. Ali Aziz. (2004). *Ilmu Dakwah*, Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, Bandung: Alfabeta.
- Sherief Salbino. (2014). *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula*, Jakarta: Kuni Komunikasi.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*.Yogyakarta: Pedagogia.
- Wina Sanjaya. (2008) *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Kencana.