

PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN VIDEO BASED LEARNING BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SHOLAT SISWA KELAS VII DI SEKOLAH MTS DARUL AMIN

Norhidayani¹, Alamsyah², Abdul Azis³, Anita Rahmayani⁴

^{1,2,3,4} IAIN Palangka Raya

Email: norhidayani012@gmail.com*

Abstract

The use of learning media is very necessary to help teachers in delivering material in class, moreover digital learning media is quite good to use because it adapts to the current era which is the era of digital use. This study aims to improve students' skills in the procedures for good and correct prayer. The research method used by the researcher is the RnD development method, with the Four-D Model (Define, Design, Develop, and Disseminate). Data collection techniques are carried out by means of interviews, observations, trials and evaluations (participants fill out questionnaires and assess animated videos that researchers make). The questionnaire was filled out by 24 people in class VII C. From the results of interviews with fiqh subject teachers, it was found that there were still many students, especially students in class VII C MTS Darul Amin, who did not know the correct and proper prayer movements, therefore the researcher is interested in developing digital learning media that can help fiqh subject teachers to deliver material about prayer in more detail, in addition to making it easier for students to access via video. So the results of the development made by the researcher are, students are more helped by the existence of learning videos about prayer procedures that can be accessed via gadgets, and participants understand more about prayer movements because the video has provided clear and detailed movements, with this, it can improve students' prayer procedure skills.

Keywords: development, learning media, prayer, students

Abstrak

Pemakaian media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dalam kelas, terlebih lagi media pembelajaran digital cukup bagus untuk digunakan karena menyesuaikan dengan zaman sekarang adalah zaman penggunaan digital. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam tata cara shalat yang baik dan benar. Adapun metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode pengembangan RnD, dengan model Four-D Model (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, uji coba dan evaluasi (peserta mengisi angket dan melakukan penilaian pada video animasi yang peneliti buat). Pengisian angket dilakukan oleh sebanyak 24 orang yang berada di kelas VII C. dari hasil wawancara bersama guru mata pelajaran fiqh ditemukan bahwa masih banyak peserta didik khususnya peserta didik yang berada di kelas VII C MTS Darul Amin belum mengetahui gerakan shalat yang baik dan benar, oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat membantuk guru mapel fiqh untuk menyampaikan materi tentang shalat secara lebih terperinci, selain itu juga agar peserta didik lebih mudah untuk mengakses melalui video. Maka hasil dari pengembangan yang dibuat oleh peneliti adalah, peserta didik lebih terbantu dengan adanya video pembelajaran mengenai tata cara shalat yang bisa diakses melalui gadget, serta peserta lebih mengerti mengenai gerakan shalat karena di dalam video sudah diberikan gerakan yang jelas dan rinci, dengan hal ini, dapat meningkatkan keterampilan tata cara shalat peserta didik.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, shalat, peserta didik

A. PENDAHULUAN

pendidikan Islam diartikan dengan usaha untuk membina dan mendidik peserta didik agar selalu bisa memahami ajaran Islam secara komprehensif (Ali, 2021). Dalam sekolah Madrasah pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terbagi menjadi beberapa elemen/mata pelajaran diantaranya Fiqih, Aqidah Akhlak, SKI, Al-Qur`an & Hadist, dan Bahasa Arab. Adapun mata pelajaran yang membahas mengenai pengaturan tata cara beribadah, tata cara kehidupan sehari-hari seorang muslim ada pada mata Pelajaran Fiqih. Al-Ghazali mengatakan bahwa Fiqih merupakan hukum syariat islam yang berhubungan dengan perbuatan orang mukallaf, seperti: mempelajari hukum wajib, hukum haram, hukum makruh, hukum mubah dan hukum sunnah atau mengetahui suatu akad itu sah atau tidak dan semisal beribadah yang diluar waktunya semestinya (qadha') ataupun di dalam waktunya (ada')(Afni, 2024). Salah satu materi yang penting di dalam pembelajaran fiqih adalah tentang sholat, yang memiliki berbagai rangkaian dasar hukum, syarat sah, rukun-rukun bahkan hal yang dapat membatalkan sholat.

pembelajaran agama Islam terutama pembelajaran fiqih materi sholat lebih diutamakan, karena sholat merupakan hal yang penting, terlebih apabila menggunakan cara belajar yang mudah diterima melalui tata cara yang menyenangkan, yakni pembelajaran dengan media audio visual agar peserta didik lebih memahami dan mendalami serta melihat langsung mengenai tata cara sholat yang baik dan benar dengan memperhatikan video mengenai tuntunan sholat yang sudah disesuaikan antara gerakan dan bacaan-bacaannya yang benar (Sodikin & Ashom, 2021). Peran guru dalam Pembinaan ibadah shalat tersebut harus dilaksanakan dengan enam cara yaitu, “ memberikan dorongan untuk menajalankan shalat, memerintahkan anak melaksanakan shalat, menghukum jika tidak mau shalat, mengajari bacaan dan gerakan shalat, membiasakan shalat dalam keluarga, serta memberikan tauladan”(Agus Hadi Mahmud, 2021). Selain guru mengandalkan penjelasan secara langsung kepada peserta didik, guru juga memerlukan sebuah media dan bahan ajar sebagai pembantu dan perantara dalam memberikan penjelasan kepada peserta didik agar ilmu yang diberikan lebih mudah dipahami.

Sebuah hal yang praktis ketika membantu guru dalam pembahasan sholat, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital, sesuai dengan zaman yang sekarang sudah familiar sekali digital. Media adalah salah satu alat

yang digunakan untuk membantu guru dalam proses belajar dan mengajar di kelas. Media juga mampu menyalurkan pesan serta menstimulus kemauan serta perasaan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa (Fadilah, 2023). Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang dipakai oleh guru agar kegiatan belajar dan mengajar berlangsung dengan baik dan efektif. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat yang digunakan oleh guru untuk menjadi pondasi keberhasilan proses belajar mengajar dan menstimulus kemauan belajar peserta didik (Hasan, 2021).

Selain menggunakan media pembelajaran, guru juga harus memiliki metode mengajar yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan jiwa siswa dan sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan. Seperti contoh dalam menggunakan media pembelajaran digital, guru bisa menggunakan metode pembelajaran *Video Based Learning*. *Video Based Learning* (VBL) hadir sebagai salah satu inovasi yang menjajikan dalam dunia pendidikan (Zubaedah & Rustan Efendy, 2024). Penerapan video based learning sangat relevan dengan proses pembelajaran pada zaman ini yang didominasi oleh generasi millennial dan generasi Z. Oleh karena itu, tulisan ini hendak menghadirkan sebuah studi literatur yang membahas video based learning sebagai tren media pembelajaran di era 4.0 (Putry, 2020). *video based learning* merupakan perantara penyampaian pengetahuan atau keterampilan dengan penggunaan video (Chusniah, 2024). *Video Based Learning* merupakan metode pembelajaran dengan menggunakan video yang telah dibuat dengan memasukkan materi kedalam video tersebut, hal ini dapat membantu proses belajar mengajar. Dengan menggunakan pendekatan metode *video based learning* pendidik dapat memberikan stimulus (rangsangan) pada tiga bagian penting dalam pembelajaran, yaitu pada aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik (Bete, 2021).

Selain peran guru, peran perantara atau media di sini sangat diperlukan, sebagaimana pada peneliti terdahulu yang memiliki hasil penelitian yaitu mengenai Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan melakukan sholat siswa di sekolah dasar adalah: Pembelajaran multimedia interaktif dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran untuk peserta didik, dengan akumulasi nilai test lapangan memperoleh hasil "Layak" (98,9%). Dari hasil penelitian ini juga di jelaskan bahwa hambatannya adalah pendidik ditempat yang diteliti oleh peneliti terdahulu masih fokus menggunakan media ajar berupa buku dan papan

tulis, sehingga saat peneliti terdahulu melakukan uji coba, banyak peserta didik yang tidak mampu menjawab dan melakukan instruksi yang disampaikan oleh pendidik(Syawaluddin, 2021).

Dari beberapa permasalahan diatas, maka peneliti terfokus kepada bagaimana pembelajaran Fiqih khususnya pada materi sholat dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Peneliti ingin mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran mengenai ibadah sholat yang sangat penting ini. karena mengingat apabila seorang pendidik menyampaikan materi tanpa dibaluti hal-hal yang kreatif, maka materi mengenai sholat ini akan tampak membuat peserta didik cepat bosan jika tidak ada hal yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Seperti permasalahan yang terjadi di sekolah MTS Darul Amin Palangka Raya, tepatnya di kelas VII, ternyata masih banyak peserta didik yang belum sempurna melakukan gerakan sholat dengan baik, dikarenakan materi yang disampaikan hanya menggunakan metode konvensional.

Maka, yang menjadi fokus utama peneliti adalah bagaimana materi tentang sholat ini dapat terlihat lebih menarik dan lebih mudah dipahami dan diingat, agar dapat meningkatkan keterampilan sholat peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. video animasi adalah media yang dapat menarik perhatian peserta didik karena menggabungkan audio dan visual, mampu menampilkan objek secara rinci dan bisa membantu memahami materi yang sulit(Afifah, 2021). Video animasi seringkali disukai anak-anak karena berbagai gambar, warna serta suaranya yang menarik. Animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi yang sulit disampaikan secara konvensional.

Adapun objek penelitian berada di MTS Darul Amin Palangka Raya, karena di MTS Darul Amin Palangka Raya terkhusus kelas VII, masih banyak peserta didik belum memahami secara detail mengenai tata cara sholat yang baik dan benar menurut ajaran Nabi Muhammad SAW. Itulah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di tempat tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah dengan pengembangan media pembelajaran yang peneliti buat, dapat meningkatkan keterampilan gerakan sholat peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dan latar belakang yang telah disajikan, maka peneliti tertarik meneliti tentang “Pengembangan Metode Pembelajaran Video

Based Learning Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sholat Siswa Kelas VII di Sekolah MTS DARUL AMIN”.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengembangan *Research & Development* (R&D). Metode penelitian ini memiliki tujuan menciptakan solusi praktis berupa produk, program, atau model untuk meningkatkan keefektifan dan mengatasi permasalahan yang ada di lingkungan tertentu. Prosesnya terdiri dari 3 fase kunci: tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi (Okpatrioka, 2023). Metode ini memiliki tujuan sebagai menghasilkan produk dengan proses penemuan masalah, mendesain dan mengembangkan produk sebagai solusi terbaik (Waruwu, 2024). Jenis Penelitian *Research & Development* (R&D) umumnya banyak di gunakan dalam dunia Pendidikan (Al Habsyih, 2023). Adapun Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D, yang mencakup empat tahap utama: *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Setiap tahap memainkan peran penting dalam menciptakan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan (Fayrus & Slamet, 2022). Langkah-langkah pada model 4D ini dirancang secara teratur dan berurutan, yang mana kegiatan tersebut dilakukan untuk memecahkan sebuah masalah media atau perangkat pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lapangan pada saat proses belajar mengajar (Latief, 2019).

Langkah-langkah yang dilakukan dalam setiap fase pengembangan model 4D (Four-D) dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Define/Pendefinisian

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan syarat-syarat pengembangan melalui analisis kebutuhan. Kegiatan utamanya meliputi analisis awal, analisis karakteristik siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

- *Front and Analysis* (analisis awal): Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi ke sekolah, dan mewawancarai guru mapel Fiqih di kelas VII MTS menanyakan sudah sampai mana materi pembelajaran yang telah diberikan guru tersebut kepada peserta didik. Wawancara ini dilakukan agar peneliti mengetahui materi yang akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran digital nantinya. Dalam wawancara tersebut, guru menyebutkan bahwa materi yang diberikan

sampai pada bab bersuci, maka materi yang akan dipelajari selanjutnya adalah mengenai sholat.

- *Learner analysis* (analisis karakteristik siswa): Dari penjelasan oleh guru mata Pelajaran fiqih, diungkapkan bahwa kemampuan keterampilan sholat peserta didik masih sangat kurang, artinya motivasi peserta didik dalam mempelajari mengenai sholat ini sangat rendah. Hal ini juga disebabkan karena alumni sekolah Dasar peserta didik yang komplit, ada yang dulu berasal dari Madrasah Ibtidaiyah, yang memungkinkan bahwa pembelajaran di sana lebih dikenalkan dengan dasar-dasar ilmu agama, namun tidak jarang pula Sebagian dari peserta didik berasal dari sekolah Dasar Negeri biasa, hal ini memungkinkan pengetahuan mengenai ilmu dasar Agama sedikit lebih minim dari peserta didik yang berasal dari Madrasah Ibtidaiyah. Dari penjelasan tersebut, bisa dikatakan pemahaman peserta didik mengenai tata cara sholat yang baik dan benar dianggap kurang karena motivasi serta latar belakang sekolah dasar dulunya juga minim.
- *Task analysis* (Analisis tugas pokok): Pada materi sholat, tugas-tugas pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah pengertian tentang sholat, dalil hukum mengenai perintah sholat, serta yang paling penting adalah tata cara sholat sesuai dengan ajaran Nabi Muhammad SAW., beberapa tugas pokok ini harus dikuasai oleh peserta didik agar bisa memenuhi kompetensi minimum.
- *Concept analysis* (analisis konsep) : Langkah 1: Pengenalan Teori: Mulai dengan memberikan penjelasan teori terkait pengertian dan hukum adzan serta sholat melalui diskusi atau presentasi. Langkah 2: Praktik Mendengar: Gunakan media video atau audio untuk memperdengarkan adzan yang benar, diikuti dengan contoh bacaan sholat yang benar. Langkah 3: Latihan Praktek: Ajarkan secara langsung bagaimana cara mengumandangkan adzan dan mempraktikkan sholat, diikuti dengan bimbingan individu. Langkah 4: Evaluasi dan Koreksi: Lakukan evaluasi untuk mengukur sejauh mana siswa telah menguasai materi dan memberikan koreksi secara tepat bila diperlukan
- *Specifying instructional objectives* (perumusan tujuan pembelajaran) :

Adapun tujuan pembelajarannya sebagai berikut :

- a) Siswa dapat Menjelaskan pengertian sholat, b) siswa dapat menjelaskan dasar hukum tentang sholat berdasarkan Al-Qur`an dan Hadits, c) siswa dapat mempraktikkan tata cara sholat dengan baik dan benar

2. *Design*/Perancangan

Pada tahap ini, dirancang perangkat pembelajaran termasuk materi video pembelajaran animasi sholat. Prosesnya meliputi:

- Penyusunan tes acuan patokan yang menguji pemahaman peserta didik tentang tata cara sholat setelah menonton video animasi.
- Pemilihan media pembelajaran yang sesuai, seperti video animasi yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- Pemilihan format bahan ajar yang mendukung penyampaian materi, seperti modul interaktif yang menggabungkan video animasi dengan latihan soal atau panduan teks.
- Pembuatan rancangan awal perangkat pembelajaran yang divalidasi oleh ahli untuk memastikan bahwa konten video animasi sesuai dengan kaidah agama sebelum lanjut ke tahap pengembangan.

3. *Develop*/Pengembangan

Pada tahap pengembangan, kegiatan meliputi:

- Validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan bahwa video pembelajaran animasi sholat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan efektif dalam pembelajaran.
- Uji coba terbatas terhadap video animasi sholat pada kelompok kecil peserta didik untuk mengevaluasi pemahaman dan penerimaan mereka terhadap materi yang disampaikan.
- Perbaikan berdasarkan hasil uji coba, termasuk penyempurnaan animasi, penyesuaian metode penyampaian, atau interaksi dengan peserta didik, hingga video animasi sholat dianggap layak digunakan dalam pembelajaran.

C. PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data merupakan hal yang penting dalam meneliti (Rizky Fadilla & Ayu Wulandari, 2023). Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan peneliti dalam melakukan perekaman/merekam data (informasi) yang dibutuhkan (Millah et al., 2023). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pengumpulan data primer sebagai data utama dan data sekunder sebagai data pendukung. Adapun pengumpulan data primer dan data sekunder yang telah dilakukan peneliti adalah:

- a) Wawancara: Dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa yang ada di sekolah/kelas yang di tuju, dan sebagai informasi media apa yang akan dikembangkan nantinya.
- b) Observasi: Dilakukan untuk mengetahui apakah statement dari wawancara tadi benar adanya dilapangan, sehingga memudahkan peneliti menyesuaikan dengan media yang hendak dikembangkan.
- c) Uji coba: Dilakukan pada peserta didik di kelas VII C MTS Darul Amin Palangka Raya untuk menguji ketepatan dan kelayakan produk yang dikembangkan. Dari hasil uji coba ini maka produk akan direvisi apabila masih banyak hal yang kurang, apabila produk ini sudah dianggap layak untuk disebarkan dan dibagikan kepada peserta didik, maka produk yang dikembangkan ini dianggap berhasil.
- d) Evaluasi (dengan menggunakan angket): setelah selesai menyaksikan video animasi tersebut, maka peneliti akan memberikan angket kepada peserta didik agar peserta didik dapat menilai apakah video animasi ini menarik, dan membantu pemahaman mereka dalam keterampilan gerakan shalat atau tidak.

HASIL PENGEMBANGAN

A. Validasi

validitas merupakan penilaian yang paling utama dalam mengevaluasi kualitas tes sebagai instrumen dan alat ukur. Konsepsi validitas mengacu pada kelayakan, makna, serta manfaat kesimpulan tertentu yang bisa dibuat atas dasar skor hasil tes yang bersangkutan (Resi Agustien, 2020). Setelah produk yang dikembangkan selesai dibuat, produk kemudian di validasi Sebelum di lakukan uji coba, media pembelajaran video animasi akan di validasi oleh validator ahli materi dan ahli media mengenai kelayakan dan kecocokan media pembelajaran untuk ditampilkan kepada peserta didik di kelas VII MTS Darul Amin Palangka Raya. Media pembelajaran video animasi di katakan valid oleh validator apabila dinyatakan layak untuk di uji coba ke lapangan. Adapun hasil dari evaluasi dari ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut.

1. Ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi dalam produk ketika nanti di uji coba di lapangan. Validator oleh ahli materi

adalah salah satu dosen di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palangka Raya aspek yang akan di nilai oleh ahli materi adalah kualitas aspek materi pembelajaran, kesesuaian pembelajaran dengan peserta didik, bahasa, serta kualitas materi.

Tabel 1.2 validasi ahli materi

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Kelayakan
A.	Kualitas aspek materi pembelajaran						
1.	Ketepatan materi dengan tema adzan dan sholat		✓				Layak
2.	Kesesuaian indikator dengan isi materi		✓				Layak
3.	Kelayakan isi materi dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran		✓				Layak
4.	Materi mudah di mengerti dan di pahami peserta didik	✓					Sangat layak
B.	Kesesuaian pembelajaran dengan peserta didik						
5.	Sistem video pembelajaran sudah tepat untuk kelas VII		✓				layak
6..	Sistematis video pembelajaran sudah sesuai dengan urutan materi	✓					Sangat layak
7.	Media video pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar		✓				layak
8.	Media video pembelajaran mudah di pahami dan di ikuti peserta didik	✓					Sangat layak
C.	Bahasa						

9.	Penulisan istilah atau materi yang terdapat dalam video jelas	✓					Sangat layak
10.	Ketepatan dan kejelasan Bahasa mudah di pahami	✓					Sangat layak
11.	Penggunaan Bahasa yang komunikatif		✓				layak
D.	Kualitas materi						
12.	Kejelasan materi yang di sampaikan		✓				layak
13.	Kedalaman materi yang disampaikan		✓				layak

Berdasarkan dari tabel 1.1 bahwa indikator yang memperoleh nilai 4 yang berarti ” layak” adalah indikator validasi nomor 1, 2, 3, 5, 7, 11, 12 dan 13. Sedangkan indikator yang memperoleh nilai 5 yang masuk kategori “Sangat Layak” adalah indikator nomor 4, 6, 8, 9, dan 10. Setelah memperoleh nilai-nilai tersebut, maka dapat di hitung:

$$\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Maka, data yang didapat adalah:

$$\frac{57}{65} \times 100 = 87, 69$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka nilai yang di dapat adalah 87,69 hal ini membuktikan bahwa isi materi yang termuat di dalam produk video animasi telak dianggap layak untuk ditampilkan kepada peserta didik.

2. Ahli media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui bahwa produk yang dibuat dalam bentuk digital apakah layak untuk dipertontonkan kepada peserta didik atau tidak, apakah media yang digunakan sudah tepat atau tidak, serta apakah unsur-unsur animasi yang digunakan dan elemen yang digunakan dalam media tersebut cocok untuk peserta didik kelas VII atau tidak. Adapun indikator dari angket validasi ahli media diantaranya adalah kesesuaian media video

dengan tujuan pembelajaran, kualitas tampilan video animasi, kemudahan pemahaman peserta didik, kejelasan materi dalam video, relevansi video animasi dengan materi, kebenaran konsep video, bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa, ketepatan bahasa, ketertarikan siswa dalam pembelajaran menggunakan video animasi.

Tabel 1.2 Indikator validasi ahli media

No	Indikator	1	2	3	4	5	Koment ar/Sara n
1.	Kesesuaian media vidio dengan Tujuan Pembelajaran				✓		
2.	Kualitas Tampilan vidio animasi				✓		
3.	Kemudahan pemahaman peserta didik					✓	
4.	Kejelasan materi dalam vidio					✓	
5.	Relevansi vidio animasi dengan materi					✓	
6.	Kebenaran konsep vidio				✓		
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa				✓		
8.	Ketetapan bahasa				✓		
9.	Ketertarikan siswa dalam pembelajaran menggunakan vidio animasi						

Berdasarkan dari tabel 1.1, hasil validari oleh ahli media bahwa yang memperoleh nilai 4 yang berarti “Baik” adalah pada nomor 1, 2, 6, 7 dan 8. Sedangkan yang memperoleh nilai yang berarti “sangat Baik” adalah pada nomor 3, 4 dan 5. Dari diperolehnya nilai-nilai tersebut maka dapat dihitung:

$$\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Maka, data yang di dapat adalah:

$$\frac{35}{45} \times 100 = 77,77$$

data yang diperoleh dari hasil validasi adalah sebesar 77,77 yang berarti bahwa produk video animasi yang peneliti buat termasuk kedalam layak untuk di tampilkan untuk peserta didik kelas VII.

Setelah melakukan validasi dan penghitungan, maka berikut adalah hasil revisi yang telah peneliti selesaikan dari saran-saran dan masukkan oleh validator ahli materi dan ahli media:

Tabel 1.3 hasil revisi validasi ahli materi dan ahli media

Sebelum revisi	keterangan	Setelah revisi	keterangan
	Tidak menggunakan animasi sebagai ilustrasi serta penambah daya tarik.		Ditambahkan elemen animasi orang yang sedang berwudhu
	pada gerakan Takbiratul Ihram tidak ada gambar dari depan untuk menampilkan gerakan yang lebih jelas.		di tambahkan gambar yang lebih jelas beserta penjelasannya.
	pada gerakan duduk antara dua sujud tidak ditambahkan gambar dari arah belakang untuk memperjelas cara duduknya.		ditambahkan gambar duduk iftirasy beserta penjelasannya.

	<p>pada gerakan duduk tawarruk tidak ada gambar dari bagian belakang untuk memperjelas cara duduk tawarruk yang benar</p>		<p>pada gerakan duduk tawarruk telah ditambahkan gambar posisi nampak dari belakang untuk memperjelas cara duduk tawarruk yang benar</p>
	<p>pada tahiyat akhir di saat posisi telunjuk diangkat, di dalam video itu tidak ada menjelaskan bagaimana mengangkat telunjuk yang benar dan pada saat kapan diangkatnya.</p>		<p>ditambahkan gambar posisi telunjuk diangkat saat tahiyat akhir untuk memperjelas tata cara mengangkat telunjuk yang benar, beserta penjelasannya.</p>
	<p>pada kalimat ending pada video pembelajaran tampilannya kurang menarik tidak ada elemen-elemen</p>		<p>ditambahkan Beberapa elemen warna-warni dan bentuk yang bervariasi menambah daya tarik pada</p>

	warna-warni dan bentuk-bentuk yang menarik.		ending video pembelajaran.
--	---	--	----------------------------

Perbaikan ini dilakukan agar produk yang dibuat bisa di anggap layak untuk ditampilkan kepada peserta didik dan juga menambah kesan yang lebih menyenangkan dan mudah untuk di pahami serta diterapkan.

B. Uji Coba Produk

Berdasarkan dari validasi produk oleh validator ahli materi dan ahli media, maka selanjutnya menguji coba produk pengembangan di kelas. peneliti memulai uji coba media pembelajaran berbasis *video based learning* ini pada peserta didik di MTS Darul Amin Palngka Raya tepatnya kelas VII C, yang mana jumlah peserta didik dikelas itu adalah 26 orang. uji coba produk dimulai di hari rabu 18 september 2024 pukul 08.00 WIB sampai 09-00 WIB. Waktu ini ditetapkan sesuai dengan mata pelajaran Fiqih yang terjadwal di kelas VII C tersebut. Setelah masuk ke kelas, peneliti menyiapkan sarana dan prasarana berupa proyektor sebagai alat bantu untuk menampilkan video animasi yang sudah dibuat. Adapun gambaran tampilan dari produk video yang peneliti buat adalah sebagai berikut:

Tabel 1.4. Isi materi video animasi pembelajaran

Tampilan animasi	Keterangan
	Tampilan awal/cover saat video animasi diputar

	<p>Tampilan penjelasan mengenai pengertian sholat, dasar hukum sholat dan persiapan sholat</p>
	<p>Tampilan pada saat tata cara sholat beserta bacaan dan keterangan gerakan</p>
	<p>Tampilan penutup pada video animasi</p>

Penayangan Media pembelajaran berbasis video animasi ini berdurasi 12 menit 35 detik, yang mana pada setiap gerakan sholat terdapat penjelasan-penjelasan mengenai gerakan yang benar dan tata cara melakukannya sebagaimana dijelaskan dengan detail, dengan menggunakan gambar animasi, ataupun gerakan praktik langsung oleh peneliti.

1. Peserta didik

Pada saat uji coba produk dilakukan, peserta didik memperhatikan dengan baik mengenai materi yang disampaikan didalam video tersebut, karena kegiatan ini merupakan kegiatan pertama kali yang mereka lakukan pada mata pelajaran Fiqih. Sebab, dari penjelasan oleh pendidik pada mata pelajaran fiqih bahwa biasanya kegiatan pembelajaran dilakukan dengan masih menggunakan metode konvensional, dan alat bantu mengajar pun masih menggunakan buku dan papan tulis. Oleh karena itu, pada

saat peneliti menggunakan layar proyektor sebagai alat bantu untuk melangsungkan pembelajaran, mereka terlihat antusias memperhatikan.



Pada gambar diatas, adalah saat dimana video animasi ditampilkan pada dengan bantuan alat proyektor dan papan tulis sebagai backgroundnya. Pada saat penayangan video, peserta didik antusias memperhatikan, peneliti sesekali juga mengajak para peserta didik untuk mempraktikkan gerakan sholat yang sedang dibahas pada video, peneliti juga memberikan pertanyaan pemantik agar peserta didik lebih memahami materi di dalam video dan dengan praktik gerakan sholat secara langsung akan membuat peserta didik meningkatkan keterampilan gerakan sholat mereka. Namun, hal itu bukan berarti 100% peserta didik senang dan memperhatikan dengan serius dengan materi yang dipaparkan di layar proyektor, ada beberapa peserta didik yang sibuk dengan bukunya sambil menulis, dan ada juga yang merasa boring karena hanya memperhatikan video saja, oleh karena itu peneliti mengajak para beberapa peserta didik untuk mempraktikkan gerakan yang sudah dipaparkan di video. Peneliti menantang beberapa peserta didik, siapa yang berani maju ke depan kelas untuk mempraktikkan gerakan sholat, maka akan diberi hadiah. Dengan hal ini, partisipasi peserta didik akan lebih meningkat lagi ketika dalam pembelajaran.

C. SIMPULAN

Mata pelajaran pendidikan agama islam salah satunya pada elemen fiqih, yang membahas mengenai tata cara shalat sangat penting untuk diketahui dan dikuasai oleh peserta didik. Karena shalat merupakan ibadah utama dalam islam. Dari hasil penelitian dan pengembangan serta pada saat uji coba produk, bahwa peserta didik mengatakan

bahwa evideo animasi yang peneliti kembangkan ini sangat membantu siswa dalam mengetahui keterampilan tata cara shalat yang baik dan benar. Peserta didik juga menyukai tampilan animasi yang terdapat dalam animasi, karena lebih berwarna dan tidak monoton, sehingga peserta didik menonton video tersebut dengan serius. Dari hasil uji produk tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dan metode video based learning menggunakan video animasi pada peserta didik kelas VII C di MTS Darul Amin Palangka Raya dianggap layak untuk peserta didik tersebut.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima ' Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *SEMNASBAWA: Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V*, 181–188.
- Afni, T. N., Aslan, & Astaman. (2024). Problematika Pembelajaran Fiqih di Kelas IV Mis Darul Ihsan Sepingan Pasca Kebakaran Tahun Pelajaran 2022 / 2023. *Jurnal Lunggu : Literasi Unggulan Ilmiah Mutidisipliner*, 2(1), 140.
- Agus Hadi Mahmud. (2021). *PERAN GURU MATA PELAJARAN FIQIH DALAM PEMBINAAN IBADAH SHOLAT PESERTA DIDIK DI MTS NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG*. 4(1), 32.
- Al Habsyih, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Untuk Peningkatan Keterampilan Sholat di SDN Pesanggrahan 01 Kota batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(4), 2106–2129.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>
- Bete, D. E. M. T. (2021). Efektivitas Penerapan Video Based Learning Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Gelombang Olabraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olabraga*, 5(1), 51–61. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v5i1.2911>
- Chusniah, U. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Video Bassed Learning. *Ta'limDiniyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 4(2), 328–335. <https://doi.org/10.53515/tdjpai.v4i2.125>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tabta Media Group*.
- Latief, H. A., Herlambang, A. D., & Afrianto, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash pada Mata Pelajaran Rancang Bangun Jaringan Kelas XII Jurusan TKJ SMKN 2 Malang dengan Model Pengembangan Four-D. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 5096–5103.
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Putry, H. M. E., 'Adila, V. N., Sholeha, R., & Hilmi, D. (2020). Video Based Learning Sebagai

- Tren Media Pembelajaran Di Era 4.0. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 1–24. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3870>
- Resi Agustien. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Berbasis Kurikulum 2013 pada Buku Ajar Bahasa Arab Kelas X Semester 1 Madrasah Aliyah. *La-Tabẓan: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 52–70. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v12i1.85>
- Rizky Fadilla, A., & Ayu Wulandari, P. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(No 3), 34–46.
- Sodikin, S., & Ashom, K. (2021). Implementasi Pembelajaran Fiqih Materi Sholat Dengan Media Audio Visual Di Madrasah Ibtidaiyah. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 2(1), 101–118. <https://doi.org/10.35719/educare.v2i1.52>
- Syawaluddin, F. A., Siregar, J. S., Megawati, B., & Samsir, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Sholat Siswa Sekolah Dasar. *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 13(1), 39. <https://doi.org/10.47498/tadib.v13i01.495>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Zubaedah, N., & Rustan Efendy. (2024). Penerapan Pembelajaran Video Based Learning di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Parepare. *Dialektika: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.35905/dialektika.v2i2.7495>