

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS VIDEO TEKS ANIMASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MTS SUNAN KALIJAGA

Ifadah Nasyriyah

IAIN Madura

ifadahnasyriyah@gmail.com

Abstract

To accomplish learning goals, teaching materials are required. The development model must be considered while creating instructional materials in order to guarantee their high quality and promote efficient learning. Furthermore, education must keep up with current advancements, especially in the teaching and learning process, since we live in a time of highly developed IT. The purpose of this study is to create and evaluate animated text video-based instructional materials with the goal of raising students' interest in class VII Fiqh courses at MTs Sunan Kalijaga. The present study employs the research and development technique (R&D) including many stages, such as issue analysis and information gathering, product design for educational materials, product validation, product modification, and product testing. Information was gathered via student response surveys, documentation, interviews, and observation. The study's findings demonstrate that the created instructional materials fall into the category of very practical instructional resources, receiving an excellent average score of 92.5% from students. Animated text-video-based teaching resources may be further developed as an option to boost students' interest in learning. They are very successful in increasing students' interest and excitement for learning.

Keywords: *Teaching materials, Video, Learning interest*

Abstrak: Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan bahan ajar. Model pengembangan harus dipertimbangkan saat membuat bahan ajar untuk menjamin kualitasnya yang tinggi dan mendorong pembelajaran yang efisien. Selain itu, dunia pendidikan juga harus mengikuti kemajuan yang ada, terutama dalam proses belajar mengajar, karena kita hidup di zaman dimana IT sudah sangat maju. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat dan mengevaluasi bahan ajar berbasis video teks animasi dengan tujuan untuk meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas VII di MTs Sunan Kalijaga. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian dan pengembangan (R&D) yang mencakup banyak tahapan, seperti analisis masalah dan pengumpulan informasi, desain produk untuk materi pendidikan, validasi produk, modifikasi produk, dan pengujian produk. Informasi dikumpulkan melalui survei respon siswa, dokumentasi, wawancara, dan observasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa

bahan ajar yang dibuat masuk dalam kategori sumber pembelajaran sangat praktis dengan memperoleh nilai rata-rata sangat baik sebesar 92,5% dari siswa. Sumber pengajaran berbasis teks-video animasi dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai salah satu pilihan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Mereka sangat berhasil meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.

Kata Kunci: Bahan ajar, Video, Minat belajar

PENDAHULUAN

Sumber daya pengajaran mencakup segala sesuatu yang memfasilitasi pengajaran dan membantu siswa belajar. Selain itu, bahan ajar mengacu pada pengetahuan yang diberikan pendidik kepada siswanya. Pandangan ini berpendapat bahwa segala sesuatu yang diberikan oleh pengajar, baik berupa ilmu atau sejenisnya, yang dapat membantu pembelajaran guru dan siswa secara bersama-sama dapat disebut sebagai bahan ajar (Islam et al., n.d.). Sumber belajar baik tertulis maupun tidak tertulis dimasukkan dalam bahan ajar (Sunarti, 1979). Prastowo mengklaim formulir tersebut mengklasifikasikan bahan ajar ke dalam empat kategori: cetak, audio, audio visual, dan interaktif. Artinya bahan ajar lebih dari sekedar mempelajari buku teks; mereka juga datang dalam berbagai bentuk (Purnomo & Adib, n.d.).

Keunggulan bahan ajar bagi pendidik antara lain memiliki sumber daya yang memenuhi tujuan pembelajaran siswa dan kurikulum, mengurangi ketergantungan pada buku teks, meningkatkan pemahaman, dan menumbuhkan komunikasi pembelajaran yang efektif. Sementara itu, hal ini bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik bagi anak-anak, memberi mereka kesempatan untuk belajar lebih banyak secara mandiri tanpa bergantung pada buku, dan mempermudah mereka untuk menjadi kompeten (Siti Aisyah, Evih Noviyanti, 2020).

Dalam membuat bahan ajar, tolok ukur seperti konsep (gagasan atau konsep), prinsip, fakta, prosedur, nilai, dan kemampuan juga harus diperhatikan. Fakta mendasar yang menjadi landasan tindakan dikenal sebagai prinsip. Suatu kebenaran yang telah terjadi dan selesai disebut fakta. Urutan pergeseran perkembangan disebut proses. Nilai dapat berupa tipe, pola, atau model. Sebaliknya bakat adalah kemampuan berbuat baik (Fitriani & Putri, n.d.). Sementara itu, pedoman berikut memandu bahan ajar itu sendiri: 1. Mulailah dari yang sederhana dan lanjutkan ke yang rumit dan abstrak. 2. Pengulangan akan meningkatkan pemahaman 3. Penguatan positif meningkatkan pemahaman siswa 4. Salah satu kriteria

keberhasilan adalah tingginya motivasi belajar. 5. Mencapai suatu tujuan mirip dengan menaiki tangga dan 6. Siswa akan terus mencapai tujuannya jika mereka menyadari konsekuensinya (Ilmiah et al., n.d.).

Minat adalah rasa suka, menikmati, atau menyukai sesuatu. Minat terhadap proses belajar mengajar dapat dilihat sebagai kemauan untuk menindaklanjuti tugas belajar, termasuk membuat rencana belajar dan berinisiatif untuk mewujudkan upaya tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa minat adalah dorongan untuk melakukan sesuatu karena minat dan kepuasan dalam bekerja, termasuk pendidikan (Nursyam, n.d.). Kegembiraan, rasa ingin tahu, fokus penuh, dan keterlibatan dalam proses belajar mengajar merupakan tanda-tanda keinginan untuk belajar (Araniri, n.d.).

Dalam membuat bahan ajar, model harus diperhatikan karena efektivitas pembelajaran berkorelasi langsung dengan kualitas sumber daya. Pada hakikatnya proses penciptaan bahan ajar mengikuti garis lurus dari proses pembelajaran. Ketika sumber daya pengajaran sedikit, penciptaannya harus didasarkan pada kebutuhan dan tujuan pembelajaran dari proses pembelajaran yang sebenarnya. Pada tahun 2012, Arofah dan Cahyadi. Salah satu penyebab perlunya pembuatan bahan ajar, menurut Rokhmawati, adalah tidak adanya sumber informasi pembelajaran dan kurangnya kebebasan siswa di dalam kelas. Hal ini mungkin memiliki peran yang signifikan dalam menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Produksi bahan ajar diperlukan agar siswa dapat belajar secara mandiri dan tidak selalu bergantung pada pengajar dalam proses pembelajaran, karena terbatasnya sumber daya sekolah untuk memperoleh bahan ajar juga dapat menghambat efisiensi proses pembelajaran. Oleh karena itu, akses terhadap sumber daya pengajaran sangat penting untuk mendorong kegiatan pembelajaran (Yolanda, n.d.).

Pendidikan merupakan salah satu bidang dimana perkembangan teknologi informasi saat ini memberikan dampak yang signifikan. Pelaku pendidikan senantiasa bereksperimen dengan berbagai inovasi, seperti inovasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, kebutuhan kepala sekolah, dan kebutuhan instruktur selama pembelajaran. Hal ini berarti bahwa setiap orang yang terlibat—baik guru maupun pengelola sekolah—harus mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi informasi. Materi pembelajaran yang dibangun berbasis teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu inovasi yang mengemuka (Khikmawati dkk., n.d.). Lebih lanjut, menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2004 tentang Guru dan Dosen, seluruh pendidik harus kompeten memanfaatkan TIK dalam

rangka melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan pertumbuhan pendidikan. (UU No. 14 Tahun 2014) Tujuan Undang-Undang No. 14 Tahun 2004 tentang Guru dan Dosen adalah mengamanatkan agar pendidik memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan profesi. Salah satu contohnya adalah pembuatan bahan ajar atau media pembelajaran yang digunakan untuk mengatur kelas bagi siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan TIK memiliki berbagai manfaat, seperti kemampuan memvisualisasikan materi yang menantang atau bahkan berbahaya dan kemampuan menerjemahkan konsep abstrak ke dalam bentuk nyata melalui contoh atau analogi (Baca et al., n.d.).

Salah satu manfaat media animasi ini adalah dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam talenta. Film animasi dipilih karena memiliki lokasi, karakter, dan persyaratan acara. Aspek visual yang sudah hadir turut menyumbang kekayaan dan daya tarik plot para karakter. Karena media animasi mudah digunakan, estetis, dan multi guna, maka sangat tepat untuk tujuan pendidikan. Siswa dapat langsung melihat dan melihat alat pembelajaran berbasis video animasi ini selain mendengarnya. Konten edukasi akan diberikan dalam bentuk video animasi berbasis cerita atau sejalan dengan konten yang akan diajarkan oleh guru. Hal ini bertujuan agar pembelajaran berbasis anime ini akan meningkatkan kenikmatan siswa terhadap materi pelajaran, meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman materi, menumbuhkan kreativitas guru, serta meningkatkan efektivitas dan kepraktisan sebagai guru (Lizra, 2022) .

Tema yang diidentifikasi oleh peneliti mengenai bahan ajar berbasis video ditemukan didukung oleh penelitian sebelumnya, yang telah ditinjau. Salah satunya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Mts Az-Zubair” merupakan publikasi penelitian yang ditulis oleh Yazid Albustomi. Berikut ini yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya: 1) bahan ajar yang dibuat tidak berbentuk animasi 2) Memperhatikan motivasi belajar siswa 3) tempat penelitian (Zainab, 2024). Menurut penelitian ini, menggunakan bahan ajar dengan video dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak. Pengembangan Bahan Ajar Biologi Kreatif Berbasis Video pada Materi Sistem Ekskresi pada Siswa Kelas XI SMA merupakan publikasi lain yang diterbitkan oleh Shintya Putri Anggriani dkk (Anggriani dkk., 2005). Elemen penjualan unik penelitian ini adalah: 1) bahan ajar 2) lokasi penelitian; dan 3) tidak berorientasi pada kepentingan mahasiswa. Penelitian ini menunjukkan bagaimana bahan ajar yang disampaikan dalam bentuk film imajinatif memberikan manfaat bagi siswa, khususnya

yang mempelajari biologi. Selain itu juga tersedia artikel akademis Kurniawan Hamidi, Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Madrasah Aliyah. Materi video animasi siswa terbukti layak digunakan dan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab siswa (Kurniawan, 2023).

Peneliti mengamati siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga dalam pembelajaran fiqh dari tanggal 15 Januari 2024 sampai dengan tanggal 20 Januari 2024. Berdasarkan observasi tersebut peneliti menyimpulkan bahwa proses pembelajaran masih biasa saja dan kurang menarik sehingga siswa terkesan bosan, kesal, dan mengantuk sepanjang proses. Karena tidak menemukan sesuatu yang menghibur atau menarik dari materi yang digunakan, minat belajar siswa masih rendah. Di MTs Sunan Kalijaga, sumber pembelajaran meliputi buku pelajaran fiqh yang diajarkan oleh pengajar, buku siswa dalam bentuk LKS, dan peralatan pendukung lainnya antara lain komputer, papan tulis, LCD, dan proyektor. Meskipun Power Point terkadang dimanfaatkan oleh instruktur sebagai alat pengajaran, teks fiqh merupakan sumber pengajaran yang paling sering digunakan saat menggunakan papan tulis. Penyebab utama kebosanan belajar siswa adalah kualitas materi pendidikan yang mereka gunakan; beberapa siswa bahkan menunjukkan sikap apatis terhadap apa yang mereka pelajari.

Agar pembelajaran tidak berbeda-beda dengan bahan ajar yang sama sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak sabar, maka satu-satunya sumber pengajaran yang dapat langsung diakses dan dimanfaatkan oleh siswa adalah kitab-kitab fiqh. Meskipun pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dapat mempengaruhi semangat belajar siswa, namun rendahnya minat belajar siswa dalam penelitian ini dapat membuat mereka kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan bahan ajar yang lebih bervariasi agar siswa tidak bosan dalam belajar. Secara khusus penulis tertarik untuk meneliti bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Pamekasan dengan membuat bahan ajar berbasis video teks animasi pada mata pelajaran Fiqih, materi shalat jama', dan qashar. Berdasarkan uraian di atas, maka pertanyaan kajiannya adalah apakah bahan ajar berbasis video teks animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga dan dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai sumber belajar atau tidak.

METODE

R&D (Research and Development) merupakan metodologi penelitian yang digunakan. Penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk menciptakan barang tertentu dan mengevaluasi kemampuan produk tersebut (Sugiyono, 2012). Berdasarkan film teks animasi, produk yang dibuat adalah materi salat Jama' Qashar kelas VII Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga yang merupakan bahan ajar Fiqih semester genap.

Peneliti menggunakan alat-alat sebagai berikut: 1) observasi; 2) wawancara siswa untuk analisis kebutuhan; 3) wawancara guru mengenai kebutuhan yang belum dipenuhi sekolah; 4) dokumentasi; dan 5) tes dan angket respon siswa untuk mengukur seberapa baik siswa mempelajari materi. Menurut Novianti dan Arcana (n.d.), kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan data yang berupa pernyataan atau pertanyaan kepada responden dalam jumlah besar. Wawancara tidak terstruktur dilakukan untuk penelitian ini. Pertanyaan yang digunakan sangat luas. Sementara itu, sejumlah kriteria evaluasi mengenai potensi sumber daya pembelajaran dimasukkan dalam kuesioner yang digunakan.

Penelitian ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut: 1) analisis tuntutan dan kesulitan terkait bahan ajar; 2) pengumpulan informasi; 3) desain produk; 4) validasi produk bahan ajar; dan 5) uji coba produk. Untuk mengetahui potensi permasalahan dalam pembelajaran fiqh khususnya di kelas VII, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi terhadap materi pelajaran yang dipelajari dalam konteks pembelajaran fiqh di kelas. Observasi tersebut dilanjutkan dengan dokumentasi berupa data nilai ulangan semester ganjil tahun ajaran 2023–2024.

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis kebutuhan, yang mencakup wawancara dengan para ahli materi pelajaran untuk mengetahui sumber daya apa yang dibutuhkan guru untuk membantu kegiatan pembelajaran di kelas yang belum ditawarkan oleh sekolah. Setelah itu dilakukan analisis dan desain yang meliputi pelaksanaan wawancara untuk menguji aktivitas karakteristik awal dan perilaku awal siswa. Dari tes ciri-ciri awal dan perilaku masuk, dapat diperoleh informasi tentang jenis-jenis kegiatan belajar mengajar yang menurut siswa paling menyenangkan, dapat diperoleh tentang jenis-jenis keinginan belajar yang dimiliki siswa agar termotivasi belajar dan mencapai nilai yang diharapkan (sesuai KKM).

Selanjutnya dilakukan deskripsi dan analisis isi, dilanjutkan dengan perancangan skenario bahan ajar. Kemudian muncullah bahan ajarnya sendiri yaitu tentang shalat qasar berjamaah dalam konteks fiqh. Film kartun animasi yang memuat teks dibuat menggunakan bahan ajar berdasarkan kesukaan siswa. Langkah selanjutnya setelah pembuatan bahan ajar adalah uji validasi dengan ahli. Pakar tersebut antara lain Dr. Nurul Zainab, M.Pd.I., dosen yang memimpin mata kuliah pengembangan bahan ajar, dan Hadiri, S.Ag., ahli materi yang mengajar mata pelajaran fiqh di MTs Sunan Kalijaga. Materi pelatihan disempurnakan dan dipoles sebelum dievaluasi oleh para peneliti, yang juga meminta masukan dan ide dari kedua spesialis setelah pengujian.

Uji coba produk merupakan tahap selanjutnya yang dirancang untuk memastikan kualitas bahan ajar yang dihasilkan benar-benar dievaluasi secara eksperimental. Protokol uji coba ini memerlukan pemberian tes awal kepada siswa sebelum pengajaran dimulai, diikuti dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. menginstruksikan siswa terhadap informasi yang telah dipelajarinya yaitu mata kuliah fiqh kelas VII dan materi shalat jama' qashar. Eksperimen akan berlangsung mulai 17 Februari 2024 hingga 22 Januari 2024.

HASIL

R&D (Research and Development) merupakan metodologi penelitian yang digunakan. Penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk menciptakan barang tertentu dan mengevaluasi kemampuan produk tersebut (Sugiyono, 2012). Berdasarkan film teks animasi, produk yang dibuat adalah materi salat Jama' Qashar kelas VII Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga yang merupakan bahan ajar Fiqh semester genap.

Peneliti menggunakan alat-alat sebagai berikut: 1) observasi; 2) wawancara siswa untuk analisis kebutuhan; 3) wawancara guru mengenai kebutuhan yang belum dipenuhi sekolah; 4) dokumentasi; dan 5) tes dan angket respon siswa untuk mengukur seberapa baik siswa mempelajari materi. Menurut Novianti dan Arcana (n.d.), kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan data yang berupa pernyataan atau pertanyaan kepada responden dalam jumlah besar. Wawancara tidak terstruktur dilakukan untuk penelitian ini. Pertanyaan yang digunakan sangat luas. Sementara itu, sejumlah kriteria evaluasi mengenai potensi sumber daya pembelajaran dimasukkan dalam kuesioner yang digunakan.

Penelitian ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut: 1) analisis tuntutan dan kesulitan terkait bahan ajar; 2) pengumpulan informasi; 3) desain produk; 4) validasi produk bahan ajar; dan 5) uji coba produk. Untuk mengetahui potensi permasalahan dalam pembelajaran fiqh khususnya di kelas VII, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi terhadap materi pelajaran yang dipelajari dalam konteks pembelajaran fiqh di kelas. Observasi tersebut dilanjutkan dengan dokumentasi berupa data nilai ulangan semester ganjil tahun ajaran 2023–2024.

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis kebutuhan, yang mencakup wawancara dengan para ahli materi pelajaran untuk mengetahui sumber daya apa yang dibutuhkan guru untuk membantu kegiatan pembelajaran di kelas yang belum ditawarkan oleh sekolah. Setelah itu dilakukan analisis dan desain yang meliputi pelaksanaan wawancara untuk menguji aktivitas karakteristik awal dan perilaku awal siswa. Dari tes ciri-ciri awal dan perilaku masuk, dapat diperoleh informasi tentang jenis-jenis kegiatan belajar mengajar yang menurut siswa paling menyenangkan, dapat diperoleh tentang jenis-jenis keinginan belajar yang dimiliki siswa agar termotivasi belajar dan mencapai nilai yang diharapkan (sesuai KKM).

Selanjutnya dilakukan deskripsi dan analisis isi, dilanjutkan dengan perancangan skenario bahan ajar. Kemudian muncullah bahan ajarnya sendiri yaitu tentang shalat qasr berjamaah dalam konteks fiqh. Film kartun animasi yang memuat teks dibuat menggunakan bahan ajar berdasarkan kesukaan siswa. Langkah selanjutnya setelah pembuatan bahan ajar adalah uji validasi dengan ahli. Pakar tersebut antara lain Dr. Nurul Zainab, M.Pd.I., dosen yang memimpin mata kuliah pengembangan bahan ajar, dan Hadiri, S.Ag., ahli materi yang mengajar mata pelajaran fiqh di MTs Sunan Kalijaga. Materi pelatihan disempurnakan dan dipoles sebelum dievaluasi oleh para peneliti, yang juga meminta masukan dan ide dari kedua spesialis setelah pengujian.

Uji coba produk merupakan tahap selanjutnya yang dirancang untuk memastikan kualitas bahan ajar yang dihasilkan benar-benar dievaluasi secara eksperimental. Protokol uji coba ini memerlukan pemberian tes awal kepada siswa sebelum pengajaran dimulai, diikuti dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. menginstruksikan siswa terhadap informasi yang telah dipelajarinya yaitu mata kuliah fiqh kelas VII dan materi shalat jama' qashar. Eksperimen akan berlangsung mulai 17 Februari 2024 hingga 22 Januari 2024.

The image shows a draft of a teaching material slide. It is divided into several sections:

- Top Left:** A portrait of Ifadah Nasryriyah, S.Ag, and the title "Materi Kelas VII MTs 'Shalat Jama' & Qasar'".
- Top Right:** "Tujuan Pembelajaran:" followed by a list of 9 learning objectives.
- Middle Left:** "Kompetensi Dasar" followed by a list of 4 basic competencies.
- Middle Right:** "SHALAT JAMA'" followed by a definition and a cartoon illustration of a person praying.
- Bottom Left:** "SHALAT QASAR" followed by a definition and a cartoon illustration of a person in a car.
- Bottom Right:** "Latihan :" followed by a list of 4 exercises.

Tujuan Pembelajaran:

1. Menjelaskan pengertian shalat jama
2. Menyebutkan macam-macam shalat jama
3. Mengidentifikasi syarat shalat jama
4. Menjelaskan tata cara shalat jama
5. Menjelaskan pengertian shalat qasar
6. Mengidentifikasi syarat-syarat shalat qasar
7. Membedakan shalat jama dengan shalat qasar
8. Mendemonstrasikan tata cara shalat jama
9. Mendemonstrasikan tata cara shalat qasar

Kompetensi Dasar

1. Menerima ketentuan shalat Jama dan Qasar
2. Membisakan shalat Jama dan Qasar
3. Memahami ketentuan shalat Jama dan Qasar
4. Mempraktekan shalat Jama dan Qasar

SHALAT JAMA'

Shalat jama' artinya shalat fardhu yang dikumpulkan atau digabungkan. Maksudnya shalat jama' menggabungkan dua shalat fardhu dan mengerjakannya dalam satu waktu saja. Hukum shalat jama' adalah boleh bagi orang yang berada pada kondisi darurat, seperti dalam perjalanan jauh.

SHALAT QASAR

Shalat qasar adalah shalat fardhu yang diringkas dari 4 rakaat menjadi 2 rakaat. Dengan demikian shalat fardhu yang boleh diqasar adalah shalat zuhur, Asar, dan Isya. Sedangkan shalat Magrib dan Subuh tidak boleh diqasar.

Latihan :

1. Jelaskan perbedaan shalat jama' qashar taqdim dan jama' qashar ta'khir!
2. Tulislah niat shalat Ashar pada waktu dhuhur dijama' dan diqashar!
3. Tuliskan dalil yang menunjukkan tentang kebolehan melaksanakan shalat qashar beserta artinya!
4. Buatlah kelompok masing-masing 3 orang dan praktekkan shalat Jama'Qasar ta'khir

Gambar 1. Draft Bahan Ajar Berbasis Video Teks Animasi

Menu utama tampilan bahan ajar meliputi topik, keterampilan dasar, dan tujuan pembelajaran. Isi menu utama selanjutnya membahas tentang pengertian dan tujuan shalat Jama' Qashar, serta syarat-syarat shalat Jama' dan Qashar. Terakhir, kesimpulan dan tugas untuk mengukur pemahaman siswa dimasukkan dalam menu penutup. Situs web yang dapat diakses melalui ponsel cerdas adalah hasil akhir dari pembuatan konten instruksional ini.

Sebelum diberikan kepada mahasiswa, bahan ajar menjalani uji validitas yang dilakukan oleh ahli bahan ajar (Dr. Nurul Zainab, M.Pd.I., dosen mata kuliah pengembangan bahan ajar) dan ahli materi (Pak Hadiri), S.Ag., guru mata pelajaran fiqih). Hasil uji validitas ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Penilaian Validitas Ahli Bahan Ajar

No	Butir Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bahan ajar memiliki sistematika penyajian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran			√	
2.	Bahan ajar memiliki keruntutan penyajian materi ajar			√	
3.	Bahan ajar memiliki materi yang mudah dipahami oleh peserta didik			√	
4.	Bahan ajar memiliki bagian pendahuluan memuat apersepsi			√	
5.	Bahan ajar memiliki bagian isi menunjukkan materi yang jelas dan singkat.			√	
6.	Bahan ajar memiliki bagian penutup memuat kesimpulan.			√	
7.	Bahan ajar memiliki ukuran tulisan yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia			√	
8.	Bahan ajar memiliki desain cover (Tata letak, Komposisi dan ukuran unsur tata letak, huruf)			√	
9.	Bahan ajar memiliki desain isi (pencerminan isi bahan ajar, keharmonisan tata letak, kelengkapan tata letak, dan tipografi isi.			√	
10.	Bahan ajar memiliki penampilan yang menarik.			√	

Uji validitas kemudian dilakukan oleh Bapak Hadiri, S.Ag, ahli materi atau pengajar fiqh, dan temuannya disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2: Tabel Penilaian Validitas Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bahan ajar memiliki sistematika penyajian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran			√	
2.	Bahan ajar memiliki keruntutan penyajian materi ajar			√	
3.	Bahan ajar memiliki materi yang mudah dipahami oleh peserta didik			√	
4.	Bahan ajar memiliki bagian pendahuluan memuat apersepsi			√	
5.	Bahan ajar memiliki bagian isi menunjukkan materi yang jelas dan singkat.			√	
6.	Bahan ajar memiliki bagian penutup memuat kesimpulan.			√	
7.	Bahan ajar memiliki ukuran tulisan yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia			√	
8.	Bahan ajar memiliki desain cover (Tata letak, Komposisi dan ukuran unsur tata letak, huruf)			√	
9.	Bahan ajar memiliki desain isi (pencerminan isi bahan ajar, keharmonisan tata letak, kelengkapan tata letak, dan tipografi isi.			√	
10.	Bahan ajar memiliki penampilan yang menarik.			√	

Langkah selanjutnya adalah melakukan eksperimen pada sampel dua puluh siswa MTs Sunan Kalijaga kelas VII. Tujuan dari percobaan ini adalah untuk mengetahui seberapa baik bahan ajar mampu membangkitkan minat belajar siswa. Kuesioner persepsi penilaian ya atau tidak berisi data hasil uji coba. Tujuannya adalah untuk memastikan bagaimana perasaan siswa terhadap bahan ajar yang sedang dikembangkan. Dengan total lima belas pertanyaan, tiga faktor dievaluasi: bahasa, konten, dan minat.

Tabel 3. Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

proporsi data yang diperoleh dengan membagi skor keseluruhan setiap pertanyaan dengan jumlah responden lalu mengalikan hasilnya dengan 100. Faktor penilaiannya antara lain adalah kategori. 0%–20% Tidak realistis, 21%–40% Tidak realistis, 41–60% Sangat bermanfaat, 61%–80% Sebenarnya 81%–100% sangat bermanfaat. Balasan yang diberikan siswa terhadap bahan ajar adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa

Aspek Penilaian	Pertanyaan-pertanyaan	Ya	Tidak
Ketertarikan	1. Apakah tampilan bahan ajar PAI ini menarik?	85%	15%
	2. Apakah adanya bahan ajar PAI ini membuat saya lebih semangat belajar PAI?	90%	10%
	3. Apakah adanya bahan ajar PAI ini membuat saya tidak bosan belajar PAI?	90%	10%
	4. Apakah adanya bahan ajar PAI ini membuat saya senang belajar PAI?	80%	20%
	5. Apakah adanya ilustrasi/gambar di dalam bahan ajar PAI ini membuat saya termotivasi untuk mempelajari materi?	95%	5%
Materi	6. Apakah materi di dalam bahan ajar PAI ini mudah dipahami?	90%	10%
	7. Apakah materi di dalam bahan ajar PAI ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?	100%	0%
	8. Apakah materi di dalam bahan ajar PAI ini memuat motivasi?	80%	20%

	9. Apakah materi di dalam bahan ajar PAI ini memuat gambar-gambar yang sesuai dengan tema?	95%	5%
	10. Apakah evaluasi di dalam materi bahan ajar PAI ini sesuai dengan isi materi?	100%	0%
Bahasa	11. Apakah struktur kalimat yang digunakan di dalam bahan ajar PAI ini jelas?	100%	0%
	12. Apakah bahasa yang digunakan di dalam bahan ajar PAI ini mudah dipahami?	100%	0%
	13. Apakah bahasa yang digunakan di dalam bahan ajar PAI ini runtut?	90%	10%
	14. Apakah simbol yang digunakan di dalam bahan ajar PAI ini sederhana dan mudah dipahami?	100%	0%
	15. Apakah simbol yang digunakan konsisten?	85%	15%
Rata-rata:		92,5%	

PEMBAHASAN

Video animasi merupakan media audio visual yang terdiri atas grafik animasi bergerak dan suara yang disinkronkan dengan karakter animasi. Video animasi, menurut pihak lain, bisa juga berupa kartun, film, lukisan, boneka, atau objek lain yang ditangkap kamera dan kemudian dirender dengan gerakan agar menarik secara visual, bukan membosankan (Anisa, 2022). Pandangan ini didukung oleh fakta bahwa video animasi dapat digunakan sebagai alat pengajaran untuk menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Seperti terlihat pada Gambar 1 di atas, sumber daya pendidikan berbentuk film teks animasi yang dilengkapi dengan berbagai gambar dan kartun yang bergerak seolah-olah hidup sehingga menghibur untuk ditonton.

Pertama, skor rata-rata sebesar 3 seperti terlihat pada Tabel 1 yang berarti masuk dalam kategori baik. Temuan ini didasarkan pada temuan uji kelayakan yang dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli bahan ajar dan ahli materi. Disertakan juga hasil analisis masalah dan respon siswa. Para ahli di bidang bahan ajar memberikan tanggapan yang baik terhadap sumber daya tersebut, yang menunjukkan bahwa kualitas bahan ajar sesuai dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kedua, perolehan skor rata-rata tiga dalam kategori baik dapat dijelaskan oleh temuan evaluasi validitas ahli materi, seperti yang dilaporkan pada Tabel 2. Para ahli materi pelajaran menyoroti betapa pentingnya bagi siswa untuk terlibat dalam praktik langsung, dalam kehidupan sehari-hari agar mereka dapat memahami materi tersebut dan segera menerapkannya dalam kehidupan mereka sendiri.

Ketiga, dua puluh orang mahasiswa melakukan uji coba pembelajaran fiqh; berdasarkan hasil angket respon siswa, terdapat dua puluh siswa yang memberikan tanggapan baik terhadap bahan ajar, seperti yang ditunjukkan oleh temuan pada Tabel 4. Tiga topik yang dibahas dalam angket tersebut di atas: isi dan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar, serta minat terhadap bahan ajar. mereka. Berdasarkan persepsi reaksi siswa terhadap bahan ajar di atas, hampir seluruh siswa memberikan tanggapan positif terhadap bahan ajar; Namun, sekitar 80% siswa menganggap materi tersebut kurang memotivasi dan tidak ada kaitannya dengan pembelajaran PAI secara umum. Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa barang berdasarkan video teks animasi untuk digunakan sebagai bahan ajar memperoleh rata-rata total 92,5% dari survei siswa, sehingga menempatkannya dalam kategori sangat praktis. Banyak siswa yang terbukti terlibat, termotivasi, dan mampu menyelesaikan masalah yang disajikan dalam materi kursus.

Materi komprehensif yang mendukung baik instruktur maupun siswa dalam proses pembelajarannya dianggap sebagai sumber pengajaran yang baik. Siswa sangat antusias melihat bahan ajar seperti apa yang akan digunakan selama proses pembelajaran di awal percobaan lanjutan. Selain itu, siswa mendekati pembelajaran mereka dengan antusiasme dan aktivitas yang tinggi. Tidak ada satu pun siswa yang merasa bosan atau kesal, apalagi yang terus-menerus keluar masuk kelas. Sampai pada bagian terakhir yaitu penilaian pembelajaran, siswa mengerjakannya dengan sangat serius. Kemampuan siswa dalam siap menjawab beberapa permasalahan dalam bahan ajar menunjukkan bahwa mereka telah memahami materi pelajaran secara menyeluruh. Ketika menggunakan film animasi sebagai bahan ajar dibandingkan buku teks tradisional, semangat siswa untuk belajar dan mengajar terlihat jelas. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa semakin meningkat.

Kontribusi yang berarti terhadap materi pendidikan yang sedang dikembangkan antara lain pemilihan visual animasi yang lebih khas, penambahan kutipan atau kata-kata bijak, dan memvariasikan audio dengan suara yang lebih menawan. Disarankan juga agar permainan edukatif dimasukkan dalam sumber pengajaran yang berbasis video animasi.

Umpan balik Anda dimaksudkan untuk membantu menciptakan sumber daya pengajaran yang lebih menarik dan berkualitas tinggi yang memenuhi permintaan.

Dapat disimpulkan bahwa sumber daya ajar berbasis teks-video animasi yang dikembangkan peneliti di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa dan layak untuk dikembangkan di masa depan. Berdasarkan temuan uji coba yang dilakukan peneliti di kelas, dimana siswa menunjukkan semangat belajar dan reaksi positif terhadap bahan ajar yang digunakan, persepsi siswa berubah dan mereka mulai percaya bahwa belajar tidak selalu harus dilakukan dengan buku teks dan papan tulis namun dapat divariasikan untuk memenuhi kebutuhan dan kemajuan zaman.

KESIMPULAN

Dimensi baru dalam proses pembelajaran diperkenalkan dengan terciptanya bahan ajar berbasis video teks animasi, yang kini digunakan pada materi pembelajaran fiqh jama' sholat jama' dan qashar kelas VII MTs Sunan Kalijaga. Perencanaan melibatkan penyesuaian produksi bahan ajar dengan bahasa, bahan pembelajaran, dan kebutuhan siswa. Ketika mengajar dan belajar di kelas, anak-anak terutama tertarik pada video animasi berbasis teks.

Cara bahan ajar dikembangkan dan dipraktikkan telah mengubah cara siswa belajar. Sebelumnya mahasiswa hanya disuguhkan dengan sistem ceramah dan teks fiqh sehingga pembelajaran terasa seperti mengamati dan tidak melibatkan diri. Siswa memberikan respon baik terhadap pembuatan bahan ajar animasi berbasis teks-video yang ditunjukkan dengan rata-rata skor 92,5% pada angket respon siswa. Angka ini menunjukkan betapa bermanfaat dan efektifnya sumber daya pembelajaran yang diciptakan dalam meningkatkan tingkat perhatian siswa selama kelas. Telah ditunjukkan bahwa siswa dapat menjawab permasalahan yang ditemukan dalam bahan ajar dan menjadi pembelajar yang terlibat dan bersemangat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, Lizra. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710-721.
- Aisyah, Siti. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, 2(1), 62-65.

- Albustomi, Yazid. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Mts Azzubair Pamekasan. *Islamika Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 86-89.
- Araniri, Nuruddin. (2018). Kompetensi Profesional Guru Agama Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. *Risalah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 4(1), 76.
- Arofah Hari Cahyadi, Rahmat. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 36.
- Daryanto. (2020). Pengembangan Bahan Ajar PAI Materi Qs. Al-Fil Kelas IV SDN 17 Muara Sugihan Berbasis Multimedia. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 3(1), 3.
- Hamidi, Kurniawan. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal on Education*, 5(2), 5289-5296.
- Khikmawati, Devi Kurnia. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74-82.
- Lusiana Komara, Anisa. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 319.
- Magdalena, Ina. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Nusantara Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170-187.
- Mahendra Anharuddin, Muhammad `Izza. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire. *Al-Madrasah Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 97.
- Novianti, Eka Wahyuni. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Instagram pada Pokok Bahasan Grafik Fungsi untuk Siswa SMA. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 334.
- Nursyam, Aisyah. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Putri Anggriani, Shintya. (2022). Pengembangan Materi Ajar Berbasis Video Kreatif Biologi pada Materi Sistem Ekskresi untuk Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 123-129.
- Sunarti, Sri. (2020). Kompetensi Guru Dalam Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Video Melalui Active Presenter. *Jurnal Perspektif*. 13(1), 18-20.
- Titis Kholifah, Wahyu. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 2580-1147.
- Wahyudi, Adip. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips. *JESS : Jurnal Education Social Science*, 2(1), 2809-3763.
- Yolanda, Fitriana. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Macromedia Flash. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2), 170-177.