

**Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Haji Berbasis
Animasi pada Siswa Kelas X SMK Nuris Jember Tahun
Pelajaran 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

Zesica Aprilia Dyacahyanis
NIM : T20191126

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA
MATERI HAJI BERBASIS ANIMASI PADA SISWA KELAS X
SMK NURIS JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh

ZESICA APRILIA DYACAHYANIS
NIM : T20191126

Disetujui Pembimbing


Dr. H. Rusydi Baya'gub. M.Pd.I
NIP. 197209702007101002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA
MATERI HAJI BERBASIS ANIMASI PADA SISWA KELAS X
SMK NURIS JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)


Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Selasa

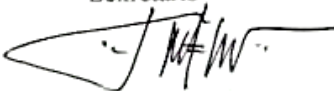
Tanggal : 27 Juni 2023

Tim Penguji

Ketua


Dr. Nino Indrianto M.Pd.
NIP. 198606172015031006

Sekretaris


Dewi Nurul Qomariyah, S.S., M.Pd.
NIP. 197901272007102003

Anggota :

1. Dr. Hj. ST. Rodliyah, M.Pd.
2. Dr. H. Rusydi Baya'gub, S.Ag, M.Pd.I.


()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

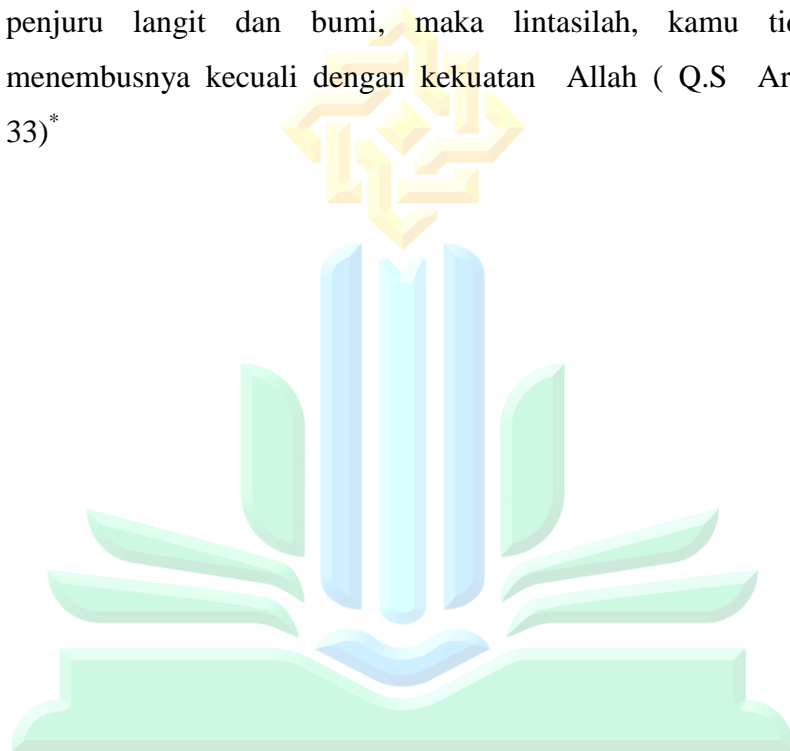

Prof. Dr. Hj. Murni'ah, M.Pd.I.
NIP. 196405111999032001



MOTTO

يَمَعَشَرَ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنْ أَسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا
لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ ﴿٣٣﴾

Artinya: Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan Allah (Q.S Ar- Rahman: 33)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemahan*, (Bandung: CV Penerbit J-ART, 2004)

PERSEMBAHAN

Segenap rasa syukur saya sampaikan kepada Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta ridho-Nya, kesehatan, kelancaran serta hidayah sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dan memperoleh gelar Sarjana.

Semua dan segala pencapaian ini tentu saja tidak lepas dari beberapa dukungan dan do'a dari berbagai pihak yang memberikan saya motivasi. Oleh karena itu, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua kandung saya, (almarhumah) Ibu Ruminah dan (Almarhum) Bapak Zaeni. Terimakasih atas kehadiran dan pengalaman hidup beliau, berkat beliau saya telah lahir dan mengerti bahwa kehidupan ini penuh perjuangan dalam menemukan cinta sehingga menjadikan saya seperti sekarang meskipun beliau tidak bisa melihat saya bertumbuh dan berkembang.
2. Ke empat orang tua yang telah merawat saya mulai dari saya lahir hingga detik ini, Ibu Sri Winanti dan Bapak Suraji serta Ibu Widya Astuti dan Bapak Nurrudin berkat dukungan, do'a, motivasi, nasihat, kasih sayang, kesabaran, dan ketulusan setiap waktu serta telah memberikan pelajaran hidup yang sangat berarti.
3. Ke tiga kakak saya Nanik, KOPRAL Johan Aryo Afandi dan AKP. Samsul Hadi, SH. MH, yang memberikan dukungan dalam bentuk apapun, do'a dan pengalaman-pengalaman perjuangan hidup untuk menggapai cita-cita.

4. Guru-guru saya yang telah memberikan ilmunya kepada saya serta bimbingan. Semoga ilmu yang beliau-beliau berikan bermanfaat bagi saya dan semesta alam.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan khususnya Progam Studi Pendidikan Agama Islam yang telah mendidik dan membimbing saya selama di bangku perkuliahan dengan sabar dan ikhlas.
6. Bapak Kepala Sekolah SMK Nuris Jember Bapak Drs. S Haryono dan guru Pendidikan Agama Islam Bapak M. Imron Safrenda. S.Pdi serta siswa-siswi SMK Nuris yang telah memberikan waktu kepada saya dalam penelitian skripsi ini.
7. Sahabat terdekat saya Elzzan, Ria, Tanti, dan Nilam yang senantiasa memberikan dukungan dan bantuan dengan ikhlas.
8. Husbu-husbu saya yang berbeda dimensi dengan saya. Kapten Kaizo/ Abang Kassim, Rengoku Kyojuro, dan Piers Nivans yang menemani saya begadang mengerjakan skripsi ini serta memberikan saya semangat dan inspirasi untuk membuat judul serta produk dari skripsi.
9. Teman-teman mahasiswa angkatan 2019 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
10. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu saya, saya ucapkan banyak terima kasih.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas rahmat dan karunianya-Nya serta ridhanya penulis telah menyelesaikan skripsi dengan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallahu Alaihi Wassallam yang telah membawa dan mengarahkan kita semua dari zaman yang penuh kegelapan menuju zaman yang penuh kedamaian seperti saat ini.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (UIN KHAS) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Haji Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X SMK Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”

Dibalik penyusunan skripsi serta kesuksesan yang telah diraih oleh peneliti terdapat banyak pihak yang mendukung. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih dari hati dengan tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E., M.M selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

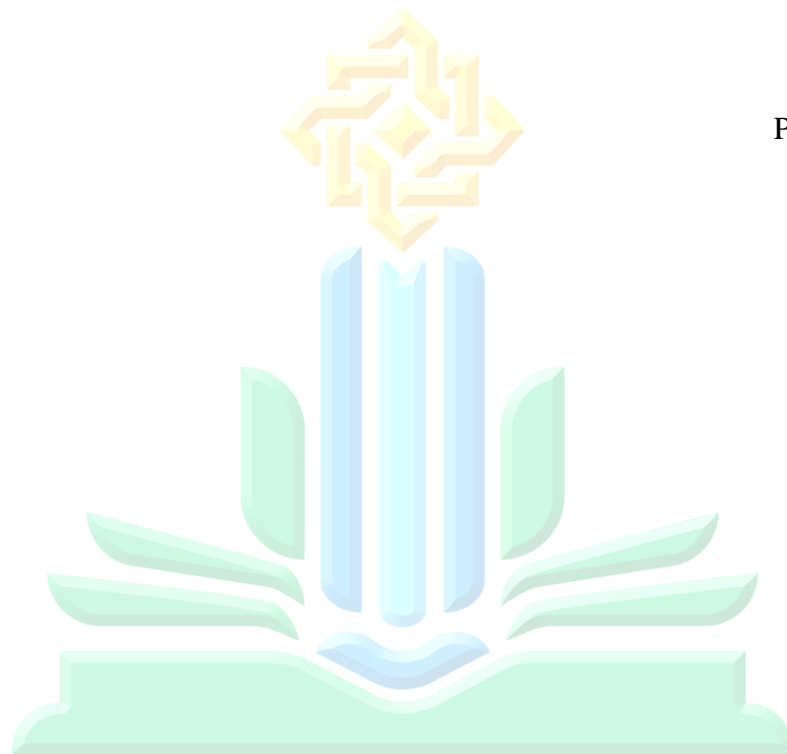
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
3. Ibu Dr. Hj Fathiyaturrahmah, M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. H. Rusydi Baya'gub, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi.
5. Bapak Dr. Nurul Huda, Skom, M.Pd.I. dan Dr. Abdul Muis, M.Pd.I selaku validator ahli media dan validator ahli materi
6. Bapak M. Imron Safendra selaku guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
7. Bapak dan ibu dosen Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmunya serta mendidik dan membimbing kepada peneliti selama masa perkuliahan.
8. Keenam orantua penulis serta abang dan kakak penulis yang telah memberikan dukungan.
9. Keluarga besar Pendidikan Agama Islam UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember 2019.

Semoga amal dan ibadah yang baik diterima oleh yang maha kuasa. Tiada kata yang dapat diucapkan selain doa dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah memberikan balasan atas kebaikan semua jasa yang telah diberikan kepada penulis. Skripsi ini pasti memiliki banyak kekurangan, maka dari itu penulis membuka kritik dan saran dari seluruh pihak yang dapat membangun agar dalam

penelitian selanjutnya bisa lebih baik dan lebih sempurna. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jember, 2 Juni 2022

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Zesica Aprilia Dyacahyanis, 2023: *Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Haji Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X SMK Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Haji

Pada era teknologi seperti sekarang ini telah berkembang maju sebuah teknologi yang dapat mempermudah proses belajar mengajar disekolah. Peneliti dapat menyimpulkan dari hasil observasi di awal bahwa guru dalam proses pembelajaran jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran berjalan monoton dan guru lebih mendominasi dalam pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran audio visual dalam bentuk animasi yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat menarik minat belajar siswa karena guru masih mendominasi dan monoton dalam pembelajaran. Selain itu media pembelajaran berbasis animasi ini juga dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar yang dapat mempersingkat waktu dalam penjelasan materi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis animasi pada materi haji kelas X SMK Nuris Jember dan untuk mengetahui respon siswa kelas X SMK Nuris Jember pada media pembelajaran berbasis animasi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg & Gall. Data yang telah diolah berbentuk kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari masukan dan komentar dari validator dan juga pengguna. Hasil kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang telah disebar kepada validator, pengguna yaitu guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas X

Penelitian ini menghasilkan nilai dari ahli media sebesar 100% dan ahli materi sebesar 70% dengan kategori valid. Hasil dari pengguna guru mata pelajaran sebesar 84% dengan kategori sangat menarik dan angket peserta didik pada uji coba awal sebesar 89,25% dan uji coba skala besar 86,7% dengan kategori sangat menarik.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan.....	11
G. Definisi Istilah Atau Devinisi Oprasional	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Teori	23

1. Pengertian Pengembangan.....	23
2. Media Pembelajaran	23
3. Animasi.....	28
4. Materi Haji.....	29
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	37
A. Model Penelitian Dan Pengembangan	37
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	38
C. Uji Coba Produk.....	40
D. Desain Uji Coba	41
1. Subjek Uji Coba	41
2. Jenis Data	41
3. Instrumen Pengumpulan Data	42
4. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	46
A. Penyajian Data Uji Coba.....	46
B. Analisis Data	74
C. Revisi Produk.....	77
BAB V KAJIAN DAN SARAN	78
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	78
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	80
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

2.1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	18
3.1 Kriteria Penilaian Para Ahli	43
3.2 Presentasse Dan Kriteria Kelayakan	44
3.3 Kriteria Penilaian Pendidik Dan Siswa	44
3.4 Presentase Dan Kriteria Kemenarikan	45
4.1 Kompetensi Inti.....	48
4.2 Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian	49
4.3 Format Pembuatan Animasi.....	50
4.4 Pembuatan Sketsa Dan Base Dasar.....	55
4.5 Tampilan Efek Pada <i>After Effect</i> 2020.....	65
4.6 Data Hasil Validasi Ahli Media.....	69
4.7 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	70
4.8 Data Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran.....	72
4.9 Analisis Uji Coba Awal dan Akhir	75
4.10 Revisi Produk.....	77

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

3.1 Gambar Skema Bagan Borg And Gall	38
3.2 Prosedur	40
4.1 Tampilan Awal <i>Website Notevibe.Com</i>	57
4.2 Tampilan Lampiran Kerja <i>Website Notevibe.Com</i>	58
4.3 Keterangan Kolom Dan Tombol Pada <i>Website Notevibe.Com</i>	58
4.4 Tampilan Awal <i>Adobe After Effect 2020</i>	59
4.5 Tampilan Jendela <i>Adobe After Effect 2020</i>	60
4.6 Tampilan Lembar Kerja <i>Adobe After Effect 2020</i>	61
4.7 Tampilan Jendela <i>Adobe After Effect 2020</i>	61
4.8 Bentuk tampilan layar Jendela sebelum karakter diseleksi.....	62
4.9 Tampilan Setelah Karakter Diseleksi.....	63
4.10 Pemberian <i>Puppet Pin</i>	63
4.11 <i>Current Time Indicator</i> Dan <i>Time Ruler</i>	64
4.12 <i>Animation Composer 3</i>	66
4.13 Tampilan Pemberian Teks Pada <i>Adobe After Effect 2020</i>	67
4.14 Tampilan <i>Render Queue</i>	68
4.15 Format Video Animasi.....	68
4.16 Tombol <i>Render</i>	68
4.17 Grafik Perbandingan Uji Coba Awal Dan Uji Coba Skala Besar.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pernyataan Keaslian Tulisan	87
Lampiran 2 : Permohonan Ijin Penelitian	88
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	89
Lampiran 4 : LKPD.....	90
Lampiran 5 : Validasi Ahli Media	91
Lampiran 6 : Validasi Ahli Materi	93
Lampiran 7 :Materi Pelajaran.....	95
Lampiran 8 : Angket Respon Siswa Uji Coba Awal	98
Lampiran 9 :Hasil Angket Uji Coba Awal.....	100
Lampiran 10 : Angket Siswa Uji Coba Skala Besar	101
Lampiran 11 : Hasil Angket Uji Coba Skala Besar	103
Lampiran 12 :Lembar Angket Guru Mata Pelajaran.....	105
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	107
Lampiran 14 : Jurnal Penelitian	110
Lampiran 15 : Dokumentasi Uji Coba Awal	111
Lampiran 16 : Dokumentasi Uji Coba Skala Besar	112
Lampiran 17 : Biodata Penulis.....	113

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu wujud adanya kebudayaan manusia yang fleksibel dan dinamis. Oleh sebab itu perkembangan pendidikan adalah suatu yang harusnya mesti terjadi sejalan dengan berubahnya kebudayaan kehidupan. Perubahan disini memiliki arti perbaikan dalam bidang pendidikan yang sangat perlu dilakukan untuk kepentingan dimasa depan.²

Pada era teknologi seperti sekarang ini telah berkembang maju sebuah teknologi yang dapat mempermudah proses belajar mengajar disekolah. Hal ini mempermudah guru dalam menyampaikan informasi yang perlu diperoleh siswa dengan baik dan mudah. Dengan adanya pengembangan teknologi ini juga mampu membantu dalam pengembangan media pembelajaran agar proses pembelajaran menarik minat siswa.³

Pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 ,
BAB I, pasal 1, ayat 5
Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi,

² Rasto, *Kado Untuk Guru Profesional*, (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021), 134, https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=JdQeEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA133&dq=Pendidikan+merupakan+salah+satu+wujud+adanya+kebudayaan+manusia+yang+fleksibel+dan+dinamis&ots=QqaGI4hlsx&sig=oeiJrlpKKsxlifhRsgs9PmAsiqA&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

³ Syawaluddin, Siregar, Megawati, Samsir, “ Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dalam Peningkatan Kemampuan Melaksanakan Shalat Bagi Siswa Sekolah Dasar” , 41.

manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.⁴

Maka dari itu, pengembangan dalam media pembelajaran perlu dilaksanakan agar ilmu pengetahuan meningkat secara fungsi, manfaat dan dalam pengaplikasiannya.

Pendidikan juga merupakan sebuah usaha guna mewujudkan lingkungan dan suasana belajar yang menyenangkan agar supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya yang memiliki kekuatan sikap spiritual keagamaan dan lain sebagainya. Oleh sebab itu meningkatkan sumber daya manusia adalah kepentingan yang utama untuk memajukan dan memakmurkan sebuah bangsa dan Negara.⁵

Dalam surat Al- Maidah ayat 67 tentang mengajarkan ilmu yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ رِسَالَتَهُ ۗ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ

Artinya: “Wahai Rasul! Sampaikanlah apa yang diturunkan Tuhanmu kepadamu. Jika tidak engkau lakukan (apa yang diperintahkan itu) berarti engkau tidak menyampaikan amanat-Nya. Dan Allah memelihara engkau dari (gangguan) manusia. Sungguh, Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang kafir.”⁶

⁴ Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, pasal 1 ayat (5).

⁵ Mohamad Syarif Sumantri, et al, *Model Pembelajaran Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*, 136

⁶ Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemahan*, (Bandung: CV Penerbit J-ART, 2004) 119.

Pada ayat diatas mengartikan bahwa jika seseorang yang telah dibekali oleh ilmu pengetahuan hendaknya mengamalkan dan menyebarkan serta mengajarkan ilmu tersebut kepada orang lain yang membutuhkan.

Untuk menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan, dibutuhkan strategi pembelajaran yang sesuai dan dapat menarik minat belajar siswa. Dalam proses mengajar, menggunakan alat pembelajaran yang menarik adalah salah satu pendekatan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah penghubung yang dapat berguna dan memudahkan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengefektifkan waktu pengajar dan juga pebelajar.⁷ Media pembelajaran mempunyai bentuk yang beragam seperti media pembelajaran berbentuk audio, visual, maupun audio visual. Salah satu yang sering guru gunakan dalam proses belajar salah satunya adalah media pembelajaran audio visual atau biasa disebut multimedia. Multimedia adalah media pembelajaran yang diamana bukan hanya terdapat grafik ataupun teks tertulis saja melainkan terdapat audio, video maupun animasi.⁸

⁷ Suryani, Santika., Rezki Kurniati, Sri Mawarni." Aplikasi Simulasi Rukun Haji Berbasis Android", Jurnal Inovtek Polbeg-Seri Informatika 4, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.35314/isi.v4i1.928> .

⁸ Kurniawati, Inung Diah., Sekreningsih, Nita. " Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". DoubleClick: Jurnal of Computer and Information Technology 1, no. 2 (Februari 2018): 68-75. <http://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540> .

Menggunakan media pembelajaran bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan interaksi langsung dengan lingkungannya dan dapat dimungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat meningkatkan perhatian siswa⁹

Multimedia berasal dari kata *multi* yang memiliki arti yaitu banyak dan juga *media* yang berarti penghubung atau perantara. Multimedia juga bisa diartikan suatu kumpulan berbagai teknologi yang didalamnya menggabungkan beberapa unsur media audio dan juga visual sebagai suatu cara untuk berkomunikasi.¹⁰

Animasi memiliki transformasi visual dari waktu ke waktu yang memberi *impact* yang besar pada multimedia. Animasi merupakan suatu gerakan yang dapat dihasilkan dari proses memanipulasi visual. Dalam proses pembuatan sebuah animasi terdapat prinsip pokok yang diantaranya adalah pose dan juga gerakan, setting waktu, gerakan sekunder, akselerasi atau percepatan gerak, antisipasi, gerakan akhir dan perbedaan waktu gerak, gerak melengkung, dramatisasi gerak, kelenturan atau elastisitas, penempatan bidang gambar, daya tarik atau keunikan karakter dan penjiwaan peran.¹¹ Animasi biasanya dibuat dengan beberapa frame

⁹ Olivia Feby Mon Harahap, Mstiar Naitupulu, Novita Sari Batubara, *Tepri dan Prespektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* (CV Azka Pustaka, 2020), 33.

https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/Bc9qEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1

¹⁰ *Ibid*, 5

¹¹ Prabowati, Theresia Ari,. *Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premier Pro* (Madiun: Penerbit Andi dan Madcoms, 2009), 183,

yang disatukan dalam bentuk video yang menghasilkan suatu gerakan dalam animasi. Jumlah frame atau bisa disebut *frame per second* (FPS) gambar dapat mempengaruhi gerakan pada animasi. Jika FPS semakin banyak, maka gerakan animasi dalam video semakin halus dan tidak patah-patah, tetapi dapat lebih memakan waktu lebih banyak dalam pembuatan animasi tersebut.

Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi ini penting dilakukan karena dapat membantu para pengajar dengan mudah. Media berbasis animasi juga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar terutama materi Pendidikan Agama Islam pada materi Haji. Selain mengetahui apa itu haji, siswa dapat lebih paham dengan rincian gambar dan juga tulisan yang dikemas dengan menarik dalam media pembelajaran animasi karena selain membaca, siswa juga dapat mendengar dan melihat rangkaian materi-materi yang diajarkan sehingga siswa mendapatkan pengalaman baru dalam belajar.

Hasil observasi awal menghasilkan sebuah hasil bahwa pada kelas X di SMK NURIS Jember pada proses pembelajaran terjadi peserta didik kurang termotivasi pada saat pembelajaran berlangsung khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. karena pada awalnya guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran sehingga siswa menjadi jenuh dalam pembelajaran berlangsung. Selain itu penyebab siswa kelas X SMK NURIS Jember kurang

termotivasi dalam pembelajaran dikarenakan materi yang disampaikan secara verbal yang dimana guru masih mendominasi dalam pembelajaran sehingga siswa sulit untuk berkembang secara mandiri dan berfikir kreatif. agar interaksi guru dan siswa berlangsung baik serta informasi yang akan disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa maka guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar siswa mudah termotivasi dalam pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran berbentuk animasi.

Dengan adanya latar belakang masalah di atas, maka penulis ingin mengembangkan media pembelajaran berbentuk animasi dalam pembelajaran PAI dalam materi haji agar siswa termotivasi dalam belajar dan mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis animasi dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang ditentukan peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil validasi produk media pembelajaran berbasis animasi dalam materi haji untuk siswa kelas X SMK Nuris Jember?
2. Bagaimana respon siswa kelas X SMK Nuris Jember terhadap media pembelajaran berbasis animasi pada materi Haji?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan validasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada materi Haji kelas X SMK Nuris Jember.
2. Untuk mengetahui respon siswa kelas X SMK Nuris Jember terhadap media pembelajaran berbasis animasi pada materi Haji .

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran animasi yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Jenis media yang akan dikembangkan didalam penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual dalam bentuk animasi yang dimana didalam video tersebut terdapat penjelasan sekaligus suara, teks dan juga gambar bergerak.

2. Media ini dalam penggunaannya dikhususkan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X khususnya pada materi haji. Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, selain itu dapat digunakan oleh guru sehingga mempermudah guru dalam pembelajaran.

3. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan beberapa aplikasi desain grafis dan editor seperti Ibis Paint X untuk pembuatan sketsa gambar yang merupakan cikal bakal dari karakter animasi yang akan bergerak. Selanjutnya aplikasi Adobe Illustrator yang digunakan untuk membuat, merapikan *Line art* dan memecah bagian-bagian sketsa gambar agar mudah dalam penggerakan bagian tubuh dari avatar tersebut. Selanjutnya penggunaan aplikasi After Effect yang digunakan dalam mengedit video, menggerakkan animasi, memasukkan teks dan juga audio. Selain itu dalam pembuatan audio dalam media pembelajaran ini menggunakan situs website gratis *text to speech* yaitu notevibe.com.

4. Penggunaan ini lebih memudahkan guru dalam dalam pembelajaran karena guru tidak menerangkan terlalu detail tentang materi yang diajarkan. Media ini juga sebagai daya tarik siswa agar lebih termotivasi dalam belajar didlam kelas.

5. Media pembelajaran berbasis animasi ini dikembangkan sesuai kriteria:

a. Aspek Materi.

Aspek materi meliputi: (1) kesesuaian kompetensi dasar (KD) dengann kompetensi inti (KI), (2) kesesuaian indicator dengan kompetensi dasar, (3) kesesuaian materi

dengann kegiatan pembelajaran, (4) kesesuaian materi dengan media yang dibuat.

b. **Prosedur Pengembangan Media.**

Prosedur pengembangan media menggunakan metode Borg & Gall.

E. Pentingnya Penelitiandan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, bahwa motivasi siswa terhadap pembelajaran PAI masih kurang bahkan terkadang banyak siswa yang keluar dari kelas saat pelajaran berlangsung, maka dari itu perlu adanya dorongan agar supaya siswa tertarik dalam pembelajaran di kelas.

Maka dari itu, pengembangan ini penting dilaksanakan agar supaya siswa senang dan termotivasi dalam belajar. Dengan adanya pengembangan ini juga selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dikelas, juga dapat sebagai fasilitator guru dengan murid sehingga dapat mempermudah guru dalam proses mengajar dan dapat mempersingkat waktu dalam menjelaskan isi dari materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada materi haji adalah sebgaai berikut:

1. Bagi siswa

- a. Media pembelajaran ini bisa dijadikan suatu pemicu yang dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah dalam belajar memahami materi haji.
- b. Siswa dapat belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun karena nantinya media pembelajaran ini nantinya akan dipublikasikan pada platform social media seperti platform youtube.

2. Bagi Guru

- a. Media ini memudahkan guru dalam pembelajaran dan dapat menggiring siswa dalam belajar.
- b. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa yang sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945 yaitu pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan anak bangsa.
- c. Media pembelajaran ini juga bisa digunakan sebagai jalan pintas dalam pembelajaran yang menyenangkan sehingga mendorong peserta didik untuk belajar didalam kelas.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian dan pengembangan ini bisa sebagai masukan serta evaluasi untuk membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran

4. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan suatu pengalaman yang baru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi sebagai sarana untuk pembelajaran PAI khususnya pada materi haji.

5. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat mendorong para peneliti lain untuk terus mengembangkan sebuah karya dan terus menyempurnakan media pembelajaran yang ada sehingga menjadi bekal untuk penelitian yang akan datang.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi, pendekatan kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, berdasarkan asumsi berikut:

a. Menurut Gagne dan Berliner beserta pengikut teori behavioristic dalam buku karya Moh. Yamin menyatakan bahwa psikologi menjelaskan gerak-gerik atau tingkah manusia dan kemudian menjelaskan belajar sebagai suatu system respons laku terhadap lingkungan nyata atau fisik.¹²

b. Belajar, menurut teori behaviorisme, adalah perubahan tingkah laku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai.

¹² Moh. Yamin, *Teori dan Metode Pembelajaran*, (Jawa Timur: Madani, 2015), 44-45.

Perubahan ini terjadi melalui rangsangan, yang menghasilkan hubungan perilaku reaktif.¹³

- c. Strategi merupakan bentuk pola yang dirancang dan sudah ditetapkan secara sadar untuk melaksanakan kegiatan atau sebuah tindakan.
- d. Factor utama adalah kurangnya pendidik dalam mengembnagkan media pembelajaran sehingga hal tersebut dapat menghambat dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran.¹⁴

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang akan dihasilakn berupa media pembelajaran berbasis animasi yang berisi tentang materi haji kelas X.
- b. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.
- c. Uji validasi dilaksanakan pada uji coba lapangan.
- d. Uji coba dilakukan di SMK Nuris Jember kelas X TOB dan X

AXIOO.

G. Definisi Istilah

Untuk memperjelas dan menghindari ketidakpahaman dan kesalahpahaman, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul skripsi ini diantaranya:

¹³ Tuti Supatminingsih, Muhammad Hasan, Sudirman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2020) 264.

¹⁴ Janner Simarmata, Choms Gary Ganda Tua S., dan Tauda Silalahi, *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*, 2

1. Pengembangan

Secara bahasa pengembangan berasal dari kata kembang yang memiliki arti lebih sempurna, tambah sempurna(mengenai pribadi, fikiran, pengetahuan).¹⁵ Bisa disimpulkan pengembangan merupakan sebuah proses yang menyusun, melaksanakan dan menyempurnakan sesuatu.

Pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002. "Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru."¹⁶

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan pengembangan merupakan suatu kegiatan untuk menyempurnakan sesuatu dengan tujuan untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan.

2. Media Pembelajaran

Alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan dan bahan materi disebut dengan media. Penggunaan media sendiri dalam penerapannya sangat erat berkaitan dengan jenis metode yang akan digunakan, baik media berupa gambar, suara ataupun media cetak.¹⁷

¹⁵ Ilham Sulia Fahmi "Pengertian Pengembangan, Jenis, dan Contohnya", Pinhome Blogi, diakses pada tanggal 18 Januari 2023, <https://www.pinhome.id/blog/pengertian-pengembangan/>

¹⁶ "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi", diakses pada tanggal 18 Januari 2023. <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU18-2002SistemNasionalPenelitian.pdf>

¹⁷ Olivia Feby Mon Harahap , Mastiur Naputupulu, dan Novita Sari Batubara., *Media Pembelajaran Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*, https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/Bc9qEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1, 36

Suatu kegiatan yang dimana memiliki tujuan yaitu membelajarkan siswa disebut pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran juga bisa disebut dengan suatu system.¹⁸

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana atau alat penghubung yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar siswa dapat menerima pesan yang akan disampaikan.

3. Media Visual Berbasis Animasi

Animasi berasal dari kata *anima* yang berasal dari bahasa latin yang artinya adalah jiwa, hidup dan semangat. Animasi juga berasal dari kata *animation* yang merupakan kata dasarnya adalah *to anime* yang dapat diartikan dalam kamus Indonesia Inggris berupa menghidupkan. Secara keseluruhan, animasi berarti suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda yang mati. Yang dimana benda mati tersebut diberikan suatu gerakan beserta dorongan, emosi, perasaan untuk terlihat hidup.¹⁹

Animasi merupakan menambahkan visi gerak terhadap benda yang mati. Tim *Disney* berpendapat dalam buku yang berjudul *Illusion of Life* bahwa animasi merupakan sebuah ilusi

¹⁸ Hani Subakti et al., "Inovasi Pembelajaran" (Yayasan Kita Menulis) 2021, https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi_Pembelajaran/0mI9EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pembelajaran&pg=PA46&printsec=frontcover, 4.

¹⁹ Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi* (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021) 22.

kehidupan.²⁰ Animasi juga adalah sebuah tampilan yang cepat dari rangkaian gambar yang terurut sedemikian rupa dalam waktu yang telah ditentukan atau bisa disebut dengan *sequence* 2D atau 3D dan atau dalam model dan juga posisi tertentu sehingga menciptakan sebuah ilusi gerak pada animasi.²¹

Dapat disimpulkan bahwa animasi adalah sebuah proses menggerakkan suatu benda yang pada kasus ini adalah gambar mati menjadi seperti hidup dan dapat bergerak.

4. Materi Haji

Haji merupakan kegiatan mengunjungi ka'bah atau baitullah guna melakukan suatu ibadah dengan syarat-syaat tertentu. Salah satu rukun islam yang wajib dilaksanakan bagi yang mampu adalah melaksanakan ibadah haji setidaknya satu kali dalam hidup.²²

Syarat-syarat wajib haji ntara lain, seorang muslim yang berarti orang tersebut beragama Islam, baligh yang berarti orang tersebut sudah dewasa, bagi laki-laki ditandai dengan mimpi basah dan bagi perempuan ditandai dengan keluarnya darah haid, berakal yang berarti orang tersebut tidak gila dan mempunyai akal yang sehat, merdeka dan snggup mengerjakan yang dimaksud adalah orang tersebut bukan

²⁰ Gumelar, *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*, (Banten: An1mage, 2017) 6, [https://www.google.co.id/books/edition/Elemen dan Prinsip Animasi 2D/5eZEDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=animasi+2d&pg=PA30&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Elemen%20dan%20Prinsip%20Animasi%202D/5eZEDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=animasi+2d&pg=PA30&printsec=frontcover).

²¹ *Ibid*, 6

²² “Pengertian Haji, Syarat, Rukun, Jenis, Tata Cara dan Manfaatnya”, Yayasan Al Barokah Madani, diakses pada tanggal 17 Januari 2023, <https://yayasanalbarokahmadani.com/pengertian-haji-syarat-rukun-jenis-tata-cara-manfaatnya/>.

budak dan mampu melaksanakannya, sehat jasmani dan rohani serta memiliki finansial yang cukup.

Dapat disimpulkan materi haji merupakan materi ajar yang berisi tentang apa-apa yang berkaitan dengan haji, seperti pengertian haji, syarat-syarat dan rukun haji.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti membahas temuan penelitian sebelumnya tentang pembuatan media pembelajaran berbasis animasi. yang dimana hal ini bertujuan untuk mengetahui adanya keterbaharuan atau *Novelty* dari penelitian sebelumnya.

1. Jihan Nurzaha, program studi pendidikan Biologi tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Animaker pada Materi Sistem Ekskresi”. Telah melaksanakan penelitian menggunakan metode penelitian R&D dengan model pengembangan 3D. Penyusunan media terdiri dari tahap menganalisis KI dan juga KD. Analisis dari ketiga validator yang terdiri dari ahli materi, media dan guru mata pelajaran Biologi mendapatkan hasil 90.5% dengan kategori sangat valid dan untuk dari respon siswa sebesar 100% dan berdasarkan temuan penelitian, alat pembelajaran yang telah dikembangkan sangat layak untuk digunakan..²³ Persamaan dengan penelitian yang peneliti buat adalah sama-sama menganalisis KI dan KD dalam pengembangan media,

²³ Jihan Nurzaha, “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Animaker pada Materi Sistem Ekskresi”. (Skripsi , Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2021).

2. Penelitian Skripsi Siti Musarofah dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-qur’an dengan *Output Youtube*” program studi pendidikan fisika. Penelitian ini menggunakan R&D dengan prosedur Sugiyono dan menghasilkan validasi yang telah dilangsungkan oleh validator ahli materi media dan agama berturut-turut sebesar 85,27%, 90,41%, dan 83,75%. Selanjutnya produk ujicoba kelompok kecil dan lapangan dilakukan dalam dua tahap, dengan hasil rata-rata 74,01% dan hasil kelompok kecil 81,30%. untuk ujicoba lapangan berdasarkan kriteria interpretasi “Sangat Setuju”²⁴

Pada penelitian yang peneliti kerjakan menggunakan model pengembangan Borg and Gall dan pengumpulan data menggunakan penyebaran angket sedangkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh Siti Musarofah adalah wawancara dan observasi, dan menggunakan *powerpoint* sebagai pembuatan animasi, sedangkan peneliti menggunakan beberapa aplikasi seperti Adobe Illustrator dan After Effect.

3. Penelitian oleh Siti Hartina yang berjudul” Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTS” dengan program studi pendidikan matematika. Studi ini, yang menggunakan model pengembangan ADDIE, menemukan validasi ahli materi sebesar 91%

²⁴ Siti Musarofah “ Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-qur’an dengan Output Youtube” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019)

dan ahli media sebesar 93%. Namun, pada peserta didik memperoleh hasil 87% pada uji coba kelas atau kelompok kecil dan 88% pada uji coba lapangan.²⁵

Pada penelitian yang peneliti kerjakan menggunakan model pengembangan Borg & Gall dan teknik pengambilan data menggunakan penyebaran angket, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan teknik tes dan non tes

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fadhila pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Powtoon pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Materi Dakwah Rasulullah di Makkah”, dengan program studi Pendidikan Agama Islam. penelitian ini menghasilkan 3,7 dan 3,5 oleh Ahli Media dan Ahli Materi dari skala maksimal 4. Pada uji kelompok dihasilkan 86,82% dengan 10 siswa, uji lapangan dengan jumlah siswa 32 mendapatkan 90,63% dan untuk respon guru mendapatkan 86,36%.²⁶

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²⁵ Siti Hartina “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTS” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020)

²⁶ Nurul Fadhila “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Powtoon pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Materi Dakwah Rasulullah di Makkah” (Skripsi, Universitas Islam Malang, 2022).

5. Penelitian oleh Fajar Agung Nurdiansyah, program studi Sistem Informasi dengan judul “ Animasi Interaktif Pengenalan Gerakan Tata Cara Berwudhu dan Shalat”. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk untuk mempermudah anak-anak sehingga tidak lagi hanya membaca buku tetapi bisa melihat dan memahami gambar-gambar bergerak yang menarik serta interaktif untuk anak-anak dalam belajar tata cara wudhu dan shalat.²⁷

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Judul Penelitian Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian yang dilakukan oleh Jihan Nurzaha, tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Animaker pada Materi Sistem Ekskresi”.	<p>a. Penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk animasi</p> <p>b. Penelitian ini sama-sama menganalisis KI dan KD dalam pengembangan media</p>	<p>a. Media pembelajaran animasi pada penelitian ini berfokus pada materi system ekskresi. Sedangkan peneliti berfokus pada materi haji</p> <p>b. Media pembelajaran ini menggunakan aplikasi animaker dalam pembuatan karakter animasi. Sedangkan peneliti menggunakan Adobe Ilustrator dan After Effect</p> <p>c. Model pengembangan</p>

²⁷ Fajar Agung Nurdiansyah, “ Animasi Interaktif Pengenalan Gerakan Tata Cara Berwudhu dan Shalat”. (Skripsi , STMIK Nusa Mandiri Jakarta, 2019)

No	Nama dan Judul Penelitian Tahun	Persamaan	Perbedaan
			<p>menggunakan model 3D sedangkan peneliti menggunakan Borg & Gall</p> <p>d. Subjek penelitian terdiri dari 30 peserta didik kelas VIII sedangkan subjek penelitian yang peneliti uji adalah siswa kelas X dan guru PAI</p>
2	Siti Musarofah pada tahun 2019 dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-qur’an dengan <i>Output Youtube</i> ”	<p>a. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa animasi video</p> <p>b. Sama-sama menggunakan platform <i>Youtube</i> untuk mengupload produk.</p> <p>c. Penelitian ini sama-sama menggunakan <i>Skala Linkert</i></p>	<p>a. Penelitian pengembangan media pembelajaran dikhususkan untuk materi fisika sedangkan peneliti berfokus pada materi haji.</p> <p>b. Penelitian ini menggunakan prosedur Sugiyono sedangkan peneliti menggunakan Borg & Gall</p> <p>c. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi sedangkan peneliti menggunakan angket</p> <p>d. Subjek penelitian kelas XI sedangkan</p>

No	Nama dan Judul Penelitian Tahun	Persamaan	Perbedaan
			<p>subjek peneliti adalah siswa kelas X</p> <p>e. Penelitian ini menggunakan <i>PowerPoint</i> sebagai pembuatan media. Sedangkan peneliti menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan After Effect</p>
3	<p>Penelitian oleh Siti Hartina pada tahun 2020 yang berjudul” Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTS”</p>	<p>a. Sama-sama membuat animasi berbentuk 2 dimensi</p> <p>b. Teknik analisis sama-sama menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif</p>	<p>a. Penelitian terdahulu menggunakan bantuan aplikasi <i>Powtoon</i> sedangkan peneliti menggunakan Adobe Illustrator dan After Effect</p> <p>b. Penelitian terdahulu difokuskan pada SMP/MTS kelas VIII. Sedangkan subjek peneliti adalah siswa kelas X</p> <p>c. Penelitian terdahulu berfokus pada materi Bangun Ruang Sisi Datar sedangkan penelitian ini berfokus pada materi Haji</p> <p>d. Peneliti ini menggunakan model</p>

No	Nama dan Judul Penelitian Tahun	Persamaan	Perbedaan
			<p>pengembangan ADDIE sedangkan peneliti menggunakan Borg & Gall</p> <p>e. Penumpukan data berupa tes dan non tes sedangkan peneliti menggunakan angket pengguna dan responden</p>
4	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fadhila pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Powtoon pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Materi Dakwah Rasulullah di Makkah”</p>	<p>a. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk animasi</p> <p>b. Sama-sama membahas materi Pendidikan Agama Islam.</p> <p>c. Sama-sama diperuntukkan pada kelas X</p>	<p>a. Penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran berfokus pada materi dakwah Rasulullah di Makkah sedangkan peneliti berfokus pada materi Haji</p> <p>b. Penelitian terdahulu menggunakan aplikasi <i>Powtoon</i> dalam pembuatan. Sedangkan peneliti menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan After Effect</p> <p>c. Model pengembangan yang digunakan ADDIE sedangkan peneliti</p>

No	Nama dan Judul Penelitian Tahun	Persamaan	Perbedaan
			menggunakan model pengembangan Borg & Gall
5	Fajar Agung Nurdiansyah, program studi Sistem Informasi pada tahun 2019 dengan judul “Animasi Interaktif Pengenalan Gerakan Tata Cara Berwudhu dan Shalat”.	<p>a. Penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran berbentuk animasi</p> <p>b. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.</p>	<p>a. Penelitian terdahulu berfokus pada pengenalan gerakan tata cara berwudhu dan shalat. Sedangkan peneliti berfokus pada materi haji</p> <p>b. Penelitian terdahulu media pembelajaran berbentuk animasi interaktif yang melibatkan computer dalam pengaplikasian media pembelajaran sedangkan produk yang dihasilkan peneliti hanya membutuhkan internet dan perangkat seperti HP atau komputer dan LCD jika dibutuhkan</p> <p>c. Penelitian ini menggunakan aplikasi Adobe Photosop CS6, Adobe Audition CS6 dan Adobe Flash CS6 sedangkan</p>

No	Nama dan Judul Penelitian Tahun	Persamaan	Perbedaan
			peneliti menggunakan Adobe Illustrator daan After Effect

B. Kajian Teori

1. Pengertian Pengembangan

Secara bahasa pengembangan berasal dari kata kembang yang memiliki arti lebih sempurna, tambah sempurna (mengenai pribadi, fikiran, pengetahuan).²⁸ Bisa disimpulkan pengembangan merupakan sebuah proses yang menyusun, melaksanakan dan menyempurnakan sesuatu.

Pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 “Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.”²⁹

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan pengembangan merupakan suatu kegiatan untuk menyempurnakan sesuatu dengan tujuan untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media

²⁸ Ilham Sulia Fahmi “Pengertian Pengembangan, Jenis, dan Contohnya”, Pinhome Blogi, diakses pada tanggal 18 Januari 2023, <https://www.pinhome.id/blog/pengertian-pengembangan/>

²⁹ “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi”, diakses pada tanggal 18 Januari 2023. <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU18-2002SistemNasionalPenelitian.pdf>

Medium merupakan bentuk jamak dari kata “media” yang berasal dari bahasa Latin yang dapat diartikan sebagai antara. Yang dimana istilah tersebut dapat diartikan sebagai suatu alat yang digunakan untuk berkomunikasi yang membawa suatu informasi.³⁰ Media juga bisa diartikan sebuah teknologi yang dapat membawa pesan yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, media memiliki fungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi. Menurut AECT pada buku yang berjudul *Media Pembelajaran Pendidikan Islam (Konsep, Pemilihan, Pengembangan dan Evaluasi) Media*, menurut Hedi Ikmal, adalah saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dapat dibaca, didengar, dilihat, atau dibicarakan..³¹

Dapat disimpulkan dari pengertian diatas bahwa media merupakan sebuah alat yang dapat dilihat, didengar ataupun dibaca dan dibicarakan yang berfungsi sebagai perantara atau pengantar sebuah informasi.

b. Pengertian pembelajaran

Menurut Sudana, dalam buku yang berjudul *Media dan Teknologi Pembelajaran*, pembelajaran merupakan bentuk dari upaya membelajarkan siswa, yang dimana dapat diartikan didalam

³⁰ Marlina, Abdul Wahab, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021)*, 1

³¹ Hedi Ikmal, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Konsep, Pemilihan, Pengembangan dan Evaluasi) (Lamongan: Nawa Litera Publishing, 2022)*, 1

pembelajaran termuat kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk menghasilkan pembelajaran yang diinginkan.³²

Proses belajar mengajar atau yang bisa disebut dengan pembelajaran merupakan sebuah pemberdayaan siswa yang dilaksanakan melalui jalur interaksi antara pendidik atau guru dan para siswa dimanapun.³³

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bisa disebut dengan proses belajar mengajar yang dimana kegiatan tersebut bertujuan untuk membelajarkan siswa melalui interaksi pendidik dan juga peserta didik baik di kelas maupun diluar kelas.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah media memiliki arti perantara, pengantar. Dalam bukunya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran

karya Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan menyebutkan bahwa Sadiman menerangkan media merupakan suatu alat perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada si penerima.³⁴ Pembelajaran

³² Arief Aulia Rahman, dkk, Media dan Teknologi Pembelajaran (Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023), 2

³³ Etistika Yuni Wijaya, Belajar & Pembelajaran Kejuruan (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2018), 33

³⁴ Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Palikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana: 2020), 4,
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=cCTyDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=pengertian+pengembangan&ots=0O9nxR4IBt&sig=AG8qp4rFhALmTr-oQt9Cc3nZS-Q&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian%20pengembangan&f=true

memiliki kaitan dengan kegiatan atau proses kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran sendiri memiliki definisi yaitu proses komunikasi belajar terhadap lingkungan antara peserta didik dengan pengajar dan sumber belajar.

Dengan mempertimbangkan beberapa definisi, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat menyampaikan pesan materi antara pengajar atau guru dengan pebelajar atau siswa.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat beberapa fungsi media pembelajaran menurut Purba dkk pada buku karangan Arief Aulia Rahman dkk yang diantaranya adalah: (1) untuk mencegah terjadinya verbalisme, (2) membangkitkan minat atau motivasi, (3) menarik perhatian mahasiswa, (4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, (5) mengaktifkan mahasiswa dalam kegiutan belajar.³⁵

Fungsi media pembelajaran juga dijelaskan oleh Juhaeni, R. Nurhayati dkk pada artikel jurnal yang berjudul Konsep Dasar Media Pembelajaran (2020) yaitu media belajar tidak hanya berfungsi sebagai sumber pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai fungsi semantic, maksudnya adalah menambahkan arti kata yang bermakna sehingga dapat dipahami oleh pebelajar. Media

³⁵Arief Aulia Rahman, Desi Sianipar dkk, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi: 2023), 5-6, https://www.google.co.id/books/edition/Media_Dan_Teknologi_Pembelajaran/_cS1EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pengertian+pembelajaran&pg=PT10&printsec=frontcover

pembelajaran juga berfungsi sebagai alat manipulative yang bermaksud untuk meminimalisir batasan anatara ruang dan juga waktu serta dapat meningkatkan kemampuan untuk menanggulangi keterbatasan indra.

Kesimpulan dari penjabaran diatas adalah bahwa fungsi media pembelajaran secara umum untuk meminimalisir keterbatasan ruang dan waktu serta dapat meningkatkan minat belajar pebelajar.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Beberapa jenis media pembelajaran antara lain:³⁶

1) Media Visual

Jenis media ini adalah media yang penggunaanya menggunakan indra penglihatan. Media ini hanya menampilkan gambar seperti foto, poster, buku, alat peraga, gambar, komik.

2) Media Audio

Media ini mengandalkan indra pendengaran. Sebagai contoh dari media audio ini adalah musik, CD ataupun radio.

³⁶ Ina Magdalena, *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*, (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021) 33

3) Media Audiovisual

Media ini adalah gabungan dari audio dan visual. Media ini bisa didengarkan sekaligus dilihat. Contoh dari media ini adalah film atau video, VCD, drama pementasan

3. Animasi

a. Pengertian Animasi

Animasi merupakan kata yang berasal dari *to anime* yang berarti menghidupkan. Animasi juga melibatkan yang namanya grafik yang bergantung pada ukuran dan juga jenis file yang dianimasikan.

Menurut Vaughan dalam buku yang berjudul *Multimedia Digital* karya Iwan Binanto menyatakan, animasi merupakan proses usaha guna membuat presentasi statis untuk menjadi lebih hidup.³⁷

Dari pemaparan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah sebuah proses untuk menggerakkan sesuatu yang berbentuk gambar agar menjadi hidup.

b. Sejarah Animasi

Animasi sudah ada sebelum adanya perkembangan sinematografi. Pada tahun 1895 dan 1920 industri perfilman mulai

³⁷ Iwan Binanto, *Multimedia Digital- Dasar Teori dan Pengembangannya*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), BAB 12.

berkembang dan berbagai teknik pembuatan animasi bermunculan seperti stop motion.³⁸

Pada abad 20 animasi mulai digambar dengan tangan dan dapat disebut dengan animasi tradisional. Pada pergantian masa millennium, disebagian wilayah animasi dengan teknik computer semakin menguasai dengan bentuk 3D namun animasi tradisional berbentuk 2D masih tetap ada bahkan hingga sekarang.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa sejarah animasi dimulai sebelum adanya sinematografi dan pada abad 20 animasi mulai berkembang dan digambar. Dan seiring berjalannya waktu animasi 3D mulai berkembang diberbagai wilayah.

4. Materi Haji

a. Pengertian Haji

Haji merupakan suatu kewajiban yang Allah perintahkan bagi setiap umat Islam yang mampu melaksanakannya,

berdasarkan sabda Rasulullah Shallallahu'alaihi wa sallam³⁹

بُيِّنَ الْإِسْلَامُ عَلَى خَمْسٍ : شَهَادَةَ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ، وَإِقَامَ الصَّلَاةِ، وَإِيتَاءَ الزَّكَاةِ، وَحَجَّ الْبَيْتِ وَصَوْمَ رَمَضَانَ.

“Islam dibangun diatas lima perkara: Bersaksi bahwa tidak ada Tuhan yang berhak disembah melainkan Alah dan bahwa Muhammad adalah utusa Allah, mendirikan shalat, menuaikan zakat, melaksanakan haji ke Baitullah dan menjalankan puasa Ramadhan.

³⁸ Daniel Mikelsten, *Sejarah Film: Animasi, Blockbuster, dan Sundance Institute*, Section 2

³⁹ Syaikh Abu Bakar Jabir al-Jaza'ri, *Minhajul Muslimin Konsep Hidup Ideal dalam Islam*, terj. Musthofa 'Aini, Lc dkk (Jakarta: Darul Haq, 2019), 555-556

الحجّ merupakan bahasa Arab yang berate bersengaja dan الحجّ menurut bahasa berarti bertujuan atau berkeinginan. Sedangkan الحجّ menurut syariat merupakan bertujuan kepada Baitulharam untuk melaksanak suatu ibadah pada waktu tertentu dan dengan cara tertentu.⁴⁰

b. Syarat-syarat Haji

Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam beribadah haji, jika tidak terpenuhi maka menjadi tidak sah.

1) Syarat Wajib Haji

Syarat wajib haji adalah syarat-syarat yang wajib dilaksanakan oleh seorang muslim. Syarat wajib haji diantaranya adalah:

(a) Beragama Islam

Syarat yang pertama adalah beragama Islam. Orang selain yang beragama Islam tidak diwajibkan karena syarat sah dan diterimanya suatu perbuatan dalam iman.

(b) Baligh

Syarat yang kedua adalah baligh, karena tidak ada suatu perintah yang dikhususkan kepada anak kecil hingga dia dewasa.

(c) Berakal

⁴⁰ M Syukri Azwar Lubis, *Materi Pendidikan Agama Islam*, (Surabaya: Penerbit Media Sahabat Cendekia, 2019) 149.
https://www.google.co.id/books/edition/MATERI_PENDIDIKAN_AGAMA_ISLAM/3ratDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pengertian+materi+haji&pg=PA149&printsec=frontcover

Orang gila tidak ada kewajiban dalam beribadah
 Karena tidak ada perintah yang ditujukan kepada
 mereka.

(d) Mampu

Mampu yang dimaksud adalah mempunyai bekal
 dan biaya serta mampu dalam jasmani dan rohani.

2) Syarat sah haji

Syarat sah haji adalah syarat yang harus dipenuhi agar
 ibadah haji sah. Macam-macam syarat sah haji diantaranya
 adalah Islam, Baligh Berakal, Merdeka.

c. Rukun Haji

Haji memiliki empat rukun yang diantaranya adalah ihram,
 thawaf, sa'I, dan wukuf di Arafah.⁴¹

1) Ihram dari Miqat

Miqat merupakan suatu tempat yang sudah

ditentukan untuk memulai berihram yang tidak boleh
 dilanggar saat berpergian haji.

2) Thawaf

Thawaf merupakan kegiatan mengelilingi atau
 memutar Ka'bah sebanyak tujuh kali putaran yang
 dimulai pada Hajar Aswad dan berputar berlawanan
 arah jarum jam.

⁴¹ Syaikh Abu Bakar Jabir al-Jaza'ri, *Minhajul Muslimin Konsep Hidup Ideal dalam Islam*,
 terj. Musthofa 'Aini, Lc dkk (Jakarta: Darul Haq, 2019), 560

3) Sa'i

Sa'i merupakan kegiatan berlari kecil antara bukit Shafa dan bukit Marwah dengan niat beribadah dan bolak-balik sebanyak tujuh kali.

4) Wukuf di Arafah

Wukuf di Arafah adalah kegiatan menghadiri tempat yang bernama Arafah yang dilaksanakan pada waktu Zhuhur pada hari kesembilan Dzuhijjah hingga terbit fajar pada tanggal 10.

d. Wajib Haji

Wajib haji merupakan suatu rangkaian aktivitas yang harus dilakukan oleh jemaah haji. Jika wajib haji tidak dilakukan, ibadah haji tetap sah, tetapi jika tidak dilakukan, akan ada denda atau dam.⁴²

1) Ihram dari Miqat

Miqat merupakan tempat serta waktu yang ditetapkan untuk haji. Ihram dari Miqat maksudnya adalah memakai niat berhram dari Miqat, baik itu Miqat Zamani ataupun Miqat Makani.

2) Mabit di Muzdalifah

Mabit di Muzdalifah merupakan aktivitas bermalam di Muzdalifah setelah wukuf di Arafah. Di

⁴² Muhammad Noor, "Haji dan Umrah", *Jurnal Humaniora dan Teknologi* 4, no. 1 (Oktober 2018): 41, <https://doi.org/10.34128/jht.v4i1.42>

Muzdalifah selain melaksanakan sholat Maghrib dan Isya' Jemaah haji mengambil dan mengumpulkan kerikil sebanyak 49 atau 70 butir.

3) Melempar Jumrah Aqobah

Jumrah Aqobah dilaksanakan pada tanggal 10 Dzulhijjah dan melempar kerikil sebanyak tujuh kali dan waktu utama dilaksanakannya melempar jumrah adalah pada waktu Dhuha.

4) Melempar tiga Jumrah ula, wustha dan aqobah

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 11, 12, 13 Dzulhijjah. Jika melaksanakan hanya pada 11 dan 12 dan kembali ke Mekkah, maka disebut dengan Nafar Awal. Dan Jemaah yang datang pada tanggal 13 Dzulhijjah disebut dengan Nafar Sani.

5) Bermalam di Mina

Bermalam di Mina dilaksanakan pada tanggal 11-13 Dzulhijjah bagi Jemaah haji Nafar Tsani dan untuk Nafar Awal diperbolehkan pada tanggal 11-12 Dzulhijjah.

6) Thawaf wada'

Thawaf wada' merupakan kegiatan mengelilingi Ka'bah yang dilakukan pada saat ingin

meninggalkan Baitullah dan bisa disebut dengan Thawaf perpisahan.

e. Macam-macam Ibadah Haji

1) Ifrad

Kata Ifrad berasal dari kata *afrada* yang secara bahasa adalah menjadikan sesuatu sendirian, atau memisahkan sendiri-sendiri yang bergabung menjadi satu.⁴³

Pada haji Ifrad, ibadah haji dan umrah dipisahkan sehingga tidak ada campuran ibadah haji dan umrah. Orang berhaji Ifrad adalah orang yang hanya mengerjakan ibadah haji saja, namun bisa langsung mengerjakan ibadah umrah setelah rangkaian ibadah hajinya selesai. Haji Ifrad tidak dikenakan biaya denda atau dam.

2) Tamattu'

Dalam haji Tamattu', hal yang dikerjakan terlebih dahulu adalah umrah yang dikerjakan dalam bulan haji dan berihram di Miqat dengan niat berumrah dan menyelesaikan rangkaian ibadah umrah kemudian berhaji.⁴⁴

⁴³ Ahmad Sarwat, *Ensiklopedia Fikih Indonesia 6: Haji dan Umrah*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019) 56.
https://www.google.co.id/books/edition/Ensiklopedia_Fikih_Indonesia_Haji_Umrah/P3yMDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=syarat+wajib+haji&pg=PA67&printsec=frontcover

⁴⁴ Ahmad Sarwat, *Ensiklopedia Fikih Indonesia 6: Haji dan Umrah*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019) 57.
https://www.google.co.id/books/edition/Ensiklopedia_Fikih_Indonesia_Haji_Umrah/P3yMDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=syarat+wajib+haji&pg=PA67&printsec=frontcover

3) Qiran

Haji Qiran adalah berniat haji dan umrah yang dilaksanakan secara bersamaan.⁴⁵ Cara pelaksanaannya berniat ihram haji dan umrah di Miqat yang dilanjutkan dengan thawaf qudum dan boleh langsung melaksanakan sa'i boleh tidak, tetapi jika tidak langsung melaksanakan sa'i maka harus dilaksanakan setelah thawaf ifadah. Setelah melaksanakan thawaf, menunggu tanggal 9 Dzulhijjah untuk wukuf di Arofah kemudian mabit di Muzdalifah dan melempar jumrah Aqobah dan kemudian tahalul awal atau bercukur. Jika telah melaksanakan sa'i setelah tawaf qudum maka tidak perlu sa'i lagi setelah tawaf ifadah. Kemudian mabit di Mina dan melempar jumrah di hari Tayriq. Bagi Jemaah haji yang melaksanakan haji qiran wajib membayar dam.⁴⁶

f. Macam-macam Sunah Ibadah Haji

Sunah ibadah haji diantaranya adalah sebagai berikut yaitu:⁴⁷

- 1) Mandi sebelum ihram
- 2) Mengenakan kain ihram yang bagus dan baru

⁴⁵ Abu Abdillah, *Petunjuk Praktis Manasik Haji & Umrah*, 26

⁴⁶ Ahmad Tholabi Kharlie, *Buku Induk Fikih Islam Nusantara (Mencakup Fatwa-Fatwa Kontemporer dan Bab Fikih Lengkap Berdasarkan Kitab-Kitab Mu'tabar Kalangan Pesantren)*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021) 427.
https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Induk_Fikih_Islam_Nusantara_Mencaku/hTpCEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pengertian+haji+qiran&pg=PA427&printsec=frontcover

⁴⁷ Muhammad Noor, "Haji dan Umrah", *Jurnal Humaniora dan Teknologi 4*, no. 1 (Oktober 2018): 41, <https://doi.org/10.34128/jht.v4i1.42>

- 3) Membaca talbiyah selama berihram
- 4) Melaksanakan tawaf qudum atau tawaf kedatangan
- 5) Salat dua rakaat sesudah tawaf
- 6) Bermalam di Mina
- 7) Mengambil bentuk ifrad
- 8) Melaksanakan thawaf wada'

g. Macam-macam Larangan Ibadah Haji

Larangan yang dimaksud adalah hal-hal yang diharamkan saat berihram. Larangan-larangan tersebut antara lain:⁴⁸

- 1) Dilarang menggunakan pakaian yang berjahit dan menutup kepala bagi laki-laki.
- 2) Bagi perempuan dilarang menutup wajah dan telapak tangan.
- 3) Dilarang memakai wewangian bagi laki-laki dan perempuan saat berihram
- 4) Larangan menikah, menjadi wali nikah, dan menikahkan
- 5) Larangan untuk melakukan hubungan suami istri saat berihram.

⁴⁸ *Ibid*, 42

BAB III

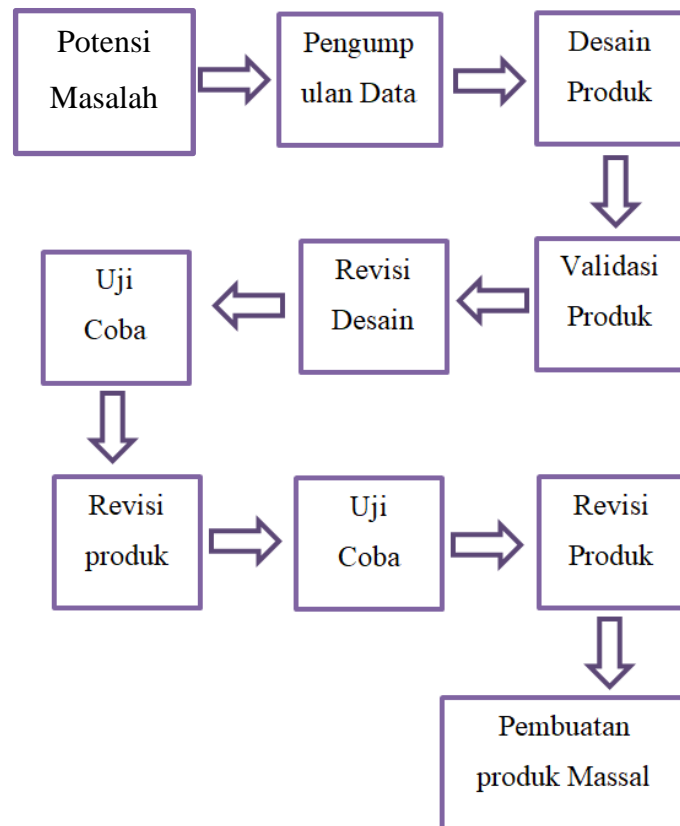
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Pada riset penelitian ini, peneliti menggunakan jenis riset *Research & Development* yang dimana penelitian ini menghasilkan produk pengembangan dengan menggunakan model pengembangan dari Borg & Gall.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada bidang materi Pendidikan Agama Islam pada materi Haji kelas sepuluh SMK Nuris Jember pada semester genap. Langkah-langkah penelitian Borg & Gall terdapat sepuluh langkah yaitu : Potensi Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Produk, Revisi Desain, Uji Coba Keterpakaian, Revisi Produk, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Pembuatan Produk Masal. Menurut Dewi, Murtinugraha dan Arthur dalam buku Andi Muhammad Iqbal Akbar Asfar, Muhammad Arifin Ahmad dan Anshari menyatakan bahwa prosedur penelitian Borg and Gall dapat disederhanakan.⁴⁹ Adapun tahapan-tahapan penelitian R & D model pengembangan Borg and Gall dapat dilihat pada bagan berikut:

⁴⁹ Andi Muhamad Iqbal Akbar Asfar, et al, *Model Pembelajaran Active Knowledge Sharing Untuk Meningkatkan High Order Thinking Skills (HOTS)*, (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021) 12



Gambar 3.1 Skema bagan Borg and Gall

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam mengembangkan produk digunakan penelitian yang analisis untuk menguji efektifitas sebuah karya ciptaan supaya dapat berguna di kalangan luas.⁵⁰

Dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi model pengembangan Borg and Gall. Hal ini diperbolehkan dan sesuai dengan pernyataan Dewi, Murtinugraha dan Arthur pada buku milik Andi Muhamad Iqbal Akbar Asfar, Muhammad Arifin Ahmad, dan Anshari yang menerangkan bahwa

⁵⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Bandung; Alfabeta, 2017), 297.

dalam penelitian memperbolehkan untuk membatasi dalam skala kecil termasuk dengan langkah-langkah penelitian. Ada lima langkah dalam menyederhanakan langkah-langkah penelitian Borg and Gall⁵¹ yaitu:

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan berisi tentang studi literature dengan mengumpulkan data pustaka dan mengolah bahan penelitian, studi lapangan yang dimana peneliti mengamati, berinteraksi dan mengumpulkan fakta yang berguna untuk mengantongi fakta dengan turun secara langsung ke medan, dan penyusunan awal draft produk yang pada babak ini peneliti mulai membuat konsep produk yang dikembangkan dibuat seperti menganalisis kompetensi isi dan kompetensi dasardan dibuat seperti menganalisis dasar beserta pembuatan RPP.

2. Pengembangan produk awal

Pada babak ini peneliti memulai mengembangkan produk awal yang dimulai dengan penyusunan konsep awal dan pembuatan sketsa gambar, menyusun audio dan mulai menyusun gambar menjadi animasi.

3. Tahap validasi

Setelah pengembangan produk awal selesai, langkah selanjutnya adalah tahap validasi. Validasi produk dilakukan oleh para ahli, seperti ahli media Dr. Nurul Huda, Skom, M.PdI. , validasi ahli

⁵¹ Andi Muhamad Iqbal Akbar Asfar et al, *Model Pembelajaran Active Knowledge Sharing Untuk Meningkatkan High Order Thinking Skills (HOTS)* (Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2021) 12

materii oleh Dr. Abdul Muis M.Pd.I dan validasi pengguna yaitu guru PAIBP SMK Nuris Jember M. Imron Safrendra S.Pd.I.

4. Uji coba

Uji coba awal akan diuji cobakan kepada 8 siswa kelas X TO B SMK Nuris Jember. Sedangkan percobaan uji coba skala besar akan di cobakan pada siswa unggulan kelas X AXIOO yang memiliki jumlah 22 siswa.

5. Pembuatan produk akhir.

Setelah melaksanakan uji coba dan melakukan revisi, dan dinyatakan valid, maka selanjutnya adalah membuat produk akhir yang telah final dan siap di uji cobakan kembali pada uji coba lapangan.



Gambar 3.2 Prosedur

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan guna memperoleh data yang dapat dipergunakan sebagai tumpuan untuk mengetahui seberapa menariknya dan kevalidan sebuah produk yang akan dihasilkan. Uji coba yang dilakukan pada penelitian ini adalah validasi oleh beberapa ahli yang

diantaranya adalah ahli materi, ahli media dan pengguna serta responden peserta didik kelas X SMK Nuris Jember. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kemenarikan pada produk yang telah dibuat sehingga dapat direvisi jika terdapat kekurangan dan saran.

D. Desain Uji Coba

1. Subjek Uji Coba

a. Pendidik

Dalam penelitian ini, pendidik yang dimaksud adalah seorang ahli serta berpengalaman dalam mengajar siswa didalam proses belajar mengajar. Dengan demikian peneliti memilih pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMK Nuris Jember sebagai subject uji coba.

b. Peserta didik

Penelitian ini akan melibatkan responden dari siswa X TO B dan kelas unggulan X AXIOO dari SMK Nuris Jember. Studi ini akan melakukan beberapa uji coba, termasuk uji coba skala terbatas dengan 8 siswa dan uji coba skala besar dengan 22 siswa.

2. Jenis Data

Penelitian ini mengumpulkan jenis data sesuai dengan kebutuhan yang kemudian dijadikan acuan guna mengembangkan produk.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil saran dan komentar dari beberapa ahli dan juga pengguna sehingga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam mengembangkan produk animasi ini.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dapat diperoleh dari hasil validasi produk animasi materi haji yang berupa skor penilaian yang diperoleh dari beberapa ahli, pengguna dan responden dari angket yang telah peneliti berikan.

3. Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar Validasi

Lembar validasi berupa angket yang berisi pertanyaan dan pernyataan yang diberikan kepada para ahli yang berguna untuk mengetahui kevalidan dari produk animasi yang telah peneliti buat.

b. Angket pengguna dan siswa

Pengambilan data respon siswa dan pengguna adalah dengan menyebarkan angket yang berisi pertanyaan pernyataan yang berguna untuk mengetahui kemenarikan produk animasi yang telah dibuat.

4. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, mereka dianalisis secara kuantitatif dan juga kualitatif . yang dimana data yang dianalisis kuantitatif berate data tersebut dianilis dengan cara menghitung data yang hasilnya berupa persentase angket validasi ahli media, ahli materi serta

pengguna dan respon siswa. Sedangkan data kualitatif berarti data dianalisis dengan cara mendeskripsikan saran-saran dan komentar.

a. Analisis hasil validasi

Hasil analisis data validasi berguna untuk memahami kevalidan media pembelajaran animasi yang telah dibuat. Angket adalah alat yang digunakan dalam penelitian ini yang diberikan kepada ahli media, ahli mater dan pengguna. Angket validasi berupa lembar penilaian yang menggunakan skala Likert sebagai berikut⁵²:

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Para Ahli

Skala	Kriteria	Keterangan
5	SB	Sangat Baik
4	B	Baik
3	C	Cukup
2	K	Kurang
1	SK	Sangat Kurang

Presentase hasil kelayakan dapat diperoleh dengan cara menghitung seeperti berikut⁵³:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Presentase

F = Nilai yang diperoleh

⁵² Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D" (Bandung: Alfabeta, 2015)

⁵³ Sa'dun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013).

N = Skor Maksimal

Langkah selanjutnya adalah menyesuaikan nilai yang telah diperoleh dengan table range persentase di bawah ini:

Tabel 3.2
Presentase dan Kriteria Kelayakan⁵⁴

Penilaian	Kriteria
$80\% < x \leq 100 \%$	Sangat Valid
$60\% < x \leq 80 \%$	Valid
$40\% < x \leq 60 \%$	Cukup
$20\% < x \leq 40 \%$	Tidak Valid
$0\% < x \leq 20 \%$	Sangat Tidak Valid

b. Analisis Data Pendidik dan Siswa

Untuk mengetahui nilai yang diperoleh dari pendidik dan siswa, peneliti memberikan angket penilaian yang dianalisis dengan skala Likert sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Penilaian Pendidik dan Siswa

Skala	Kriteria	Keterangan
5	SS	Sangat Setuju
4	S	Setuju
3	KS	Kurang Setuju
2	TS	Tidak Setuju
1	STS	Sangat Tidak Setuju

Selanjutnya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Presentase

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, Manajemen Penelitian (Jakarta : Rineka Cipta, 2010)

F = Nilai yang diperoleh

N = Skor Maksimal

Lalu untuk kriteria kemenarikan terhadap media pembelajaran animasi adalah sebagai berikut menurut Arikunto:

Tabel 3.4
Presentase dan Kriteria Kemenarikan

Penilaian	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Riset ini membuahkan sebuah kreasi alat pembelajaran berbasis animasi untuk materi Haji yang diperuntukan untuk siswa atau murid kelas X SMK Nuris Jember dan mengacu pada sebuah model pengembangan Borg & Gall yang mempunyai 5 tahapan yang diantaranya adalah: (1) Studi Pendahuluan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Tahap Validasi, (4) Uji Coba, (5) Pembuatan Produk Akhir.

1. Studi Pendahuluan

Tahap ini dilakukan agar mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang terdapat di SMK Nuris Jember pada topic ilmu Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X. pada observasi awal yang dilakukan pada Oktober 2022, peneliti memperoleh informasi bahwa siswa kelas X kurang memiliki minat dalam belajar terutama pada pembelajarannya PAI dan guru sangat jarang mengaplikasikan dan mengenakan media pembelajaran yang menunjang keinginan belajar siswa dalam proses belajar.

Setelah melakukan observasi awal, peneliti pada tanggal 28 Maret 2023 menemui untuk menjelaskan penelitian yang akan peneliti laksanakan kepada kepala sekolah dan juga waka kurikulum dan mencari tahu kebutuhan yang terdapat di SMK Nuris Jember dan

diperoleh hasil bahwa penelitian yang akan peneliti laksanakan di terima dan mendapatkan ijin untuk menerapkan media pembelajaran berbasis animasi dalam pembelajaran yang telah peneliti kembangkan.

Kurangnya penggunaan media belajar didalam kelas mengakibatkan pebelajar memiliki daya tarik atau minat belajar yang sedikit dalam proses pembelajaran.

Solusi dari problematika tersebut adalah dengan mengadakan pengembangan media dalam proses instruksional, salah satunya adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi dengan harapan agar minat belajar atau motivasi peserta didik dapat meningkat dan juga dapat membantu guru atau pendidik dalam proses belajar mengajar dikelas sehingga lebih efektif dan juga efisien.

Dalam tahap ini juga menganalisis materi yang akan menjadi subjek pengembangan media pembelajaran yaitu pada substansi materi Haji. Pada tahap ini berupa identifikasi kompetensi inti, kompetensi dasar serta indicator yang sesuai dengan materi Haji serta pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tabel berikut menunjukkan identifikasi kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator:

Tabel 4.1
Kompetensi Inti

Kompetensi Inti	
KI. 1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI. 2	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, dan tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsive, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI. 3	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
KI. 4	<p>kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan lingkup kajian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.</p> <p>Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produksi, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak, terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah.</p> <p>Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah.</p>

KIA

J E M B E R

Tabel 4.2
Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Menganalisis tata cara ibadah haji, zakat, dan wakaf	3.9.1 Memahami tata cara ibadah haji. 3.9.2 Memperagakan tata cara ibadah haji. 3.9.3 Menganalisis tata cara ibadah haji.
4.9 Menyimulasikan tata cara ibadah Haji, zakat, dan wakaf	4.10.1 Peserta didik dapat menunjukkan gerakan tata cara ibadah haji.

2. Pengembangan Produk Awal

Tahap ini berisi rancangan-rancangan dalam penggarapan media pembelajaran yang berbasis animasi yang memanfaatkan beberapa perangkat lunak atau *software* dalam proses pembuatannya:

a. Pembuatan konsep dan sketsa awal atau *base*

Pada tahap awal peneliti membuat konsep kasar dan sketsa karakter dan beberapa sketsa komponen-komponen yang menjadi cikal bakal animasi yang dimana peneliti menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* dan *Adobe Illustrator* dalam pembuatan sketsa.

1) Konsep karakter dan animasi

Langkah awal dalam pembuatan animasi adalah memikirkan karakter atau avatar yang akan menjadi figure utama dalam animasi. Pembuatan karakter utama animasi dibuat sesederhana mungkin dan terlihat *family*

friendly agar semua kalangan khususnya siswa SMK kelas X bisa menikmati video animasi dengan nyaman.

Karakter animasi yang peneliti gunakan adalah karakter animasi original yang peneliti buat sendiri yang terinspirasi dari karakter game dan kartun anime yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan.

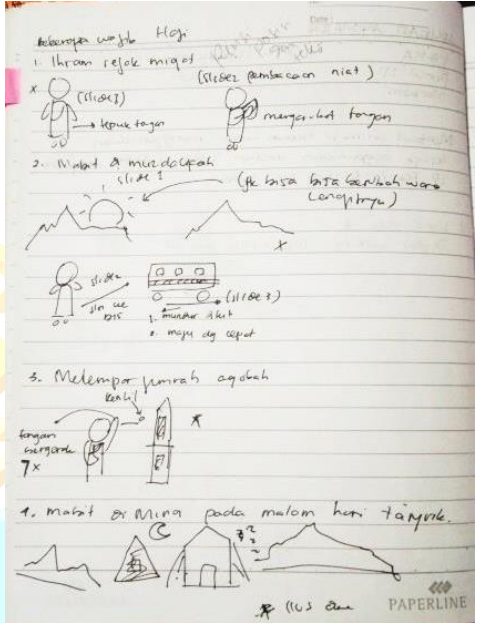
2) Konsep Animasi

Langkah selanjutnya setelah membuat karakter utama adalah pembuatan konsep animasi agar supaya kedepannya lebih mudah dalam merangkai animasi yang sesuai keinginan.

Tabel 4.3
Format Pembuatan Animasi

Bagian Materi	Hasil Konsep
---------------	--------------

Bagian Materi	Hasil Konsep
Rukun Haji	<p>Hand-drawn concept maps for the Rukun Haji (Five Pillars of Islam). The top diagram shows "Rukun Haji" with "In" and a stick figure, connected to another stick figure with "left" and "=>". Below are numbered steps:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ibadah (with a diagram of a person in prayer) 2. Wukuf (with a diagram of a person standing on a mountain labeled "slide 1", "slide 2", and "slide 3") 3. Thawaf (with a diagram of a person walking around a square building labeled "slide 1 (ke arah makkah)", "slide 2 (dari makkah)", and "start slide 2") 4. Sai (with a diagram of a person walking between two hills) 5. Tahalul (with a diagram of a person walking)

Bagian Materi	Hasil Konsep
Wajib Haji	 <p>Konsep wajib Haji</p> <p>1. Ibadah reja'at miqot (Slide Pembacaan niat)</p> <p>X (Slide) → ke arah tangan → mengikat tangan</p> <p>2. Nisbat A mudafafah (Slide 1) (jika bisa bisa berakrab dengan orang lain)</p> <p>Slide 1 → Slide 2 → Slide 3 → Slide 4 → Slide 5 → Slide 6</p> <p>3. Melempar 7x jumrah agdah</p> <p>tangan agdah 7x → X</p> <p>4. Maaf di Mina pada malam hari terakhir</p> <p>Slide 1 → Slide 2 → Slide 3 → Slide 4 → Slide 5 → Slide 6 → Slide 7 → Slide 8 → Slide 9 → Slide 10</p> <p>5. Melempar 3 jumrah (awal), wustha dan akhir agdah pada 11, 12, 13 Zulhijah (Slide 1)</p> <p>Slide 1 → Slide 2 → Slide 3 → Slide 4 → Slide 5 → Slide 6 → Slide 7 → Slide 8 → Slide 9 → Slide 10 → Slide 11 → Slide 12 → Slide 13 → Slide 14 → Slide 15 → Slide 16 → Slide 17 → Slide 18 → Slide 19 → Slide 20 → Slide 21 → Slide 22 → Slide 23 → Slide 24 → Slide 25 → Slide 26 → Slide 27 → Slide 28 → Slide 29 → Slide 30 → Slide 31 → Slide 32 → Slide 33 → Slide 34 → Slide 35 → Slide 36 → Slide 37 → Slide 38 → Slide 39 → Slide 40 → Slide 41 → Slide 42 → Slide 43 → Slide 44 → Slide 45 → Slide 46 → Slide 47 → Slide 48 → Slide 49 → Slide 50 → Slide 51 → Slide 52 → Slide 53 → Slide 54 → Slide 55 → Slide 56 → Slide 57 → Slide 58 → Slide 59 → Slide 60 → Slide 61 → Slide 62 → Slide 63 → Slide 64 → Slide 65 → Slide 66 → Slide 67 → Slide 68 → Slide 69 → Slide 70 → Slide 71 → Slide 72 → Slide 73 → Slide 74 → Slide 75 → Slide 76 → Slide 77 → Slide 78 → Slide 79 → Slide 80 → Slide 81 → Slide 82 → Slide 83 → Slide 84 → Slide 85 → Slide 86 → Slide 87 → Slide 88 → Slide 89 → Slide 90 → Slide 91 → Slide 92 → Slide 93 → Slide 94 → Slide 95 → Slide 96 → Slide 97 → Slide 98 → Slide 99 → Slide 100</p> <p>6. Tawaf wustha (Tawaf perpisahan)</p> <p>Slide 1 → Slide 2 → Slide 3 → Slide 4 → Slide 5 → Slide 6 → Slide 7 → Slide 8 → Slide 9 → Slide 10 → Slide 11 → Slide 12 → Slide 13 → Slide 14 → Slide 15 → Slide 16 → Slide 17 → Slide 18 → Slide 19 → Slide 20 → Slide 21 → Slide 22 → Slide 23 → Slide 24 → Slide 25 → Slide 26 → Slide 27 → Slide 28 → Slide 29 → Slide 30 → Slide 31 → Slide 32 → Slide 33 → Slide 34 → Slide 35 → Slide 36 → Slide 37 → Slide 38 → Slide 39 → Slide 40 → Slide 41 → Slide 42 → Slide 43 → Slide 44 → Slide 45 → Slide 46 → Slide 47 → Slide 48 → Slide 49 → Slide 50 → Slide 51 → Slide 52 → Slide 53 → Slide 54 → Slide 55 → Slide 56 → Slide 57 → Slide 58 → Slide 59 → Slide 60 → Slide 61 → Slide 62 → Slide 63 → Slide 64 → Slide 65 → Slide 66 → Slide 67 → Slide 68 → Slide 69 → Slide 70 → Slide 71 → Slide 72 → Slide 73 → Slide 74 → Slide 75 → Slide 76 → Slide 77 → Slide 78 → Slide 79 → Slide 80 → Slide 81 → Slide 82 → Slide 83 → Slide 84 → Slide 85 → Slide 86 → Slide 87 → Slide 88 → Slide 89 → Slide 90 → Slide 91 → Slide 92 → Slide 93 → Slide 94 → Slide 95 → Slide 96 → Slide 97 → Slide 98 → Slide 99 → Slide 100</p>






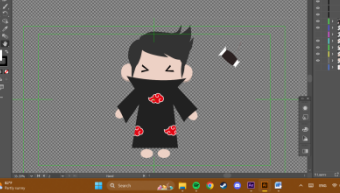


Bagian Materi	Hasil Konsep
Sunnah Ibadah Haji	<p>Macam-macam sunnah (sunnah haji)</p> <p>1) membaca talbiyah <i>gunung slide 2</i></p> <p>slide 1</p> <p>talbiyah</p> <p>slide 2</p> <p>slide 2 rumah : gunung bergerak menuruni slide</p> <p>2) berdoa setelah membaca talbiyah</p> <p>doa</p> <p>3) Bersekitir sewaktu thawaf</p> <p>thawaf</p> <p>4) setelah 2 rakaat shalat thawaf</p>

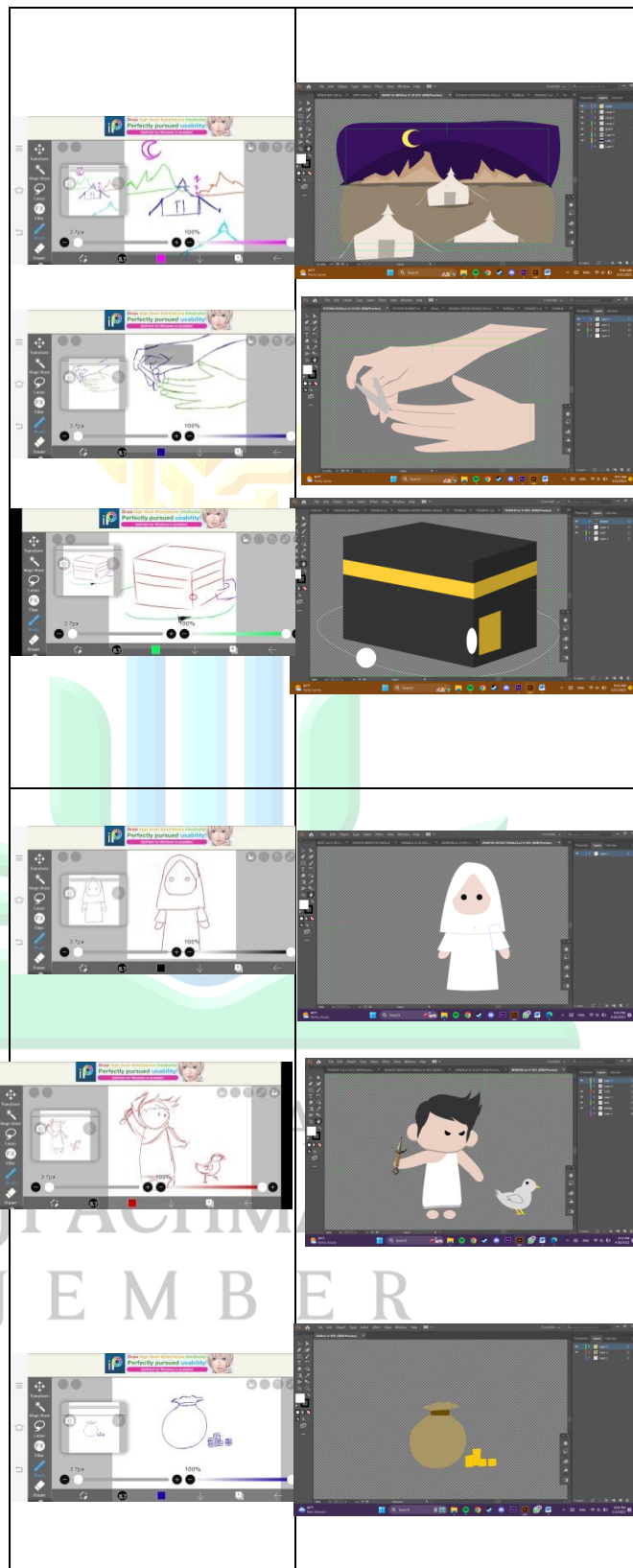
Bagian Materi	Hasil Konsep
Larangan Ibadah Haji	<p> Prohibition 1: Covering the head and cutting the hair. Diagram shows a person with a head covering and a person with a shaved head. A speech bubble says "shave the head" and a crossed-out diagram says "(shave head X)". </p> <p> Prohibition 2: Prohibition of covering the head and eyes. Diagram shows a person with a head covering and a person with a head covering and a speech bubble saying "cover the head". A crossed-out diagram says "(pop up head X)". </p> <p> Prohibition 3: Prohibition of touching the face and eyelids. Diagram shows a person with a head covering and a person with a head covering and a speech bubble saying "touch the face". A crossed-out diagram says "(touch face X)". </p> <p> Prohibition 4: Prohibition of wearing perfume. Diagram shows a person with a head covering and a person with a head covering and a speech bubble saying "perfume". A crossed-out diagram says "(perfume X)". </p> <p> Prohibition 5: Prohibition of wearing shoes. Diagram shows a person with a head covering and a person with a head covering and a speech bubble saying "shoes". A crossed-out diagram says "(shoes X)". </p>

3) Pembuatan sketsa

Tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa dan membuat base atau dasar yang akan dijadikan sebagai bahan animasi yang dimana peneliti menggunakan aplikasi desain *Ibis Paibt X* untuk membuat sketsa dan *Adobe Illustrator* untuk pembuatan *base*.

Tabel 4.4
Pembuatan Sketsa dan Base Dasar

Sketsa awal	Base atau Dasar
	
	
	
	

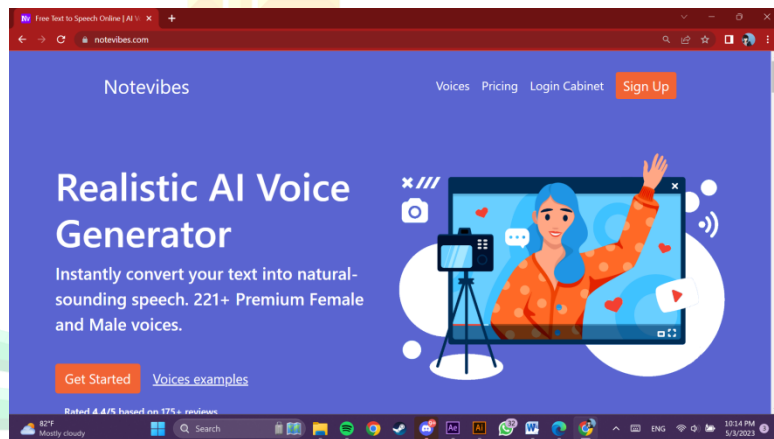


UNIVERSITY OF
KIAI HAJI
JEMBER

b. Proses pembuatan audio

Setelah gambar dasar telah selesai, langkah selanjutnya adalah mendesain audio atau suara yang akan digunakan dan menjadi patokan untuk menggerakkan animasinya.

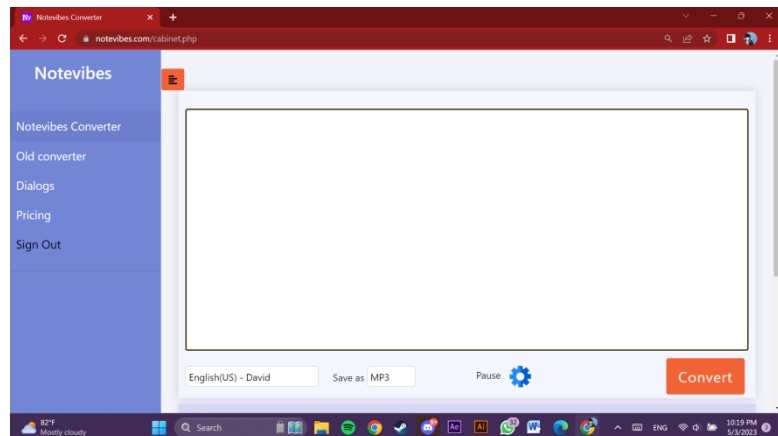
Dalam pembuatan audio, peneliti menggunakan website pengubah teks menjadi suara yaitu *NoteVibe.com*. berikut adalah tampilan halaman utama saat memasuki website:



Gambar. 4.1 Tampilan Awal website *NoteVibe.com*

Untuk membuat teks menjadi suara, kita harus *Sign Up* menggunakan e-mail, facebook, akun Microsoft, ataupun dengan akun Google.

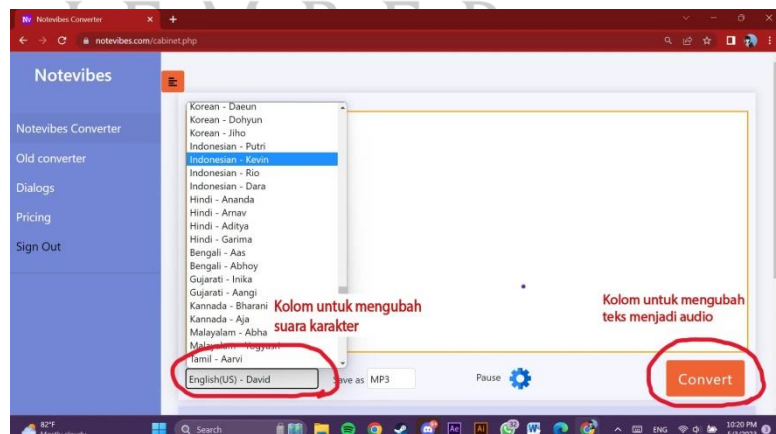
Setelah masuk dan *Sign Up* menggunakan salah satu cara diatas, maka selanjutnya akan muncul tampilan seperti dibawah ini:



Gambar. 4.2 Tampilan Lampiran Kerja *website NoteVibe.com*

Langkah selanjutnya adalah memasukkan teks kedalam jendela atau lembar kerja, setelah itu atur suara karakter yang akan dipilih dan digunakan pada kolom pojok kiri bawah, setelah selesai memilih suara yang diinginkan maka langkah selanjutnya adalah mengkonvert atau mengubah tulisan menjadi suara dengan cara menekan tombol berwarna oranye bertulisan *Convert* lalu secara otomatis audio akan

terunduh dan tersimpan didalam device. Berikut adalah gambar keterangan setiap kolom dan tombol yang terdapat pada lembar kerja *website NoteVibe.com* :



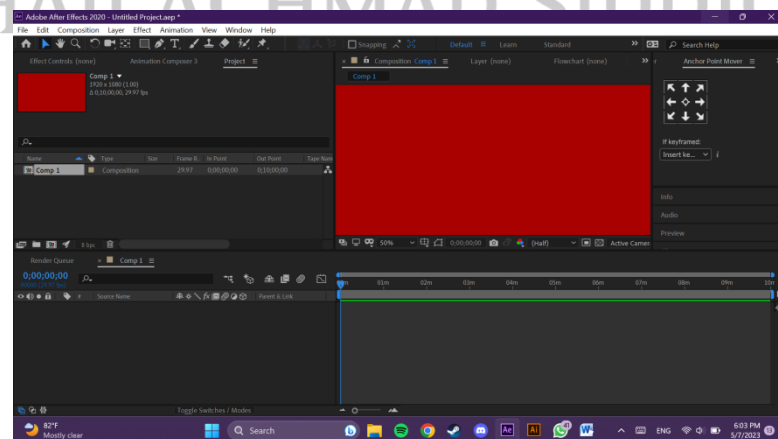
Gambar. 4.3 Keterangan Kolom dan Tombol pada Website NoteVibe.com

c. Pembuatan animasi

Setelah pembuatan konsep dasar dan audio telah selesai, maka langkah selanjutnya adalah memulai merangkai animasi. Dalam pembuatan animasinya, peneliti menggunakan aplikasi *After Effects 2020*. Langkah awal dalam proses merangkai animasi adalah memasukkan file dan bahan yang akan digunakan untuk membuat animasi dengan cara klik *New composition*. Selanjutnya atur warna background sesuai dengan keinginan dan mengatur komposisi yang diinginkan, mulai dari pemberian nama proyek, pengaturan besar dan kecilnya resolusi, jumlah *frame rate* serta durasi video dan warna *background* yang akan dibuat.

Setelah mengatur komposisi video yang diinginkan

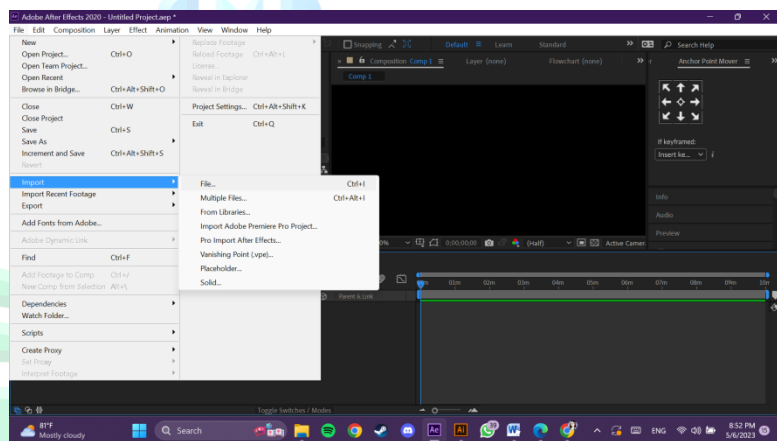
kemudian tekan tombol OK dan otomatis akan muncul lembar kerja seperti dibawah ini



Gambar. 4.4 Tampilan lembar kerja *Adobe After Effect 2020*

Langkah selanjutnya adalah mengimport atau memasukkan file-file dan komponen yang diperlukan dalam pembuatan animasi dengan cara sebagai berikut:

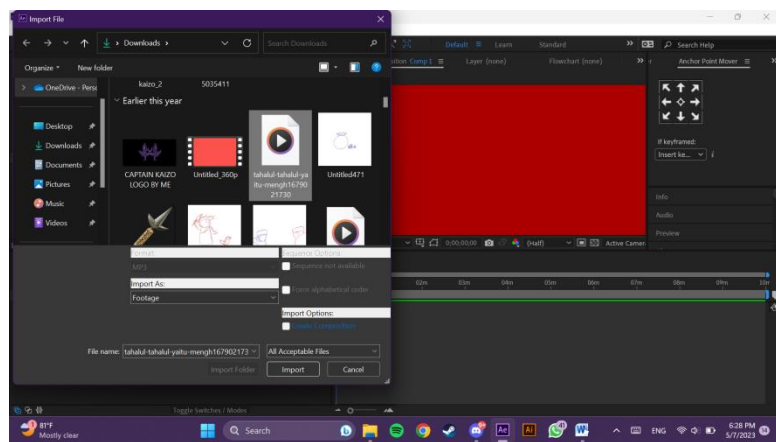
Langkah pertama yaitu tekan *File* yang berada di pojok kiri atas dan kemudian akan muncul jendela seperti dibawah ini :



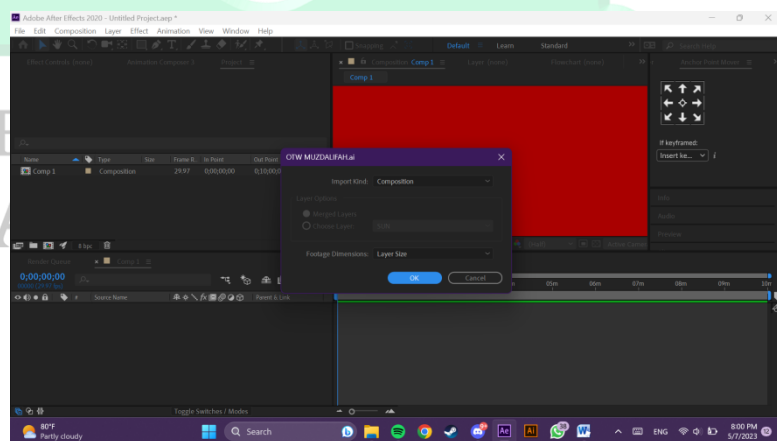
Gambar. 4.5 Tampilan jendela *Adobe After Effect 2020*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Gambar 4.5 menunjukkan tampilan jendela setelah menekan tombol *File*, selanjutnya tekan *import* dan pilih tulisan *file* yang akan muncul disebalah tulisan *import*, lalu akan muncul dan menampilkan jendela seperti gambar berikut ini:



Gambar. 4.6 Tampilan jendela *Adobe After Effect 2020* Setelah muncul jendela seperti pada gambar 4.6, pilih komponen-komponen yang akan digunakan dalam pembubatan animasi seperti audio dan gambar, jika selesai klik tombol yang bertuliskan *import* maka secara otomatis komponen yang dipilih akan masuk dilembar kerja dan akan muncul jendela seperti yang ditunjukkan gambar berikut:



Gambar. 4.7 Tampilan jendela *Adobe After Effect 2020*

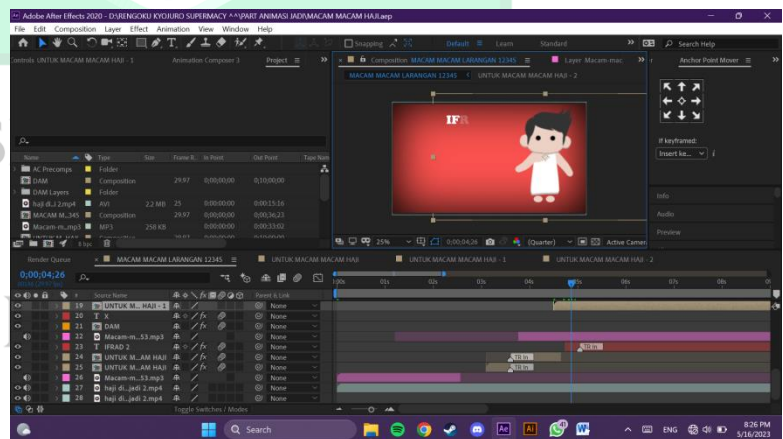
Jika muncul jendela seperti gambar 4.9, maka pada kolom yang bertuliskan *Import Kind*

ubah menjadi *Composition* dan pada kolom *Footage Dimension* ubah menjadi *Layer Size* lalu tekan tombol OK maka otomatis komponen yang dipilih akan secara otomatis masuk pada lembar kerja.

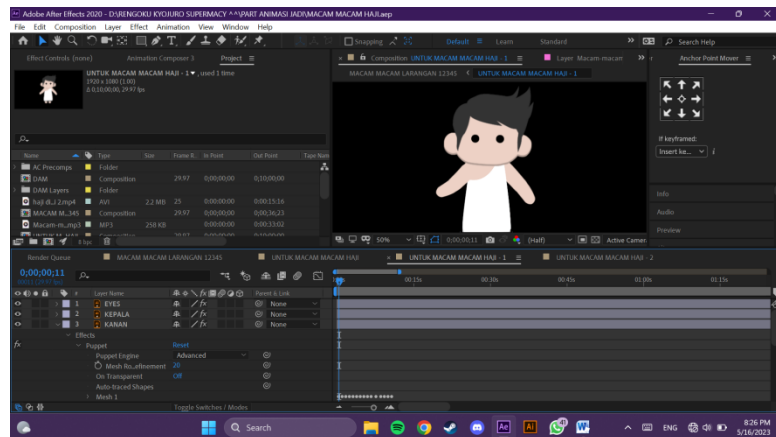
Selanjutnya, jika semua komponen sudah di import kedalam aplikasi editing, maka langkah selanjutnya adalah mulai mengedit gambar menjadi animasi dengan cara sebagai berikut:

1) Menggerakkan karakter

Langkah pertama adalah menyeleksi gambar dengan menekan dua kali pada gambar karakter, lalu tampilan akan berubah dari gambar 4.8 menjadi gambar 4.9.

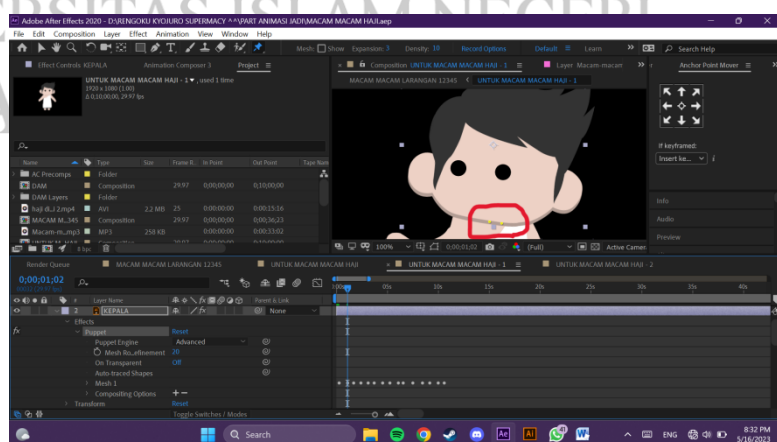


Gambar 4.8 Bentuk tampilan layar sebelum karakter diseleksi



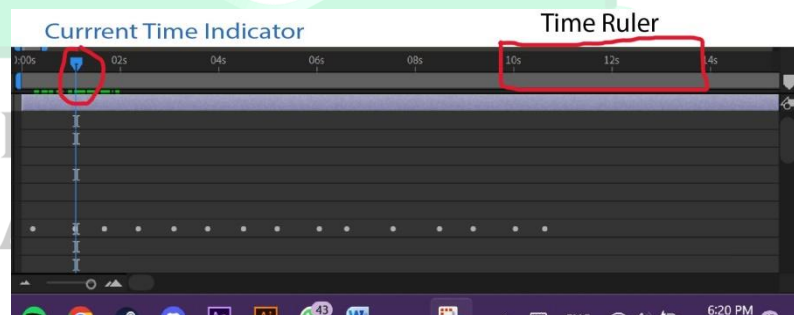
Gambar 4.9 Tampilan setelah karakter diseleksi

Langkah selanjutnya yaitu memberikan *Puppet Pin* dengan menggunakan alat *Puppet Position Pin Tool* atau bisa dengan menekan tombol pada keyboard **Ctrl+P**, lalu selanjutnya berikan *puppet* pada area yang diinginkan seperti bagian tangan, leher dan mata seperti gambar 4.10



Gambar 4.10 pemberian *Puppet Pin*

Selanjutnya setelah memberikan *Puppet Pin* ditempat yang diinginkan, langkah selanjutnya adalah menggerakkan objek sesuai yang diinginkan dengan cara memindahkan *Current Time Indicator* ke detik yang diinginkan pada *Time Ruler* lalu gerakkan objek seperti kepala dengan memindahkan posisi awala keposisi yang diinginkan dan lakukan berulang kali hingga sampai pada waktu atau detik yang diinginkan dan tampilan akan menjadi seperti gambar 4.11 terdapat titik-titik kecil.

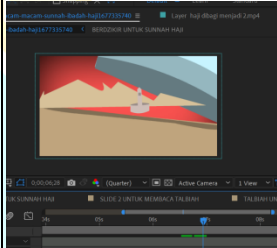
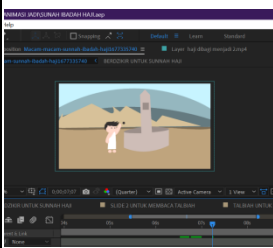


Gambar 4.11 *Current Time Indicator* dan *Time Ruler*

2) Memberikan efek

Untuk memberikan efek agar gambar bisa berputar atau terbang seperti tabel 4.5 dibawah ini.

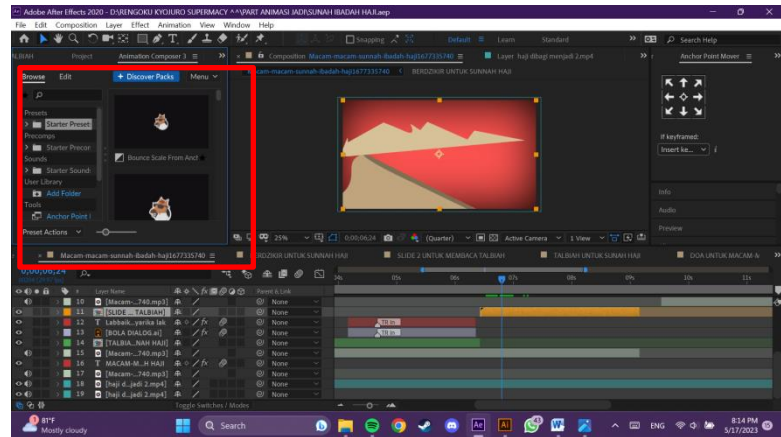
Tabel 4.5
Tampilan efek pada *After Effect 2020*

Sebelum	sesudah
	

Berikut adalah langkah-langkah dalam memberikan efek pada *After Effect 2020*:

Langkah awal adalah menginstal aplikasi tambahan pada *After Effect 1* yang bernama *Animation Composer 3*. Setelah menginstal, langkah selanjutnya adalah menyeleksi gambar yang ingin diberikan efek, lalu selanjutnya tekan *Animation Composer 3* yang berada di

Bar bagian atas yang terlampir pada gambar 4.12



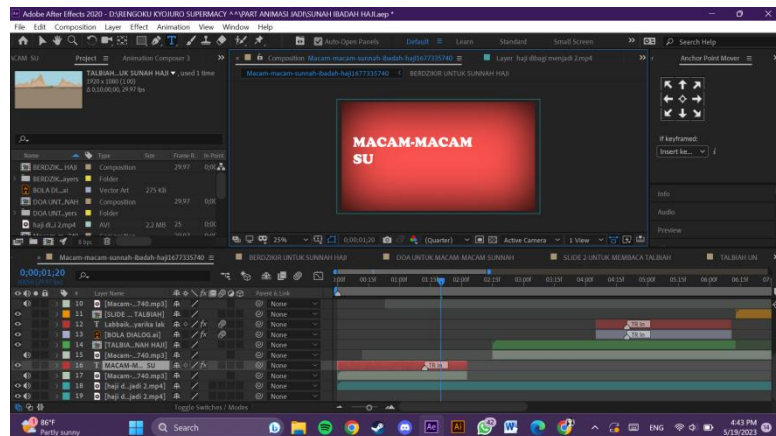
Gambar 4.12 Animation Composer 3

Selanjutnya pilih salah satu efek animasi yang diinginkan, maka otomatis gambar yang terseleksi akan mendapatkan efek yang diinginkan

Lakukan langkah yang sama pada setiap gambar yang ingin diberikan efek gerak.

3) Menambahkan teks

Untuk memberikan teks pada animasi adalah dengan cara tekan tombol atau icon T pada bar menu atau tekan Ctrl+T pada keyboard lalu arahkan ditempat yang diinginkan dan mulai mengetik seperti seperti gambar 4.13



Gambar 4.13 Tampilan pemberian teks pada *Adobe After effect 2020*

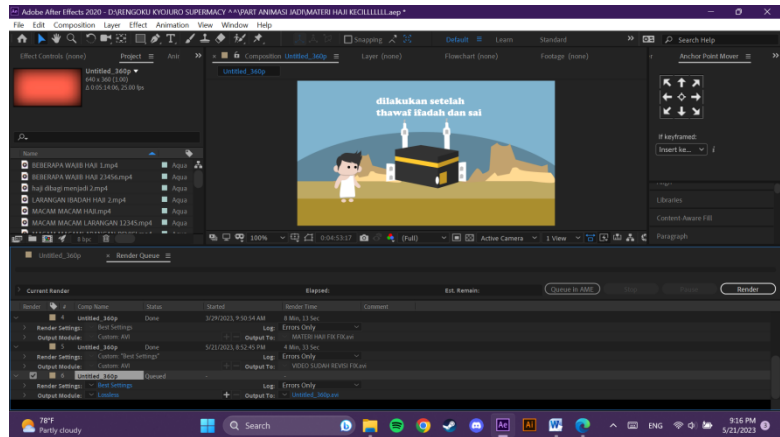
4) Mengekspor video

Setelah proses pembuatan dan pengeditan video animasi selesai, maka langkah selanjutnya adalah mengekspor dan dijadikan video dengan vformat .avi dengan cara sebagai berikut.

Langkah pertama adalah tekan

tulisan *Composition* pada bar bagian atas, lalu pilih tulisan *Add To Render*

Queue lalu akan muncul jendela seperti gambar 4.14 dibawah ini.



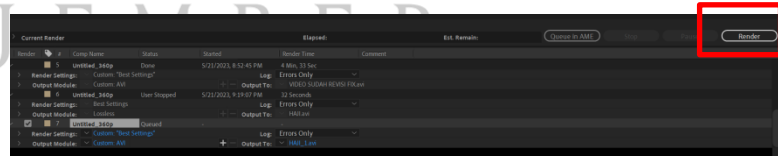
Gambar 4.14 Tampilan *render queue*

Setelah muncul antrian render, maka langkah selanjutnya adalah atur *render setting*, *output module*, dan *output to* seperti pada gambar 4.15 dibawah ini.



Gambar 4.15 Format Video Animasi

Setelah semua selesai dan susai dengan format diatas, maka langkah selanjutnya adalah tekan tombol yang bertuliskan *render* seperti gambar 4.16 dibawah ini dan tunggu hingga selesai.



Gambar 4.16 Tombol *render*

3. Tahap Validasi

Validasi produk dilakukan untuk mengetahui seberapa valid produk media pembelajaran animasi ini untuk digunakan dan di aplikasikan dalam pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

a. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen sekaligus tim IT UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Bapak Dr. Nurul, S Kom, M.Pd.I yang dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2023 dengan hasil data kuantitatif dan kualitatif pada table 4.5 sebagai berikut.

Tabel 4.6
Data Hasil Validasi Ahli Media

	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan menarik					√
2	Jenis huruf pada teks animasi jelas					√
3	Kemudahan dalam menggunakan media					√
4	Tampilan karakter animasi menarik					√
5	Dapat digunakan secara individu atau kelompok					√
6	Komposisi warna					√
7	Media membangun komunikasi yang baik antara guru dan murid					√
8	Kreatif, inovatif					√

Berdasarkan penghitungan dan pengolahan data dari hasil angket ahli media diatas diperoleh hasil 100% yang berarti produk media pembelajaran animasi ini termasuk dalam kategori yang sangat valid. Selain data kuantitatif, terdapat data kualitatif yang berupa saran dan komentar yang telah diberikan oleh ahli media. Secara keseluruhan, media pembelajaran animasi ini sudah baik, namun perlu adanya teks penejelasan yang memungkinkan dapat membantu audiens yang memiliki kekurangan auditori.

b. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru PAIPB SMK Nuris Jember M. Imron Safendra, S.Pd.I yang dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2023. Data validasi materi dapat dilihat pada table 4.7 berikut.

Tabel 4.7

Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar				√	
2	Materi yang disampaikan singkat pada dan jelas				√	
3	Materi yang terdapat dalam animasi mudah dipahami			√		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	

5	Gambar animasi yang disajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi				√	
6	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran animasi sudah terurut dan sistematis				√	
7	Materi dalam media pembelajaran animasi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik				√	
8	Video animasi yang disajikan sangat layak			√		

Berdasarkan penghitungan data dari angket ahli materi didapatkan skor 75% dengan kategori valid dan mendapatkan saran untuk memperbaiki bagian awal media . Dengan demikian produk media pembelajaran animasi ini dapat diaplikasikan tanpa adanya revisi materi.

c. Pengguna Media Pembelajaran Animasi

1) Pendidik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Sebagai pendidik mata pelajaran PAIBP, M. Imron Safendra, S.Pd.I menilai materi serta keefektifan pada produk media pembelajaran animasi. Penilaian dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2023. Hasil

penghitungan angket guru mata pelajaran dapat dilihat pada table 4.7 berikut.

Tabel 4.8
Data Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan Indikator				√	
2	Keefektifan penggunaan media pembelajaran				√	
3	Kepraktisan penggunaan media pembelajaran				√	
4	Tampilan media pembelajaran menarik				√	
5	Media pembelajaran animasi mudah diakses				√	
6	Sangat membantu dalam proses pembelajaran				√	
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah					√
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
9	Media pembelajaran berbasis animasi memberikan pengalaman yang baru bagi pendidik				√	
10	Media pembelajaran berbasis animasi menjadikan media komunikasi yang tepat antara guru dan murid.				√	

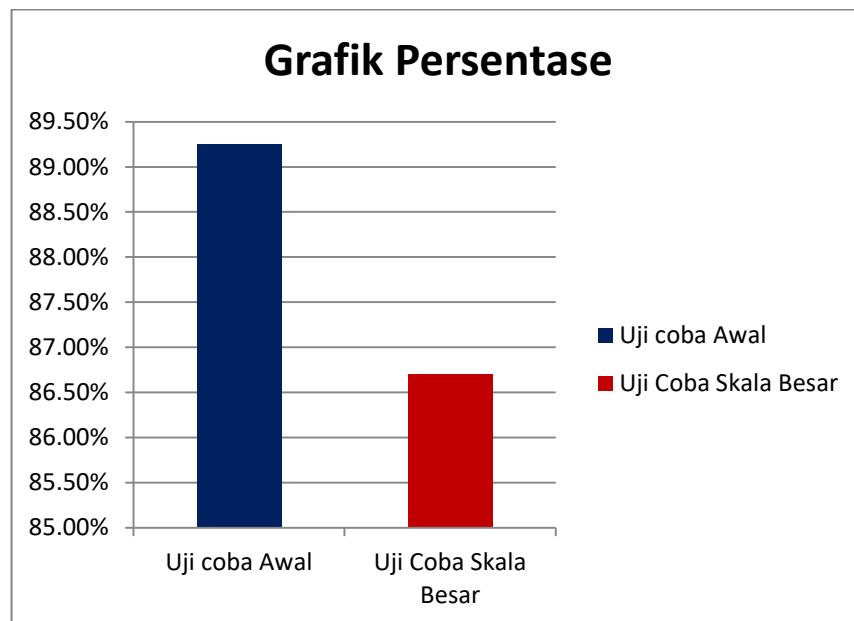
hasil penilaian dari guru PAIBP, dihasilkan skor 84% dengan kategori sangat menarik. Dengan demikian, produk media pembelajaran animasi dapat digunakan tanpa adanya revisi. Secara keseluruhan media

pembelajaran animasi sudah baik dan bisa membantu guru dalam proses pembelajaran karena dapat mempersingkat penjelasan dari guru.

4. Uji Coba

Uji coba dilaksanakan dengan 2 kali uji yaitu uji coba awal, dan uji coba skala besar. Pada uji coba awal subjek penelitiannya berjumlah delapan siswa kelas X. dan dilaksanakan pada tanggal 1 April 2023. Tujuan dari pengujian awal ini adalah sebagai usaha peneliti untuk mengetahui sudah sejauh mana kemenarikan produk media pembelajaran animasi sebelum diadakannya uji coba dengan skala yang besar. Hasil respon dari uji coba awal menghasilkan skor 89,25 % yang di kategorikan sangat menarik dan tidak ada revisi yang dilakukan.

Uji coba skala besar dilaksanakan pada tanggal 6 April 2023, uji coba skala besar dilakukan setelah mengetahui respon siswa pada uji coba awal, responden dalam uji coba skala besar berjumlah 22 peserta dan uji coba skala besar menghasilkan skor 86,6 % yang di kategorikan sangat menarik meskipun terdapat sedikit masukan terhadap produk yang telah dibuat. Berikut adalah grafik uji coba media pembelajaran berbasis animasi pada materi haji.



Gambar 4.17 Grafik perbandingan Uji coba Awal dan Uji Coba Skala Besar

5. Pembuatan Produk Akhir

Beracuan pada uji coba skala besar yang berjumlah 22 siswa, media pembelajaran animasi pada materi haji akan di sempurnakan lagi sehingga pada waktu mendatang media pembelajaran animasi ini dapat dipergunakan dengan layak, valid dan praktis jika digunakan oleh pendidik maupun pebelajar pada materi haji kelas X Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Bagian produk yang perlu direvisi yaitu pada bagian durasi waktu dan kecepatan video.

B. Analisis Data

Analisis data merupakan rincian analisis yang diperoleh pada validiasi ahli materi, ahli media dan juga uji coba. Data analisis kebutuhan dengan melakukan penyebaran angket pada uji coba yang

hasil skornya pada uji coba awal dan uji coba skala besar menghasilkan skor 89.25 % dan 86.7 % yang dimana hal ini siswa sangat tertarik jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.

Tabel 4.9 Analisis Uji Coba Awal dan Akhir

No	Aspek yang ditanyakan	Skor	Jumlah Siswa Yang Menjawab	Persentase
1	Tampilan animasi menarik	1	0	0%
		2	0	0%
		3	1	3.33%
		4	8	26.66%
		5	6	70%
2	Media pembelajaran berbasis animasi kurang menarik bagi saya	1	0	0%
		2	0	0%
		3	12	40%
		4	12	40%
		5	6	20%
3	Saya sangat termotivasi dan tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran berbasis animasi	1	0	0%
		2	0	0%
		3	3	10%
		4	12	40%
		5	15	50%
4	Materi yang disajikan dalam animasi sesuai dengan materi disekolah saya	1	0	0%
		2	0	0%
		3	0	0%
		4	9	30%
		5	21	70%
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1	0	0%
		2	0	0%
		3	1	3.33%
		4	12	40%
		5	17	56.6%
6	Animasi ini dapat meningkatkan pengetahuan saya tentang materi yang sudah diajarkan disekolah	1	0	0%
		2	0	0%
		3	1	3.33%
		4	11	36.6%
		5	18	60%

7	Saya merasa lebih sulit memahami materi yang disajikan dalam animasi	1	0	0%
		2	1	3.33%
		3	4	12.5%
		4	17	56.6%
		5	7	23.3%
8	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran berbentuk animasi	1	0	0%
		2	0	0%
		3	3	10%
		4	15	50%
		5	13	43.3%
9	Animasi memberikan pengalaman baru dalam belajar bagi saya	1	0	0%
		2	0	0%
		3	1	3.33%
		4	24	80%
		5	5	16.66%
10	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	1	0	0%
		2	0	0%
		3	1	3.33%
		4	11	36.66%
		5	18	60%

Hasil validitas dan juga pengguna menghasilkan skor masing-masing yaitu validasi ahli media menghasilkan skor 100% yang mengidentifikasi bahwa media pembelajaran berbasis animasi ini sangat valid dan bisa diuji cobakan, validasi ahli materi menghasilkan skor 75 % dan mendapatkan beberapa komentr untuk memperbaiki bagian awal video agar lbih rapi dan mendapat kategori valid, serta lembar angket pengguna yaitu pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menghasilkan skor 84 sehingga mengidentifikasi produk media pembelajaran berbasis animasi sangat layak dipergunakan dalam proses belajar mengajar.

C. Revisi Produk

Setelah melihat dari data yang telah diperoleh pada produk media pembelajaran berbasis animasi pada materi haji ini hanya mengalami sedikit revisi pada durasi dan juga teks. Berikut dibawah ini adalah tabel revisi produk.

Tabel 4.10
Revisi Produk

No	Komentar dan Saran	Produk yang Sudah Revisi
1	Ditambahkan keterangan yang lengkap menggunakan teks untuk audiens yang memiliki kekurangan auditori.	
2	Durasi video terlalu cepat	

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Hasil yang di dapat pada investigasi dan pengembangan ini adalah sebuah kreasi produk akhir yang berupa media pembelajaran animasi untuk materi haji yang diperuntukkan untuk kelas X SMK. Produk ini memiliki kombinasi berbagai macam media digital seperti teks tulisan, suara, gambar dan video yang berfungsi sebagai pengantar pesan kepada audiens atau bisa disebut dengan multimedia. Hal ini selaras dengan pendapat Neo dan Neo pada buku Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi karya Banun Hafivah. Produk yang dihasilkan memiliki beberapa komposisi warna yang tidak terlalu banyak agar tetap harmonis sehingga layar tidak terlihat ruwet atau ramai. Pada produk ini juga terdapat teks yang bertujuan untuk menyampaikan pesan secepat mungkin namun dengan sedikit teks. Maka dari itu dalam pembuatan media pembelajaran ini, peneliti memilih font yang sederhana dan tidak banyak menggunakan ragam font. Hal ini telah dipaparkan oleh Iwan Binanto pada bukunya yang berjudul Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya.

Pengembangan media pembelajaran ini juga menampilkan beberapa animasi guna menciptakan ilusi gerakan atau tokoh dalam video. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan memiliki durasi video kurang lebih 5 menit yang dimana termasuk dalam video menengah

menurut Kharunnisa pada bukunya yang berjudul Multimedia Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan.

Peneliti memilih warna yang cerah sehingga dapat memunculkan dan menonjolkan elemen visual-visual tertentu sehingga dapat membantu untuk mentransfer pesan yang ingin disampaikan.

Materi yang disajikan dalam animasi ini adalah materi haji yang diperuntukkan kelas X SMK. Materi yang digunakan sudah sesuai dengan Kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator. Pada media pembelajaran yang peneliti kembangkan, peneliti memasukkan materi sesingkat namun jelas guna memperpendek durasi video agar tidak terlalu lama dan tidak memakan banyak waktu jika media pembelajaran ini digunakan didalam kelas.

Peneliti mengambil materi dari buku Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai landasan dan acuan dalam pembuatan animasi. Berdasarkan pemaparan hasil dari penelitian dan pengembangan yang sudah tercantumkan pada lampiran sebelumnya, maka kajian produk yang sudah mengalami revisi adalah sebagai berikut.

1. Validasi Ahli Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Dari hasil pemeriksaan atau validasi dari para ahli media dan juga ahli materi untuk pembuatan media atau alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang berbasis animasi ini masing-masing menerima persentase. 100% dan memenuhi kriteria “Sangat Valid”

dengan jumlah nilai 40 dan ahli materi mendapatkan skor 75 % dengan jumlah nilai yaitu 30 dengan kriteria “Valid”.

2. Respon penilaian dari pengguna dan peserta didik

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini diperoleh hasil persentase dari pendidik sekaligus pengguna yaitu sebesar 84 % dengan kriteria “Sangat Layak” dengan nilai 42. Sedangkan responden atau siswa pada uji coba awal mendapatkan skor 89.25 % dengan kriteria “Sangat Menarik” dan dengan jumlah skor 357 dan uji coba skala besar menghasilkan skor 86.6 % dengan Kriteria “Sangat Menarik” dengan jumlah nilai 953 skor sehingga sangat memadai untuk dipergunakan.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti akan memberikan saran yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis animasi ini dapat dipergunakan dengan baik dan maksimal.

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk yang akan peneliti berikan adalah guru sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis animasi ini hendaknya mempersiapkan dulu alat seperti laptop, proyektor dan juga sound yang dapat menunjang dan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi ini. Siswa juga disarankan untuk

membaca informasi-informasi tambahan dari media lain agar dapat menambah pemahaman ilmu pengetahuan yang dimiliki.

2. Saran Diseminasi

Media atau alat pembelajaran berbasis animasi diharapkan dapat bermanfaat dan bisa dinikmati oleh seluruh kalangan dan usia terutama siswa kelas X yang mempelajari materi haji dan dapat membantu guru dalam pembelajaran sehingga mempermudah dalam mengajar.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

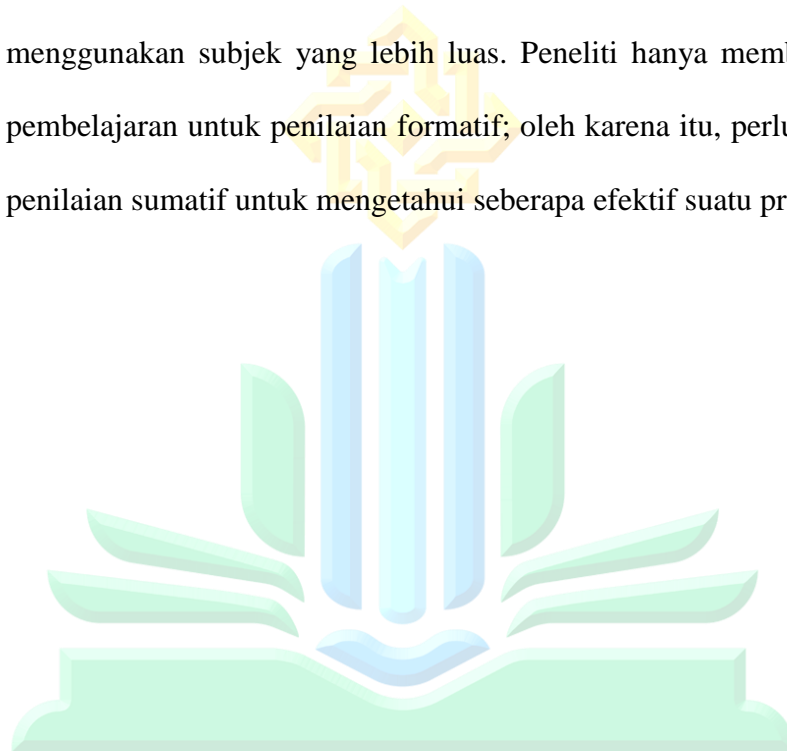
Media pembelajaran berbasis animasi yang peneliti kembangkan hanya berfokus pada materi haji yang terdapat pada buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan diharapkan untuk pengembangan selanjutnya materi yang terdapat didalam media pembelajaran berbasis animasi lebih lengkap lagi.

Sebelum mengembangkan lebih lanjut, peneliti menyarankan hendaknya mempertimbangkan terlebih dahulu bentuk animasi yang akan dibuat, apakah berbentuk dua dimensi atau tiga dimensi atau bahkan berbentuk *stop motion*, serta gambar yang lebih jernih, rapi, dan gerakan yang halus dan menggunakan perangkat yang memumpuni agar dalam pengerjaan produk lebih nyaman dan menghasilkan produk yang maksimal.

Dalam penelitian ini, model pengembangan yang dipakai adalah Borg & Gall. Karena itu, untuk penelitian berikutnya diharapkan dapat

menggunakan model pengembangan yang berbeda dari penelitian skripsi yang telah dilakukan oleh peneliti ini.

Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah siswa SMK kelas X dan guru pendidikan agama islam dan budi pekerti. Oleh karenanya untuk saran pembuatan atau pengembangan selanjutnya dapat menggunakan subjek yang lebih luas. Peneliti hanya membuat media pembelajaran untuk penilaian formatif; oleh karena itu, perlu dilakukan penilaian sumatif untuk mengetahui seberapa efektif suatu produk.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah , Abu. *Petunjuk Praktis Manasik Haji & Umrah*
- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Al-Jaza'ri , Syaikh Abu Bakar Jabir. *Minhajul Muslimin Konsep Hidup Ideal dalam Islam*, terj. Musthofa 'Aini, Lc dkk. Jakarta: Darul Haq, 2019
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian* . Jakarta : Rineka Cipta, 2010.
- Asfar , Andi Muhamad Iqbal Akbar, et al. *Model Pembelajaran Active Knowledge Sharing Untuk Meningkatkan High Order Thinking Skills (HOTS)*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021.
- Basarahil, Muhammad Bin Muksin “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Binanto,Iwan. *Multimedia Digital- Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset, 2010.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemahan*, (Bandung: CV Penerbit J-ART, 2004) 119.
- Fadhila , Nurul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Powtoon pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Materi Dakwah Rasulullah di Makkah”. Skripsi, Universitas Islam Malang, 2022.
- Fahmi , Ilham Sulia “Pengertian Pengembangan, Jenis, dan Contohnya”, Pinhome Blogi. Diakses pada tanggal 18 Januari 2023, <https://www.pinhome.id/blog/pengertianpengembangan/>
- Gumelar. *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. Banten: An1mage, 2017
- Harahap ,Olivia Feby Mon., dan Mastiur Naitupulu, Novita Sari Batubara. *Teori dan Prespektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* . CV Azka Pustaka, 2020

- Hartina, Siti “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTS”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.
- Ikmal, Hepi. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Konsep, Pemilihan, Pengembangan dan Evaluasi)*. Lamongan: Nawa Litera Publishing, 2022.
- Janner Simarmata, Choms Gary Ganda Tua S., dan Tauda Silalahi, *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*.
- Kharlie , Ahmad Tholabi. *Buku Induk Fikih Islam Nusantara (Mencakup Fatwa-Fatwa Kontemporer dan Bab Fikih Lengkap Berdasarkan Kitab-Kitab Mu'tabarah Kalangan Pesantren)*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021.
- Kurniawati, Inung Diah., Sekreningsih, Nita. “ Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa”. *DoubleClick: Jurnal of Computer and Information Technology* 1, no. 2 (Februari 2018): 68-75. <http://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540> .
- Kustandi , Cecep dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Palikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana: 2020.
- Lubis , M Syukri Azwar. *Materi Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: Penerbit Media Sahabat Cendekia, 2019
- Magdalena, Ina Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD, Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021.
- Marlina, Abdul Wahab, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Mikelsten , Daniel. *Sejarah Film: Animasi, Blockbuster, dan Sundance Institute*. Section 2
- Muhammad Noor, “Haji dan Umrah”, *Jurnal Humaniora dan Teknologi* 4, no. 1 (Oktober 2018): 41, <https://doi.org/10.34128/jht.v4i1.42>
- Musarofah, Siti “ Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-qur'an dengan Output Youtube”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Nurdiansyah, Fajar Agung” Animasi Interaktif Pengenalan Gerakan Tata Cara Berwudhu dan Shalat”. Skripsi , STMIK Nusa Mandiri Jakarta, 2019

- Nurzeha, Jihan “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Animaker pada Materi Sistem Ekskresi”. Skripsi , Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2021.
- Pengertian Haji, Syarat, Rukun, Jenis, Tata Cara dan Manfaatnya, Yayasan Al Barokah Madani. Diakses pada tanggal 17 Januari 2023,
<https://yayasanalbarokahmadani.com/pengertian-haji-syarat-rukun-jenis-tata-cara-manfaatnya/>.
- Prabowati, Theresia Ari. Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premier Pro. Madiun: Penerbit Andi dan Madcoms, 2009.
- Rahman, Arief Aulia dan Desi Sianipar dkk. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi: 2023
- Ramdani , Peri. *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka, 2021.
- Rahmatini, Gita wulan “Pengembangan Game Edukasi Aturan Tangan Kanan Pada Materi Kemagnetan Menffunakan Aplikasi Smart Apps Creator Untuk Siswa Kelas IX SMP/MTs”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Rasto, *Kado Untuk Guru Profesional*. Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021.
 Syawaluddin, Siregar, Megawati, Samsir. Pengembangan Media Pembelajaran Musltimeia Interaktif dalam Peningkatan Kemampuan Melaksanakan Shalat Bagi Siswa Sekolah Dasar.
- Sarwat, Ahmad *Ensiklopedia Fikih Indonesia 6: Haji dan Umrah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019.
- Subakti ,Hani et al. *Inovasi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis 2021.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, pasal 1 ayat (5).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung; Alfabeta, 2017
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan “Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sumantri ,Mohamad Syarif, et al, *Model Pembelajaran Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*.

Supatminingsih ,Tuti., dan Muhammad Hasan, Sudirman. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2020

Suryani, Santika., Rezki Kurniati, Sri Mawarni.” Aplikasi Simulasi Rukun Haji Berbasis Android”, *Jurnal Inovtek Polbeg-Seri Informatika* 4, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.35314/isi.v4i1.928> .

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi . Diakses pada tanggal 18 Januari 2023.<https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU182002SistemNasionalPenelitian.pdf>

Wijaya,Etistika Yuni. *Belajar & Pembelajaran Kejuruan*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2018.

Yamin , Moh. *Teori dan Metode Pembelajaran*, Jawa Timur: Madani, 2015



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1 : Pernyataan Keaslian Tulisan**Lampiran 1 : Pernyataan Keaslian Tulisan****PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini.

Nama : Zesica Aprilia Dyacahyanis
NIM : T20191126
Prodi/ Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Kiai Haji Achmad Sddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Haji Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X SMK NURIS Jember Tahun Pelajaran 2022/2023" secara keseluruhan merupakan hasil yang telah dilakukan oleh saya sendiri dan tidak terdapat unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan, maka saya bersedia untuk diproses sesuai perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jember, 16 Juni 2023


Saya yang menyatakan



Zesica Aprilia Dyacahyanis

NIM. T20191126

Lampiran 2: Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1479/In.20/3.a/PP.009/03/2023
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMK Nuris Jember
 Jl. Pangandaran 48 Antirogo Sumbersari Kabupaten Jember, Jawa Timur 68125


Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	: T20191126
Nama	: ZESICA APRILIA DYACAHYANIS
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Haji Berbasis Animasi pada Kelas X SMK Nuris Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Drs. S. Haryono


Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 Maret 2023
 Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,




MASHUDI

28/3 2023



Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK NURIS JEMBER
 (Terakreditasi " A ")
 NSS : 344 052 403 005 NDS : 4205113001
 Jl. Pangandaran 48 Antirogo – Jember 68125 Telp. (0331) 5443430

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 425 / SMK– Ni. Jbr / M / VI / 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Drs. S. Haryono**
 NIP : -
 Jabatan : Kepala SMK Nuris Jember
 Unit Kerja : SMK Nuris Jember


Menerangkan bahwa mahasiswa yang bernama :

Nama : Zesica Aprilia Dyacahyanis
 NIM : T20191126
 Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan Penelitian di SMK Nuris Jember.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 08 Mei 2023
 Kepala SMK Nuris Jember



Lampiran 4 : LKPD

LKPD

Nama : M. YUSUF RAMADHAN
 Kelas : X TOB
 No. Absen :

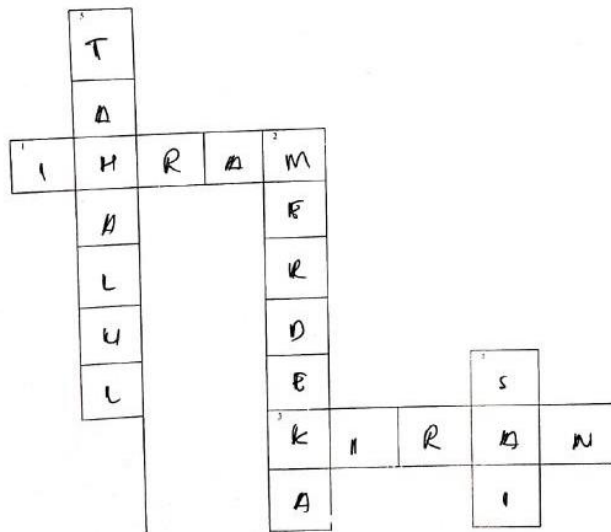
Isilah teka-teki silang dibawah ini!

Pertanyaan mendatar

1. Rukun haji pertama
3. Ketika haji dan umrah dikerjakan bersama maka disebut dengan haji...?

Pertanyaan menurun

2. Salah satu wajib haji
4. Berari-lari kecil antara bukit Shafa dan Marwah
5. Memotong rambut yang bertujuan untuk membebaskan segala larangan



Lampiran 5 : Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Ahli Media

Peneliti : Zesica Aprilia Dyacahyanis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Siswa Kelas X SMK Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media, mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis animasi pada pembelajaran PAI pada materi haji.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf pengembangan media pembelajaran pada materi dengan aspek-aspek yang diberikan.
2. Penilaian dimulai dari rentang Sangat Kurang (SK) sampai Sangat Baik (SB). Silakan memberikan tanda ceklis (v) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Skala	Kriteria	Keterangan
5	SB	Sangat Baik
4	B	Baik
3	C	Cukup
2	K	Kurang
1	SK	Sangat Kurang

3. Komentar dan saran dari Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Tabel Penilaian

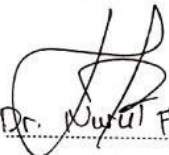
No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan menarik					✓
2	Jenis huruf pada teks animasi jelas					✓
3	Kemudahan dalam menggunakan media					✓
4	Tampilan karakter animasi menarik					✓
5	Dapat digunakan secara individu atau kelompok					✓
6	Komposisi warna					✓
7	Media membangun komunikasi yang baik antara guru dan murid					✓
8	Kreatif, inovatif					✓

Komentar dan Saran

ditambah keterangan yang lengkap menggunakan teks untuk audien yang memiliki kekurangan auditori

Jember, 24-03-2023

Validator,


Dr. Nurul Fuada, S.Kom, M.Pd.I.

Lampiran 6 : Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Ahli Materi

Peneliti : Zesica Aprilia Dyacahyanis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Siswa Kelas X SMK Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi, mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis animasi pada pembelajaran PAI pada materi haji.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf pengembangan media pembelajaran pada materi dengan aspek-aspek yang diberikan.
2. Penilaian dimulai dari rentang Sangat Kurang (SK) sampai Sangat Baik (SB). Silakan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Skala	Kriteria	Keterangan
5	SB	Sangat Baik
4	B	Baik
3	C	Cukup
2	K	Kurang
1	SK	Sangat Kurang

3. Komentar dan saran dari Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Q

Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar				V	
2	Materi yang disampaikan singkat pada dan jelas				V	
3	Materi yang terdapat dalam animasi mudah dipahami			V		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				V	
5	Gambar animasi yang disajikan berhubungan dan mendukung kejelasan materi				V	
6	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran animasi sudah terurut dan sistematis				V	
7	Materi dalam media pembelajaran animasi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik				V	
8	Video animasi yang disajikan sangat layak			V		

Komentar dan Saran

Terdapat watermark di bagian awal media, sebaiknya dihilangkan, tayangan di awal video terlalu cepat sehingga apa yang ditampilkan tidak terbaca tuntas.. Secara umum media sudah layak.....

Jember, 6 Juli 2023

Vaidator,



Dr. Abdul Muis, M.Pd.I

Lampiran 7 : Materi Pelajaran

E Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik, menggunakan alat informasi dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan lingkup kajian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak, terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah.
Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah.

Kompetensi Dasar

- 1.9 Meyakini bahwa haji, zakat, dan wakaf adalah perintah Allah Swt. dapat memberi kemashlahatan bagi individu dan masyarakat.
- 2.9 Menunjukkan kepedulian sosial sebagai hikmah dari perintah haji, zakat, dan wakaf.
- 3.9 Menganalisis tata cara ibadah haji, zakat, dan wakaf.
- 4.9 Menyimulasikan tata cara ibadah haji, zakat, dan wakaf.

F Nilai Sikap yang Perlu Dikembangkan

Setelah mempelajari modul ini, diharapkan Anda memiliki nilai peduli sosial.

G Tujuan Akhir

Setelah mempelajari dan menyelesaikan modul Ibadah Haji, Zakat dan Wakaf diharapkan dapat menunjukkan kemampuan dalam:

1. Meyakini bahwa haji, zakat, dan wakaf adalah perintah Allah dapat memberi kemashlahatan bagi individu dan masyarakat.
2. Memiliki kepedulian sosial sebagai hikmah dari perintah haji, zakat, dan wakaf.
3. Memahami tata cara ibadah haji, zakat, dan wakaf.
4. Menyimulasikan tata cara ibadah haji, zakat, dan wakaf.

II. Kegiatan Pembelajaran

KD:3.9 Menganalisis tata cara ibadah haji, zakat, dan wakaf.

A Ibadah Haji

1. Pengertian Haji

Haji asal maknanya menyengaja sesuatu. Menurut syarak, haji adalah datang ke Mekah, mengunjungi Kakbah, dan tempat-tempat lain untuk melakukan serangkaian ibadah dan syarat-syarat yang telah ditetapkan.

Haji diwajibkan atas orang-orang yang mampu dan dilaksanakan satu kali seumur hidup sebagaimana firman Allah Swt. berikut.

فِيهِ آيَاتٌ بَيِّنَاتٌ مَّقَامُ إِبْرَاهِيمَ ۖ وَمَنْ دَخَلَهُ كَانَ آمِنًا ۗ وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا ۗ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ ﴿١٧٠٣﴾ ﴿آل عمران، ٩٧﴾

Artinya: Di sana terdapat tanda-tanda yang jelas, (di antaranya) makam Ibrahim. Barang siapa memasukinya (Baitullah) amanlah dia. Dan (di antara) kewajiban manusia terhadap Allah adalah melaksanakan ibadah haji ke Baitullah, yaitu bagi orang-orang yang mampu mengadakan perjalanan ke sana. Barang siapa mengingkari (kewajiban) haji, maka ketahuilah bahwa Allah Mahakaya (tidak memerlukan sesuatu) dari seluruh alam. (Q.S. 'Alī 'Imrān, 3: 97)

Atas dasar ayat Al-Qur'an tersebut, ibadah haji adalah wajib/fardu ain dikerjakan sekali seumur hidup. Pendapat para ulama tentang permulaan wajib haji tidak sama. Ada yang mengatakan tahun keenam Hijriah, yang lain mengatakan tahun ke sembilan Hijriah.

2. Syarat-Syarat Wajib Haji

- Beragama Islam.
- Balig (telah dewasa) anak-anak tidak wajib.
- Berakal sehat, tidak wajib bagi orang gila.
- Merdeka, bukan hamba sahaya (bebas).
- Kuasa, yaitu mampu jasmani rohani dalam melaksanakan ibadah haji dengan ketentuan sebagai berikut.
 - Memiliki bekal (ongkos naik haji/ONH) dan biaya hidup keluarga yang ditinggalkan di rumah.
 - Aman dalam perjalanan, termasuk perempuan harus ada muhrimnya.
 - Sehat badan. Bagi orang yang sakit dan orang yang sudah lanjut usia supaya diwakilkan kepada anaknya asal anaknya sudah haji.

3. Rukun Haji

Rukun haji adalah perbuatan/amalan yang harus dilakukan dalam ibadah haji, jika tidak dikerjakan, hajinya tidak sah dan harus diulang hajinya pada waktu lain. Adapun rukun haji adalah sebagai berikut.

- Ihram**
Ihram adalah niat memulai menunaikan ibadah haji dengan memakai pakaian ihram dari mikat.
- Wukuf**
Wukuf di Arafah yaitu berdiam diri dan berdoa di Arafah mulai tergelincir matahari tanggal 9 Zulhijah sampai terbit fajar tanggal 10 Zulhijah.
- Tawaf**
Tawaf ifadah, yaitu mengelilingi Kakbah sebanyak 7 kali dimulai dari Hajar Aswad (berputar berlawanan arah jarum jam), dilakukan setelah kembali dari wukuf di Arafah dengan ketentuan harus menutup aurat, suci dari hadas, dan Kakbah harus di sebelah kiri.
- Sai**
Sai yaitu lari-lari kecil antara Safa dan Marwa dengan ketentuan, yaitu dimulai dari Safa dan diakhiri di Marwa, dilakukan sampai 7 kali dan dilakukan setelah tawaf.
- Tertib**
Tertib yaitu mendahulukan yang lebih dahulu dan mengakhiri yang akhir (berurutan).

4. Beberapa Wajib Haji

Wajib haji adalah suatu perbuatan yang harus dikerjakan, tetapi sahnya haji tidak bergantung kepadanya, dan apabila wajib haji ini tidak dikerjakan dapat diganti dengan dam (denda). Adapun wajib haji antara lain sebagai berikut.

- Ihram sejak dari mikat. Mikat adalah batas waktu dan tempat yang sudah ditentukan untuk memulai berpakaian ihram dengan niat ihram, yaitu "Labbaik Allahumma hajjan" artinya "Aku penuhi panggilan-Mu ya Allah untuk berhaji."

- b. Mabit di Muzdalifah sesudah larut malam pada malam hari Raya Kurban. Setelah wukuf di Arafah, berangkat dari Arafah ke Muzdalifah di saat matahari terbenam.
 - c. Melempar jamrah (tugu) bernama aqabah pada hari Raya Iduladha, tujuh lemparan masing-masing dengan satu kerikil, afdalnya waktu duha.
 - d. Mabit/bermalam di Mina pada malam hari tasyrik.
 - e. Melempar 3 jumrah, yaitu awal (ula), ke-2 (wusta), dan berikutnya aqabah pada 11,12,13 Zulhijah dengan ketentuannya yaitu masing-masing dilakukan sesudah tergelincir matahari, dilakukan 7 kali dengan 7 kerikil dan satu per satu. Bagi yang melempar tanggal 10, 11, dan 12 disebut nafar awal, jika dilengkapi tanggal 13 disebut nafar sani. Bagi yang tidak dapat/sampai melempar sendiri harus mencari wakilnya dan apabila tidak melempar sehari dua kali dikenakan mengganti pada hari lain asal dalam hari tasyrik.
 - f. Tawaf wadak, melakukan tawaf perpisahan sebelum meninggalkan kota Mekah. Jika wanita sedang haid, ia tidak wajib melakukan tawaf.
- 5. Macam-Macam Cara Melakukan Ibadah Haji**
- a. **Ifrad**
Ibadah haji dikerjakan terlebih dahulu sampai selesai, baru kemudian disambung dengan mengerjakan umrah.
 - b. **Tamatuk**
Umrah dikerjakan terlebih dahulu sampai selesai, baru mengerjakan ibadah haji.
 - c. **Kiran**
Antara ibadah haji dan umrah dikerjakan bersama-sama, secara sekaligus dalam satu waktu, waktu haji, termasuk niat ihram, dan lainnya sejak dari mikat.
- Apabila ibadah haji dilakukan dengan cara tamatuk atau kiran, ia wajib berpuasa sewaktu haji selama 3 hari, 7 hari lagi sesudah pulang/di rumah.
- 6. Macam-Macam Sunah Ibadah Haji**
- Adapun sunah haji ada enam perkara, yakni sebagai berikut.
- a. Membaca talbiah selama dalam ihram sampai melempar jamrah aqabah pada hari Iduladha.
 - b. Berdoa setelah membaca talbiah.
 - c. Berzikir sewaktu tawaf.
 - d. Shalat dua rakaat sesudah tawaf.
 - e. Masuk ke Kakbah (Baitullah).
- 7. Macam-Macam Larangan Selama Ibadah Haji**
- a. Bagi laki-laki.
 - 1) Memakai pakaian yang berjahit.
 - 2) Menutup kepala dan mata kaki.
 - b. Bagi perempuan: menutup dahi dan kedua tapak tangannya.
 - c. Bagi laki-laki dan perempuan.
 - 1) Memakai bau-bauan yang harum/wangi.
 - 2) Menghilangkan rambut atau bulu badan yang lain.
 - 3) Memotong kuku.
 - 4) Akad nikah atau menikahkan atau menjadi wali akad nikah.
 - 5) Melakukan hubungan suami istri sebelum tahalul pertama, ini dapat membatalkan hajinya dan dapat membatalkan umrahnya apabila terjadi sebelum selesai pekerjaan umrah.
 - 6) Berburu atau membunuh hewan darat liar yang halal dagingnya untuk dimakan.
- 8. Tahalul**
- Tahalul yaitu menghalalkan atau membebaskan larangan dengan cara mencukur atau memotong rambut.
- a. Tahalul umrah, ketika selesai mengerjakan tawaf dan sai.
 - b. Tahalul Haji
 - 1) Tahalul awal (pertama) setelah melempar jamrah aqabah pada 10 Zulhijah, sudah bebas ihram tetapi belum boleh mengumpuli istri.
 - 2) Tahalul sani (kedua), setelah tawaf ifadah dan sai di Masjid Al-Mukarramah, maka bebas seluruh larangan.

Lampiran 8 : Angket Respon Siswa Uji Coba Awal

Lembar Angket Siswa

Peneliti : Zesica Aprilia Dyacahyanis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Haji Berbasis Animasi pada Siswa Kelas X SMK Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat teman-teman selaku responden, mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis animasi pada pembelajaran PAI materi haji

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan teman-teman untuk memberikan penilaian terhadap draf pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
- Penilaian dimulai dari rentang Sangat Setuju (SS) sampai Sangat Tidak Setuju (STS).
Silakan memberikan tanda ceklist (V) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Skala	Kriteria	Keterangan
5	SS	Sangat Setuju
4	S	Setuju
3	KS	Kurang Setuju
2	TS	Tidak Setuju
1	STS	Sangat Tidak Setuju

- Komentar dan saran dari teman-teman mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
- Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan teman-teman untuk mengisi lembar validasi angket ini.

Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan animasi menarik					✓
2	Media pembelajaran berbasis animasi kurang menarik bagi saya	✓				
3	Saya sangat termotivasi dan tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran berbasis animasi					✓
4	Materi yang disajikan dalam animasi sesuai dengan materi disekolah saya					✓
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
6	Animasi ini dapat meringkatkan pengetahuan saya tentang materi yang sudah diajarkan disekolah					✓
7	Saya merasa lebih sulit memahami materi yang disajikan dalam animasi	✓				
8	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran berbentuk animasi				✓	
9	Animasi memberikan pengalaman baru dalam belajar bagi saya					✓
10	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					✓

Komentar dan Saran

Saya sangat termotivasi dengan pembelajaran menggunakan media animasi

Jember, 1 - 04 - 2023

Responden

Andri

Andri Setiawan .A.

Lampiran 9 :Hasil Angket Uji Coba Awal

No	Nama Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jmlh
1	Ahmad Duyyun Abdi	4	4	5	5	3	5	5	4	4	5	44
2	Rofikul Abror	5	3	5	5	5	3	4	5	3	4	42
3	M. Ridho Zaynuri	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	45
4	Ahmad Muhlisin. F.	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	45
5	Moch. Teguh Ardiansyah	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	45
6	Andri Setiawan .A.	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
7	M. Yusuf Ramadhan	4	3	5	5	4	5	3	5	4	4	42
8	Galuh Hafy	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	45
Total												357

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10 : Angket Siswa Uji Coba Skala Besar

Lembar Angket Siswa

Peneliti : Zesica Aprilia Dyacahyanis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Haji Berbasis Animasi pada Siswa Kelas X SMK Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat teman-teman selaku responden, mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis animasi pada pembelajaran PAI materi haji

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan teman-teman untuk memberikan penilaian terhadap draf pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
- Penilaian dimulai dari rentang Sangat Setuju (SS) sampai Sangat Tidak Setuju (STS).

Silakan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Skala	Kriteria	Keterangan
5	SS	Sangat Setuju
4	S	Setuju
3	KS	Kurang Setuju
2	TS	Tidak Setuju
1	STS	Sangat Tidak Setuju

- Komentar dan saran dari teman-teman mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
- Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan teman-teman untuk mengisi lembar validasi angket ini.

Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan animasi menarik					✓
2	Media pembelajaran berbasis animasi kurang menarik bagi saya			✓		
3	Saya sangat termotivasi dan tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran berbasis animasi					✓
4	Materi yang disajikan dalam animasi sesuai dengan materi di sekolah saya					✓
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
6	Animasi ini dapat meningkatkan pengetahuan saya tentang materi yang sudah diajarkan di sekolah					✓
7	Saya merasa lebih sulit memahami materi yang disajikan dalam animasi			✓		
8	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran berbentuk animasi					✓
9	Animasi memberikan pengalaman baru dalam belajar bagi saya					✓
10	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					✓

Komentar dan Saran

Cukup segitu aja saya sangat setuju dan perbuan / ya sampean amalkan ke saya dan saya sangat berterimakasih dan minta maaf kalo ada salah tngg jawaban " Good bye "

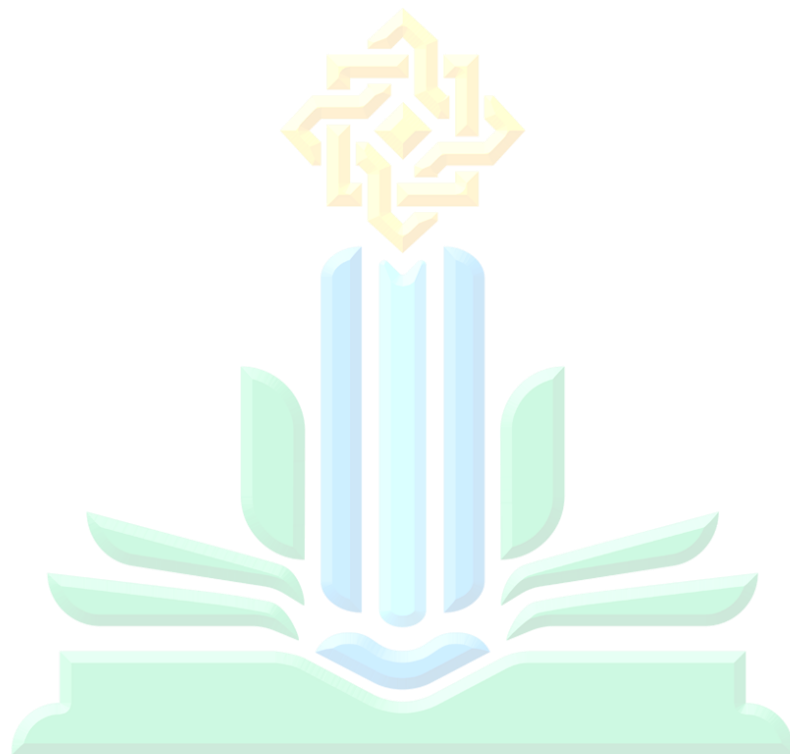
Jember, Kamis, 06.09.2023

Responden



Zildan Arqian Fanani

22	Nabil	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	40
Total											953	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12 : Lembar Angket Guru Mata Pelajaran

Lembar Angket Guru Mata Pelajaran

Peneliti : Zesica Aprilia Dyacahyanis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Haji Berbasis Animasi pada Siswa Kelas X SMK Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

A. Tujuan
Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru mata pelajaran, mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis animasi pada pembelajaran PAI materi haji

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap draf pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
- Penilaian dimulai dari rentang Sangat Setuju (SS) sampai Sangat Tidak Setuju (STS).
Silakan memberikan tanda ceklist (v) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Skala	Kriteria	Keterangan
5	SS	Sangat Setuju
4	S	Setuju
3	KS	Kurang Setuju
2	TS	Tidak Setuju
1	STS	Sangat Tidak Setuju

- Komentar dan sarandari Bapak/Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
- Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini.

Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan Indikator				✓	
2	Keefektifan penggunaan media pembelajaran				✓	
3	Kepraktisan penggunaan media pembelajaran				✓	
4	Tampilan media pembelajaran menarik				✓	
5	Media pembelajaran animasi muda diakses				✓	
6	Sangat membantu dalam proses pembelajaran				✓	
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah					✓
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
9	Media pembelajaran berbasis animasi memberikan pengalaman yang baru bagi pendidik				✓	
10	Media pembelajaran berbasis animasi menjadikan media komunikasi yang tepat antara guru dan murid.				✓	

Komentar dan Saran

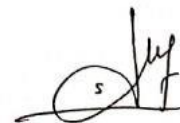
.....

.....

.....

Jember, 28 Maret 2023

Vaidator,



M. Imran Safenda, S.Pd.

Lampiran 13 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK Nuris Jember
 Mata Pelajaran : PABP
 Kelas/Semester : X TOA/ Genap
 Materi Pokok : Ibadah Haji, Zakat, dan Wakaf
 Alokasi Waktu : 2JP

A. Kompetensi Inti

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, dan tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsive, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI 4 : Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat informasi dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan lingkup kajian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
 Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produksi, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak, terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah.
 Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Menganalisis tata cara ibadah haji, zakat, dan wakaf	3.9.1 Memahami tata cara ibadah haji. 3.9.2 Memperagakan tata cara ibadah haji. 3.9.3 Menganalisis tata cara ibadah haji.
4.9 Menyimulasikan tata cara ibadah Haji, zakat, dan wakaf	4.10.1 Peserta didik dapat menunjukkan gerakan tata cara ibadah haji.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat memahami tata cara ibadah haji dengan tepat.
2. Peserta didik dapat memperagakan tata cara ibadah haji dengan benar.
3. Peserta didik dapat menganalisis tata cara ibadah haji dengan tepat.
4. Peserta didik dapat menunjukkan gerakan tata cara ibadah haji dengan tepat.

D. Dimensi Profil Pelajar Pancasila (P3)

1. Mandiri
2. Kreatif
3. Berfikir kritis

E. Materi Pembelajaran

Materi : Ibadah Haji, Zakat, dan Wakaf

Sub Materi :

1. Ibadah Haji

F. Pendekatan, Model, dan Model Pembelajaran

Model : *crossword puzzle*

Metode : Diskusi, ceramah

G. Bahan dan Media Pembelajaran

1. Papan tulis
2. Spidol
3. Proyektor
4. Media pembelajaran berbentuk animasi
5. Laptop

H. Sumber belajar

1. Al-qur'an
2. Buku : Adi Candra dkk, 2013, "Modul Belajar Praktis Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti", Klaten, Viva Pakarindo.

I. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran.

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Kegiatan Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan seluruh peserta didik menjawab 2. Peserta didik membaca do'a secara bersama-sama dengan keras 3. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan mengabsen peserta didik. 4. Peserta didik mengamati dan mempelajari KD dan tujuan pembelajaran 5. Apersepsi guru mengaitkan materi yang lalu dengan materi yang akan dipelajari 	5 menit
Kegiatan Inti	20 menit

<p>Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan dan mencurahkan gagasan (brainstorming) beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah diselesaikan 2. Guru memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. <p>Perencanaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru membuat teka-teki silang sederhana 4. Guru membagikan teka-teki silang secara individu <p>Penyelidikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru memberikan aturan pengisian kata-kata adalah dengan menyamakan kata kedalam kotak teka-teki 6. Peserta didik mulai mengisi teka-teki secara mendatar atau menurun <p>Penyajian laporan</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik menganalisis untuk menghasilkan solusi 8. Peserta didik mengumpulkan hasil kepada guru 	
<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas 2. Guru menyampaikan apa yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 3. Guru mengucapkan salam 4. Peserta didik menjawab salam dari guru. 	5 menit

J. Penilaian

- a. Sikap
 - Bentuk : -
 - teknik penilaian : observasi
 - Instrument : terlampir
- b. pengetahuan
 - bentuk : penugasan
 - teknik penilaian : tulis
 - Instrument : catatan harian dan mengerjakan LKS
- c. keterampilan
 - bentuk : praktik
 - teknik penilaian : praktik
 - instrument : memeragakan gerakan tata cara haji.

Mengetahui,

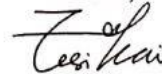
Guru PABP


M. Imron Safendra. S.Pdi

NIP.

Jember, 20 Oktober 2022

Praktikan,



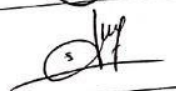




Zesica Aprilia Dyacahyanis

NIM. T20191126


Lampiran 14 : Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Hari, Tanggal	Kegiatan	Paraf
1	Senin, 20 Maret 2023	Wawancara guru PABP SMK Nuris Jember	
2	Selasa, 28 Maret 2023	Penyerahan surat penelitian dan validasi materi oleh pengguna atau guru PABP	
3	Sabtu, 1 April 2023	Uji coba produk skala kecil serta penyebaran angket peserta didik	
4	Rabu, 5 April 2023	Uji coba produk skala besar serta penyebaran angket peserta didik	
5	Senin, 8 Mei 2023	Meminta surat keterangan selesai penelitian	

Jember, 8 Mei 2023

Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Nuris Jember



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
N.S.S. 3440514/2005
SMK "NURIS"
Terakreditasi "A"
Jember - Jawa Timur

Lampiran 15 :Dokumentasi Uji Coba Awal

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI



Lampiran 16 : Dokumentasi Uji Coba Skala Besar

BIODATA PENULIS

Nama : Zesica Aprilia Dyacahyanis
 NIM : T20191126
 Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 04 April 2000
 Agama : Islam
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Jl. Raya Wonokerto, RT. 02 RW. 01, Kec. Tekung,
 Kab. Lumajang Prov. Jawa Timur
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Email : zesikawaii99@gmail.com

Riwayat Pendidikan

Lembaga/ Instansi	Jurusan	Periode
TK ABA		2005-2006
SDN Wonokerto 02	-	2006-2012
SMPN 3 Lumajang	<i>Sport Class</i>	2012-2015
MAN Lumajang	IPA	2015-2018
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq	PAI	2019-2023

Jember