

Pengembangan Media dan Bahan Ajar Berupa Video Animasi dan Smart Box pada Materi Fikih di MTs Terpadu Berkah Palangkaraya

^{1*} Yuliana, ² Miranda, ³ Devi Hariyani, ⁴ Reza Maulana Dalimunthe, ⁵ Abdul Aziz

¹⁻⁴ IAIN Palangkaraya, Indonesia

^{1*} yulianayulna63@gmail.com, ² Mirandamimim992@gmail.com

³ devihryanii@gmail.com, ⁴ rezamaulanadlt26@gmail.com

⁵ abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id

Alamat: Kompleks Islamic Center Jl. G. Obos Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73111

Telepon 0536-3221105-Faximile 0536-3221105

Korespondensi email: yulianayulna63@gmail.com

Abstract. *The results of the researcher's interviews with teachers at Mts Terpadu Berkah revealed that the process of implementing IT-based media and teaching materials runs smoothly, but sometimes the facilities and availability of IT media are still lacking and this is what hinders the effectiveness of implementation. In the interview process conducted on one of the teachers of the Fiqh subject in grade VIII of the material of sahwī prostration, prostration of gratitude and prostration of recitation, the teacher stated that students are still difficult in understanding the procedures or movements of prostration sahwī, prostration and prostration of gratitude. This qualitative descriptive approach is one of the research efforts to understand a phenomenon that occurs in the field so that it can be drawn. The data collection in this observation is through an interview process with one of the teachers of the Fiqh subject so that the researcher can know the data data strongly and can be analyzed and then draw conclusions. With the above statement, it proves that almost 100% of grade VIII students are able to understand the material shown through animated videos coupled with audio captions. With the results of the analysis of IT-based media and teaching materials and collaborating with the media and smart box materials, it proves that the effectiveness has reached 100% for students' understanding of the Fiqh subject in grade VIII at the Integrated Blessing Institution of Palangkaraya. From the results of our observations, we produced data that the use of IT-based media achieved the effectiveness of students' understanding of the material almost 100%, this is evidenced by the addition of games from smartboxes that contain data directly identifying the understanding and effectiveness of the use of animated video media by evaluation through games and this is also a solution in the challenge of teachers to the understanding of students in grade VIII MTs integrated blessings to the procedures of the sahwī prostration movement, prostration of Thanksgiving and also prostration of Recitation.*

Keywords: Media, Learning, IT, Fiqh

Abstrak. Hasil dari wawancara peneliti terhadap pengajar di Mts Terpadu Berkah yang mengungkapkan bahwasanya dalam proses pengimplementasian media dan bahan ajar berbasis IT ini berjalan dengan lancar namun kadang fasilitas dan ketersediaan media IT masih kekurangan dan inilah yang menghambat efektivitas pengimplementasian. Dalam proses wawancara yang dilakukan pada salah satu pengajar mata Pelajaran Fikih kelas VIII materi sujud sahwī, sujud Syukur dan sujud tilawah, Pengajar mengemukakan bahwa peserta didik masih sulit dalam memahami tata cara atau gerakan sujud sahwī, sujud tilawah dan sujud syukur. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif ini adalah salah satu upaya penelitian untuk memahami suatu fenomena yang terjadi di lapangan sehingga dapat di tarik kesimpulan. Pengumpulan data dalam observasi ini melalui proses wawancara dengan salah satu pengajar mata Pelajaran Fikih sehingga peneliti dapat mengetahui data data dengan kuat dan dapat di analisis kemudian ditarik Kesimpulan. Dengan adanya pernyataan diatas ini membuktikan bahwa hampir 100% peserta didik kelas VIII mampu memahami materi yang ditayangkan melalui video animasi ditambah dengan audio keterangan. Dengan adanya hasil analisis dari obeservasi media dan bahan ajar berbasis IT dan berkolaborasi dengan media dan bahan smart box ini membuktikan keefektifitasnya sudah mencapai 100% untuk pemahaman peserta didik pada mata Pelajaran Fikih kelas VIII di Mts Terpadu Berkah Palangkaraya. Dari hasil observasi kami mehasikan data bahwa penggunaan media berbasis IT mencapai efektivitas pemahaman peserta didik terhadap materi hampir 100% hal ini dibuktikan dengan tambahan game dari smartbox yang membuat data secara langsung mengindetifikasi pemahaman dan efektivitas penggunaan media video animasi dengan evaluasi melalui game dan ini juga menjadi Solusi dalam tantangan Pengajar terhadap pemahaman peserta didik kelas VIII MTs terpadu berkah terhadap tata cara Gerakan sujud sahwī, sujud Syukur dan juga sujud Tilawah.

Kata kunci: Media, Pembelajaran, IT, Fikih

1. LATAR BELAKANG

Bahan pembelajaran merupakan seperangkat informasi atau materi yang tersusun secara sistematis untuk memudahkan dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan belajar dan mengajar. Bahan pembelajaran dapat diartikan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Magdalena et al., 2020). Dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik guru memerlukan media pembelajaran atau materi sehingga informasi yang disampaikan dengan mudah dipahami oleh peserta didik (SITI AMINAH, 2019). Menurut Rowntree bahan ajar dikelompokkan menjadi 4 yaitu ada bahan ajar berbasis cetak, bahan ajar berbasis teknologi, bahan ajar yang digunakan untuk sains atau lembar observasi, dan bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi kepada manusia (Ritonga et al., 2022). Adapun media memiliki makna secara harfiah Tengah, perantara dan pengantar yang diteruskan kepada sasaran baik berupa materi atau pesan untuk tercapainya suatu tujuan (Ani Daniyati et al., 2023).

Perlunya media pembelajaran bagi peserta didik bukan saja dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang mereka miliki tetapi juga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan dan aktivitas belajar, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis berkaitan dengan pemahaman mereka, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak (Prasetya et al., 2022).

Bahan ajar mempunyai fungsi sebagai panduan bagi peserta didik dalam mengarahkan segala aktivitas belajarnya dan esensi kompetensi yang harus dikuasai atau dicapai (Hafid & Fauzi, 2022). Seiring berjalan zaman media dan bahan ajar semakin berkembang mulai dari media dan bahan ajar tradisional kini menjadi media dan bahan ajar berbasis IT. Media IT adalah media yang memanfaatkan kecanggihan teknologi yang menawarkan banyak kecanggihan yang mana hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan menarik perhatian siswa. Kehadiran media teknologi sangat penting dan sangat membantu proses pembelajaran di era digital. Menjadi seorang pengajar tentunya harus memiliki kreativitas yang tinggi (Harpeni Dewantara, 2020). Dalam setiap Lembaga Pendidikan sangat diperlukan bahan ajar untuk mendorong peserta didik memahami isi bahan ajar secara maksimal dan mengkreaitivaskannya dengan media untuk inovasi dan proses belajar (Adip, 2022). Namun dalam proses pengembangan media dan bahan ajar ini tentu pendidik dihadapkan dengan berbagai tantangan terutama dalam penggunaan media dan bahan ajar berbasis IT. Seperti hasil dari wawancara peneliti terhadap pengajar di Mts Terpadu Berkah

yang mengungkapkan bahwasanya dalam proses pengimplemntasian media dan bahan ajar berbasis IT ini berjalan dengan lancar namun kadang fasilitas dan ketersediaan media IT masih kekurangan dan inilah yang menghambat efektivitas pengimplementasian. Dalam proses wawancara yang dilakukan pada salah satu pengajar mata Pelajaran Fikih kelas VIII materi sujud sahwi, sujud Syukur dan sujud tilawah, Pengajar mengemukakan bahwa peserta didik masih sulit dalam memahami tata cara atau Gerakan sujud sahwi, sujud tilawah dan sujud Syukur.

Bedasarkan hasil temuan dari permasalahan dan tantangan observasi pada pengimplementasian media dan bahan ajar berbasis IT dan juga permasalahan dalam pemahaman materi peserta didik kelas VIII di Mts Terpadu berkah Palangkaraya peneliti akhirnya mencoba mengkolaborasikan media IT dan media smart box yang dihasilkan dari kardus dan dibentuk dengan kreativitas. Adanya pengkolaborasi media ini dalam satu mata Pelajaran dan materi untuk menyelesaikan tantangan yang dikemukakan pengajar dari hasil wawancara peneliti.

2. KAJIAN TEORITIS

Media adalah sumber belajar yang merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat menganntikan tugas pendidik bahkan sangat membantu dalam menyampaikan materi. Video merupakan salah satu media efektif dalam menjelaskan pembelajaran. Gambar-gambar yang menarik ini mampu mampu menarik dan meningkatkan daya tarik belajar peserta didik (Agustien et al., 2018). Vidio animasi menjadi salah satu pilihan pendidik dalam menunjang terjadinya proses belajar mengajar yang menarik, menyenangkan, tidak membosankan bagi peserta didik, menambah motivasi belajar peserta didik, dan juga untuk menumbuhkan pemahaman pada siswa atau peserta didik tentang materi yang diajarkan dengan cepat dan tepat(Cahyani, 2020). Berdasarkan penelitian dari (Mashuri, 2020) mengatakan bahwa video animasi mempermudah guru dalam membawakan dan menjelaskan materi yang akan di sampaikan. Karena adanya pengulangan dan juga video dapat mengurai proses atau suatu kejadian sehingga dapat di pahami. Menurut penelitian ini video animasi sangat menarik dijadikan sebagai media pembelajaran.

Selain itu penelitian dari (Permatasari et al., 2019) mengatakan perkembangan teknologi mendukung dalam pengimplementasian media interaktif yaitu salah satunya seperti media audio bahkan video animasi. Dari hal ini penelitian ini menjadi berelevansi

dengan penelitian sebelumnya karena media video animasi sangat berperan penting didalam perkembangan teknologi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif ini adalah salah satu upaya penelitian untuk memahami suatu fenomena yang terjadi di lapangan sehingga dapat di tarik kesimpulan. Pengumpulan data dalam observasi ini melalui proses wawancara dengan salah satu pengajar mata Pelajaran Fikih sehingga peneliti dapat mengetahui data-data dengan kuat dan dapat di analisis kemudian ditarik kesimpulan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran menggunakan teknologi informasi kini sangat eksis beberapa tahun ini. Penggunaan bahan ajar berbasis digital ini dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan belajar peserta didik dalam belajar. Sebanyak 83,3% bahan ajar berbasis digital atau teknologi informasi efektif digunakan oleh peserta didik dalam belajar bahkan penggunaan teknologi dan informasi dalam pembelajaran meningkat hampir 22,16%. Keuntungan penggunaan Pembelajaran berbasis digital ini adalah kemudahan akses kapan saja dan Dimana saja. Bentuk media dan bahan ajar berbasis digital ini sangat bervariasi. Mulai dari audio, video dan juga multimedia CD dan multimedia interaktif (Trinaldi et al., 2022)

Setiap materi yang disampaikan memiliki Tingkat kesulitan yang berbeda itulah Pengajar perlu menyiapkan media sebagai wadah mempermudah dan memperjelas materi yang akan disampaikan. Ada beberapa manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Dalam menyampaikan pelajaran dapat menjadi baku
- b. Pelajaran dapat menjadi menarik.
- c. Pelajaran dapat lebih efektif.
- d. Waktu yang digunakan dalam pembelajaran dapat dipersingkat.
- e. Efektifitas pada saat pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Dapat menambah sikap positif peserta didik.
- g. Pendidik tidak perlu menjelaskan secara berulang(Zahwa & Syafi'i, 2022)

Seiringnya berkembangannya teknologi, semua disekeliling Masyarakat ikut berkembang salah satunya ilmu pengetahuan. Dalam dunia Pendidikan proses penyampaian pembelajaran juga mengalami transformasi. Penggunaan media dan bahan ajarpun juga ikut

berubah yang mana dulu semulanya hanya terpangku pada papan tulis dan juga buku kini di era digital Pengajar dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat teknologi yang efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, dengan adanya manfaat atau kelebihan dalam penggunaan media dan bahan ajar melalui IT tentu juga ada tantangan dan hambatan dalam proses implementasinya baik dari keahlian, atau juga fasilitasnya (Ani Daniyati et al., 2023)

Maka dari itu proses Penelitian yang dilakukan di MTs Terpadu Berkah Palangkaraya, Kalimantan Tengah dan juga dari hasil wawancara observasi dengan Pengajar mata Pelajaran Fikih kelas VIII materi sujud sahwi, sujud tilawah, dan sujud Syukur bertujuan untuk mengetahui tantangan dan hambatan Pengajar dalam proses penerapan media berbasis IT serta bagaimana kemampuan peserta didik memahami materi sujud Syukur, sujud sahwi dan sujud Tilawah yang telah diajarkan. Dari hasil wawancara dengan Pengajar mata Pelajaran fikih kelas VIII materi sujud Syukur, sujud Tilawah dan sujud sahwi yaitu:

- a. Peserta didik kesulitan dalam memahami tata cara Gerakan sujud sahwi, sujud Tilawah dan sujud Syukur karena tidak ada contoh Gerakan
- b. seperti LCD, Proyektor yang membuat terhambatnya pengimplementasian Media berbasis IT seperti video animasi ini.

Dari hasil diatas maka penelitian memberikan Solusi media pembelajaran berupa video animasi karena untuk memahami tata cara Gerakan sujud, peserta didik perlu melihat bagaimana Gerakannya, selain itu dari hasil kedua yaitu keterbatasan fasilitas peneliti juga memberikan akses pendukung media pembelajaran berupa smart box sebagai pelengkap untuk penyampaian materi.

Video animasi yang dibuat dalam media dan bahan ajar ini menggunakan aplikasi canva sebagai pendukung keberhasilan pembuatan. Canva merupakan aplikasi yang ramai digunakan dalam dunia desain grafis. Pemanfaat aplikasi canva dalam proses belajar dan mengajar merupakan salah satu kebermanfaatan dalam proses belajar mengajar dengan kreativitas. Aplikasi ini menyediakan bermacam-macam peralatan diantaranya presentasi, Resume, Poster, Pamflet, brosur, grafik, infografis dan video animasi. Salah satu media dan bahan ajar yang digunakan peneliti yaitu Video animasi (Resmini et al., 2021)



Gambar 1. Kegiatan mempresentasikan video animasi dihadapan Peserta didik kelas VIII Mata Pelajaran Fikih

Pada Pengimplementasian ini peneliti masih terhalang beberapa fasilitas seperti LCD karena tidak terhubung kekomputer namun, keberhasilan media dan bahan ajar video animasi ini di kerjakan di layar komputer dengan mengarahkan peserta didik untuk duduk didepan merapat mendengarkan audio dari video animasi. Ada beberapa hasil dari tayangan video animasi di kelas yaitu:

- a. Peserta didik sangat bersemangat bahkan secara telaten mendengar dari video animasi karena video animasi dibarengi dengan adanya voice over
- b. Setelah menonton peserta didik ditanya dan hampir 95% mendapatkan pemahaman dengan tata cara Gerakan sujud dan materi fikih kelas VIII
- c. Peserta didik juga terlihat senang karena video animasi yang ditampilkan berwarna dan juga berisi gambar kartun untuk mengasah indra pengelihatn dan pendengaran mereka.

Setelah pengimplementasian media dan bahan ajar video animasi ini, kemudian ada peserta didikdisuruh untuk mengulang Bersama sama Kembali bacaan sujud Syukur, bacaan sujud sahwi dan bacaan sujud tilawah untuk mengingat dan melafalkan dengan baik bacaan yang ada di video animasi. Setelah melakukan dan menjelaskan materi menggunakan video animasi kemudian di lanjutkan dengan media pembelajaran smart box dan game di smart box.



Gambar 2. Pelaksanaan Games pada media pembelajaran Smart Box

Pada gambar 2 di atas pelaksanaan games dilakukan setelah menayangkan video animasi yang memuat tentang pengertian, bacaan dan tata cara sujud Syukur, sujud tilawah dan sahwi. Kemudian peserta didikdi ajak bermain mengenal dan mengingat bacaan dengan cara mengambil salah satu bacaan sujud kemudian memasukannya kepada kotak yang bertulisan bacaan sujud sahwi, bacaan sujud tilawah, bacaan sujud Syukur. Dari hasil games ini hanya terdapat 2 peserta didik yang salah bacaan.

Dengan adanya pernyataan diatas ini membuktikan bahwa hampir 100% peserta didik kelas VIII mampu memahami materi yang ditayangkan melalui video animasi ditambah dengan audio keterangan. Hasil analisis dari obeservasi media dan bahan ajar berbasis IT dan berkolaborasi dengan media dan bahan smart box ini membuktikan keefektivitasnya

sudah mencapai 100% untuk pemahaman peserta didik pada mata Pelajaran Fikih kelas VIII di Mts Terpadu Berkah Palangkaraya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Media IT adalah media yang memanfaatkan kecanggihan teknologi yang menawarkan banyak kecanggihan yang mana hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan menarik perhatian siswa. Kehadiran media teknologi sangat penting dan sangat membantu proses pembelajaran di era digital. Seiringnya berkembangannya teknologi, semua disekeliling Masyarakat ikut berkembang salah satunya ilmu pengetahuan. Dalam dunia Pendidikan proses penyampaian pembelajaran juga mengalami transformasi. Penggunaan media dan bahan ajarpun juga ikut berubah yang mana dulu semulanya hanya terpangku pada papan tulis dan juga buku kini di era digital Pengajar dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat teknologi yang efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media dan bahan ajar berbasis IT dan juga biasa tentu menjadi pedoman sebagai salah satu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari hasil observasi kami menghasilkan data bahwa penggunaan media berbasis IT mencapai efektivitas pemahaman peserta didik terhadap materi hampir 100% hal ini dibuktikan dengan tambahan game dari smartbox yang memuat data secara langsung mengidentifikasi pemahaman dan efektivitas penggunaan media video animasi dengan evaluasi melalui game dan ini juga menjadi Solusi dalam tantangan Pengajar terhadap.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah dengan segala Kemudahan-Nya artikel penelitian kami sudah di selesaikan. Kami ucapkan terima kasih kepada para penulis yang bersangkutan karena sudah berkenan menuangkan ide dan opininya kedalam tulisan ini. Selain itu kami ucapkan sebesar-besarnya kepada Mts Terpadu Berkah Palangkaraya beserta guru mata pelajaran Fikih yang telah berkenan untuk menerima kami dalam penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Adip, W. (2022). Pentingnya pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran PKN. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran sejarah kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>

- Aminah, S. (2019). Pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata pada anak usia 4–5 tahun.
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan media animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dewantara, H. (2020). Kreativitas guru dalam memanfaatkan media berbasis IT ditinjau dari gaya belajar siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Hafid, M., & Fauzi, A. (2022). Efektivitas pengembangan bahan ajar berbasis buku cerita di era new normal pada mata pelajaran SKI tema meneladani perjuangan dakwah Rasulullah SAW di Madinah. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 6(2), 177–185. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v6i2.1756>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Amalia, D. A., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis bahan ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi untuk sekolah dasar kelas V. *JPGSD*, 8(5), 893–903.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran video animasi hands move dengan konteks lingkungan pada mapel IPS. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>
- Prasetya, T. A., Yanti, R. D., Nurrahman, Z., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan video animasi WOL (way of life) sebagai media pembelajaran SKI siswa di kelas 4 SD/MI. *Jurnal Pendidikan*, 6, 16353–16359. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5073>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikhlamah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam, R. (2022). Analisis kebutuhan penggunaan bahan ajar berbasis teknologi informasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9304–9314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4037>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>