

**PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANDROID DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH
DASAR KECAMATAN BENTENG KEPULAUAN SELAYAR**

Tesis

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Magister dalam Bidang Pendidikan Agama Islam
pada Pascasarjana UIN Alauddin Makassar

Oleh:

SUKRIYANI S.

NIM. 80200218034

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

PROMOTOR:

Prof. Dr. Muhammad Yaumi, M.Hum., M.A.

KOPROMOTOR:

Dr. Muhammad Yahdi, M.Ag.

PENGUJI:

Dr. Muh. Yusuf T., M.Ag.

Dr. Muh. Rapi, M.Pd.

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN

MAKASSAR

2021

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sukriyani S.

NIM : 80200218034

Program : Pendidikan Agama Islam (S2/Magister)

Judul : Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa tesis ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka tesis dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Makassar, 15 November 2021

Penyusun,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

ALAUDDIN
MAKASSAR

Sukriyani S.

NIM. 80200218034

PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul *"Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar"*, yang disusun oleh Saudara/i Sukriyani S. NIM: 80200218034, telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Ujian Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Senin, 15 November 2021 Masehi, bertepatan dengan tanggal 10 Rabiul Akhir 1443 Hijriah, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Pascasarjana UIN Alauddin Makassar.

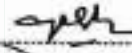
PROMOTOR:

1. Prof. Dr. Muhammad Yaumi, M.Hum., M.A.

()

KOPROMOTOR:

1. Dr. Muhammad Yahdi, M.Ag.

()

PENGUJI:


1. Dr. Muh. Yusuf T., M.Ag.

()

2. Dr. Muh. Rapi, M.Pd.

()

3. Prof. Dr. Muhammad Yaumi, M.Hum., M.A.

()

4. Dr. Muhammad Yahdi, M.Ag.

()

Makassar, 15 November 2021

Diketahui oleh:

Direktur Pascasarjana
UIN Alauddin Makassar,



()
Prof. Her M. M. Galib, M., M.A.
NIP. 19591001 198703 1 004

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah swt., berkat taufik dan hidayah-Nya, akhirnya penulisan tesis ini dapat diselesaikan dengan baik sesuai yang diharapkan.

Shalawat dan salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw. beserta seluruh keluarga, sahabatnya yang telah memberikan syafaat dan karunia nikmat islam kepada ummat manusia.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orangtua yang penulis cintai yakni ayahanda Syarifuddin Dg. Naba dan ibunda Rahmatia Dg. Ngasseng yang telah mendidik dan membesarkan penulis serta memberikan motivasi, nasehat, kasih sayang dan perhatian dan juga kepada ayah mertua Demmaboja yang telah memberikan dukungan dan doanya dan ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada suami saya Andi Jufri, S.Pd yang telah memberikan semangat dan motivasinya serta ketulusannya menemani sehingga dapat menyelesaikan tesis ini.

Penulis telah banyak menerima banyak bimbingan dan arahan oleh beberapa pihak dalam menyelesaikan tesis ini terutama kepada bapak Prof. Dr. Muhammad Yaumi, M.Hum., M.A. selaku promotor dan bapak Dr. Muhammad Yahdi, M.Ag. selaku kopromotor atas segala bimbingan, ilmu, motivasi, nasehat, dan arahnya dari kedua pembimbing, penulis ucapkan terima kasih.

Ucapan terima kasih juga kepada bapak Dr. Muh. Yusuf T., M.Pd sebagai penguji pertama dan bapak Dr. H. Muh. Rapi, M.Pd sebagai penguji kedua, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan kritikan yang membangun serta motivasi agar tesis ini dapat diselesaikan.

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terima kasih yang setulusnya yang terlibat dalam penyelesaian tesis ini yakni kepada:

1. Prof. H. Hamdan Juhannis, M.A., Ph.D., Rektor Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Prof. Dr. H. Mardan, M. Ag., Wakil Rektor Bidang Akademik, Dr. Wahyuddin, M.Hum., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, Prof. Dr. Darussalam, M. Ag., Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan, Dr. H. Kamaluddin Abunawas, M. Ag., Wakil Rektor Bidang Kerjasama dan Pengembangan Lembaga.
2. Prof. Dr. H. M. Ghalib M., M.A., Direktur Pascasarjana UIN Alauddin Makassar, atas segala dukungan serta kebijaksanaan yang sangat berharga dalam penyelesaian studi.
3. Dr. H. Andi Aderus, Lc., M.A., Wakil Direktur Pascasarjana UIN Alauddin Makassar, atas segala motivasi dan kebijakan yang sangat memberi ruang penulis menyelesaikan studi dan tesis ini.
4. Dr. Saprin, M.Pd.I. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Alauddin Makassar yang telah mengarahkan penulis dalam penyelesaian studi.
5. Para Guru Besar dan Dosen Pascasarjana UIN Alauddin Makassar yang telah memberikan kontribusi pemikiran dan pencerahan wawasan keilmuan pendidikan Islam dan keagamaan sehingga dapat membuka cakrawala pengetahuan penulis selama menempuh studi di Pasacasarjana UIN Alauddin Makassar.
6. Kepala Perpustakaan UIN Alauddin Makassar dan segenap karyawan, serta Kepala Perpustakaan Pascasarjana UIN Alauddin Makassar atas pelayanannya selama penulis menempuh studi dan menjadi anggota Perpustakaan.
7. Segenap pegawai bagian administrasi Pascasarjana UIN Alauddin Makassar atas pelayanan dan keramahannya selama ini.

8. Kepala Sekolah, Guru PAI Sekolah Dasar se Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar dan orangtua peserta didik yang telah memberikan izin, bantuan, dan meluangkan waktu sebagai informan dalam penelitian ini.
9. Semua teman dan sahabat semasa perkuliahan dan pihak-pihak yang namanya tidak sempat penulis sebut dalam kata pengantar ini, penulis menyampaikan terima kasih, semoga perjuangan mereka diberi berkah oleh Allah,swt.

Akhirnya, harapan dan doa penulis haturkan ke hadirat Allah Swt, semoga amal kebaikan yang telah diberi dapat dibalas dengan pahala yang melimpah.

Makassar, 15 November 2021

Penyusun,

Sukriyani S.
NIM. 80200218034



DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| JUDUL | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN TESIS | ii |
| PERSETUJUAN PROMOTOR | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| DAFTAR ISI | vii |
| PEDOMAN TRANSLITERASI | viii |
| ABSTRAK | xv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus | 10 |
| C. Rumusan Masalah | 14 |
| D. Kajian Pustaka | 14 |
| E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian | 24 |
| | |
| BAB II TINJAUAN TEORITIS | 26 |
| A. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam | 26 |
| B. Media Pembelajaran Berbasis TIK | 49 |
| C. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Android | 67 |
| D. Kerangka Konseptual | 107 |
| | |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 110 |
| A. Jenis dan Lokasi Penelitian | 112 |
| B. Pendekatan Penelitian | 113 |
| C. Sumber Data | 113 |
| D. Metode Pengumpulan Data | 113 |
| E. Instrumen Penelitian | 115 |
| F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data | 115 |
| G. Pengujian dan Keabsahan Data | 117 |
| | |
| BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN | 119 |
| A. Integrasi Video Animasi Berbasis Android pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar | 119 |

| | |
|---|-----|
| B. Interaksi yang Terbangun dalam Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar | 127 |
| C. Partisipasi Peserta Didik dalam Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar | 139 |
| BAB V PENUTUP | 149 |
| A. Kesimpulan | 149 |
| B. Implikasi Penelitian | 151 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 153 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab ditransliterasi ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|--------|--------------------|-----------------------------|
| ا | alif | tidak dilambangkan | tidak dilambangkan |
| ب | ba | B | Be |
| ت | ta | T | Te |
| ث | s\ | s\ | es (dengan titik di atas) |
| ج | jim | J | Je |
| ح | h}a | h} | ha (dengan titik di bawah) |
| خ | kha | Kh | ka dan ha |
| د | dal | D | De |
| ذ | z\al | z\ | zet (dengan titik di atas) |
| ر | ra | R | Er |
| ز | zai | Z | Zet |
| س | sin | S | Es |
| ش | syin | Sy | es dan ye |
| ص | s}ad | s} | es (dengan titik di bawah) |
| ض | d}ad | d} | de (dengan titik di bawah) |
| ط | t}a | t} | te (dengan titik di bawah) |
| ظ | z}a | z} | zet (dengan titik di bawah) |
| ع | 'ain | ' | apostrof terbalik |
| غ | gain | G | Ge |
| ف | fa | F | Ef |
| ق | qaf | Q | Qi |
| ك | kaf | K | Ka |
| ل | lam | L | El |
| م | mim | M | em |
| ن | nun | N | En |
| و | wau | W | We |
| هـ | ha | H | Ha |
| ء | hamzah | ' | Apostrof |
| ي | ya | Y | Ye |

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

| Tanda | Nama | Huruf Latin | Nama |
|-------|----------------|-------------|------|
| اَ | <i>fath}ah</i> | a | a |
| اِ | <i>kasrah</i> | i | i |
| اُ | <i>d}ammah</i> | u | u |

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

| Tanda | Nama | Huruf Latin | Nama |
|-------|------------------------|-------------|---------|
| اَي | <i>fath}ah dan ya</i> | ai | a dan i |
| اَوْ | <i>fath}ah dan wau</i> | au | a dan u |

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَؤُلَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf,

transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

| Harkat dan Huruf | Nama | Huruf dan Tanda | Nama |
|------------------------|--|-----------------|---------------------|
| اَ... اِ... اِي... | <i>fath}ah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya</i> | a> | a dan garis di atas |
| يِ | <i>kasrah</i> dan <i>ya</i> | i> | i dan garis di atas |
| وُ | <i>d}ammah</i> dan <i>wau</i> | u> | u dan garis di atas |

Contoh:

مات : *ma>ta*

رَمَى : *rama>*

قِيلَ : *qi>la*

يَمُوتُ : *yamu>tu*

4. *Ta>' marbu>t}ah*

Transliterasi untuk *ta>' marbu>t}ah* ada dua, yaitu: *ta>' marbu>t}ah* yang hidup atau mendapat harkat *fath}ah*, *kasrah*, dan *d}ammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta>' marbu>t}ah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta>' marbu>t}ah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta>' marbu>t}ah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raud}ah al-at}fa>l*

الْمَدِينَةُ الْفَائِضَةُ : *al-madi>nah al-fa>d}ilah*

الْحِكْمَةُ : *al-h}ikmah*

5. *Syaddah (Tasydi>d)*

Syaddah atau *tasydi>d* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan

sebuah tanda *tasydi>d* (َ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana>*

نَجَّيْنَا : *najjai>na>*

الْحَقُّ : *al-h}aqq*

الْحَجُّ : *al-h}ajj*

نُعِمُّ : *nu“ima*

عُدُّو : *‘aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ىِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (i>).

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Ali> (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi> (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contohnya:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bila>du*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contohnya:

تَأْمُرُونَ : *ta'muru>na*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Al-Qur'an (dari *al-Qur'a>n*), Sunnah, khusus dan umum. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fi> Z{ila>l al-Qur'a>n

Al-Sunnah qabl al-tadwi>n

Al- 'Iba>ra>t bi 'umu>m al-lafz} la> bi khus}u>s} al-sabab

9. *Lafz} al-Jala>lah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mud}a>f ilaih* (frasa nominal), ditransli-terasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِإِلَهِهِ *billa>h* دِينُ اللَّهِ *di>>nulla>h*

Adapun *ta>' marbu>t}ah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz} al-jala>lah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fi> rah}matilla>h*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa ma> Muh}ammadun illa> rasu>l

Inna awwala bait wud}i'a linna>si lallaz\i> bi Bakkata muba>rak

Syahru Ramad}a>n al-laz\i> unzila fi>h al-Qur'a>n

Nas}i>r al-Di>n al-T{u>si>

Abu>> Nas}r al-Fara>bi>

Al-Gaza>li>

Al-Munqiz\ min al-D}ala>l

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu> (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contohnya:

Abu> al-Wali>d Muh}ammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad (bukan: Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad Ibnu)

Nas}r H{a>mid Abu> Zai>d, ditulis menjadi: Abu> Zai>d, Nas}r H{a>mid (bukan: Zai>d, Nas}r H{ami>d Abu>)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

| | |
|---------------|---|
| swt. | = <i>subh}a>nahu> wa ta'a>la></i> |
| saw. | = <i>s}allalla>hu 'alaihi wa sallam</i> |
| a.s. | = <i>'alaihi al-sala>m</i> |
| H | = Hijrah |
| M | = Masehi |
| SM | = Sebelum Masehi |
| l. | = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja) |
| w. | = Wafat tahun |
| QS .../...: 4 | = QS al-Baqarah/2: 4 atau QS A<li 'Imra>n/3: 4 |
| HR | = Hadis Riwayat |

ABSTRAK

Nama : Sukriyani S.
Nim : 80200218034
Judul : Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar

Penelitian ini mengkaji dan menelaah pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar. Tujuan penelitian adalah mendapatkan gambaran integrasi video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar, menemukan gambaran interaksi yang terbangun pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar dan mendeskripsikan partisipasi peserta didik pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologis. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik pengolahan dan analisis data yang dilakukan melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Integrasi media video animasi berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng terdapat enam sekolah yang telah melakukan integritas media video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. Adapun aplikasi yang digunakan adalah aplikasi Kinemaster, Power Director, Microsoft Sway dan aplikasi Capcut tapi sebagian besar guru Pendidikan Agama Islam menggunakan Kinemaster. Interaksi yang Terbangun pada Pemanfaatan Media Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng adalah interaksi *Asynchronous Distributed Interaction* Interaksi dapat terjadi antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik pada waktu yang berbeda dan tempat yang berbeda interaksi ini disebut sebagai interaksi dua arah. Partisipasi peserta didik pada pemanfaatan media video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar dilakukan dengan berbagai cara untuk dapat menumbuhkan sikap partisipasi peserta didik salah satu cara yang dilakukan adalah memanfaatkan pembuatan video animasi berbasis android yang menarik untuk peserta didik pada usia 6-12 tahun. Selain itu, untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran daring di Whatsapp Group, guru menanyakan tentang kabar mereka, materi yang mungkin belum dipahami serta kemajuan penyelesaian tugas yang diberikan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional merupakan upaya sadar yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur.¹ Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan nasional merupakan salah satu penunjang tujuan pembangunan nasional. Pendidikan memegang peranan yang sangat vital dalam pembangunan manusia yang menjadi esensi dari pembangunan yang dilaksanakan di negeri ini. Deskripsi tentang fungsi pendidikan nasional ini selanjutnya dapat dilihat pada pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Pembelajaran merupakan suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang yang berlangsung seumur hidup, sejak dia bayi hingga ke liang lahat, seperti dalam hadis:

¹Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional* (Cet. I; Jakarta: Sinar Grafika, 2003), h. 1.

²Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, h. 2.

أَطْلُبُوا الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

Artinya: “Tuntutlah ilmu sejak dari buaian hingga liang lahat.”

Dalam hadis di atas dapat diketahui bahwa menuntut ilmu atau belajar itu tidak kenal batas usia dan waktu. Sebagai salah satu tanda bahwa seseorang sudah melakukan proses belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada dirinya. Perubahan tingkah laku terbagi menjadi 3 perubahan yaitu perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).³

Media pembelajaran sebagai salah satu bagian penting dari kegiatan pembelajaran bertumpu pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Artinya, proses pembelajaran yang menggunakan media harus didasarkan pada tujuan pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi pembelajaran berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah.⁴ Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Kehadirannya memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi pelajaran yang tidak memerlukan media, namun di lain sisi ada materi pelajaran yang memerlukan media. Seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada hasil belajar.

³Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada, 2005), h. 2.

⁴Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), h. 4.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat kita temukan dalam al-Quran. Firman Allah swt. dalam QS. al-Maidah: 35

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Terjemahnya:

Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan carilah jalan yang mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah pada jalan-Nya, supaya kamu mendapat keberuntungan.⁵

Dalam tafsir al-Misbah, surat al-Maidah ayat 35 merupakan dalil dibolehkannya tawassul, yakni meminta pertolongan kepada Allah swt dengan menggunakan perantara (mediator) agar terpenuhi hajatnya dalam mendapatkan manfaat atau menolak *mudarat*. Misalnya, seseorang berdoa memohon kepada Allah swt mengenai kesuksesan atau nikmat dengan perantara nabi Muhammad saw atau para wali.⁶

Berdasarkan penjelasan tersebut Apabila dihubungkan dengan proses pembelajaran peserta didik akan mudah memahami materi yang diberikan apabila materi tersebut disampaikan dengan menggunakan perantara salah satunya adalah menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pendidik harus memerhatikan perkembangan fisik dan psikis peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Tanpa memerhatikan serta memahami perkembangan fisik dan psikis atau tingkat daya pikir peserta didik, pendidik akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses. Firman Allah swt. dalam QS. al-Nahl: 125.

⁵Kementerian Agama RI., *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Kementerian Agama RI., 2018), h. 282.

⁶Muhammad Quraish Shihab, *TAFSIR AL-MISHBAH Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an*, vol. 3, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 200.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْلُهُمْ بِأَلْتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahnya:

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.⁷

Dalam Tafsir al-Misbah disebutkan bahwa ayat ini menjelaskan tiga macam metode dakwah yang harus disesuaikan dengan sasaran dakwah. Terhadap cendekiawan yang memiliki intelektual tinggi diperintahkan menyampaikan dakwah dengan *hikmah*, yakni berdialog dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka. Terhadap kaum awam diperintahkan untuk menerapkan *mau'izhah*, yakni memberikan nasihat dan perumpamaan yang menyentuh jiwa sesuai dengan taraf pengetahuan mereka yang sederhana. Sedang terhadap *al-kitab* dan penganut agama-agama lain yang di perintahkan menggunakan *jidal ahsan*/ perdebatan dengan cara yang terbaik, yaitu dengan logika dan retorika yang halus, lepas dari kekerasan dan umpatan. Kata *al-hikmah* berarti yang paling utama dari segala sesuatu, baik pengetahuan maupun perbuatan. Ia adalah pengetahuan atau tindakan yang bebas dari kesalahan atau kekeliruan. Memilih perbuatan yang terbaik dan sesuai adalah perwujudan dari *hikmah*. Memilih yang terbaik dan sesuai dari dua hal yang buruk pun dinamai *hikmah*, dan pelakunya dinamai *hakim* (bijaksana). Hikmah adalah argumen yang menghasilkan kebenaran yang tidak diragukan, tidak mengandung kelemahan tidak juga kekaburan.⁸

⁷Kementerian Agama RI., *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, h. 290.

⁸M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah, Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur'an*, h. 774.

Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis. Ini dimaksudkan agar peserta didik dapat menerima dengan baik pesan yang disampaikan. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan di sini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.

Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, media merupakan semua kemutlakan kegiatan pembelajaran semua mata pelajaran termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sebagai pelajaran wajib yang ada di lembaga pendidikan dasar dan menengah, pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga memerlukan kehadiran media dalam pelaksanaan pembelajarannya. Tujuannya untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan dan pengetahuan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlak terpuji, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pemahaman, serta pengamalan peserta didik tentang aqidah dan akhlak Islam sesuai dengan al-Qur'an dan Hadis sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkatkan kualitas keimanan dan ketakwaannya kepada Allah swt.

Media sebagai alat bantu sangat berguna dalam kegiatan pembelajaran karena dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Keefektifan daya serap peserta didik terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit dapat terjadi dengan bantuan alat bantu. Kesulitan peserta didik memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu. Bahkan, alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari peserta didik. Dengan

memanfaatkan taktik alat bantu yang akseptabel, guru dapat menggairahkan belajar peserta didik.⁹

Pengembangan variasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru pun salah satunya adalah dengan memanfaatkan variasi alat bantu. Dalam pengembangan variasi tersebut tentu tidak sembarangan, tetapi ada tujuan yang hendak dicapai, yaitu meningkatkan dan memelihara perhatian peserta didik terhadap relevansi proses pembelajaran, memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi, membentuk sikap positif bagi guru dan sekolah, memberi kemungkinan pilihan dan fasilitas belajar individual serta mendorong peserta didik untuk belajar.

Setiap guru tentunya mengharapkan hasil pembelajaran yang maksimal. Untuk itu, guru semestinya memerhatikan faktor media pembelajaran yang keberadaannya memiliki peranan penting. Dalam kaitan dengan pemanfaatan media dapat dilihat bahwa mengelola media merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh seorang guru profesional.¹⁰ Artinya, guru harus mempunyai pengetahuan yang cukup tentang media, keterampilan membuat dan menggunakan, khususnya alat-alat bantu sederhana serta memiliki sikap yang positif di dalam menggunakannya, utamanya dalam kegiatan proses pembelajaran.¹¹

⁹Soendjojo Dirjosoemarto, *Pengertian dan Fungsi Media Pendidikan untuk Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam* (Jakarta: P3G-Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1980), h. 32.

¹⁰Menurut Soejipto seorang guru dapat dikatakan memiliki kemampuan profesional apabila menguasai kompetensi yang diimban. Kemampuan tersebut adalah: (1) menguasai bahan, (2) mengelola program pembelajaran, (3) mengelola kelas, (4) menggunakan media/sumber, (5) menguasai landasan-landasan kependidikan, (6) mengelola interaksi pembelajaran, (7) menilai prestasi peserta didik untuk pendidikan dan pembelajaran, (8) mengenal fungsi dan program pelayanan bimbingan dan penyuluhan. Lihat Soejipto, *Profesi Guru Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 105-108. Lihat pula Kunandar, *Guru Profesional (Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru* (Ed. 1. Cet. II; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), h. 63-67.

¹¹Amir Achsin, *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar* (Ujung Pandang: IKIP, 1986), h. 5.

Belajar dengan menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) berdasarkan konsep tersebut akan memberikan keuntungan bagi peserta didik. Akan tetapi tidak semua pesan yang ingin disampaikan selalu memungkinkan untuk disampaikan melalui audiovisual, kadang-kadang hanya dengan audio atau visual semata. Hal ini karena gaya belajar setiap peserta didik berbeda, ada yang bersifat auditory, visual, audiovisual, kinestetik, dan lain-lain. Perbandingan pemerolehan hasil belajar untuk masing-masing alat indera sendiri terdapat perbedaan yang menonjol. Menurut Baugh dalam Achsin, kurang lebih 90 persen hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang (visual), dan hanya sekitar 5 persen diperoleh melalui indera dengar, dan 5 persen lagi dengan indera lainnya.¹² Melihat dominannya peranan alat indera pandang tersebut, maka penulis tertarik mengkaji pemanfaatan video animasi berbasis android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar.

Melalui observasi awal yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng, pemanfaatan media pembelajaran sebelum terjadinya pandemi covid-19 masih banyak guru menggunakan media konvensional seperti kertas kartun, gambar-gambar dan poster. Hanya sebagian guru yang mampu menggunakan media pembelajaran berbasis TIK seperti menggunakan laptop dan LCD projector dengan aplikasi powerpoint. Hal ini berimplikasi pada waktu terjadinya pandemi covid-19, pembelajaran harus dilakukan secara daring melalui *android* dan laptop. Tentunya kondisi ini akan menyulitkan bagi guru yang sebelumnya kurang familiar dengan penggunaan media berbasis TIK.

¹²Amir Achsin, *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar*, h. 11.

Pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terjadi juga kondisi yang serupa. Pada materi-materi tertentu saja guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng menggunakan laptop dan powerpoint. Kebanyakan menggunakan buku teks yang terkadang dibantu dengan media poster, kertas kartun dan gambar-gambar. Hal ini tentunya akan menimbulkan kebosanan pada peserta didik untuk memperhatikan materi yang diajarkan. Kondisi ini tentunya memerlukan peningkatan kualitas pembelajaran dari aspek penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi.

Kondisi pembelajaran di kelas pun juga menunjukkan hal yang kurang interaktif. Pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media laptop dan LCD projector, guru seperti memindahkan bahan ajar ke bahan tayang sehingga presentasi terkesan seperti memindahkan dari papan tulis ke LCD Projector. Presentasi terkesan kering dan kurang komunikasi interaktif antara guru dengan peserta didik. Guru terlihat sibuk sendiri dari bahan tayangnya sehingga tetap seperti teacher center. Peserta didik kurang antusias dengan pembelajaran yang dilakukan karena bahan tayang juga kurang menarik. Tidak ada visualisasi yang mendukung bahan ajar yang disampaikan oleh guru dalam presentasi.

Media pembelajaran berbasis TIK saat ini berkembang dengan pesat, tidak hanya berpusat pada laptop dan internet saja, tetapi sudah berkembang pada perangkat *mobile* seperti telepon genggam cerdas (*smartphone*). *Smartphone* saat ini sudah memiliki kemampuan yang sama dengan laptop dan komputer desktop dengan kelebihan pada mobilitasnya yang lebih tinggi. Melalui *smartphone* berbasis android, terdapat *playstore* yang menyediakan jutaan aplikasi yang serupa dengan aplikasi yang digunakan pada laptop dan komputer dekstop. Kelebihan *smartphone* ini

tentunya akan dapat menunjang kualitas pendidikan dan pembelajaran apabila digunakan secara tepat.

Media pembelajaran melalui *smartphone* berbasis android memiliki kelebihan karena *smartphone* ini hampir dimiliki oleh setiap orang di Indonesia. Di samping itu, setiap peserta didik pasti menginginkan pembelajaran yang efektif, efisien, sekaligus menyenangkan dan sesuai dengan era digital. *Smartphone* berbasis android akan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada tingkatan abstraksi yang berbeda karena gambar pada multimedia berperan sebagai alat mediator antara masalah pada alam nyata dengan dunia abstrak pengetahuan Pendidikan Agama Islam. Penggunaan media belajar pada *smartphone* apalagi di masa pandemi covid-19 ini dapat memudahkan guru dalam merancang alokasi waktu pembelajaran, dapat menumbuhkan minat peserta didik, dan pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan semua metode belajar termasuk metode konvensional yang sering diterapkan guru saat mengajar. Selain itu media ini dapat memaksimalkan waktu belajar peserta didik karena mereka dapat mempelajari kembali pelajaran Pendidikan Agama Islam secara mandiri menggunakan *smartphone* yang mereka miliki.

Salah satu media yang tepat untuk diterapkan pada pembelajaran khususnya pada peserta didik di tingkat dasar adalah video animasi. Hal ini karena sesuai dengan karakteristik belajar anak Sekolah Dasar yang masih suka adalah meniru, mengamati, dan sangat tertarik pada dunia animasi. Pada media pembelajaran video animasi disajikan dengan gambar yang menarik, animasi dan warna-warna yang disukai oleh anak Sekolah Dasar. Dunia anak-anak merupakan dunia yang penuh dengan permainan karena anak-anak belajar sambil bermain. Anak Sekolah Dasar

sesungguhnya juga memiliki karakteristik tersendiri, *Pertama* anak Sekolah Dasar senang bermain, *Kedua* anak Sekolah Dasar senang bergerak. Dari sisi inilah peneliti mencoba mengkaji pemanfaatan media pembelajaran melalui *smartphone* yang sudah semakin memasyarakat dengan media video animasi yang didalamnya juga mengandung unsur-unsur edukatif yang sesuai dengan materi yang ada pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tujuan dari media pembelajaran ini agar peserta didik dapat lebih senang dan mudah memahami materi yang dipelajarinya. Ini merupakan upaya sederhana yang dapat dilakukan peneliti untuk turut serta dalam upaya pengembangan keprofesian berkelanjutan guru Pendidikan Agama Islam dengan harapan media pembelajaran ini dapat menjadi alat bantu guru dan sumber belajar peserta didik dalam pembelajaran yang berkualitas.

Untuk membuktikan asumsi tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan pengkajian dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar.”

B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus

1. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar.

Fokus penelitian tersebut dijabarkan dalam subfokus yaitu:

- a. Integrasi video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

- b. Interaksi yang terbangun pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- c. Partisipasi peserta didik pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

2. Deskripsi Fokus

Fokus penelitian tersebut perlu dideskripsikan untuk memperoleh pemahaman yang jelas tentang fokus kajian dalam penelitian ini, dan untuk menghindari terjadinya kesalahan pengertian serta penafsiran terhadap operasional penelitian, maka terdapat variabel penting dalam judul penelitian ini yang perlu diperjelas batasannya atau deskripsi fokus. Adapun variabel yang dimaksud adalah pemanfaatan video animasi berbasis android dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar.

Pemanfaatan video animasi berbasis android yang dimaksud adalah penggunaan salah satu media pembelajaran yaitu video yang disajikan dalam sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. Video animasi ini dapat digunakan pada android (smartphone). Pemanfaatan media pembelajaran tersebut mencakup:

- a. Integrasi video animasi berbasis android yang dimaksud adalah memanfaatkan atau meninternalisasi video animasi berbasis android ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- b. Interaksi yang terbangun pada pemanfaatan video animasi berbasis android yang dimaksud adalah saling pengaruh antara guru dengan peserta didik, peserta didik

dengan peserta didik, guru, peserta didik dengan sumber belajar. Adapun bentuk interaksinya yaitu satu arah, dua arah, dan multiarah

- c. Partisipasi peserta didik pada pemanfaatan video animasi berbasis android yang dimaksud adalah tugas-tugas peserta didik yang diberikan oleh guru. Ada yang sangat aktif, aktif, kurang aktif dan pasif dalam mengerjakan tugas.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dimaksud adalah proses belajar mengajar dimana adanya interaksi dan umpan balik antara guru sebagai fasilitator atau pentransfer ilmu pengetahuan dan peserta didik sebagai penerima ilmu yang secara sadar dilakukan di lingkungan formal yaitu sekolah yang mengakibatkan perubahan tingkah laku peserta didik baik dalam ranah afektif, kognitif maupun psikomotor.

Berdasarkan pengertian di atas, secara operasional pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran yang disajikan dalam sebuah gambar bergerak yang berasal dari gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan dan gedung melalui android dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam di sekolah yang mengakibatkan perubahan tingkah laku baik dalam ranah afektif, kognitif maupun psikomotor.

Tabel 1.1.

Fokus Penelitian dan Sub Fokus Penelitian

| Fokus Penelitian | Sub Fokus Penelitian/Deskripsi fokus |
|--|---|
| Pemanfaatan video animasi berbasis android dalam | 1. Integrasi video animasi berbasis android pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam: a. Materi yang digunakan |

| | |
|--|--|
| pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar | b. Media/aplikasi yang digunakan |
| | 2. Interaksi yang terbangun pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Saling pengaruh antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, guru, peserta didik dan sumber belajar dalam bentuk: <ol style="list-style-type: none"> a. Satu arah b. Dua arah c. Multiarah |
| | 3. Partisipasi peserta didik pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Respon peserta didik terhadap tugas yang diberikan guru: <ol style="list-style-type: none"> a. Partisipasi sangat aktif. b. Partisipasi aktif. c. Partisipasi kurang aktif d. Partisipasi pasif. |

C. Rumusan Masalah.

Dari deskripsi yang dikemukakan pada latar belakang masalah di atas, peneliti mengajukan rumusan pokok masalah: “Bagaimana pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar.” Dari pokok masalah tersebut, beberapa sub pokok masalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana integrasi video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar?
2. Bagaimana interaksi yang terbangun pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar?
3. Bagaimana partisipasi peserta didik pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar?

D. Kajian Pustaka

Kajian dalam penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian sebelumnya. Adapun penelitian-penelitian tersebut antara lain:

1. Jurnal Muhammad Yaumi yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar English For Specific Purpose Berbasis TIK* tahun 2017. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bahan Ajar dalam Pembelajaran *English for Specific Purpose (ESP)* pada Jurusan pendidikan bahasa Inggris semester VI belum menggambarkan substansi dan isi *ESP* dikaitkan dengan tema dan topik pada bidang ilmu tertentu, jenis pekerjaan atau aktivitas tertentu, belum berpusat pada bentuk kebahasaan yang sesuai dengan aktivitas dan bidang ilmu atau pekerjaan seperti sintaksis, leksikal, wacana, dan semantik. Pembelajaran *ESP* masih bersifat tradisional yang hanya mengandalkan buku teks, papan tulis, dan kehadiran langsung dosen dalam ruang kelas. Padahal berbagai fasilitas seperti ketersediaan Internet dan fasilitas penunjang telah tersedia. Pengembangan

bahan ajar bahasa Inggris berbasis teknologi informasi dan komunikasi mencakup beberapa tahap, yakni tahap: (1) merancang tujuan Instruksional, (2) analisis instruksional (3) analisis pengetahuan prasyarat dan karakteristik peserta didik (4) menyusun kompetensi atau kinerja yang diinginkan, (5) mengembangkan instrumen (6) menyusun strategi instruksional, (7) menyusun bahan ajar yang sesuai (8) melakukan evaluasi formatif, dan (9) melakukan evaluasi sumatif. Web-blog tidak perlu terlalu ramai dengan warna-warni, pemanfaatan *web-blog* tidak meninggalkan pertemuan *face to face*, tujuan pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat berpikir, dan pelaksanaan penilaian harus dapat mengukur keempat keterampilan bahasa dan bukan hanya reading dan writing saja. Model bahan ajar bahasa Inggris yang mengintegrasikan TIK lebih efektif dibandingkan dengan bahan ajar yang tidak mengintegrasikan TIK atau pembelajaran tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* memperlihatkan terdapat 34 (85%) responden dari kelompok TIK dan hanya 11 (27,5%) responden dari kelompok tradisional mendapat skor baik dan baik sekali. Padahal hasil pre-test menunjukkan tingkat yang hampir sama, yaitu 4 (10%) responden dari kelompok TIK dan 3 (7,5%) responden dari kelompok tradisional berada pada skor baik dan amat baik.¹³ Penelitian tersebut membahas mengenai pengembangan bahan ajar dalam Pembelajaran *English for Specific Purpose (ESP)* yang diintegrasikan TIK sehingga dianggap berbeda dengan penelitian ini yang membahas tentang pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan

¹³Muhammad Yaumi, "Pengembangan Bahan Ajar English For Specific Purpose Berbasis TIK." *Jurnal*. 2017. diakses di http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pondidikan/article/download/3845/3510 tanggal 28 Maret 2020.

Agama Islam. Namun terdapat kesamaan dalam hal video animasi berbasis android (TIK).

2. Disertasi Opik Taupik Kurahman yang berjudul *Pengembangan Kompetensi Guru Madrasah dalam Pemanfaatan TIK pada Pembelajaran PAI (Desain Pelatihan Sistematis untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan TIK pada PAI bagi Peserta Program Pendidikan Profesi Guru Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2013)* tahun 2013. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa tujuan program pengembangan kompetensi guru madrasah dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Agama Islam dengan pelatihan sistematis adalah “meningkatkan profesionalitas guru dalam pemanfaatan TIK untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik sehingga mampu mengintegrasikannya dalam pembelajaran Agama Islam”. Tujuan tersebut dijabarkan sebagai berikut : 1) Meningkatkan pemahaman guru madrasah tentang pemanfaatan TIK dalam pembelajaran Agama Islam, 2) Meningkatkan kemampuan guru madrasah dalam menyusun rencana pengintegrasian TIK yang sesuai dengan karakter pembelajaran PAI, 3) Meningkatkan kemampuan guru madrasah dalam memanfaatkan TIK pada penyusunan RPP PAI 4) Meningkatkan kemampuan guru madrasah dalam memanfaatkan TIK dalam penyusunan bahan ajar Agama Islam 5) Meningkatkan kemampuan guru madrasah dalam memanfaatkan TIK pada proses pembelajaran Agama Islam 6) Meningkatkan kemampuan guru madrasah dalam memanfaatkan TIK pada evaluasi pembelajaran PAI.¹⁴

¹⁴Opik Taupik Kurahman, “Pengembangan Kompetensi Guru Madrasah dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran Agama Islam.” *Disertasi* (Bandung:

Penelitian tersebut membahas mengenai pengembangan kompetensi guru madrasah dalam pemanfaatan TIK pada pembelajaran PAI sehingga dianggap berbeda dengan penelitian ini yang membahas tentang pemanfaatan media pembelajaran berupa video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun terdapat kesamaan dalam hal video animasi berbasis android (TIK).

3. Tesis Isnainah Lailatul yang berjudul *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMK Muhammadiyah Se-Kota Banjarmasin* Tahun 2015. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa (1) Seluruh guru PAI di SMK Muhammadiyah se-kota Banjarmasin sudah membuat dengan baik perencanaan pembelajaran berbasis TIK. (2) Sebagian guru PAI di SMK Muhammadiyah se-kota Banjarmasin sudah memiliki kemampuan cukup baik dalam mengoperasikan komputer dan internet. (3) Pembelajaran PAI berbasis TIK di SMK Muhammadiyah se-kota Banjarmasin belum dilaksanakan secara maksimal, karena 2 SMK Muhammadiyah belum menerapkan pembelajaran PAI berbasis TIK secara maksimal dan hanya 1 SMK Muhammadiyah yang sudah menerapkan pembelajaran berbasis TIK. (4) Problematika pembelajaran PAI berbasis TIK di SMK Muhammadiyah se-Kota Banjarmasin adalah jumlah LCD yang masih kurang dan belum terpasang di ruang kelas, pemadaman listrik pada waktu pembelajaran dan adanya guru PAI yang belum memiliki kemampuan dalam menggunakan internet. (5) Upaya

yang dilakukan Guru PAI untuk mengatasi problematika adalah memohon kepada kepala sekolah untuk menambah jumlah LCD dan memasangnya di ruang kelas, membeli mesin genset dan guru yang belum mampu menggunakan internet adalah berusaha menambah pengetahuan dengan mengikuti pelatihan-pelatihan, mempelajari TIK melalui buku-buku dan belajar kepada yang lebih ahli di bidang TIK.¹⁵ Penelitian ini membahas tentang perencanaan pembelajaran, kemampuan guru dalam mengoperasikan peralatan TIK, pelaksanaannya dan problematika yang dihadapi dalam melaksanakan pembelajaran PAI berbasis TIK sehingga berbeda dengan penelitian ini. Namun, memiliki kesamaan dalam hal pemanfaatan TIK, seperti video animasi berbasis android.

4. Tesis Saryono yang berjudul *Pemanfaatan Multimedia Komputer Dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri IV Wonogiri Tahun 2012*. Dalam penelitiannya, Saryono mengemukakan bahwa: 1) Pemanfaatan multimedia komputer dapat menunjang proses pembelajaran 2) Untuk mendukung perkembangan peserta didik dalam penggunaan multimedia komputer maka disusun strategi perencanaan TIK yaitu : a) Pendekatan pembelajaran menggunakan pendekatan konstruktivisme, b) Sifat kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam TIK adalah teori dan praktek, c) Pengorganisasian kelas dilakukan dengan cara bervariasi dengan mengkombinasikan kegiatan individual, berpasangan, kelompok dan klasikal, d) Metode pembelajaran berbentuk demonstrasi, diskusi, percobaan, dan pembuatan karya di bidang TIK,

¹⁵Isnainah Lailatul, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMK Muhammadiyah Se-Kota Banjarmasin." *Tesis*, 2015. diakses di <http://idr.uin-antasari.ac.id/1761/> tanggal 27 Mei 2020.

e) Kegiatan pembelajaran disusun berdasarkan atas satu tuntutan kompetensi dasar secara utuh, f) Pembelajaran berpusat pada siswa, g) Pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan peserta didik, sumber belajar dan sarana yang tersedia, h) Pembelajaran bersifat spiral, i) Pembelajaran memperhatikan pelayanan terhadap perbedaan individual siswa. Kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan multimedia komputer dalam proses pembelajaran di SD Negeri IV Wonogiri antara lain : 1) Hambatan pengelolaan, 2) Hambatan kesiapan guru, 3) Hambatan pemanfaatan media komputer dalam pembelajaran, 4) Hambatan waktu, 5) Hambatan lingkungan, dan 6) Hambatan bahasa. Hasil yang dicapai dalam pemanfaatan multimedia komputer di SD Negeri IV Wonogiri yaitu peserta didik mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Peserta didik mampu mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri serta menghargai karya cipta di bidang TIK. Implementasi pemanfaatan multimedia komputer bagi peningkatan kualitas pembelajaran dapat dimaksimalkan di sekolah-sekolah yang mempunyai sarana multimedia komputer, sehingga nantinya ketrampilan peserta didik dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi serta prestasi belajar semakin meningkat.¹⁶ Kajian dalam penelitian tersebut adalah pemanfaatan multimedia komputer dan kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga berbeda dengan penelitian ini yang membahas mengenai pemanfaatan video animasi berbasis android. Namun, memiliki kesamaan dalam hal proses pembelajaran.

¹⁶Saryono, "Pemanfaatan Multimedia Komputer Dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri IV Wonogiri." *Tesis*, 2012. diakses di <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/29848/Pemanfaatan-Multimedia-Komputer-Dalam-Pembelajaran-Di-Sekolah-Dasar-Negeri-Iv-Wonogiri-Kecamatan-Wonogiri> tanggal 01 Mei 2020.

5. Tesis Heru Nugroho, dalam penelitiannya yang berjudul *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Gadingrejo Tahun Pelajaran 2010/2011 Tahun 2011*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis TIK yaitu penggunaan komputer dan LCD berupa penggunaan presentasi powerpoint, yang dilengkapi dengan gambar-gambar serta pemanfaatan internet dan penayangan bahan ajar dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar serta motivasi belajar sejarah. Peningkatan ditunjukkan dengan rata-rata persentase peserta didik yang aktif, siklus I (62,5%), siklus II (78,12%) meningkat sebesar 15,62% dan siklus III 87,5% meningkat 12,5%. Peningkatan prestasi belajar peserta didik ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata prestasi belajar peserta didik pada siklus I (72,21), siklus II (75,56) meningkat sebesar 3,35% dan siklus III (78) meningkat 2,44%. Peningkatan motivasi belajar melalui pembelajaran berbasis TIK, terlihat dari rata-rata motivasi belajar peserta didik. Peningkatan motivasi belajar sejarah dengan predikat tinggi mencapai 34,38% pada siklus I, meningkat menjadi 46,88% pada siklus II, kemudian naik menjadi 78,13% pada siklus III. Peningkatan persentase peserta didik yang tuntas belajar dengan nilai ≥ 75 , pada siklus I (62,5%), siklus II (78,12%), peningkatannya 15,62% dan siklus III (87,5%) peningkatannya 9,38%. Dengan demikian maka secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah berbasis TIK dapat meningkatkan prestasi, aktivitas dan motivasi belajar sejarah peserta didik.¹⁷ Penelitian tersebut membahas mengenai pembelajaran berbasis TIK,

¹⁷Heru Nugroho, "Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Gadingrejo Tahun

yaitu penggunaan komputer dan LCD berupa penggunaan presentasi powerpoint yang dilengkapi dengan gambar-gambar serta pemanfaatan internet dan penayangan bahan ajar dalam pembelajaran sejarah sehingga berbeda dengan penelitian ini yang membahas mengenai pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

6. Disertasi Yohanes Harsoyo dalam penelitiannya yang berjudul *Adopsi Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru dalam Inovasi Pembelajaran Ekonomi Sekolah Menengah Atas di Daerah Istimewa Yogyakarta* tahun 2014. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sebagian besar guru sering menggunakan TIK dalam pembelajaran ekonomi. Program aplikasi yang dipakai secara luas adalah program aplikasi Microsoft Office terutama PowerPoint dan Microsoft Word. Selain itu ada program yang digunakan namun dalam frekuensi yang rendah yaitu (a) program aplikasi internet untuk keperluan browsing, weblog, dan email, (b) program aplikasi spreadsheet khususnya Microsoft Excel, (c) program aplikasi Adobe Reader, dan (d) program aplikasi multimedia. Sekalipun peserta didik cukup menghargai guru pengguna TIK dalam pembelajaran, namun citra tidak mempengaruhi adopsi TIK dalam pembelajaran ekonomi. Hal tersebut disebabkan karena citra guru pengguna TIK tidak terlalu kuat dibandingkan dengan citra-citra yang lain di kalangan guru misalnya citra guru yang memiliki jabatan, guru tetap, guru negeri, guru profesional/bersertifikat, dan guru berpendidikan S2. Bahkan citra melek TIK bisa ditunjukkan dengan cara lain yang tidak terkait dengan

pembelajaran misalnya memiliki *handphone* canggih. Perasaan peserta didik terhadap penggunaan (*affect toward use*) secara signifikan berpengaruh positif terhadap adopsi TIK dalam pembelajaran ekonomi. Perasaan peserta didik dalam penggunaan TIK yang terdiri dari rasa senang dan rasa tertarik berpengaruh secara signifikan terhadap adopsi TIK dalam pembelajaran ekonomi. Rasa senang menggunakan TIK akan mendorong tindakan berulang dan berusaha lebih keras untuk tetap menggunakan TIK. Rasa senang juga menumbuhkan rasa saling membantu dan keinginan untuk bereksplorasi dalam menggunakan TIK untuk pembelajaran.¹⁸ Penelitian tersebut membahas mengenai pemanfaatan TIK dalam pembelajaran ekonomi dengan menggunakan program microsoft powerpoint dan microsoft word sehingga dianggap berbeda dengan penelitian ini yang membahas pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

7. Jurnal Sapto Haryoko dan Hendra Jaya dalam penelitiannya yang berjudul *Multimedia Animasi Berbasis Android "Maba" Untuk Mata Pelajaran Produktif di SMK*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kompleksitas teknologi meringankan kemampuan siswa untuk memahami isi dan inti mata pelajaran praktikum. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa lingkungan komputasi dan pengembangan aplikasi merupakan alat pengajaran efektif yang mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, yang desain pengembangannya menggunakan

¹⁸Yohanes Harsoyo, "Adopsi Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru dalam Inovasi Pembelajaran Ekonomi Sekolah Menengah Atas di Daerah Istimewa Yogyakarta." *Disertasi* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2014). Diakses di https://repository.usd.ac.id/1892/2/1481_Full.pdf tanggal 21 Pebruari 2016.

model pengembangan multimedia. Pengembangan multimedia animasi berbasis android untuk mata pelajaran produktif dilaksanakan melalui suatu pengembangan perangkat multimedia. Naskah *mobile learning* ditulis oleh penulis naskah dan dikaji oleh ahli materi, kurikulum, media, dan desain pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah tahap produksi program “MABA” disebarluaskan ke sekolah-sekolah. Hasil penilaian aspek kemudahan penggunaan (*perceived of ease of use*) diperoleh nilai rerata skor 4,72 dengan kategori sangat baik. Aspek manfaat (*perceived usefulness*) diperoleh nilai rerata skor 4,65 dengan kategori sangat baik. Aspek sikap dalam menggunakan “MABA” (*attitude toward using*) diperoleh nilai rerata skor 4,71 dengan kategori sangat baik. Terakhir, aspek realisasi penggunaan “MABA” (*actual usage*) diperoleh nilai rerata skor 4,59 dengan kategori sangat baik.¹⁹ Penelitian tersebut membahas mengenai Multimedia Animasi Berbasis Android (MABA) untuk mata pelajaran produktif sehingga dianggap berbeda dengan penelitian ini. Namun, terdapat kesamaan dalam hal animasi berbasis android.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah disajikan sebelumnya, nampaknya penelitian itu dilihat dari segi konten keilmuan, penelitiannya lebih banyak yang mengkaji Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menggunakan laptop dan LCD projector saja dan dari segi jenis penelitiannya belum banyak mengkaji secara kualitatif. Oleh sebab itu ada perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini. Dilihat dari segi konten keilmuannya penelitian ini lebih difokuskan pada pemanfaatan video animasi berbasis android yang sesuai

¹⁹Sapto Haryoko dan Hendra Jaya, ”Multimedia Animasi Berbasis Android “Maba” Untuk Mata Pelajaran Produktif di SMK”, *Jurnal Paedagogia Jurnal Penelitian Pendidikan*. Volume 19 No. 2 Tahun 2016. diakses di <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paedagogia> tanggal 21 Mei 2020.

dengan karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar sedangkan dari segi aspek penelitiannya mengkaji secara kualitatif.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk:

- a. Mendapatkan gambaran integrasi video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar.
- b. Menemukan gambaran interaksi yang terbangun pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar.
- c. Mendeskripsikan partisipasi peserta didik dalam pemanfaatan video animasi berbasis android pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kegunaan Ilmiah

- 1) Diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan wawasan mengenai video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar.
- 2) Diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan pembanding bagi peneliti yang melakukan penelitian sejenisnya.
- 3) Bagi guru, untuk senantiasa mempertimbangkan, merencanakan, dan

memanfaatkan berbagai media pembelajaran, khususnya media pembelajaran video animasi berbasis android dalam rangka lebih mengefektifkan proses dan hasil belajar peserta didik.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Menambah khazanah keilmuan mengenai video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar.
- 2) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru-guru di Sekolah Dasar dengan menggunakan *smartphone* dalam masa pandemi serta pembelajaran jarak jauh sebagai alternatif dan pengayaan pada pembelajaran konvensional.
- 3) Diharapkan dapat memberikan informasi yang edukatif dan konstruktif, untuk bagi pihak sekolah, masyarakat, pemerintah serta para pengguna media khususnya yang berbasis *smartphone* untuk lebih meningkatkan kualitas dan proses pembelajarannya dalam rangka mencapai prestasi belajar peserta didik yang lebih baik.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan baik formal maupun informal, sebagian besar kegiatan yang dilakukan adalah aktivitas belajar. Kegiatan belajar yang berhasil akan selalu berimplikasi pada kemajuan setiap individu yang terbentuk dari pola pikir dan berbuat. Untuk itu, setiap aktivitas belajar merupakan upaya untuk mendapatkan keberhasilan dalam mengembangkan potensi seorang manusia.

Suryabrata menjelaskan bahwa belajar dengan mengidentifikasi ciri-ciri yang disebut belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar (dalam arti *behaviora changes*) baik aktual maupun potensial. Perubahan itu pada pokoknya adalah diperolehnya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama; perubahan itu terjadi karena usaha.¹

Bigge menyatakan bahwa belajar merupakan suatu perubahan yang berlangsung dalam kehidupan individu sebagai upaya perubahan dalam pandangan, sikap, pemahaman atau motivasi dan bahkan kombinasi dari semuanya. Belajar selalu menunjukkan perubahan sistematis dalam tingkah laku yang terjadi sebagai konsekuensi pengalaman dalam situasi khusus.²

Dari definisi-definisi yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perbuatan tingkah laku dan penampilan dengan serangkaian

¹Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1983), h. 5.

²Bigge, M. L., *Learning Theories for Teachers* (New York: Harper & Row, 1982), h. 1-2.

aktivitas belajar seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar dapat juga dilihat secara makro dan mikro, luas dan khusus. Dalam arti makro, luas, belajar dapat diartikan sebagai aktivitas ruhani-jasmani menuju perkembangan pribadi yang utuh. Bloom dalam Asrul menyatakan bahwa belajar itu mencakup tiga ruang lingkup, yaitu *cognitive domain* yang berkaitan dengan pengetahuan hapalan dan pengembangan intelektual, *affective domain*, yang berkaitan dengan minat, sikap dan nilai serta pengembangan apresiasi dan penyesuaian, *psychomotor domain*, yang berkaitan dengan perilaku yang menuntut koordinasi syaraf.³

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca, dan sebagainya. Belajar merupakan suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik.

2. Teori Belajar dan Pembelajaran

Memahami konsep belajar tentunya memiliki banyak perspektif, tafsir dan terjemahan yang berbeda-beda, tergantung siapa dan dari sudut mana menafsirkannya. Prawira merangkum beberapa pendapat tentang pengertian belajar. Diantaranya adalah Arthur J. Gates, L.D. Crow dan A. Crow, Malvin H. Marx, R.S. Chauhan, dan Gregory A. Kimble.⁴ Pertama, menurut Arthur J. Gates, yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku melalui pengalaman dan latihan (*learning is the*

³Asrul, dkk, *Evaluasi Pembelajaran* (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2014), h. 99.

⁴Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru* (Yogyakarta: AR-RUZZ, 2013), h. 226-227.

modification of behavior experience and training). Dengan kata lain, seseorang dapat disebut belajar adalah ketika adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Kedua, L.D. Crow dan A. Crow berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses aktif yang perlu dirangsang dan dibimbing ke arah hasil-hasil yang diinginkan (dipertimbangkan). Belajar adalah penguasaan kebiasaan-kebiasaan (*habitual*), pengetahuan, dan sikap-sikap (*learning is an active process that need to be stimulated and guided toward desirable outcome. Learning is the acquisition of habits, knowledge, and attitudes*). Ketiga, menurut Malvin H. Marx belajar adalah perubahan yang dialami secara relatif abadi dalam tingkah laku yang pada dasarnya merupakan fungsi dari suatu tingkah laku sebelumnya. Dalam hal ini sering disebut praktek atau latihan. (*learning is a relatively enduring change in behavior wich is a function of prior behavior, usually called practice*).

Keempat, dalam pandangan R.S. Chauhan belajar adalah membawa perubahan-perubahan dalam tingkah laku dari organisme (*learning means to bring changes in the behavior of the organism*). Pandangan yang diungkapkan ini tidak jauh berbeda dengan pandangan Authur, akan tetapi pandangan R.S Chauhan mengandung ruang lingkup yang lebih luas karena perubahan tingkah laku dapat disebabkan oleh berbagai hal, tidak terbatas pada pengalaman dan latihan. Kelima, Gregory A. Kimble berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan yang relatif permanen dalam potensialitas tingkah laku yang terjadi pada seseorang atau individu. Adapun tingkah laku tersebut merupakan hasil dari latihan atau praktik yang diperkuat dengan diberi hadiah (*learning as a relatively permanent change in behavioral potentiality that occurs as a result of reinforced practice*).

Dari berbagai pemikiran di atas, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan atau usaha yang disadari untuk meningkatkan kualitas kemampuan atau tingkah laku dengan menguasai sejumlah pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap.⁵ Singkatnya, belajar adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian.⁶ Adapun belajar secara formal adalah usaha menyelesaikan program pendidikan di sekolah atau perguruan tinggi dalam bimbingan guru atau dosen. Sedangkan belajar secara autodidak adalah belajar di luar program pendidikan di sekolah atau perguruan tinggi, yakni atas usaha sendiri. Belajar autodidak disebut juga *selfstudy* atau studi mandiri.

Secara lebih dalam, proses dalam belajar tidak serta merta dapat dilihat dengan nyata. Proses itu terjadi di dalam diri seseorang yang sedang mengalami belajar. Jadi yang dimaksud dengan belajar bukan semata-mata tingkah laku yang nampak, namun terutama adalah prosesnya yang terjadi secara internal di dalam diri individu dalam usahanya memperoleh hubungan- hubungan baru (*new associations*). Hubungan baru itu dapat berupa; antara perangsang- perangsang, antara reaksi-reaksi, atau antara perangsang dan reaksi.⁷ Oleh karena itu, belajar bukanlah kegiatan yang hanya berlangsung di dalam kelas saja, namun berlangsung dalam kehidupan sehari-hari. Belajar tidak hanya melibatkan yang benar saja, tetapi juga melibatkan yang tidak benar, karena suatu yang benar itu bisa didapat dari salah/tidak benar, seperti anak

⁵Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, h. 228.

⁶Suyono & Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran; Teori dan Konsep Dasar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), h. 9.

⁷M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h. 85.

salah dalam mengeja. Dan juga belajar tidak harus bersifat disengaja atau secara sadar, melainkan juga dapat sebaliknya.⁸

Aktivitas belajar sebagaimana dijelaskan di atas, identik dengan proses pencarian ilmu. Islam sangat menekankan pentingnya ilmu. Al-Qur'an dan As-Sunnah mengajak kaum muslim untuk mencari dan mendapatkan ilmu dan kearifan (*wisdom*), serta menempatkan orang-orang yang berilmu pada derajat yang tinggi. Hal ini sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Mujadalah: 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.⁹

Al-Qur'an menjelaskan bahwa manusia itu dilahirkan dalam kondisi tanpa sedikitpun ilmu pengetahuan. Namun, Allah swt. membekali manusia dengan pendengaran, penglihatan dan hati sebagai fasilitas untuk mengetahui atau belajar agar kelak mereka dapat bersyukur. Sebagaimana dijelaskan Allah dalam QS. al-Nahl: 78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahnya:

Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.¹⁰

⁸Dimiyati Mahmud, *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Terapan* (Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta, 2009), h. 121.

⁹Kementerian Agama RI., *al-Qur'an dan Terjemahnya* (Semarang: CV. Toha Putra, 2015), h. 921.

¹⁰Kementerian Agama RI., *al-Qur'an dan Terjemahnya*, h. 286.

Jika aktivitas belajar identik dengan proses pencarian ilmu, maka ada beberapa istilah di dalam al-Qur'an yang juga identik dengan pengertian belajar. Sementara itu, teori belajar secara garis besar terbagi dalam tiga kelompok besar, yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif dan teori belajar humanistik.

a. Teori Belajar Behavioristik

Aliran psikologi belajar yang sangat besar mempengaruhi arah pengembangan teori dan praktek pendidikan dan pembelajaran hingga kini adalah aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respons atau perilaku tertentu dapat dibentuk karena dikondisi dengan cara tertentu dengan menggunakan metode drill atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan reinforcement, dan akan menghilang bila dikenai hukuman. Istilah-istilah seperti hubungan stimulus-respon, individu atau peserta didik pasif, perilaku sebagai hasil belajar yang tampak, pembentukan perilaku (*shaping*) dengan penataan kondisi secara ketat, *reinforcement* dan hukuman, ini semua merupakan unsur-unsur yang sangat penting dalam teori behavioristik.

Salah satu tokoh teori behavioristik adalah Ivan Pavlov (1849-1936) dengan teori *classical conditioning*-nya. Teori *classical conditioning* ini meyakini bahwa untuk menghasilkan respon-respon (perilaku) yang diinginkan maka dibutuhkan pengkondisian stimulus-stimulus untuk menggantikan stimulus-stimulus alami. Dengan demikian, dalam proses belajar, dengan tingkah laku (perilaku) sebagai

ukuran keberhasilannya dapat dilakukan melalui pengaturan dan manipulasi lingkungan (*conditioning proses*).¹¹

Jika belajar tujuannya adalah perubahan perilaku, maka inilah yang juga diinginkan oleh al-Qur'an surat al-Nahl ayat 78 yang menegaskan bahwa manusia dilahirkan dengan tanpa pengetahuan sedikitpun, namun Allah swt membekali pendengaran, penglihatan dan hati agar manusia dapat mengambil pelajaran, dan tujuan akhirnya adalah manusia mau bersyukur pada Allah swt. Maka ini merupakan bagian dari konsep teori behavioristik.

Terhadap teori *classical conditioning*, Islam mengajarkan untuk anak-anak tidak tergolong generasi yang “lemah”, maka kita dianjurkan agar bertaqwa kepada Allah dan berkata-kata yang baik. Perintah agar orang tua bertaqwa dan bertutur kata yang baik/halus adalah bentuk pengkondisian lingkungan agar anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan yang diinginkan. Hal ini berarti identik dengan teori *classical conditioning*-nya Ivan Pavlov.

Kemudian teori behavioristik yang berbicara tentang *reinforcement* (*reward* dan *punishment*) seperti *operant conditioning* yang dikemukakan oleh Burrhus Frederic Skinner. Skinner merupakan seorang tokoh behavioris yang meyakini bahwa perilaku individu dikontrol melalui proses *operant conditioning*, dimana seseorang dapat mengontrol tingkah laku organisme melalui pemberian *reinforcement* yang bijaksana. Menurut Skinner, perilaku terbentuk oleh kensekuensi yang ditimbulkannya. Konsekuensi yang menyenangkan (*positive reinforcement* atau *reward*) akan membuat perilaku yang sama akan diulangi lagi, sebaliknya

¹¹Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan; Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 153-154.

konsekuensi yang tidak menyenangkan (*negative reinforcement* atau *punishment*) akan membuat perilaku dihindari. Misalnya, seorang peserta didik perlu dihukum ketika dia melakukan kesalahan. Kemudian hukuman tersebut ditambah jika kesalahan tersebut masih dilakukan. Akan tetapi jika dengan mengurangi hukuman membuat peserta didik tersebut dapat memperbaiki kesalahannya, maka tidak perlu lagi ada hukuman.¹²

Rasulullah saw. juga memerintahkan kepada para orang tua agar bersikap tegas terhadap anak-anaknya. Orang tua diperkenankan untuk memberikan hukuman pada anaknya yang tidak menjalankan kewajiban atau melakukan kesalahan. Secara tidak langsung, hadis tersebut juga berbicara tentang bagaimana mendidik anak melalui pembiasaan supaya apa yang telah diajarkan dapat tertanam dalam diri anak serta menjadi suatu kebiasaan yang baik. Sehingga anak-anak tersebut dapat bertanggung jawab terhadap segala kewajiban-kewajiban yang telah dibebankan kepada mereka. Islam mengajarkan bahwa adanya balasan dari setiap apa yang diperbuat oleh manusia sekecil apapun perbuatan itu sebagaimana biji *dzarrah* yang dimisalkan dalam al-Quran. Hal ini sangat sesuai dengan spirit yang dikemukakan teori *operant conditioning* yang berbicara mengenai konsep *reinforcement* (*reward* dan *punishment*).

Aplikasi teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam tergantung dari beberapa hal seperti; tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik siswa, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa

¹²Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan; Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, h. 153.

pengetahuan adalah obyektif, pasti, tetap, tidak berubah. Pengetahuan telah terstruktur dengan rapi, sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar atau Peserta didik. Peserta didik diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Artinya, apa yang dipahami oleh pengajar atau guru itulah yang harus dipahami oleh peserta didik. Pada zaman modern ini, aplikasi teori behavioristik berkembang pada pembelajaran dengan powerpoint dan multimedia. Dalam pembelajaran dengan powerpoint, pembelajaran cenderung terjadi satu arah. Materi disampaikan dalam bentuk powerpoint yang telah disusun secara rinci. Sementara itu pada pembelajaran dengan multimedia, peserta didik diharapkan memiliki pemahaman yang sama dengan pengembang, materi disusun dengan perencanaan yang rinci dan ketat dengan urutan yang jelas, latihan yang diberikan pun cenderung memiliki satu jawaban benar. Feedback pada pembelajaran dengan multimedia cenderung diberikan sebagai penguatan dalam setiap soal, hal ini serupa dengan program pembelajaran yang pernah dikembangkan Skinner, yaitu model pembelajaran yang disebut “teaching machine” yang memberikan feedback kepada peserta didik bila memberikan jawaban benar dalam setiap tahapan dari pertanyaan test, bukan sekedar feedback pada akhir test.

b. Teori Belajar Kognitif

Belajar merupakan proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.¹³ Belajar dalam pandangan teori ini tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon saja. Namun, merupakan aktivitas

¹³Sulistyorini, *Evaluasi pendidikan: Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2009), h. 8.

yang melibatkan proses berpikir secara kompleks. Artinya terdapat aktivitas kompleks di dalam otak individu, selama proses belajar berlangsung. Oleh karena itu teori belajar kognitif ini memandang bahwa belajar adalah sebuah proses berpikir yang mementingkan proses belajar itu sendiri dari pada hasil belajarnya. Di mana dalam konteks psikologi proses berfikir ini disebut sebagai aktivitas mental, dan dalam konteks pendidikan disebut dengan belajar.¹⁴

Menurut pendapat Jean Piaget dalam Efferi menyatakan bahwa proses belajar akan memberikan hasil yang baik jika adanya penyesuaian pelajaran dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Guru hendaknya memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bereksplorasi dalam berpikir dengan memberi rangsangan atau stimulus, misalnya melalui pertanyaan yang ditujukan untuk peserta didik supaya peserta didik mampu mengkonstruksi sistem kognisinya. Dengan demikian, peserta didik akan mengalami perkembangan dalam kemampuan kognitifnya.¹⁵

Dalam al-Qur'an, Allah swt selalu mendorong manusia untuk merenungkan bagaimana proses biologis unta diciptakan. Memberikan stimulus kepada setiap manusia untuk memikirkan hal-hal yang ada di sekitarnya seperti langit, gunung, bahkan bumi yang kita injak, dan yang lainnya. Dalam hal ini, sejalan dengan pendapat Piaget dalam Sulistyorini yang mengemukakan bahwa ada empat faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, yaitu faktor lingkungan fisik, kematangan, lingkungan sosial, dan ekuilibrium (interaksi individu dengan lingkungan maupun pengalaman fisik). Perenungan manusia terhadap lingkungan itu

¹⁴Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan; Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, h. 164.

¹⁵Adri Efferi, *Materi Dan Pembelajaran Qur'an Hadist MTs-MA* (Kudus: STAIN Kudus, 2009), h. 148-149.

adalah bagian dari “aktivitas mental” (istilah yang menjadi fokus kajian psikologi).¹⁶ Stimulasi untuk berfikir itu disertai dengan perintah untuk mengingatkan. Mengingat merupakan aktivitas seseorang untuk merangsang orang lain agar ia mengingat sesuatu. Mengingat juga merupakan sebuah aktivitas mental yang mana dalam istilah psikologi disebut *memory*.

Penerapan teori kognitif ini contohnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam mandiri seperti belajar Pendidikan Agama Islam dengan modul, dimana peserta didik dapat belajar sesuai dengan tingkat perkembangannya sendiri dan sesuai dengan kecepatannya sendiri. Selain model pembelajaran mandiri, model pembelajaran PAI dengan diskusi dengan memfokuskan pada perkembangan siswa dan guru sebagai fasilitator untuk membantu siswa berkembang sesuai dengan struktur kognitifnya, juga merupakan contoh penerapan teori kognitif.

c. Teori konstruktivistik

Teori konstruktivistik mempercayai kemampuan individu dalam membentuk dan menyusun sendiri pengetahuannya. Dalam mengkonstruksi pengetahuannya, tentu individu mengolah informasi yang didapat baik melalui pendengaran, ingatan, penglihatan maupun keyakinan hatinya. Dalam hal ini, pendengaran, ingatan, penglihatan, maupun hati tersebut adalah fasilitas yang diberikan oleh Allah swt untuk manusia belajar yang semata-mata agar mereka dapat bersyukur.

Aplikasi teori konstruktivistik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah berkembangnya pembelajaran dengan web (web learning) dan pembelajaran melalui social media (social media learning). Dalam Smaldino, dkk (2012) dijelaskan bahwa pembelajaran pada abad ke 21 telah banyak mengalami

¹⁶Sulistyorini, *Evaluasi pendidikan: Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, h. 24.

perubahan, intergrasi internet dan social media memberikan perspektif baru dalam pembelajaran. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam teori konstruktivistik, adalah satu proses yang aktif di mana peserta didik menggunakan input sensorinya dan membina pengetahuannya. Untuk membolehkan proses ini berlaku, peserta didik memerlukan aktivitas yang dapat membantu membina pengetahuan. Peserta didik bukanlah individu pasif yang hanya menerima informasi dari guru saja. Individu belajar bagaimana untuk belajar ketika melalui proses pembelajaran. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bukan hanya melibatkan pembinaan pengetahuan tetapi juga pembinaan sistem pembelajaran di mana makna yang dibina untuk sesuatu konstruk membolehkan kita memberi makna kepada perkara lain yang berkaitan. Sebagai contoh, apabila kita mempelajari jujukan peristiwa sejarah berdasarkan tarikh ia berlaku, pada masa yang sama kita memahami maksud istilah kronologi. Pembinaan makna melibatkan aktiviti mental. Untuk menyokong proses mental ini, peserta didik harus menjalani pembelajaran secara aktif melalui aktiviti hands-on, minds-on dan hearts-on. Dewey merujuk aktiviti-aktiviti ini sebagai aktiviti reflektif. Pembelajaran melibatkan penggunaan bahasa. Bahasa yang kita gunakan mempengaruhi pembelajaran. Kajian empirikal menunjukkan bahwa individu bercakap dengan diri sendiri ketika belajar. Peranan bahasa dalam pembelajaran amat ditekankan oleh Vygotsky dalam teori social konstruktivisnya. Misalnya, pengajaran menggunakan bahasa ibunda lebih banyak membantu pembelajaran berbanding bahasa asing.

d. Teori Belajar Humanistik

Penganut aliran humanistik meyakini adanya perasaan, persepsi, keyakinan, dan maksud-maksud tertentu sebagai perilaku-perilaku batiniah yang menyebabkan

seseorang berbeda antara satu dengan lainnya. Sehingga teori belajar ini peserta didik dapat dikatakan berhasil dalam belajar, apabila ia telah mampu mengerti dan memahami lingkungan serta dirinya sendiri dengan sebaik-baiknya seiring berjalannya waktu. Untuk itu, tujuan utama dari proses pembelajaran menurut teori belajar humanistik adalah agar peserta didik dapat menemukan keunikan dalam dirinya serta mengembangkan diri dengan segala potensi yang ia miliki.¹⁷

Dalam Hadis nabi yang diriwayatkan oleh Bukhari dan Muslim disebutkan yang artinya, “*Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah (Islam), maka kedua orang tuanyalah yg menjadikannya Yahudi, Nashrani atau Majusi*” (HR. al-Bukhari & Muslim). Dalam hadis tersebut dikatakan bahwa setiap bayi yang lahir sebenarnya sudah dalam keadaan Islam, selanjutnya tergantung bagaimana pendidikannya membentuk bayi tersebut, baik itu pendidikan dalam keluarga, sekolah, maupun lingkungannya.

Dengan kata lain, hadis tersebut memberikan penjelasan mengenai potensi dasar yang ada pada diri setiap manusia dan pengembangannya sebagaimana pendapat Maslow yang dikutip oleh Frank G. Goble menyatakan bahwa salah satu tujuan dari belajar adalah mengembangkan potensi manusia. Karena potensi tersebut adalah modal dasar seseorang untuk menjadi manusiawi, memahami diri sendiri dan orang lain, mencapai kepuasan atas kebutuhan dasar manusia, dan mengaktualisasi diri dengan sebaik-baiknya hingga seseorang dapat menjadi manusia yang sesungguhnya.¹⁸

¹⁷Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan; Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, h. 189.

¹⁸ Frank G. Goble, *Mazhab Ketiga: Psikologi Humanistik Abraham Maslow*. terj. A. Supratinya”, (Yogyakarta: Kanisius, 1997), h. 118.

Selain itu, banyak ayat-ayat al-Qur'an yang juga identik dengan teori belajar humanistik ini. Diantaranya dalam QS. Al-Baqarah: 286.

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ ۗ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا ۗ رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِنَا ۗ رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ ۗ وَاعْفُ عَنَّا وَارْحَمْنَا ۗ أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ

Terjemahnya:

Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya. Baginya ada sesuatu (pahala) dari (kebajikan) yang diusahakannya dan terhadapnya ada (pula) sesuatu (siksa) atas (kejahatan) yang diperbuatnya. (Mereka berdoa,) "Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami salah. Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau bebani kami dengan beban yang berat sebagaimana Engkau bebani orang-orang sebelum kami. Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tidak sanggup kami memikulnya. Maafkanlah kami, ampunilah kami, dan rahmatilah kami. Engkaulah pelindung kami. Maka, tolonglah kami dalam menghadapi kaum kafir."¹⁹

Kemudian dalam QS. Al-Mu'minun: 62.

وَلَا تُكَلِّفُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ وَذَيْنَا كِتَابٌ يَنْطِقُ بِالْحَقِّ وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ

Terjemahnya:

Kami tidak membebani seorang pun, kecuali menurut kesanggupannya. Pada Kami ada suatu catatan yang menuturkan dengan sebenarnya dan mereka tidak dizalimi.²⁰

Dari ayat tersebut telah dijelaskan tentang seseorang yang tidak akan mendapatkan suatu beban di atas kemampuannya sendiri. Berdasarkan kedua ayat di atas maka dapat dilihat bahwa al-Qur'an sangat mencerminkan nilai-nilai humanistik, karena Allah Maha Mengetahui kemampuan setiap hamba-Nya dan selalu mempertimbangkan kemampuan masing-masing individu, atau dengan kata lain tidak ada pemaksaan kehendak.

Islam adalah agama yang sangat humanis. Islam tidak berbicara tentang sebuah ketentuan terhadap manusia di luar batas kemampuan fisik dan otaknya.

¹⁹Kementerian Agama RI., *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, h. 37

²⁰Kementerian Agama RI., *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, h. 382.

Dalam konteks pembelajaran, pendidikan hendaknya dapat mempertimbangkan kemampuan dan potensi-potensi yang ada pada lawan bicaranya. Misalnya, jika seorang pendidik mengajar pada jenjang pendidikan dasar, maka tidak perlu menggunakan istilah-istilah yang sulit dipahami oleh peserta didik sekolah dasar, karena akal peserta didik sekolah dasar berbeda dengan kemampuan akal peserta didik pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sejalan seperti apa yang dijelaskan oleh Zakiah Daradjat yang menyatakan bahwa seorang pendidik yang berpengalaman, tidak berusaha mendorong muridnya untuk mempelajari sesuatu di luar kemampuannya. Ia tidak akan memompakan ke otaknya pengetahuan yang tidak sesuai dengan kematangannya atau tidak sejalan dengan pengalamannya yang lalu. Dalam proses mengajar, pendidik harus memperhatikan keadaan murid, tingkat pertumbuhan dan perbedaan perorangan yang terdapat di antara mereka.²¹

Sardiman A.M memberikan penegasan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi dua arah, yakni antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik adalah pihak yang mengajar, dan peserta didik adalah pihak yang belajar. Akan tetapi, inti dari proses pembelajaran tersebut adalah menjadikan peserta didik sebagai subjeknya. Interaksi dengan model seperti ini bertujuan supaya pembelajaran dapat terfokus pada kebutuhan dan kemampuan belajar peserta didik.²²

Ayat-ayat dalam al-Qur'an dan penegasan para ahli menunjukkan betapa humanisnya pendidikan yang harus dilakukan khususnya dalam Islam. Tidak ada paksaan, sesuai pilihan dan sesuai kebutuhan. Dalam Islam telah ditegaskan bahwa yang butuh beriman maka berimanlah, yang tidak butuh maka kufurlah Jika

²¹Zakiah Daradjat, *Kepribadian Guru* (Jakarta: Bulan Bintang, 2005), h. 15.

²²Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 18.

dikontekstualisasikan dalam pembelajaran, maka seorang pendidik tidak diperbolehkan memaksakan kehendak dalam mengajar. Posisi pendidik hanya sebagai fasilitator yang berfungsi untuk membantu dan memberikan arahan pada peserta didiknya sehingga peserta didik dapat mengkonsep dirinya sendiri sesuai dengan kemampuan dan kemauannya. Hal ini sangat sesuai dengan salah satu pengembangan teori humanistik adalah teori “kebutuhan” (*need of achievement*) dengan tokohnya Abraham Maslow.²³

Aplikasi teori humanistik lebih menunjuk pada ruh atau spirit selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang mewarnai metode-metode yang diterapkan. Peran guru dalam pembelajaran humanistic adalah menjadi fasilitator bagi para peserta didik sedangkan guru Pendidikan Agama Islam memberikan motivasi, kesadaran mengenai makna belajar dalam kehidupan peserta didik. Guru memfasilitasi pengalaman belajar kepada peserta didik dan mendampingi peserta didik untuk memperoleh tujuan pembelajaran. Peserta didik berperan sebagai pelaku utama (*student center*) yang memaknai proses pengalaman belajarnya sendiri. Diharapkan peserta didik memahami potensi diri, mengembangkan potensi dirinya secara positif dan meminimalkan potensi diri yang bersifat negatif.

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga

²³ Frank G. Goble, *Mazhab Ketiga: Psikologi Humanistik Abraham Maslow*. terj. A. Supratinya”, h. 120.

mengimani ajaran agama islam disertai dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud persatuan dan kesatuan bangsa.

Menurut Dzakiyah Darajat, pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kandungan ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati makna tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan dan menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.²⁴ Abdul Majid menjelaskan bahwa pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan Azizy mengemukakan bahwa esensi pendidikan, yaitu adanya proses transfer nilai, pengetahuan, dan keterampilan dari generasi tua agar generasi muda dapat hidup. Oleh karena itu, ketika dikaitkan dengan pendidikan Islam, maka akan mencakup dua hal, yaitu; (a) mendidik peserta didik untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam; (b) mendidik peserta didik untuk mempelajari materi ajaran Islam.²⁵

Menurut Ramayulis, dalam pendidikan agama Islam baik proses maupun hasil belajar selalu inhern dengan keislaman; keislaman melandasi aktivitas belajar, menafasi perubahan yang terjadi serta menjiwai aktifitas berikutnya.

Dari beberapa penjelasan diatas, maka dapat dipahami bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya untuk menanamkan nilai-nilai keislaman kepada peserta

²⁴ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Agama Islam* (Cet. 3; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), h. 76.

²⁵ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Rosdakarya, 2012), h.12-13.

didik melalui bimbingan dan pelatihan yang telah direncanakan agar peserta didik dapat menggunakannya baik sebagai pola pikirnya maupun landasan hidupnya dengan menjadikan Ibadah sebagai orientasi tujuannya.

Sedangkan makna pembelajaran Pendidikan Agama Islam menurut Muhaimin adalah suatu upaya membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus-menerus mempelajari agama Islam, baik untuk mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan.²⁶ Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat mengaktualisasikan apa yang terdapat dalam kurikulum agama Islam sebagai kebutuhan peserta didik secara menyeluruh yang mengakibatkan beberapa perubahan tingkah laku peserta didik baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotor.

Dari penjelasan mengenai pembelajaran dan Pendidikan Agama Islam penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai usaha yang terencana untuk menciptakan suasana belajar bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi yang mereka miliki, yang dengan pengembangan pengetahuan itu maka mereka akan mengalami perubahan tingkah laku menuju arah yang lebih baik sesuai tuntunan al-Qur'an dan sunnah.

b. Komponen-komponen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar ketercapaian tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Sebagai sebuah sistem masing-masing komponen tersebut membentuk sebuah integritas atau satu kesatuan yang utuh. Masing-masing komponen saling *berinteraksi* yaitu saling berhubungan secara aktif dan saling

²⁶ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: Rosdakarya, 2002), h.183.

memengaruhi. Misalnya, dalam menentukan strategi yang tepat yang didukung oleh media yang sesuai. Dalam menentukan evaluasi pembelajaran akan merujuk pada tujuan pembelajaran, bahan yang disediakan media dan strategi yang digunakan, begitu juga dengan komponen lainnya saling bergantung (*interdependensi*) dan saling menerobos (*interpenetrasi*). Penjelasan mengenai komponen-komponen pembelajaran di atas, sebagai berikut:

- 1) Tujuan, tujuan pendidikan sendiri adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dengan kata lain, pendidikan merupakan peran sentral dalam upaya dalam mengembangkan sumber daya manusia.
- 2) Sumber Belajar, diartikan segala bentuk atau segala sesuatu yang ada di luar diri seseorang yang bisa digunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau peserta didik, apapun bentuknya, apapun bendanya, asal bisa digunakan untuk memudahkan proses belajar, maka benda itu bisa dikatakan sebagai sumber belajar.
- 3) Strategi pembelajaran, adalah tipe pendekatan yang spesifik untuk menyampaikan informasi, dan kegiatan yang mendukung penyelesaian tujuan khusus. Strategi pembelajaran pada hakikatnya merupakan penerapan prinsip-prinsip psikologi dan prinsip-prinsip pendidikan bagi perkembangan peserta didik.
- 4) Media pembelajaran, merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan

lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar.

- 5) Evaluasi pembelajaran, merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas.²⁷

Komponen pembelajaran adalah penentu dari keberhasilan proses pembelajaran. Komponen-komponen tersebut memiliki fungsi masing-masing dalam setiap perannya dalam proses pembelajaran. Komponen pembelajaran utama yang menentukan pembelajaran itu sendiri yakni pendidik. Bagi setiap pendidik dituntut untuk memahami masing-masing metode secara baik. Dengan pemilihan dan penggunaan metode yang tepat untuk setiap materi pelajaran yang diberikan kepada peserta didik, maka akan meningkatkan proses interaksi belajar mengajar. Hasil belajar yang dihasilkan tidak akan efektif jika salah satu komponen belajar tersebut bermasalah sehingga proses belajar mengajar pun tidak berjalan dengan baik.

c. Landasan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam disekolah/madrasah berdasarkan pada beberapa landasan. Majid dalam Gunawan mengatakan, paling tidak ada tiga landasan yang mendasari pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di lembaga

²⁷Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 88.

pendidikan dasar dan menengah. Ketiga landasan tersebut adalah: 1) Landasan yuridis formal, 2) Landasan psikologis, dan 3) Landasan religius.²⁸

Landasan yuridis maksudnya ialah landasan yang berkaitan dengan dasar dan undang-undang yang berlaku pada suatu negara. Landasan yuridis formal tersebut terdiri atas tiga macam: 1) Dasar ideal, yaitu dasar falsafah negara Pancasila, sila pertama, Ketuhanan Yang Maha Esa. 2) Dasar struktural atau konstitusional, yaitu UU Dasar 45, dalam bab XI pasal 29 ayat 1 yang berbunyi, "*Negara berdasarkan ketuhanan Yang Maha Esa,*" dan pasal 2 yang berbunyi, "*Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu.*" 3) Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 12 ayat 1 poin a, yang mengatakan, "*Setiap peserta didik berhak mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya oleh pendidik yang seagama.*"

Landasan psikologis maksudnya merupakan landasan yang berhubungan dengan aspek kejiwaan kehidupan bermasyarakat. Hal ini didasarkan bahwa manusia dalam hidupnya baik secara individu maupun sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dihadapkan pada hal-hal yang membuat hatinya tidak tenang dan tidak tentram, sehingga memerlukan suatu pegangan hidup. Pegangan hidup itu yang dinamakan agama.

Landasan religius maksudnya ialah landasan yang bersumber dari ajaran Islam. Menurut ajaran Islam pendidikan agama adalah perintah Allah swt., dan merupakan perwujudan beribadah kepada-Nya. Landasan ini bersumber pada Alquran

²⁸Heri Gunawan, *Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 202.

dan al-hadis.²⁹ Terkait dengan hal disebutkan di atas, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah yang notabeneanya sangat sedikit jam pelajaran yang terdapat di sekolah maka akan mudah disiasati oleh para pendidik Pendidikan Agama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik pendidikan Agama memiliki keluasaan dalam mengembangkan materi agama, sehingga tidak selalu terpaku pada pencapaian target dari materi yang ada, tetapi lebih terfokus pada pencapaian tujuan dari setiap sub bahasan yang disampaikan.

d. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah sesuatu yang ingin dicapai setelah melakukan serangkaian proses Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah. Secara lebih operasional tujuan Pendidikan Agama Islam - khususnya dalam konteks keIndonesiaan - sebagaimana tertera dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam, ialah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimannya, ketaqwaannya kepada Allah swt. serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.³⁰

Tujuan pendidikan bukanlah suatu benda yang berbentuk tetap dan statis, tetapi ia merupakan suatu keseluruhan dari kepribadian seseorang, berkenaan dengan seluruh aspek kehidupannya. Pendidikan agama memiliki kedudukan yang sangat penting dalam membangun manusia Indonesia seluruhnya, hal ini dapat dibuktikan

²⁹Heri Gunawan, *Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, h. 202-203.

³⁰Heri Gunawan, *Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, h. 206.

dengan ditematkannya unsur-unsur agama dalam sendi-sendi kehidupan berbangsa dan bernegara.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, seorang guru harus memiliki ketrampilan dalam melaksanakan pembelajaran. Salah satu ketrampilan yang harus dimiliki guru adalah ketrampilan membuka dan menutup pembelajaran. Membuka pelajaran yang dilakukan secara profesional akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- a. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Peserta didik memiliki kejelasan mengenai tugas-tugas yang harus dikerjakan, langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan tugas, dan batas waktu pengumpulan tugas.
- c. Peserta didik memahami hubungan antara bahan-bahan atau pengalaman yang telah dimilikinya dengan hal-hal baru yang akan dipelajari.
- d. Peserta didik dapat menghubungkan fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip atau generalisasi dalam suatu peristiwa pembelajaran.³¹

Sementara itu, keterampilan menutup pelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri pelajaran. Menutup pelajaran yang dimaksud untuk memberi gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari peserta didik, mengetahui tingkat pencapaian peserta didik, tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar. Komponen keterampilan menutup pelajaran yaitu:

- a. Meninjau kembali penguasaan inti pelajaran dengan merangkum inti pelajaran

³¹ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 52.

dan membuat ringkasan.

- b. Mengevaluasi dengan cara: 1) Mendemonstrasikan penampilan, 2) Mengaplikasikan ide baru pada situasi lain, 3) Mengeksplorasi pendapat peserta didik sendiri, dan 4) Memberikan soal-soal tertulis.³²

Keterampilan membuka pelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam mengawali, membimbing, memberikan semangat serta memberikan motivasi kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran agar peserta didik terfokus pada materi yang akan diajarkan. Sedangkan keterampilan menutup pelajaran juga sangat penting di miliki oleh guru, karena untuk mengetahui seberapa luas pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar.

B. Media Pembelajaran Berbasis TIK

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, alat peraga, pengajaran baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (medium komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas hasil belajar peserta didik.³³

Dalam proses pembelajaran hal serupa yang harus dilakukan setelah tujuan pembelajaran jelas dan setelah diketahui kemampuan dan keterampilan yang diharapkan dilaksanakan peserta didik. Selanjutnya Mukhtar mengemukakan

³²Muhammad Yahdi, *Pembelajaran Micro Teaching* (Makassar: Alauddin University Press, 2013), h. 126.

³³Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. II; Jakarta: Balai Pustaka, 1990), h. 667.

pengertian media pembelajaran merupakan suatu bagian yang integral dari suatu proses pendidikan di sekolah, secara harfiah media berarti perantara, pengantar atau wahana penyalur pesan dan mengantar informasi belajar, ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh nara sumber yang disalurkan oleh pendidik, yang diteruskan kepada sasaran penerimaan, penerima pesan yakni peserta didik yang sedang belajar.³⁴

Media pembelajaran merupakan benda ataupun peristiwa yang membuat kondisi peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta sikap yang positif dalam kehidupannya. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa media pembelajaran secara umum merupakan sarana dan prasarana pendidikan yang mempunyai fungsi membantu tercapainya tujuan pembelajaran kepada peserta didik.³⁵ Sedangkan secara khusus media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.³⁶

Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu proses pencapaian pendidikan dan pembelajaran. Roestiyah, Nk., dkk mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka meningkatkan efektifitas komunikasi dan interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.³⁷ Selanjutnya Vernon S. et. al; media pembelajaran adalah sumber belajar secara luas media dapat

³⁴Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Cet. I; Jakarta: CV. Misaka Galiza, 2003), h. 103.

³⁵Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, h. 23.

³⁶Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, h. 45.

³⁷Roestiyah NK., dkk., *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 63.

diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang membuat kondisi peserta didik yang memungkinkan memperoleh pengetahuan serta keterampilan dan sikap.³⁸

Media merupakan bentuk komunikasi individu maupun kelompok sosial dalam melakukan berbagai kegiatan demi perubahan sosial menuju tercapainya tujuan tertentu sesuai dengan kelompok masyarakat yang dijalankan seiring dengan polanya masing-masing begitu pula berlangsung pada lingkungan sekolah dalam bentuk komunikasi interaksi edukatif antara murid dengan pendidik.³⁹

Dari deskripsi definitif tersebut dapat diberikan gambaran bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka meningkatkan efektifitas komunikasi dan interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Meskipun demikian, dalam perkembangannya media tidak hanya menjadi alat belajar tetapi juga dapat menjadi sumber belajar. Pada media pembelajaran berbasis TIK, media ini dapat menjadi sumber belajar yang menyediakan data dan informasi yang tidak terbatas. Fasilitas pencarian data melalui *google, bing, yahoo* dan *search engine* lainnya membuat peserta didik memiliki referensi dan literatur yang tidak terbatas. Mereka dapat mencari data dan informasi di internet sesuai dengan kebutuhan mereka.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat diindrai dan dapat berfungsi sebagai alat perantara, sarana, alat untuk sebagai proses komunikasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan pelajaran, karena alat bantu maka tingkat peranannya hanya sebagai pelengkap dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, media dapat berfungsi

³⁸Zakiah Daradjat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet.VI; Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 23.

³⁹Zakiah Daradjat, dkk, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Cet. I; Jakarta: Bumi Aksara, 1996), h. 112.

sebagai alat penjas dari sebageian dari keseluruhan program pembelajaran yang dianggap susah dipahami peserta didik tanpa ada alat bantu atau media pembelajaran.⁴⁰ Media pembelajaran merupakan segala wujud yang dapat dipakai sebagai sumber belajar yang dapt merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran ke tingkat yang lebih efektif dan efesien.⁴¹

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau sebagai pelengkap yang dipergunakan oleh pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik atau peserta didiknya. Alat yang sering digunakan itulah yang disebut dengan media, komunikasi adalah sistem penyampaiannya.⁴²

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan arti lain media merupakan kompenen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.⁴³

Dari berbagai defenisi tersebut di atas media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu proses pencapaian tujuan pendidikan dan pembelajaran.

2. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

a. Jenis media pembelajaran

⁴⁰Sudjarwo, dkk., *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar* (Cet. I; Jakarta Mediyatama Sarana Perkasa, 1988), h. 165.

⁴¹Sudjarwo, dkk., *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*, h. 166.

⁴²Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan* (Cet. I; Jakarta, Bumi Aksara, 1994), h. 7.

⁴³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Cet. IX; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), h. 4.

Untuk menentukan jenis media pembelajaran, ada beberapa jenis media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Media grafis seperti gambar, photo, grafik, bangun atau diagram, poster, kartun, komik. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi yaitu media yang berbentuk padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan sebagainya.
- 3) Media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan *OHP*.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.⁴⁴

Untuk mencapai tujuan pembelajaran memerlukan berbagai alat dan metode yang istilah lain dari alat pembelajaran yang dikenal hingga saat ini adalah media pembelajaran meliputi, *audio visual aids* (AVA), alat peraga, sarana dan prasarana pendidikan dan pembelajaran.⁴⁵

Dengan demikian media merupakan bahan sebagai sumber pembelajaran dari berbagai komponen sistem instruksional dan sebagai pesan dan media yang merupakan perangkat lunak (*software*) berisi pesan dan informasi pendidikan yang sering disajikan dengan mempergunakan peralatan. Sedangkan media yang bersifat perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan yang terkandung pada media⁴⁶.

⁴⁴Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Cet. I; Bandung: Sinar Baru, 1990), h. 3.

⁴⁵Zakiah Daradjat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet. VI; Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006), h. 80.

⁴⁶Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Cet. II; Jakarta: PT. RjaGrfindo Persada, 2008), h. 19.

Tersedianya berbagai media merupakan syarat mutlak bagi keberhasilan program kerja suatu lembaga, termasuk pada lembaga pendidikan. Tanpa dengan media yang memadai, tepat dan serasi maka pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan susah diwujudkan.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Sebelum dimulai pokok bahasan baru memang telah dibayangkan berbagai kegiatan dalam mengajar, atau pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk menentukan media yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan dilaksanakan setiap media harus berkaitan dengan mata pelajaran yang diajarkan.

Azhar Arsyad mengemukakan tiga kriteria penggunaan media pembelajaran yang dapat dijadikan petunjuk dalam menggunakannya serta menyampaikan materi pembelajaran, yaitu:

- 1) Karakter *fiksatif (Fixative Property)* teori ini menggambarkan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Demikian pula kegiatan peserta didik dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh peserta didik sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok.
- 2) Karakter *Manipulatif (Manipulative Property)* transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman sehingga dapat menghemat waktu.
- 3) Karakter *Distributive (Distributive property)* media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, secara bersamaan kejadian

tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu⁴⁷.

Dari berbagai karakteristik media pembelajaran, maka untuk lebih terarahnya proses pembelajaran, maka dapat dibedakan karakteristik media pembelajaran yang harus ada sebelum proses pembelajaran berlangsung, yaitu:

- 1) Papan tulis, media ini digunakan dalam tiap kelas, yang biasanya terbuat dari papan dan atau *triplex, slate*. Papan tulis mempunyai nilai tertentu, seperti penyajian bahan dapat dilakukan secara jelas, kesalahan tulisan mudah diperbaiki, dapat merangsang anak untuk aktif, dapat menarik perhatian.
- 2) *Buletin board* dan *display*, alat ini biasanya dibuat secara khusus dan digunakan untuk mempertontonkan pekerjaan peserta didik, gambar-gambar badan, poster atau objek berdimensi lainnya.
- 3) Buku pelajaran merupakan alat/media yang paling populer dan banyak digunakan ditengah-tengah penggunaan alat-alat lainnya⁴⁸.

Penggunaan media pembelajaran sangat bergantung kepada tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan pendidik dalam menggunakannya dalam proses pembelajaran.

3. Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk mengefektifkan media pembelajaran maka perlu diadakan penklasifikasian media yang cocok dengan mata pelajaran yang diajarkan. Media menurut batasannya adalah perangkat lunak yang berisi pesan informasi yang lazimnya disajikan dengan menggunakan peralatan, karena dengan lazimnya ada

⁴⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 11-13.

⁴⁸Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, h. 18, 21.

beberapa jenis media yang bersifat swasaji, seperti halnya gambar dan objek yang berupa benda-benda yang sebenarnya maupun benda-benda tiruan.

Ditinjau dari segi kesiapan pengadaannya, media pembelajaran dapat di kelompokkan dalam dua jenis, yaitu media menjadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*)⁴⁹.

Ada beberapa pertimbangan pemilihan media pembelajaran antara lain adalah:

- 1) Bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media.
- 2) Merasah sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang pendidik sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi
- 3) Ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih kongkrit.
- 4) Merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar peserta didik.⁵⁰

Dengan pemilihan media pembelajaran dapat lebih menjamin tercapainya tujuan pembelajaran sebagai bahan pertimbangan tujuan instruksional yang ingin dicapai dan karakteristik peserta didik atau sasaran jenis rangsangan belajar yang diinginkan misalnya audio, visual, gerak dan sebagainya serta berkaitan dengan latar lingkungan, kondisi tempat dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu

⁴⁹Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, h. 83

⁵⁰Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, h. 84

meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik peserta didik, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaian juga perlu dipertimbangkan.⁵¹

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

- 1) Harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan tersebut. tujuan ini beraneka ragam, apakah untuk keperluan rekreasi/liburan, informasi umum, instruksional, dan sebagainya. Atau bahkan lebih spesifik, belajar kelompok, belajar individual, untuk mencapai sasaran tertentu seperti anak balita, orang dewasa, masyarakat desa, tuna netra, tuna rungu, dan sebagainya.
- 2) Familiaritas media, artinya, kita harus mengenal, memperkenalkan sifat dan ciri-ciri media yang akan kita pilih.
- 3) Adanya sejumlah media yang dapat diperbandingkan karena memilih media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari berbagai alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan. Prinsip inipun perlu ditopang dengan pengertian akan berbagai jenis media dan karakteristiknya.⁵²

4. Pengembangan Media Pembelajaran

Sebelum kita membuat program media pembelajaran diharapkan dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan melalui penelitian. Dalam membuat perencanaan ada beberapa yang perlu diperhatikan, yaitu;

⁵¹Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, h. 85.

⁵²Sujarwo S., *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar* (Cet. I; Jakarta: Mediatama Sarana Perkasa, 1988)

- a. Program media itu ada kaitannya dengan proses belajar mengajar tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.
- b. Menentukan dan memperhatikan tingkatan peserta didik yang kita akan ajar.
- c. Menentukan yang menjadi sasaran media dari program media yang telah dibuat.
- d. Media pembelajaran berkaitan dengan hubungan tingkah laku para peserta didik setelah ia belajar.⁵³

Media pembelajaran jika disusun lebih sistematis maka urutan dalam mengembangkan program media pembelajaran, maka yang terpenting diperhatikan, yaitu:

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik
- b. Merumuskan tujuan instruksional (instructional objective) dengan operasional dan khas.
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e. Menulis naskah media
- f. Mengadakan tes dan revisi.⁵⁴

5. Penggunaan TIK dalam Pembelajaran

a. Pengertian TIK

Memasuki abad teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini sangat dirasakan kebutuhan dan kepentingannya untuk perbaikan dan peningkatan kualitas

⁵³Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, h. 99.

⁵⁴Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, h. 100

pembelajaran. Melalui pemanfaatan TIK, dapat ditingkatkan kualitas SDM dan IPM yaitu dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan penyelenggaraan pendidikan bermutu. Sistem TIK memberikan jangkauan yang luas, cepat, efektif, dan efisien terhadap penyebaran informasi ke berbagai penjuru dunia.

Information and Communication Technology (ICT) dalam konteks bahasa Indonesia disebut Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam waktu yang sangat singkat telah menjadi satu bahan bangunan penting dalam perkembangan kehidupan masyarakat modern. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan perluasan dari TI dengan menggabungkan konsep teknologi komunikasi dalam teknologi informasi. Hal ini disebabkan oleh begitu kuatnya keterkaitan antara teknologi informasi dengan teknologi komunikasi. Teknologi informasi mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu, TIK adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu. Salah satu peralatan TIK yang sangat diperlukan dalam berbagai bidang antara lain komputer.⁵⁵

⁵⁵Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI., *Materi Pelatihan Guru TIK; Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), h. 23.

Sementara itu dalam *UNESCO Asia and Pacific Regional Bureau for Education* disebutkan pengertian ICT adalah:

*Information Technology (IT) is the term used to describe the items of equipment (hardware) and computer programs (software) that allow us to access, retrieve, store, organize, manipulate and present information by electronic means. Personal computers, scanners and digital cameras fit into the hardware category. Database storage programs and multimedia programs fit into the software category. Communication technology (CT) is the term used to describe telecommunications equipment, through which information can be sought and accessed, for example, phones, faxes, modems and computers.*⁵⁶

Berdasarkan definisi tersebut dapat diketahui bahwa peran TIK sebagai alat untuk memungkinkan terjadinya proses pendidikan dan pembelajaran yang efektif dan efisien. Sedangkan cakupan ICT meliputi; piranti keras dan piranti lunak komputer serta fasilitas telekomunikasi, perangkat proyektor /LCD, LAN (*local area network*) dan WAN (*wide area network*), dan komputer.

Sementara itu, Libbele menyatakan bahwa:

*Information Technology means all equipment, processes, procedures and systems used to provide and support information systems (both computerized and manual) within an organization and those reaching out to customers and suppliers. The term information and communications technology (ICT) was coined to reflect the seamless convergence of digital processing and telecommunications.*⁵⁷

Definisi tersebut menunjukkan bahwa TIK adalah teknologi untuk menangkap, menginterpretasi, menyimpan, dan menyampaikan atau mentransmisikan informasi. TIK merupakan teknologi yang diperlukan untuk memproses informasi, terutama penggunaan komputer elektronik dan piranti lunak komputer, yang ditujukan untuk

⁵⁶UNESCO Asia and Pacific Regional Bureau for Education, *Developing and Using Indicators of ICT Use in Education* (Bangkok: UNESCO, 2003), h. 7.

⁵⁷Richard Labelle, *ICT Policy Formulation and E-Strategy Development; A Comprehensive Guidebook* (Bangkok: UNDP-Asia Pacific Development Information Programme United Nations Service Building, 2005), h. 1.

mengolah, menyimpan, melindungi, mentransmisikan, dan mencari informasi dari mana saja dan kapan saja. Walaupun penggunaan komputer ditekankan, namun TIK bukan berarti hanya terbatas pada penggunaan alat-alat elektronik yang canggih (*sophisticated*), seperti pemanfaatan komputer dan internet, melainkan juga mencakup alat-alat yang konvensional, seperti: bahan tercetak, kaset audio, *overhead transparency* (OHT)/*overhead projector* (OHP), bingkai suara (*sound slides*), radio, dan televisi.

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa TIK merupakan peralatan elektronika yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan segala kegiatan yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer atau pemindahan informasi antarmedia.

Dalam suatu proses pembelajaran unsur yang amat penting ada dua yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode pembelajaran tertentu akan mempengaruhi media yang sesuai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran seorang pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pemilihan media pembelajaran ini mempunyai peranan penting dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik dan mampu menciptakan komunikasi dua arah sehingga suasana kelas menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Belajar secara verbal terkadang kurang membawa hasil bagi peserta didik. Sehingga peneliti mencoba menerapkan multimedia dalam pembelajaran. Multimedia yang terdiri dari gabungan dari media audio, visual dan audio visual dapat menumbuhkan minat peserta didik dan efektif memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Pada pembelajaran Aqidah Akhlak lebih

menekankan kepada pengalaman berakhlak dan beraqidah secara langsung sehingga membutuhkan suatu media yaitu multimedia. Sebelum menerapkan strategi pembelajaran tersebut, seorang pendidik harus memahami pembelajaran dengan menggunakan multimedia.

b. Fungsi dan Kelebihan Penggunaan TIK dalam Pembelajaran

Menurut Levied an Lentz dalam Azhar Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya pembelajaran berbasis TIK melalui fasilitas multimedia, yaitu; fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

- 1) Fungsi atensi; TIK melalui pembelajaran berbasis multimedia merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna audio visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif; TIK dengan fasilitas multimedia dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar/membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif; TIK terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.⁵⁸
- 4) Fungsi kompensatoris; TIK dengan perangkat multimedianya yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam

⁵⁸Wenty Dwi Yuniarti, *Simulasi dan Pemodelan Fisika* (Semarang: Pendidikan Fisika Jurusan Tadris Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2007), h. 1

membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.⁵⁹

Dari keempat fungsi yang dikemukakan Levied dan Lentz, maka TIK memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Kelebihan menggunakan TIK dalam pembelajaran antara lain TIK dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, menumbuhkan minat peserta didik, memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, multimedia dapat meyakinkan terjadinya proses informasi.

Pendidikan tidak berjalan dalam ruang hampa. Maksudnya terdapat saling pengaruh antara pendidikan dengan perkembangan sosial-budaya, termasuk ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi di lingkungannya. Sistem pendidikan dipengaruhi oleh perubahan yang terjadi di masyarakat, sebaliknya pendidikan juga mempengaruhi dan bahkan diharapkan dapat mengarahkan perubahan yang terjadi ke arah yang positif.⁶⁰

Salah satu perubahan besar yang terjadi dalam beberapa dasawarsa terakhir ini, adalah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), yang didukung oleh penggunaan komputer dalam pembelajaran berbasis multimedia. Dengan kemajuan TIK, maka terjadilah era globalisasi yang merambah aspek sosial budaya, politik, ekonomi, termasuk pendidikan. Masuknya TIK telah mengubah pola-pola komunikasi dan distribusi informasi tanpa batas wilayah, negara atau waktu.

⁵⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 62.

⁶⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 1.

Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran, TIK khususnya komputer dan internet dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik, antara lain dalam pencarian informasi atau bahan pelajaran, mendekatkan jarak ruang dan waktu dalam interaksi pendidik-peserta didik, efisiensi pembelajaran serta penyimpanan berbagai data dan informasi yang diperlukan. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran tentu tergantung pada kemampuan dan kreativitas pendidik dalam mengoperasikan dan mengelola pembelajaran di kelas.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran sebagai bagian dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah memadukan kedua unsur teknologi informasi dan teknologi komunikasi menjadi teknologi informasi dan komunikasi dengan tujuan peserta didik memiliki kompetensi untuk memanfaatkan teknologi informasi sebagai perangkat keras dan perangkat lunak untuk mengolah, menganalisis dan mentransmisikan data dengan memperhatikan dan memanfaatkan teknologi komunikasi untuk memperlancar komunikasi dan produk teknologi informasi yang dihasilkan bermanfaat sebagai alat dan bahan komunikasi yang baik. Salah satu contoh teknologi informasi dan komunikasi berbasis *e-learning* adalah penggunaan media internet.⁶¹

Teknologi informasi menekankan pada pelaksanaan dan pemrosesan data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi atau menampilkan data dengan menggunakan perangkat-perangkat teknologi elektronik terutama komputer. Makna teknologi informasi tersebut belum menggambarkan secara langsung kaitannya dengan sistem komunikasi, namun lebih pada pengolahan

⁶¹Departemen Pendidikan Nasional, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*, h. 7.

data dan informasi. Teknologi komunikasi menekankan pada penggunaan perangkat teknologi elektronika yang lebih menekankan pada aspek ketercapaian tujuan dalam proses komunikasi sehingga data dan informasi yang diolah dengan teknologi informasi harus memenuhi kriteria komunikasi yang efektif. Pendidik dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik. Demikian pula peserta didik akan memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cyber space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Model yang sangat populer di abad ini adalah *e-learning*. *E-learning* adalah model pembelajaran melalui penggunaan teknologi internet.⁶²

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki dua fungsi utama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi:

- 1) Teknologi berfungsi sebagai alat (*tool*), yaitu alat bantu bagi pengguna (*user*) atau peserta didik untuk membantu pembelajaran, misalnya dalam mengolah kata, mengolah angka, membuat unsur grafis, membuat *database*, membuat program administratif untuk peserta didik, pendidik, dan staf, data kepegawaian, keuangan, dan sebagainya.
- 2) Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan (*science*). Dalam hal ini teknologi sebagai bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh peserta didik, misalnya dalam pembelajaran di sekolah sesuai kurikulum 2013 tidak terdapat mata pelajaran TIK yang digantikan dengan mengintegrasikan TIK ke dalam semua mata pelajaran.⁶³

⁶²Departemen Pendidikan Nasional, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*, h. 7.

⁶³Departemen Pendidikan Nasional, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*, h. 8.

Munir menyatakan bahwa integrasi sumber belajar secara tepat ke dalam suatu program pembelajaran merupakan salah satu faktor penting untuk mengoptimalkan keefektifan penggunaan TIK. Program pembelajaran berbasis TIK perlu disesuaikan dengan program sekolah agar tujuan kurikulum tercapai. Dengan demikian, menjadi tuntutan bagi pendidik supaya bisa menggunakan aplikasi komputer dengan tepat jika menginginkan proses pembelajaran yang lebih bermakna. Lebih dari itu, seorang pendidik saat ini seharusnya mampu mengembangkan media pembelajaran sendiri sekalipun menggunakan aplikasi komputer yang sederhana. Jika pun mereka tidak mengembangkan sendiri, di pasaran saat ini telah banyak dikembangkan media pembelajaran berbasis komputer yang umum dikenal dengan nama CAI (*Computer Aided Instruction*) atau pembelajaran berbantuan komputer. Program yang banyak antara lain *Microsoft Powerpoint*, *Multimedia Builder*, *Illumination*, *Adobe Flash*, *Macromedia Director*, dan *Macromedia*.⁶⁴ Program aplikasi yang mudah digunakan dan paling umum dipakai oleh pendidik dalam membuat media pembelajaran berbantuan komputer adalah *Microsoft PowerPoint*.

Potensi yang ditawarkan oleh perkembangan media pembelajaran khususnya multimedia yang berbasis TIK begitu banyak. Suasana kelas yang menyenangkan dan memotivasi sangat mungkin diciptakan dengan TIK. Presentasi dalam pembelajaran bisa dipoles sedemikian menarik. Ini perlu kehati-hatian, karena kadang-kadang perhatian beralih dari fungsi pembelajaran menjadi fungsi presentasi dengan aksesoris yang macam-macam dan cenderung berlebihan. Masalahnya sekarang paling tidak

⁶⁴ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dan CV. Alfabeta, 2008), h. 27.

ada di pihak pendidik. Jika fasilitasnya ada, seberapa mampu mereka mengoptimalkan pemanfaatannya.

C. Video Animasi Berbasis Android

1. Android Sebagai Mobile Learning

Darmawan mengatakan bahwa *mobile learning* merupakan salah satu alternatif layanan pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. *Mobile learning* telah menjadi landasan yang kuat sehingga perkembangan dalam proses pembelajaran dapat dilakukan. Penggunaan *mobile learning* dalam proses pembelajaran dapat dioperasikan sebagai media pembelajaran. Selain itu *mobile learning* memiliki cakupan yang cukup luas dan dapat digunakan menggunakan jaringan seluler komersial.⁶⁵

Mobile learning merupakan proses pembelajaran yang menggunakan bantuan teknologi berupa *mobile wearless* yang memudahkan bagi setiap penggunanya untuk mengakses segala materi pembelajaran yang diinginkannya setiap saat. Materi pembelajaran tersebut dapat diakses menggunakan perangkat *mobile* kapan saja dan dimana saja. Sehingga setiap orang dapat menentukan seberapa besar tingkat kebutuhan mereka terhadap materi pembelajaran guna untuk meningkatkan kualitas hidup mereka.⁶⁶

Sutopo menyatakan bahwa *M-Learning* atau *Mobile learning* sering dihubungkan dengan media pembelajaran yang menggunakan perangkat *mobile* seperti *mobile phone*, laptop, *tablet*, dan peralatan teknologi informasi lainnya dalam

⁶⁵Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), h. 342-343.

⁶⁶Muhammed Ally, *Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training* (Canada: Athabasca University Press, 2009), h. 1.

proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di bidang komunikasi dan informasi, kemampuan pemrosesan informasi pada perangkat *mobile learning* terus meningkat. Ini dibuktikan dengan adanya berbagai aplikasi seperti *game*, komunikasi nirkabel, dan komunikasi bisnis yang dapat digunakan di kehidupan sehari-hari sehingga proses pembelajaran menggunakan *mobile learning* dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.⁶⁷

Sutopo menyatakan bahwa *m-learning* memiliki lima keuntungan jika digunakan dalam proses pembelajaran yaitu: 1) *Convience*, 2) *Collaboration*, 3) *Portability*, 4) *Compability*, 5) *Intersetting*. *Convience* memungkinkan pengguna dapat mengakses konten pembelajaran termasuk kuis, jurnal, dan game dari mana saja dan kapan saja. *Collaboration* memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan secara *real time* setiap saat. Sedangkan keuntungan *portability* yaitu penggantian penggunaan buku dengan RAM sehingga pembelajaran dapat diatur dan dihubungkan sedemikian mungkin. *Compability* yaitu pembelajaran tersebut dirancang dengan tujuan untuk digunakan pada perangkat *mobile*. Sedangkan keuntungan *intersetting* memungkinkan pembelajaran dapat dikombinasikan dengan game sehingga lebih menarik. Selain dari keunggulan di atas, *m-learning* juga memiliki kerugian yaitu:

- a. Layar perangkat *mobile* yang terlalu kecil tidak bisa menampilkan informasi yang banyak,
- b. Kapasitas penyimpanan yang terbatas mengakibatkan aplikasi tidak dapat sebesar aplikasi yang digunakan pada komputer,
- c. Kekuatan *battery* yang tidak tahan lama membatasi penggunaan perangkat untuk

⁶⁷Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), h. 175-176.

- mengakses informasi,
- d. Keterbatasan sistem operasi menyebabkan aplikasi yang dijalankan belum tentu dapat digunakan pada perangkat lain,
 - e. Keterbatasan perangkat keras menyebabkan aplikasi belum tentu dapat digunakan pada perangkat *mobile* lainnya.⁶⁸

Dari beberapa pendapat ahli di atas, mengenai *mobile learning*, dapat diambil kesimpulan bahwa *mobile learning* merupakan layanan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan perangkat *mobile* seperti telepon genggam, laptop, tablet PC maupun teknologi informasi lainnya dalam proses pembelajaran. Selain itu *mobile learning* juga merupakan media pembelajaran yang unik karena materi pembelajaran ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Hal ini akan memengaruhi motivasi peserta didik dalam proses belajar karena penggunaan waktu dapat dipersingkat dan memungkinkan adanya interaksi antara tenaga pengajar dengan peserta didik.

2. Sistem Operasi Android

Istiyanto mengatakan bahwa Android merupakan suatu sistem *software stack* yang terhubung dan terdistribusi secara *open source* (terbuka) yang terdiri dari sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi dasar (*key application*). Sistem operasi Android dirancang untuk perangkat mobile dan merupakan sistem operasi turunan dari sistem operasi kernel Linux, sehingga sistem operasi Android sangat mirip dengan sistem operasi Linux.⁶⁹ Sedangkan menurut Steele & To mengartikan bahwa Android adalah sebuah sistem operasi yang bersifat *open source* atau terbuka yang dipopulerkan oleh perusahaan Google. Sistem ini dipasang pada sebuah perangkat nirkabel seperti tablet

⁶⁸Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, h. 176-177.

⁶⁹Jazi Eko Istiyanto, *Pemrograman Smartphone menggunakan SDK Android dan Hacking Android*, 1st ed. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h. 19.

maupun *smartphone*.⁷⁰

Android adalah sebuah sistem operasi yang dipasang pada sebuah perangkat *mobile* yang berbasis linux yang terdiri dari sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Sistem operasi Android disalurkan dengan dua macam cara yaitu *Google Mail Service* (GMS) dan *Open Handset Distribution* (OHD). *Google Mail Service* merupakan cara pendistribusian yang didukung penuh oleh Google. Sedangkan *Open Handset Distribution* merupakan cara pendistribusian yang tidak memperoleh dukungan secara langsung dari Google.⁷¹

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Android merupakan sebuah sistem operasi yang bersifat terbuka atau *open source* yang terdiri dari sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi yang berbasis linux. Sistem operasi Android diciptakan untuk perangkat *mobile* seperti tablet dan *smartphone* dengan cara pendistribusian secara *Google Mail Service* (GMS) dan *Open Handset Distribution* (OHD).

Jazi Eko Istiyanto mengatakan bahwa produk ponsel Android sejak awal tahun 2009 hingga tahun 2013 telah dirilis oleh *Google* dalam beberapa versi, berikut ini rincian versi OS Android yang telah dirilis oleh *Google*⁷², yaitu:

1. *Android Apple Pie* atau *Alpha v 1.0*

⁷⁰J. Steele dan Nelson To, *The Android Developer's Cookbook: Building Applications with The Android SDK* (Boston: Pearson Education Inc., 2010), h. 1.

⁷¹Safaat Nazarudin. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android* (Bandung: Informatika, 2012), h. 3.

⁷²Jazi Eko Istiyanto. *Pemrograman Smartphone menggunakan SDK Android dan Hacking Android*, 1st ed. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h. 6.

Jenis *Android* pertama ialah *Apple Pie* atau dikenal pula dengan *Android Alpha*. Untuk jenis *Android* ini terdapat dua versi yaitu yang dirilis oleh *Google* dan juga OHA. Jenis *Android Alpha* ini pertama kali diperkenalkan pada 23 September 2008. Fitur yang dimiliki pada *Android* ini ialah *play store*, *web browser*, kamera, sinkronisasi antara *Gmail*, kontak dan juga *Google Agenda*. Bukan hanya itu saja, akan tetapi pada versi *Android Alpha* ini pun telah dilengkapi dengan *Maps* serta *streaming YouTube*.

2. *Android Banana Bread* atau *Beta v 1.1*

Jenis *Android* ini dirilis pada bulan Februari 2009. Fitur yang dimiliki oleh *Android Beta* ini pun tidak jauh berbeda dengan *Android Alpha*. Namun *Android* ini pun telah digunakan pada sebuah ponsel. HTC menjadi salah satu ponsel pertama yang menggunakan sistem operasi *Android Beta* ini.

3. *Android Cup Cake v 1.5*

Android Cup Cake ini merupakan jenis *Android* yang mulai terkenal. Hal ini dikarenakan versi dari *Android* ini mulai menunjukkan sistem operasi yang canggih.

4. *Android Donut v 1.6*

Setelah sebelumnya *Google* menamai produk sistem operasi dengan nama makanan, rupanya hal ini pun berlanjut. Pada perilisan di bulan September 2009, versi terbaru *Android* pun muncul kembali, yaitu dengan nama *Android Donut*. Jenis *Android* ini pun mulai bisa memperbaiki masalah atau bug. Selain itu, pada jenis *Android Donut* ini memiliki fitur tambahan berupa fitur navigasi *Turn by Turn*.

5. *Android Eclair v 2.0 - 2.1*

Android versi 2.0 ini pun dirilis pada Oktober 2009 dengan nama *Eclair*. Versi *Android Eclair* ini pun awal dari diterapkannya aplikasi *Bluetooth 2.1* pada *Android*. Tak berselang lama, versi 2.0 pun di update ke versi 2.1 yang tentu saja memiliki fitur tambahan lain. Fitur tambahan pada versi ini ialah *Multi Touch*, *Live Wallpaper* serta flash kamera.

6. *Android Frozen Yogurt* atau *Froyo* v 2.2

Jenis *Android* dari *Froyo* v 2.2 ini mulai dirilis pada bulan Mei 2010. Tentu saja saat update *Android* versi terbaru, ada pula fitur tambahan agar *Android* ini semakin diminati. Pada *Android Froyo* ini pada *Google Chrome* di *Android* terdapat tambahan *Script Chrome*. Hal ini dilakukan untuk menambah kecepatan kinerja pada *Google Chrome*.

7. *Android Gingerbread* v 2.3

Masih ditahun yang sama dengan perilisian *Android Froyo*, *Android Gingerbread* pun dirilis pada bulan Desember 2010. Pada *Android* versi 2.3 ini ada pula fitur NFC, *internet calling* dan juga *download manager* yang diterapkan pada sistem operasi *Android Gingerbread*.

8. *Android Honeycomb* v 3.0 - 3.2

Selanjutnya ialah sistem *Android Honeycomb*. *Android Honeycomb* ini resmi dirilis pada Februari 2011. Selain itu, jenis *Android* ini pun banyak digunakan pada tablet yang saat itu banyak diminati.

9. *Android Ice Cream Sandwich* v 4.0

Jenis *Android Ice Cream Sandwich* ini bisa dikatakan sebagai awal reformasi dari sistem operasi *Android*. Pasalnya sistem operasi versi 4.0 ini bisa digunakan pada

semua jenis *platform* dan juga *smartphone*. Selain itu, fitur dari sistem operasi ini pun semakin bertambah dan juga menjadi lebih multitasking.

10. *Android Jelly Bean v 4.1.2*

Dirilis melalui konferensi *I/O Google* pada 27 Juni 2012, jenis *Android Jelly Bean* ini pun resmi digunakan. *Android* ini merupakan versi dari *Android* yang mendapatkan update hingga 2 kali. Untuk versi terbaru dari *Android* ini pun menggunakan *User Interface* dan juga menambahkan *Google Search* sebagai fitur baru mereka.

11. *Android KitKat v 4.4.2*

Jenis *Android KitKat* ini merupakan jenis yang paling banyak digunakan pada *smartphone*. *Android KitKat* ini pun resmi dirilis pada 2013 lalu dan memiliki banyak pembaharuan pada fitur-fitur yang dimiliki.

12. *Android Lollipop v 5.0*

Jenis *Android Lollipop* ini pertama kali digunakan pada *smartphone Google Nexus 6*. *Android* ini rilis pada tahun 2014 serta memiliki fitur tambahan yang menyempurnakan fitur-fitur terdahulunya. Selain itu, sistem kerja pada *Android Lollipop* ini pun lebih sempurna dari versi *Android* sebelumnya.

13. *Android Marshmallow v 6.0*

Rilis di tahun 2015, *Android* versi 6.0 ini memiliki fitur tambahan *support USB Type C*. Selain itu, pada jenis *Android Marshmallow* ini pun memiliki fasilitas sensor sidik jari dan juga daya baterai yang meningkat. Tentu saja jenis *Android* ini banyak digunakan pada *smartphone* keluaran baru.

14. *Android Nougat v 7.0*

Lebih meningkat dari sistem operasi sebelumnya, *Android* yang dirilis pada 2016 ini pun diberi nama dengan *Nougat*. Beberapa fitur pada *Android Nougat* ini pun cukup memuaskan, seperti *support* pada *Multi Window*.

15. *Android Oreo* v 8.0

Dirilis pada Agustus 2017 lalu termasuk dalam jenis *Android* yang cukup mumpuni. *Android* versi 8.0 ini pun lebih mengutamakan pada kecepatan dan juga efisiensi. Bahkan kecepatan Boot pun mencapai 2 kali lipat. Selain itu baterai pada sistem *Android* ini pun lebih tahan lama.

16. *Android Pie* v 9.0

Android Pie merupakan jenis *Android* versi terbaru. Hal ini karena peluncuran *Android Pie* dilakukan pada Oktober 2018. Desain dan juga fitur yang ada pada jenis *Android* ini pun berbeda dari versi sebelumnya. Salah satu fitur yang dimiliki pada *Android Pie* ini ialah *App Actions*. Fitur ini membuat *Android* bisa memprediksi tindakan yang akan dilakukan oleh penggunanya. Selain itu, mampu meningkatkan agar konten yang ada pada ponselmu mudah untuk di akses.

17. *Android Q*. v 10

Android Q pertama kali diperkenalkan pada 7 Agustus 2019 dan merupakan os *Android* versi ke 10 yang telah resmi tersedia untuk beberapa *smartphone*. Seperti *google pixel* dan beberapa *smartphone* lain ,tidak berbeda jauh dengan *Android pie*, *Android 10* atau *Android Q* fokus pada pengembangan *theme* gelap atau *dark theme* secara menyeluruh. Pada *Android Q* penyempurnaan *dark theme* dengan fitur *Google API*, ketika *dark theme* di aktifkan, seluruh aplikasi yang terpasang akan mengikuti menggunakan *mode theme* gelap. Tombol *home* dihilangkan khusus untuk ponsel pintar yang seluruh tombol *on-screen* atau *On-screen Button*,

tombol *home on screen* baru akan muncul ketika kita membuka aplikasi. Pembaharuan keamanan dan izin aplikasi seperti biasa setiap ada versi *Android* baru diperbaharui sistem keamanan serta izin aplikasi. Hal ini berfungsi agar pengguna *Android* aman dari pencurian data beberapa aplikasi nakal.⁷³

Sistem *Android* memiliki keunggulan dibanding dengan sistem operasi yang lain, diantaranya: 1) *Complete platform* yang berarti pencipta aplikasi *Android* dan pengembang dapat melakukan pendekatan satu sama lainnya, 2) *Open source platform* yang berarti sistem *Android* bersifat terbuka yang memungkinkan pengembang dapat dengan bebas mengembangkan aplikasi tersebut, 3) *Free platform* yang memungkinkan pengembang dapat dengan bebas membuat aplikasi *Android* tanpa lisensi atau biaya royalti yang harus dibayarkan dan dapat diperdagangkan secara bebas.⁷⁴

Seng menyatakan bahwa sistem operasi *Android* memiliki kelemahan dibandingkan dengan sistem operasi lain. Kelemahan sistem operasi *Android* yaitu sebagai pengembang membutuhkan banyak hardware untuk memastikan *software* dapat dijalankan pada semua perangkat *Android*. Selain itu aplikasi yang dibuat untuk sistem operasi *Android* belum tentu dapat digunakan pada semua perangkat *Android* meskipun perangkat tersebut menggunakan sistem operasi *Android*.⁷⁵

Sebagai *open source*, *Android* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, utamanya dari aspek keamanan data. Untuk itu diperlukan kehati-hatian dari

⁷³Hilman Mulya Nugraha, *Inilah Daftar Versi OS Android Lengkap dari Masa ke Masa*. Diakses di <https://carisinyal.com/daftar-versi-os-Android/> tanggal 20 Mei 2020

⁷⁴Safaat Nazarudin. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, h. 5.

⁷⁵Ciu Bun Seng, *Android Dasar pengoperasian, Optimasi sampai Modifikasi Full Color* (Jakarta: Jasakom, 2011), h. 9-10.

pengguna dalam penggunaan *smartphone* yang berbasis *Android*.

3. Video Animasi

Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai penglihatan. Menurut Agnew & Kallerman dalam Munir (2014) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar bergerak.⁷⁶ Sedangkan menurut Purwati mengungkapkan bahwa video merupakan media penyampai pesan yang bersifat fakta maupun fiktif, informatif, edukatif maupun instruksional.⁷⁷ Adapun seorang ahli mengatakan bahwa video merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita magnetik yang dapat memberikan gambaran nyata, dan mampu memanipulasi waktu dan tempat.⁷⁸

Sementara itu, animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang mampu menghidupkan suatu gambar.⁷⁹ Secara umum, media animasi merupakan pergerakan tampilan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga mampu menciptakan ilusi gambar gerak. Pada dasarnya animasi merupakan objek agar lebih tampak dinamis.

⁷⁶Munir. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2014), h. 12.

⁷⁷Purwati, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure." *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>

⁷⁸Rayandra, "Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran." <https://doi.org/Jakarta>, 2012.

⁷⁹Buchari, Sentinowo, & L. "Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan." *E-Journal Teknik Informatika*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/9964/9550>, 2015.

Video Animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya.⁸⁰

Ada juga beberapa orang yang mendefinisikan video animasi sebagai hasil pengolahan gambar tangan menjadi gambar bergerak yang terkomputerisasi. Dulunya proses membuat konten Animasi memerlukan gambar tangan yang dibuat hingga berlembar-lembar. Namun, dengan kemajuan di bidang teknologi komputer animasi tidak lagi dibuat di atas kertas melainkan langsung di komputer.⁸¹

Video animasi memiliki manfaat bagi dunia pendidikan, yaitu:

- a. Dapat menampilkan secara visual baik dalam bentuk gambar atau animasi sebuah zat atau objek yang sangat kecil dan tidak mungkin dilihat dengan mata telanjang seperti bentuk ion, molekul, mikro organisme, sel dan lain-lain.
- b. Dapat menampilkan secara visual dan audio dalam bentuk animasi, gambar atau video sebuah objek yang besar dan jauh seperti hewan buas, bentuk permukaan bumi (gunung, sungai dan lain-lain) dan benda luar angkasa (planet, satelit).
- c. Dapat menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.

⁸⁰ Afrianda Wafa, "Peran Animator dalam Produksi Serial Animasi 3D Kampung Warna Warni." *Skripsi* (Surabaya: Universitas Dinamika, 2020), h. 34.

⁸¹ Afrianda Wafa, "Peran Animator dalam Produksi Serial Animasi 3D Kampung Warna Warni.", h. 35.

- d. Dapat menyajikan bentuk animasi dan simulasi dari benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti bencana alam (gempa, gunung berapi) dan peristiwa perang.
- e. Dapat menyajikan berbagai simulasi yang rumit dalam bidang ilmu pengetahuan dan bidang teknik yang apabila disimulasikan ke dunia nyata cukup mahal.
- f. Dengan animasi, peserta didik dalam belajar materi yang rumit menjadi lebih mudah dipahami dan dibayangkan. Animasi biasa berbentuk simulasi, eksperimen atau prosedur. Dengan animasi, peserta didik mudah mengerti dan memahami suatu proses yang sulit diterjemahkan oleh teks dan gambar seperti proses pembelahan sel, proses kimiawi dan lain-lainnya.
- g. Melalui video, peserta didik mampu mempelajari keadaan riil dari suatu proses, fenomena atau kejadian. Peserta didik dapat melakukan replay pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus. Hal ini sulit diwujudkan bila video disampaikan melalui media seperti televisi. Video mampu menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka).⁸²

Video animasi merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Video animasi menambah dimensi baru terhadap pembelajaran. Sebab video animasi dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara pada peserta didik. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis.

⁸²Gemala Widiyarti, et.al., "Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Bahasa Dan Sastra Indonesia Mahasiswa Universitas Quality Tema Menjaga Kebersihan Diri Sendiri Guna Mencegah Penyebaran Covid-19", *Jurnal Nizhamiyah*. Vol. X No. 2, Juli – Desember 2020

Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup.⁸³ Jadi animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan video animasi lebih berhasil karena mampu masuk melalui 2 sensor indera manusia yaitu melalui mata dan telinga. Menurut Dale dalam Sudirman bahwa pengalaman belajar seseorang 75% di peroleh dari indera pengelihatian (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain.⁸⁴

Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pembelajaran secara menarik mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Pengembangan media pembelajaran video animasi memerlukan alat bantu berupa software untuk mendukung dalam proses pembuatan video animasi.

⁸³ Gustiningrum, E. "Pengembangan Media Animasi dengan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Menggunakan Model ASSURE." *Skripsi*. (Jember: Universitas Jember, 2014), h. 37.

⁸⁴Sudirman. *Media Pembelajaran berbasis Video dan Animasi* (Jakarta: t.p., 2006), h. 68.

Video animasi mempunyai kelebihan maupun kekurangan, diantaranya adalah: 1) kelebihan video animasi, yaitu: video dapat dipakai dalam jangka waktu yang panjang dan kapan pun jika materi yang terdapat dalam video ini masih relevan dengan materi yang ada; video merupakan media pembelajaran yang menyenangkan; video mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan membantu pendidik dalam proses pembelajaran; video pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas dan mudah diakses); 2) Kekurangan video animasi, yaitu: memerlukan waktu yang panjang dalam proses pembuatannya; Video hanya dapat dipergunakan dengan bantuan komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran; dalam pembuatan video memerlukan biaya yang cukup besar.⁸⁵

Sementara itu, Munir menyebutkan bahwa kelebihan dan kekurangan video animasi adalah: 1) Kelebihan video animasi, yaitu: menjelaskan suatu keadaan nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian; sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks gambar; cocok untuk mengerjakan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik; kombinasi audio-video lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan pesan dibanding media teks; menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural. Sedangkan 2) Kekurangan video animasi, yaitu: video tidak detail dalam penjelasan materi dikarenakan peserta didik harus mampu mengingat dari setiap scene ke scene; belajar dengan video dianggap lebih mudah dibandingkan dengan teks sehingga peserta didik kurang untuk lebih aktif dalam berinteraksi dengan materi.⁸⁶

⁸⁵ Johari, "Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Journal of Mechanical Engineering Education*, 8–15. Diakses di <https://ejournal.upi.edu/index.php/article/view/3731>. 2014.

⁸⁶Munir, "Pengertian Media Pembelajaran. Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan." *Jurnal* diakses di <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>, 2014.

Berdasarkan pendapat ahli maka dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan video animasi suatu keadaan nyata dari proses, fenomena atau kejadian. Video animasi merupakan media pembelajaran yang menyenangkan, menunjukkan suatu langkah prosedural, dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas dan mudah diakses. Sedangkan kekurangan video animasi antara lain peserta didik harus mampu mengingat dari setiap *scene* per *scene* dan memerlukan waktu yang panjang dalam pembuatan video animasi serta dalam pembuatan video animasi diperlukan biaya yang cukup besar, utamanya dalam penyediaan infrastruktur/hardware yang diperlukan dalam proses pembuatannya.

4. Aspek-Aspek Pemanfaatan Video Animasi

Keterampilan belajar mengajar abad ke-21 menggarisbawahi kebutuhan untuk beralih dari metode yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) untuk lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Lingkungan pembelajaran aktif dan kolaboratif difasilitasi oleh TIK berkontribusi pada penciptaan populasi peserta didik berbasis pengetahuan. Kepemimpinan, manajemen, dan tata kelola juga dapat ditingkatkan melalui TIK dengan meningkatkan pengembangan konten pendidikan dan mendukung proses administrasi di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya.

Dalam pendidikan abad ke-21 mengintegrasikan teknologi, peserta didik dan pendidik terlibat dalam cara-cara yang sebelumnya tidak mungkin, memungkinkan penciptaan kegiatan belajar mengajar baru, meningkatkan prestasi dan memperluas interaksi dengan masyarakat lokal dan global. Peserta didik dan pendidik hidup di dunia informasi dengan perubahan sosial dan ekonomi yang signifikan dan cepat.

Pendidik tidak semata-mata tidak tergantung pada media fisik seperti buku cetak yang sudah mulai seringkali ketinggalan zaman.

Dalam pemanfaatan video animasi, terdapat 3 aspek yang terkait erat dalam pelaksanaannya, yaitu aspek integrasi, interaksi dan partisipasi yang dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Integrasi video animasi

1) Pengertian integrasi TIK

Para pendidik abad 21 tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang materi yang diajarkan dan cara mengajarkannya. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni terkini dalam bidang pendidikan, menuntut pendidik untuk juga memiliki pengetahuan tentang teknologi dan penggunaannya dalam belajar dan pembelajaran. Pendidik abad 21 harus memiliki pengetahuan sekaligus keterampilan dalam menggunakan berbagai perangkat teknologi baik yang tradisional maupun modern untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan hasil pembelajaran.

Mengajar merupakan aktivitas kompleks yang melibatkan berbagai jenis pengetahuan. Aktivitas mengajar didasari dengan pengetahuan tentang materi yang akan diajarkan (*content knowledge*), cara mengajarkan suatu materi (*pedagogical knowledge*), dan pengetahuan tentang penggunaan berbagai teknologi (*technological knowledge*) yang ketiganya memiliki persinggungan untuk dapat mendukung satu di antara lainnya.⁸⁷ Teori lama yang menyatakan bahwa dalam mengajar dibutuhkan pengetahuan tentang konten dan pedagogik serta pengetahuan hasil persinggungan

⁸⁷ P. Mishra & M.J. Koehler, *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework For Teacher Knowledge*. Teachers College Record, 108(6), (2006), h.1017.

keduanya yaitu *pedagogical content knowledge*⁸⁸ sudah tidak relevan lagi untuk diaplikasikan pada era pembelajaran abad 21.

Pembelajaran pada abad 21 mengintegrasikan berbagai perangkat teknologi dalam melakukan seluruh rangkaian proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Teknologi berperan aktif sebagai alat, proses, dan sekaligus sumber untuk belajar dan melaksanakan pembelajaran (*Partnership for 21 Century Learning*, 2007). Maka, peserta didik dan guru pada abad 21 harus memiliki literasi teknologi yang memadai.⁸⁹

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah dijelaskan dalam QS. al-Anbiyaa/21: 80 yaitu:

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِنُحْصِنَكُمْ مِّنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ

Terjemahnya:

Dan telah Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; Maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah).

Ayat tersebut erat kaitannya dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berawal dari perkembangan logam besi untuk dijadikan baju besi. Saat ini perkembangan teknologi telah menunjukkan jati dirinya dalam peradaban manusia dan perkembangannya telah memberikan peran yang sangat signifikan terhadap nilai tambah dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran.⁹⁰ Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah diungkapkan dalam surat al-Naml/27: 29-30 yaitu:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ (٢٩) إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ (٣٠)

⁸⁸ L. S. Shulman, *Those Who Understand: Knowledge Growth In Teaching. Educational Researcher*, 15(2), (1986), h.4–14.

⁸⁹ K. Kereluik, P. Mishra, C. Fahnoe, & L. Terry, *What Knowledge Is of Most Worth: Teacher Knowledge For 21st Century Learning. Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 29(4), (2013), h. 127–140.

⁹⁰ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2013). h. 1.

Terjemahnya:

Berkata ia (Balqis): "Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia. Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan sesungguhnya (isi)nya: "Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang

Ayat ini menjelaskan bahwa Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-Hud sebagai alat untuk menyampaikan surat kepada ratu Balqis yang dalam hal ini merupakan implementasi teknologi pada masa itu, sebab dengan adanya burung tersebut penggunaannya dapat membantu proses berkomunikasi sehingga lebih efektif dan efisien. Bahkan dalam pertemuan keduanya telah diakomodasi dengan sarana dan prasarana yang menggunakan teknologi canggih. Hal tersebut berguna agar dapat menjadikan suasana dan kondisi yang nyaman serta kondusif. Dengan demikian dalam pembelajaran seharusnya, seorang pendidik yang hendak mengajarkan suatu materi kepada muridnya dituntut menggunakan media pembelajaran agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal. Teknologi yang sudah ada saat ini seharusnya dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat pembelajaran yang baik.⁹¹

Pemanfaatan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan, khususnya di Indonesia seringkali hanya digunakan untuk membantu kegiatan administrasi di sekolah saja, tak ubahnya menggantikan mesin ketik konvensional. Bahkan banyak pula sekolah-sekolah maju, yang memiliki laboratorium komputer dengan jumlah komputer yang memadai, hanya memanfaatkan perangkat TIK yang ada untuk mengajarkan keterampilan teknologi

⁹¹ Muhammad Rizky Rahadi, Kodrat Iman Satoto, And Ike Pertiwi Windasari, "Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer* 4, No. 1 (January 23, 2016), h. 44

informasi saja seperti pelatihan internet, perangkat perkantoran kepada para peserta didiknya, tak ubahnya seperti kelas kursus komputer pada umumnya.

Seharusnya perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat dimanfaatkan lebih jauh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di ruang kelas dengan cara mengintegrasikannya ke dalam kurikulum yang ada. Penggunaan teknologi berbeda dengan maksud dari Integrasi Teknologi. Kegiatan mengajarkan penggunaan teknologi seperti kegiatan di atas, sangat berbeda dengan kegiatan integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Integrasi teknologi adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara umum dalam pendidikan untuk memungkinkan mereka belajar keterampilan komputer dan teknologi. Secara umum, kurikulumlah yang mengendalikan penggunaan teknologi bukan sebaliknya.

Kalau peserta didik berperan sebagai detektif yang serba bisa, maka apa yang dilakukan para guru?, singkatnya, guru berperan sebagai pemimpin dalam pembelajaran kelas. Guru tidaklah memberikan seluruh jawaban atau mengendalikan materi, tetapi guru menetapkan struktur yang mendorong eksplorasi peserta didik. Struktur ini meliputi pengaturan kelas (*setting*), pencapaian tujuan kurikulum, mengakses apakah proses belajar telah terjadi di antara peserta didik, mengelola aktivitas kelas yang seimbang untuk mengakomodasi ketrampilan-ketrampilan peserta didik, dan menciptakan nuansa eksploratif diawal kegiatan sehingga peserta didik termotivasi untuk memenuhi tugasnya. Guru-guru dalam kelas seperti ini bergantung pada ketrampilan bertanya yang baik, memonitor diskusi peserta didik, dan menetapkan peraturan yang memberi peluang bagi peserta didik untuk terlibat dalam percakapan dan kolaborasi. Mereka memberi contoh/model dalam berlogika dan melakukan proses berpikir, mengidentifikasi dan mengungkapkan kembali

pemahaman dan keyakinan peserta didik, mendukung dialog antara guru dengan peserta didik dan antar-peserta didik, serta memberi umpan balik.

Komputer merupakan perangkat yang baik bagi peserta didik untuk dapat berekspresi secara individual dan dapat digunakan untuk bereksplorasi. Jika teknologi digunakan secara efektif sebagai perangkat untuk berkreasi, maka peserta didik akan menjadi memiliki keleluasaan lebih, menjadi kolaboratif, dan reflektif dibanding dengan di dalam kelas tanpa teknologi (SEDL, 1998). Penggunaan dan integrasi teknologi secara efektif di dalam kelas akan mampu menghadirkan lingkungan belajar yang konstruktif (sesuai dengan teori konstruktivisme). Selain akan menarik peserta didik untuk belajar, pemanfaatan dan integrasi teknologi di dalam kelas, akan membuat peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, integrasi teknologi informasi dalam ruang kelas mampu memberikan peserta didik pengalaman baru terhadap penggunaan teknologi untuk membantu mereka menyelesaikan permasalahan atau *problem solving* yang mereka hadapi.

2) Video animasi

Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.⁹² Video merupakan teknologi yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video yang informasinya di samping menggunakan signal dari video televisi, film, video tape atau media non komputer lainnya.⁹³ Video merupakan

⁹²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011). h. 49

⁹³E.N. Muttaqin, Bambang Eka Purnama, "Analisa Dan Perancangan Sistem Komputerisasi Pembelajaran Dengan Media Video Menggunakan Software Adobe Premiere Di SMK Wisudha Karya Kudus". *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* (Volume 4, No1 Tahun 2012). h. 87.

gambaran suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri.

Perkembangan animasi saat ini berjalan cepat dalam berbagai bidang. Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman, terutama dunia anak-anak. Akan tetapi, sekarang animasi tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan seperti pembuatan film dan permainan, tetapi juga dalam pembuatan desain web dan dunia pendidikan. animasi berasal dari kata *animation* yang dalam bahasa Inggris *to animate* yang berarti menggerakkan. Menurut Bustaman bahwa “Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu”.⁹⁴

Suciadi mengatakan “Animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran dan berubah putaran-putaran lainnya”.

Dari beberapa penjelasan tentang video dan animasi, maka penulis menyimpulkan bahwa video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari beberapa objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai stage yang sudah ditentukan. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya.

Video animasi berbasis android dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Video animasi berbasis android merupakan salah

⁹⁴Bustaman. *Web Design Dengan Macromedia Flash MX 2004*. (Yogyakarta: Andi Offset, 2001), h. 62.

satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi yang sulit disampaikan secara konvensional melalui smartphone atau komputer tablet. Video animasi berbasis android dapat diintegrasikan ke media lain seperti presentasi sehingga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku. Video animasi berbasis android dalam pembelajaran memberikan berbagai keuntungan bagi pendidik dan peserta didik. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pihak pendidik, dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Tujuan pemanfaatan video animasi adalah untuk merangsang panca indera yang dimiliki manusia, itulah sebabnya dalam pemilihan gambar maupun suara dalam animasi harus sangat diperhatikan.⁹⁵

Video animasi berbasis android merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Video animasi yang dipilih dalam kegiatan pembelajaran perlu pertimbangan dalam kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan.⁹⁶ Pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran harus mampu memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

⁹⁵ Ideari H.E, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi*, diakses di <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url.pdf>, diakses pada tanggal 25 Februari 2021.

⁹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011). h. 51

Video animasi yang dipilih juga harus mampu melibatkan mental peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik yang terlibat secara intensif dengan video animasi dan materi pelajaran yang ada di dalamnya akan belajar lebih mudah dan mampu mencapai kompetensi yang diinginkan. Pada aspek kognitif, video animasi dapat dimanfaatkan guna mempelajari hal-hal yang terkait dengan pengetahuan dan intelektual peserta didik. Pada aspek afektif, video animasi berbasis android dapat dimanfaatkan untuk melatih unsur emosi, empati dan apresiasi terhadap suatu aktivitas atau keadaan. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar misalnya, yang terdapat materi tentang akhlak. Video animasi dapat digunakan untuk memberikan pelajaran dan contoh berperilaku baik. Dalam hal ini terlihat video animasi sangat membantu proses pembelajaran efektif. Karena video animasi merupakan media yang melibatkan dua indera, yakni pendengaran dan penglihatan, karena apa yang di pandang oleh mata dan terdengar oleh telinga lebih cepat dan mudah diingat dari pada apa yang hanya dapat dibaca atau didengar saja.

b. Aplikasi pembuat Video animasi.

1. Microsoft Sway

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dibuat oleh perusahaan Microsoft dan masuk dalam kategori kelompok Microsoft Office 365 yang dapat digunakan untuk mengumpulkan, menformat, berbagai ide, cerita dan presentasi di kanvas interaktif berbasis web. Dengan menggunakan microsoft sway, guru dapat dengan bebas memasukkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, atau konten-konten lain yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan sway akan membuatnya menjadi tampilan yang menarik. Kelebihan aplikasi Sway bila dibandingkan dengan aplikasi

presentasi lainnya adalah: 1) Memiliki fitur desain yang sangat baik untuk mempermudah pengguna mengunggah berbagai konten seperti video dari YouTube, pics, tweet, dan isi multimedia lainnya; 2) Dapat memilih konten seperti foto dan video yang disimpan di cloud karena Sway App terhubung dengan cloud App; 3) Aplikasi Sway akan memformat ulang slide presentasi di saat presenter membukanya melalui *smartphone*, laptop, atau PC; 4) Aplikasi Sway dilengkapi dengan aplikasi untuk mempermudah pengguna dalam melakukan kolaborasi dengan pengguna lain dalam membuat proyek Sway.⁹⁷

Output dari aplikasi Microsoft Sway ini kemudian di upload di *whatsapp* group peserta didik sehingga dapat menjadi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam online yang sangat interaktif digunakan di masa pandemi. Peserta didik kemudian mempelajari dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru melalui *whatsapp* group tersebut dengan file yang dibuat melalui aplikasi Microsoft Sway. File yang dibuat melalui aplikasi ini tentunya memiliki ukuran yang lebih kecil daripada file video yang biasa diedit dengan aplikasi kinemaster. Hal ini tentunya memudahkan peserta didik untuk mendownload dan memahami materinya karena ukuran filenya relatif lebih kecil.

Berikut ini kelebihan dan kekurangan dari aplikasi PowerDirector dan Kinemaster, yaitu:

a. Kelebihan PowerDirector

⁹⁷Nisa Fitriati, "Microsoft Sway Jadi Alternatif Pembelajaran IPA saat Pandemi," *Rubrik*. Diakses di <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmu-guruku/2020/12/19/microsoft-sway-jadi-alternatif-pembelajaran-ipa-saat-pandemi/> tanggal 13 Juli 2021.

- 1) Dapat mempertajam video
- 2) Bisa menginput hampir semua format video termasuk X265, HEVC, Wave, MP3, Avi, DAT, dan MPEG.
- 3) Bisa menstabilkan video
- 4) Lagu pengeditan multiam dengan hingga 100 pilihan
- 5) Hasil editing video dapat diunggah langsung ke beberapa media, seperti YouTube, Facebook, DailyMotion, dan sebagainya.
- 6) Pengaturan warna untuk pengaturan warna yang bagus
- 7) Efek suara untuk menyesuaikan peningkatan suara.
- 8) Mempratinjau gambar video.
- 9) Memotong dan memotong video.
- 10) Judul Teks.
- 11) Filter untuk mengantisipasi gambar goyang.

b. Kekurangan PowerDirector

- 1) Fiturnya kurang lengkap karena aplikasi ini lebih ditujukan untuk entertainment bukan untuk mengedit video yang kompleks seperti kinemaster yang lebih sering digunakan pada youtuber dan gamer
- 2) Mengharuskan spesifikasi perangkat keras pada gawai yang tinggi .

2. KineMaster

Kinemaster merupakan aplikasi pengeditan video berfitur, lengkap dan profesional untuk perangkat Ios dan Android. Banyak mendukung berbagai lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek yang dilengkapi segala macam alat yang memungkinkan guru membuat video berkualitas tinggi. Dengan pendesainan materi

pelajaran yang menarik, bisa menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan mata pelajaran supaya peserta didik jadi lebih focus terhadap apa yang disampaikan pengajar. Selain itu, video KineMaster bisa langsung dibagikan ke platform media sosial seperti WA, YouTube, Facebook, Google+, dan masih banyak lagi (Khaira, 2020). Tentu dengan adanya aplikasi ini akan memudahkan guru dalam mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik⁹⁸.

a. Kelebihan Kinemaster

- 1) Antarmuka pengguna sederhana namun kuat
- 2) Layers, dapat menambahkan lebih dari satu layer baik video, gambar, teks atau audio
- 3) Fitur lebih lengkap dari PowerDirector
- 4) Audio Enhancer membuat kualitas audio jadi lebih berkualitas
- 5) Tidak terlalu membutuhkan spesifikasi perangkat keras pada gawai yang tinggi seperti halnya Power Director
- 6) Fitur kunci Chroma tersedia
- 7) Memiliki filter warna dan fitur penyesuaian warna
- 8) Fitur Kontrol Kecepatan yang mengatur kecepatan video
- 9) Volume Envelope untuk menambah atau mengurangi suara atau music
- 10) Filter Audio yang menyediakan berbagai filter audio yang keren.

⁹⁸Winarsih, Moh. Rusnoto Susanto, Dwi Susanto, "Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Kinemaster di masa Pandemi Covid-19", SOSIOHUMANIORA, 7 No. 2 (2021), h. 29-38.

- 11) Fitur voice ini dapat membuat narasi video/voice over langsung dari aplikasi kinemaster
- 12) Transisi yang memiliki fitur transisi keren yang gratis atau berbayar
- 13) Dapat langsung berbagi video di Youtube, Facebook, Instagram, Google Plus, Dropbox

b Kekurangan Kinemaster

- 1) Tidak ada fitur untuk mempertajam video.
- 2) Harus langganan bulanan atau membeli versi berbayarnya kalau ingin menikmati semua fiturnya.⁹⁹

3. Aplikasi Capcut

Aplikasi Capcut tersedia di Android dan iOS yang merupakan aplikasi untuk mengedit video seperti halnya Kinemaster dan PowerDirector. Aplikasi ini juga biasa digunakan oleh konten kreator. Aplikasi ini memenangkan kategori “Best for Fun di Google App Store” (*Google Play*) 2020 di Indonesia, berkat fitur dan pengalaman editing yang kreatif dan menyenangkan yang diusung. Penghargaan ini diberikan oleh Google setiap akhir tahunnya kepada sejumlah aplikasi terbaik di tahun tersebut, sebagai bentuk pengakuan kepada tim developer atas kualitas dan inovasi aplikasi yang dihasilkan. Aplikasi all-in-one video editing ini membantu pengguna menghasilkan video singkat dengan mudah. Pengguna dapat menyunting, reverse dan mengubah kecepatan video, menambah subtitle, musik, dan efek ke dalam video mereka. CapCut merupakan aplikasi penyuntingan video yang gratis dan sederhana, menawarkan berbagai fitur penyuntingan yang esensial, efek kreatif, filter, stiker dan

⁹⁹ Tatih, *Kinemaster atau PowerDirector*. Diakses di <https://medium.com/@tatih0735/kinemaster-atau-powerdirector-9e841c4235f5> tanggal 15 Juli 2021.

font, serta template video untuk menghasilkan video yang bagus dengan mudah. CapCut berdedikasi untuk menyediakan pengalaman kreasi video yang sederhana, efisien, dan terlokalisasi, serta memberdayakan para kreator di seluruh dunia untuk menghasilkan konten video berkualitas tinggi.¹⁰⁰

c. Jenis Animasi Video

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti menghidupkan atau memberi nafas (Wright, 2005). Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman tentang pembelajaran dapat meningkat. Secara umum animasi dapat dibagi kedalam 3 kategori, yaitu:

1. Traditional Animation, animasi tradisional adalah kategori animasi yang sudah berumur sangat tua atau sangat lama.
2. Stop Motion Animation, adalah animasi yang menggunakan media perekam, misalnya kamera untuk menangkap pergerakan objek yang digerakkan sedikit demi sedikit. Cara kerja jenis animasi ini yaitu objek akan diatur untuk memperlihatkan pose tertentu dan kamera akan merekam pose objek tersebut.
3. Computer Graphic Animation, adalah jenis animasi yang keseluruhan prosesnya dikerjakan dengan media komputer. Animasi ini dapat berupa animasi 2D maupun animasi 3D. Sebagai media, animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini

1. ¹⁰⁰Liberty Jemadu, *CapCut Jadi Aplikasi Best for Fun di Google Play Store Indonesia*. Diakses di <https://www.suara.com/teknologi/2020/12/04/010500/capcut-jadi-aplikasi-best-for-fun-di-google-play-store-indonesia> tanggal 10 Juli 2021.

maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Sebagai media, animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi¹⁰¹

d. Interaksi peserta didik pada pemanfaatan video animasi berbasis android

Pembelajaran daring juga dapat meningkatkan kemandirian belajar (*self regulated learning*). Meskipun demikian, dalam proses pembelajaran daring yang sering terjadi hanya *transfer of knowlegde* (kognitif dan psikomotorik) tetapi kurang untuk *transfer of value* atau *transfer of attitude* (afektif). *Transfer of value* atau *transfer of attitude* hanya bisa dilakukan melalui proses komunikasi atau interaksi sosial langsung. Interaksi sosial inilah yang sejatinya tidak bisa digantikan oleh teknologi apapun, baik interaksi pendidik dengan peserta didik, serta peran pengajar bagi peserta didik di dalam kelas. Dalam interaksi edukatif, peran guru dalam pembelajaran daring yaitu:

b. Memberikan topik pembahasan materi

c. Bertindak sebagai fasilitator di dalam e-learning agar interaksi antara guru dengan peserta didik dan interaksi antara peserta didik dengan peserta didik dapat berjalan dengan efektif

d. Mengevaluasi proses belajar

¹⁰¹ Denissa Alfiany Luhulima, I Nyoman Sudana Degeng, Saida Ulfa, “Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu”, 3, No. 2, JINOTEP (2017),h. 110-1120.

Sementara itu, tugas peserta didik adalah:

- a. Menerima topik pembahasan materi dari guru kemudian mencari pemahaman mengenai topik tersebut
- b. Berinteraksi dengan guru dan peserta didik lainnya untuk membahas topik yang telah diberikan oleh guru.¹⁰²

Dalam konteks interaksi yang terbangun dalam pemanfaatan media video animasi berbasis android pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng, ada 2 peran yang dimiliki oleh guru Pendidikan Agama Islam, yaitu: *Transfer of value* atau *transfer of attitude* hanya bisa dilakukan melalui proses komunikasi atau interaksi sosial langsung. Interaksi sosial inilah yang sejatinya tidak bisa digantikan oleh teknologi apapun, baik interaksi pendidik dengan peserta didik, serta peran pengajar bagi peserta didik di dalam kelas. Dalam interaksi edukatif, peran guru dalam pembelajaran daring yaitu:

- a. Memberikan topik pembahasan materi
- b. Bertindak sebagai fasilitator di dalam e-learning agar interaksi antara guru dengan peserta didik dan interaksi antara peserta didik dengan peserta didik dapat berjalan dengan efektif
- c. Mengevaluasi proses belajar

Sementara itu, tugas peserta didik adalah:

- a. Menerima topik pembahasan materi dari guru kemudian mencari pemahaman mengenai topik tersebut

¹⁰²Rahmi Eka Putri, "Model Interaksi dalam e-Learning" pada Seminar Nasional Informatika 2013 (semnasIF 2013) UPN "Veteran" Yogyakarta, 18 Mei 2013. Diakses di <https://media.neliti.com/media/publications/175230-ID-none.pdf> tanggal 10 Juli 2021

- b. Berinteraksi dengan guru dan peserta didik lainnya untuk membahas topik yang telah diberikan oleh guru.¹⁰³

Dalam konteks interaksi yang terbangun dalam pemanfaatan media video animasi berbasis android pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng, ada 2 peran yang dimiliki oleh guru Pendidikan Agama Islam, yaitu:

1. Sociability

Dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, para guru Sekolah Dasar se Kecamatan Benteng, guru harus mampu berperan dalam memberikan topik pembahasan materi dan sekaligus bertindak sebagai fasilitator untuk terciptanya interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dengan sistem daring dapat tercapai. Walaupun interaksi secara tatap muka (*face to face*) tidak terjadi, namun interaksi dapat dilakukan dalam bentuk *synchronus* di tempat yang berbeda dan juga dapat dilakukan secara *asynchronus* di tempat yang sama atau berbeda.

Dalam proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dilakukan di whatsapp group peserta didik untuk menanyakan yang bisanya terkait dengan tugas yang diberikan kalau ada peserta didik yang merasa belum jelas. Terlihat dari beberapa whatsapp group peserta didik yang peneliti amati masih kurang intensif interaksi yang terjadi didalamnya. Peneliti jarang melihat ada peserta didik yang bertanya terkait dengan materi pembelajaran di mana kemudian pendidik menjelaskan

¹⁰³Rahmi Eka Putri, "Model Interaksi dalam e-Learning" pada Seminar Nasional Informatika 2013 (semnasIF 2013) UPN "Veteran" Yogyakarta, 18 Mei 2013. Diakses di <https://media.neliti.com/media/publications/175230-ID-none.pdf> tanggal 10 Juli 2021.

atau ada peserta didik yang memberikan komentar atau membantu menjelaskan karena dipancing oleh pendidik untuk terlihat aktif dalam interaksi edukatif yang intensif.

2. Usability

Usability dalam pembelajaran daring dapat ditentukan ketika pendefinisian interaksi dilakukan secara *asynchronous interaction*, *synchronous distributed interaction* dan *asynchronous distributed interaction* yang membutuhkan dukungan teknologi untuk aktivitas interaksi. Model interaksi ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. *Asynchronous Interaction*

Interaksi dapat terjadi antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik pada tempat yang sama dan waktu yang berbeda. Guru yang berperan dalam memberikan topik pembahasan materi menyimpan materi dalam bentuk softcopy kemudian peserta didik dapat mempelajari materi tersebut dan dapat berinteraksi dengan guru dan peserta didik lainnya dengan menggunakan media elektronik seperti *e-mail*. Guru akan memberikan *feedback* terhadap pertanyaan dari peserta didik dan dapat pula mengirimkan tugas kepada peserta didik melalui *e-mail*. Dengan terciptanya interaksi yang baik dalam pembelajaran daring, diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai walaupun guru dengan peserta didik tidak bertemu secara langsung.

b. *Synchronous Distributed Interaction*

Interaksi dapat terjadi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa pada waktu yang sama dan tempat yang berbeda. E-learning dapat

menggunakan dukungan teknologi video conference sebagai media bagi guru untuk menyampaikan topik pembahasan materi kepada siswanya.

1. *Asynchronous Distributed Interaction.*

Asynchronous distributed interaction, merupakan interaksi dilakukan secara tidak serempak dan tersebar.¹⁰⁴ Interaksi dapat terjadi antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik pada waktu yang berbeda dan tempat yang berbeda. Model interaksi ini sangat tergantung pada dukungan teknologi sebagai media komunikasi. Interaksi antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik sepenuhnya dilakukan melalui internet. Guru memberikan topik pembahasan materi dan tugas kepada peserta didik melalui e-mail kemudian diskusi antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik juga dilakukan melalui e-mail. Pada model interaksi ini guru tidak hanya berperan sebagai pemberi materi tetapi juga memonitor terlaksananya interaksi yang baik antara dirinya dengan peserta didiknya dan antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, sehingga pembelajaran daring tidak hanya sebatas melakukan download dan upload materi semata.¹⁰⁵

Ketiga jenis interaksi tersebut dapat dilihat melalui interaksi peserta didik dalam kelas selama pembelajaran berlangsung. Pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memungkinkan terjadi interaksi belajar mengajar yang tidak cenderung satu arah, namun lebih bervariasi. Interaksi belajar mengajar yang terjadi bisa dua arah yaitu guru ke peserta

¹⁰⁴Ismi Kaniawulan dan Muhammad Rafi Muttaqin, "Aplikasi E-learning Sebagai Media Untuk Membantu Proses Pembelajaran Pada Perguruan Tinggi" (Makalah yang disajikan pada Repository UNIKOM di Universitas Ilmu Komunikasi 8 Desember 2018). 39

¹⁰⁵Rahmi Eka Putri, "Model Interaksi Dalam E-Learning", UPNYK 1 No.1 (2013), h, 209-214.

didik dan peserta didik ke guru, maupun multi arah dengan guru ke peserta didik, peserta didik ke guru dan peserta didik ke peserta didik.

Pola interaksi antara guru dengan peserta didik dapat dijelaskan dalam QS.

Al-Baqarah/2: 133 :

أَمْ كُنْتُمْ شُهَدَاءَ إِذْ حَضَرَ يَعْقُوبَ الْمَوْتُ إِذْ قَالَ لِبَنِيهِ مَا تَعْبُدُونَ مِنْ بَعْدِي قَالُوا نَعْبُدُ إِلَهَكَ وَإِلَهَ آبَائِكَ إِبْرَاهِيمَ وَإِسْمَاعِيلَ وَإِسْحَاقَ إِلَهًا وَجِدًا وَنَحْنُ لَهُ مُسْلِمُونَ (١٣٣)

Terjemahnya:

Adakah kamu hadir ketika Ya'qub kedatangan (tanda-tanda) maut, ketika ia berkata kepada anak-anaknya: "Apa yang kamu sembah sepeninggalku?" Mereka menjawab: "Kami akan menyembah Tuhanmu dan Tuhan nenek moyangmu, Ibrahim, Ismail dan Ishaq, (yaitu) Tuhan Yang Maha Esa dan kami hanya tunduk patuh kepada-Nya".¹⁰⁶

Ayat di atas menjelaskan kisah Nabi Ya'qub dalam mengajarkan agama yang benar kepada anaknya. Kisah tersebut merupakan sebuah proses interaksi edukatif Nabi Ya'qub terhadap anaknya. Pola interaksi yang digunakan Nabi Ya'qub kepada anaknya menggunakan pola interaksi tiga arah. Sebenarnya interaksi seperti ini bukan sekedar adanya aksi dan reaksi, melainkan juga adanya hubungan interaksi antara setiap individu. Setiap individu ikut aktif, dan tiap individu mempunyai peran.

Di ayat yang lain juga dijelaskan mengenai interaksi edukatif yakni QS. As-

Saffat/37:102

فَلَمَّا بَلَغَ مَعَهُ السَّعْيَ قَالَ يَبْنَئِي إِنِّي أَرَى فِي الْمَنَامِ أَنِّي أَذْبَحُكَ فَانظُرْ مَاذَا تَرَى قَالَ يَا بَنِيَّ أَفْعَلْ مَا تُؤْمَرُ سَتَجِدُنِي إِنْ شَاءَ اللَّهُ مِنَ الصَّابِرِينَ (١٠٢)

Terjemahnya:

Maka tatkala anak itu sampai (pada umur sanggup) berusaha bersama-sama Ibrahim, Ibrahim berkata: "Hai anakku sesungguhnya aku melihat dalam mimpi bahwa aku menyembelihmu. Maka fikirkanlah apa pendapatmu!" Ia menjawab: "Hai bapakku, kerjakanlah apa yang diperintahkan kepadamu; insya Allah kamu akan mendapatiku termasuk orang-orang yang sabar".¹⁰⁷

¹⁰⁶Kementerian Agama RI., *al-Qur'an dan Terjemahnya*, h. 17.

¹⁰⁷Kementerian Agama RI., *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, h. 574.

Ayat di atas, mengisahkan tentang interaksi edukatif Nabi Ibrahim as dengan anaknya Ismail ketika Allah memerintahkan untuk menyembelih anaknya (Ismail). Interaksi yang terjadi antara Nabi Ibrahim dan Ismail menggunakan tipe pola interaksi tiga arah yaitu komunikasi timbal balik antara guru dengan murid. Guru sebagai pemberi dan penerima aksi, begitu juga dengan murid sebagai pemberi dan penerima aksi untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Sehingga yang memperoleh pendidikan dalam proses belajar mengajar bukan hanya murid yang memperoleh pelajaran dari seorang guru, namun guru juga dapat memperoleh pelajaran dari murid.

Bentuk-bentuk interaksi menurut Sardiman antara lain berupa penjelasan, diskusi, pertanyaan, refleksi atau persetujuan yang digunakan untuk mencapai dalam penyelesaian masalah. Biasanya dalam kelompok peserta didik yang pandai lebih mendominasi kegiatan yang dilakukan dalam kelompok itu dari pada peserta didik yang kurang pandai dan peserta didik yang lemah enggan meminta bantuan jika mereka mengalami kesulitan dalam belajar. Akan tetapi karena dalam pembelajaran daring seperti sekarang, semua anggota dituntut untuk mengerti atau paham semua tentang apa yang dipelajari maka terjadi interaksi antara peserta didik untuk bertanya, memberikan bantuan baik dengan penjelasan maupun tidak dan banyak lagi interaksi lain yang mungkin terjadi. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya bagaimana menumbuhkembangkan interaksi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik agar dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan prestasi belajarnya.¹⁰⁸

c. Partisipasi peserta didik pada pemanfaatan video animasi berbasis android

1) Pengertian Partisipasi

¹⁰⁸Sardiman AM., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 95.

Menurut Tannenbaun dan Hahn dalam Sukidin, et.al bahwa dalam konteks pembelajaran di kelas menyatakan bahwa partisipasi adalah merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik pada tingkatan sejauh mana peran peserta didik melibatkan diri dalam kegiatan dan menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.¹⁰⁹ Sementara itu, menurut Keit Davis dalam Sastropetro menyatakan bahwa partisipasi adalah keterlibatan mental dan emosi seseorang dalam situasi kelompok yang mendorongnya untuk memberikan sumbangan kepada kelompok dalam usaha mencapai tujuan serta tanggung jawab terhadap usaha yang bersangkutan.¹¹⁰

George Terry dalam Winardi menyatakan bahwa partisipasi adalah turut sertanya seseorang baik secara mental maupun emosional untuk memberikan sumbangan-sumbangan pada proses pembuatan keputusan, terutama mengenai persoalan dimana keterlibatan pribadi orang yang bersangkutan melaksanakan tanggungjawabnya untuk melakukan hal tersebut.¹¹¹ Selain itu partisipasi peserta didik dalam pembelajaran sering juga diartikan sebagai keterlibatan peserta didik dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.¹¹²

Jadi partisipasi yang peneliti maksud adalah partisipasi peserta didik yang merupakan wujud tingkah laku peserta didik secara nyata dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan totalitas dari suatu keterlibatan mental dan emosional

¹⁰⁹Sukidin, dkk., *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Insan Cendikia, 2002), h. 159.

¹¹⁰Santoso Sastropetro, *Pendapat Publik, Pendapat Umum, dan Pendapat Khalayak dalam Komunikasi Sosial* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1989), h. 35.

¹¹¹Winardi, *Motivasi dan Pemoivasian dalam Manajemen* (Jakarta: PT.Grafindo Persada, 2002), h. 149.

¹¹²Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, Strategi dan Implementasi* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2004), h. 156.

peserta didik sehingga mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan bertanggung jawab terhadap pencapaian suatu tujuan yaitu tercapainya prestasi belajar yang memuaskan.

2) Jenis - jenis partisipasi

Menurut Sukidin mengemukakan bahwa partisipasi peserta didik dalam pembelajaran itu bisa berbentuk partisipasi kontributif dan partisipasi inisiatif.

- a) Partisipasi kontributif itu meliputi keberanian menyampaikan refleksi kepada guru, baik dalam mengajukan pertanyaan, merespon (termasuk menyampaikan usul/pendapat), memberikan sanggahan, termasuk mengikuti pelajaran dengan baik, mengerjakan tugas terstruktur di kelas dan di rumah dengan baik.
- b) Partisipasi inisiatif merupakan partisipasi peserta didik secara spontan dalam mengerjakan tugas mandiri tanpa terstruktur, inisiatif untuk minta ulangan formatif dan sumatif secara lisan, inisiatif mempelajari dan mengerjakan materi pelajaran yang belum dan akan diajarkan serta inisiatif membuat catatan ringkas.¹¹³

Dari bentuk-bentuk partisipasi tersebut, maka yang menjadi indikator dari penelitian ini adalah:

- a) Mengajukan pertanyaan
- b) Merespon (termasuk menyampaikan usul/pendapat)
- c) Memberikan sanggahan
- d) Mengikuti pelajaran dengan baik
- e) Mengerjakan tugas terstruktur di kelas dan dirumah dengan baik.

3) Faktor - faktor yang menyebabkan partisipasi

¹¹³Sukidin, dkk., *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, h. 158.

Menurut Sudjana dalam Hayati bahwa partisipasi peserta didik di dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk keterlibatan mental dan emosional. Di samping itu, partisipasi merupakan salah satu bentuk tingkah laku yang ditentukan oleh lima faktor, antara lain:

- a) Pengetahuan/kognitif, berupa pengetahuan tentang tema, fakta, aturan, dan keterampilan membuat translation.
 - b) Kondisi situasi, seperti Lingkungan fisik, Lingkungan social, Psikososial dan faktor - faktor sosial.
 - c) Kebiasaan sosial, seperti kebiasaan menetap dan lingkungan.
 - d) Kebutuhan, meliputi: 1. Kebutuhan Approach (mendekatkan diri), 2. Avoid (menghindari), 3. kebutuhan individual.
 - e) Sikap, meliputi: 1. Pandangan/perasaan, 2. Kesedian bereaksi, 3. Interaksi social, 4. Minat dan perhatian.¹¹⁴
- 4) Prasyarat terjadinya partisipasi

Berdasarkan pendapat Keit Davis dan Newstrom dalam Hayati bahwa ada beberapa prasyarat terjadinya partisipasi, yaitu antara lain:

- a) Waktu yang cukup untuk berpartisipasi maksudnya adalah harus ada waktu yang cukup untuk berpartisipasi sebelum diperlukan tindakan, sehingga partisipasi hampir tidak tepat apabila dalam situasi darurat.
- b) Keuntungannya lebih besar dari kerugian. Artinya kemungkinan mendapat keuntungan seyogyanya lebih besar daripada kerugian yang diperoleh.

¹¹⁴Nor Hayati, "Analisis faktor-Faktor yang Menyebabkan Kurangnya Partisipasi Mahasiswa Malaysia dalam Kegiatan Kokurikuler dan Ekstrakurikuler di Universitas Negeri Semarang," *Jurnal*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2001), h. 16.

- c) Relevan dengan kepentingan peserta didik. Artinya bidang garapan partisipasi haruslah relevan dan menarik bagi peserta didik.
- d) Kemampuan peserta didik. Artinya peserta didik hendaknya mempunyai pengetahuan seperti kecerdasan dan pengetahuan untuk berpartisipasi.
- e) Kemampuan berkomunikasi timbal balik. Maksudnya para peserta didik haruslah mampu berkomunikasi timbal balik untuk berbicara dengan bahasa yang benar dengan orang lain.
- f) Tidak timbul perasaan terancam bagi kedua belah pihak artinya masing-masing pihak seharusnya tidak merasa bahwa posisinya terancam oleh partisipasi.
- g) Masih dalam bidang keleluasaan. Maksudnya partisipasi untuk meneruskan arah tindakan dalam pembelajaran yang hanya boleh berlangsung dalam bidang keleluasaan belajar dengan batasan-batasan tertentu untuk menjaga kesatuan dari keseluruhan.¹¹⁵

Pada hakekatnya, belajar merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang optimal perlu keterlibatan atau partisipasi yang tinggi dari peserta didik dalam pembelajaran. Keterlibatan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dan menentukan keberhasilan pembelajaran. Allah menjelaskan dalam QS. Al-Isra'/17: 9

إِنَّ هَذَا الْقُرْآنَ يَهْدِي لِلَّتِي هِيَ أَقْوَمُ وَيُبَشِّرُ الْمُؤْمِنِينَ الَّذِينَ يَعْمَلُونَ الصَّالِحَاتِ أَنَّ لَهُمْ أَجْرًا كَبِيرًا (٩)

Terjemahnya:

Sesungguhnya al-Qur'an ini memberikan petunjuk kepada (jalan) yang lebih lurus dan memberi khabar gembira kepada orang-orang Mu'min yang mengerjakan amal saleh bahwa bagi mereka ada pahala yang besar.¹¹⁶

¹¹⁵Nor Hayati, "Analisis faktor-Faktor yang Menyebabkan Kurangnya Partisipasi Mahasiswa Malaysia dalam Kegiatan Kokurikuler dan Ekstrakurikuler di Universitas Negeri Semarang," h. 18.

¹¹⁶Kementerian Agama RI., *Alquran dan Terjemahnya*, h. 397.

Dalam kegiatan belajar, peserta didik dituntut secara aktif untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Karena peserta didiklah yang akan membuat suatu pembelajaran dikatakan sukses, efektif dan efisien. Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran akan terlihat pada baik dan buruknya prestasi yang diperoleh.

Sudjana dalam Mulyasa mengemukakan syarat kelas yang efektif adalah adanya keterlibatan, tanggung jawab dan umpan balik dari peserta didik. Keterlibatan peserta didik merupakan syarat pertama dalam kegiatan belajar dikelas. Untuk terjadinya keterlibatan itu peserta didik harus memahami dan memiliki tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan belajar atau pembelajaran. Keterlibatan itupun harus memiliki arti penting sebagai bagian dari dirinya dan perlu diarahkan secara baik oleh sumber belajar. Untuk mendorong partisipasi peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain memberikan pertanyaan dengan menanggapi respon peserta didik secara positif, menggunakan pengalaman berstruktur dan menggunakan metode yang bervariasi yang lebih melibatkan peserta didik. Peserta didik sebagai subjek sekaligus objek dalam pembelajaran. Sebagai subjek, peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar. Sebagai objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subjek belajar.¹¹⁷ Untuk itu, dari pihak peserta didik diperlukan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Ciri - ciri dalam kegiatan pembelajaran partisipasi adalah:

- a) Pendidik menempatkan diri pada kedudukan tidak serba mengetahui terhadap semua bahan ajar.

¹¹⁷Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, Strategi dan Implementasi*, h. 156.

- b) Pendidik memainkan peran untuk membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- c) Pendidik melakukan motivasi terhadap peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.
- d) Pendidik menempatkan dirinya sebagai peserta didik.
- e) Pendidik bersama peserta didik saling belajar.
- f) Pendidik membantu peserta didik untuk menciptakan situasi belajar yang kondusif.
- g) Pendidik mengembangkan kegiatan pembelajaran berkelompok.
- h) Pendidik mendorong peserta didik untuk meningkatkan semangat berprestasi.
- i) Pendidik mendorong peserta didik untuk berupaya memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupannya.¹¹⁸

Partisipasi dalam pembelajaran merupakan sebuah kemutlakan. Partisipasi ini tentunya membutuhkan komitmen dan motivasi dari kedua belah pihak, baik pendidik maupun peserta didik untuk mampu menciptakan interaksi edukatif didalamnya. Hal ini dimaksudkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

D. Kerangka Konseptual

Android sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dikarenakan handphone android ini di dalamnya terdapat fitur-fitur yang sangat bermanfaat dan membantu peserta didik dalam melakukan suatu hal dengan cepat seperti halnya mencari tugas dengan menggunakan teknologi internet yang terdapat di dalam handphone android atau gadget. Ada pula aplikasi seperti al-Qur'an digital, buku-buku hadits, buku-buku tentang ceramah kerohanian dan masih banyak lagi aplikasi-aplikasi yang sangat membantu dalam memotivasi belajar khususnya

¹¹⁸Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, Strategi dan Implementasi*, h. 158.

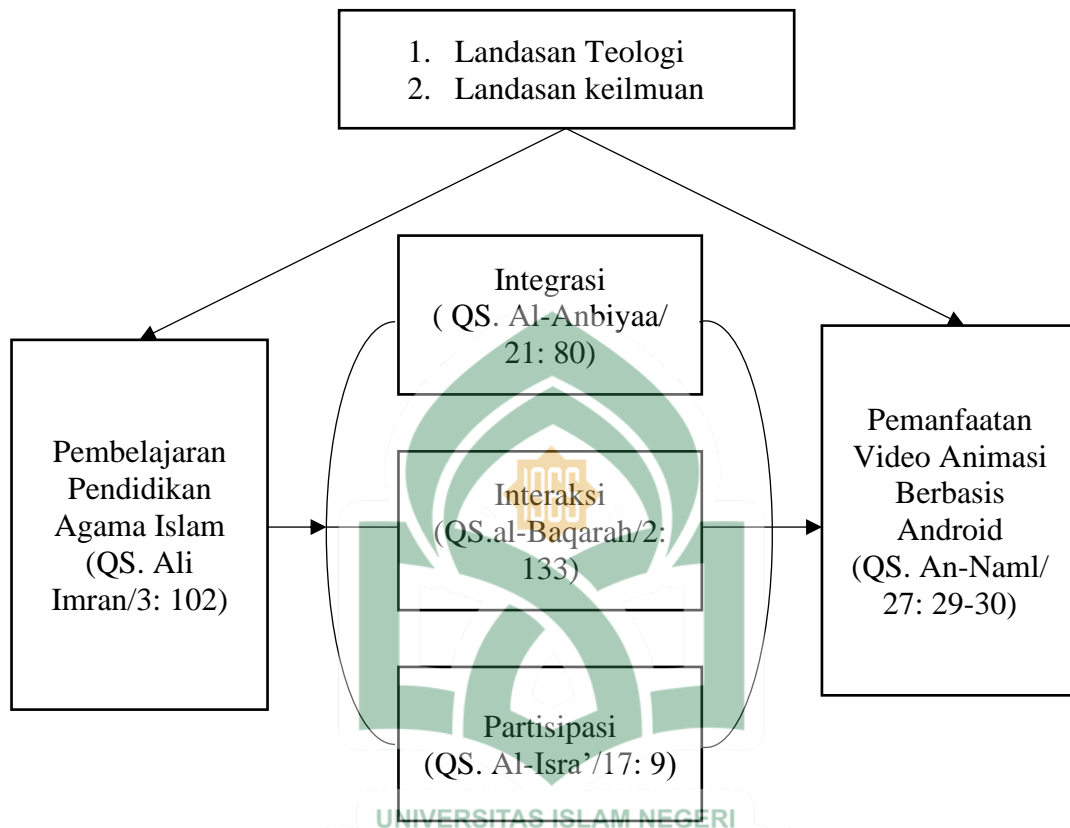
Pendidikan Agama Islam dan pelajaran-pelajaran lain umumnya. Banyak sekali manfaat dari smartphone android ini, selain dapat menambah motivasi belajar, dapat juga dipergunakan untuk meningkatkan prestasi belajar.

Pemanfaatan android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan pendidik tidak semata-mata didasarkan pada masalah aktual dan faktual yang berkembang pada setiap diri dan individu dalam satuan pendidikan, tapi juga sebagai upaya meminimalisir kelemahan dan kendala pencapaian mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Lebih jauh lagi terhadap keberhasilan pembelajaran yang berujung kepada peningkatan mutu keilmuan, mental dan akhlak peserta didik.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar pemanfaatan video animasi berbasis android merupakan hal yang sifatnya dinamis, dalam artian pendekatan tersebut dapat dikemas dalam bentuk model pembelajaran, strategi, dan dapat pula dirancang dalam bentuk olahan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pemanfaatan video animasi berbasis android dilakukan dengan tujuan akhir pembelajaran yang menyenangkan, santai tapi serius, melibatkan peserta didik aktif dan fokus secara total pada materi yang diajarkan.

Dari penjelasan di atas maka, peneliti simpulkan akan mengambil salah satu aspek materi Pendidikan Agama Islam yang dapat menggunakan media android ini, yaitu perilaku beriman kepada hari akhir.

Untuk mengetahui kerangka pikir dari penelitian ini, dapat dilihat pada bagan berikut:

BAGAN KERANGKA KONSEPTUAL

Gambar 1. Bagan Kerangka Konseptual

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif (*basic qualitative*), yakni penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh peneliti, misalnya persepsi, perilaku, peristiwa, tindakan dan sebagainya. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Lexy J. Moleong bahwa metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.¹ Penelitian kualitatif yakni mengumpulkan informasi mengenai status gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya tentang suatu variable² Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk dengan kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah.³

Menurut Nurul Zuriyah, penelitian kualitatif bertujuan untuk: *Pertama*, mendeskripsikan suatu proses kegiatan berdasarkan apa yang terjadi di lapangan. *Kedua*, menganalisis dan menafsirkan suatu fakta, gejala dan peristiwa yang terjadi di

¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Cet. XVII, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2002), h. 3.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.13.

³ Djam'an Satori & Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Cet. III; Bandung, Alfabeta, 2011), h. 25.

lapangan sebagaimana adanya dalam konteks ruang, waktu dan situasi lingkungan secara alamiah serta mendapatkan makna atas permasalahan yang hendak dicapai.⁴

Penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang bersifat deskriptif, seperti proses suatu langkah kerja dan memperdalam suatu fenomena sosial atau lingkungan sosial yang terdiri atas tempat, pelaku dan aktifitas.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng, Kabupaten Kepulauan Selayar, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun Sekolah Dasar tersebut terdiri dari 7 dengan rincian sebagai berikut: UPT SDN 1 Kepulauan Selayar, UPT SDI 58 Kepulauan Selayar, UPT SDN 59 Kepulauan Selayar, UPT SDN 60 Kepulauan Selayar, UPT SDI 62 Kepulauan Selayar, UPT SDI 112 Kepulauan Selayar, SDIT As Salam.

Lembaga pendidikan ini dipilih oleh peneliti dengan pertimbangan bahwa lokasinya berada di Kecamatan Benteng sebagai ibukota Kabupaten Kepulauan Selayar yang tentunya secara sarana dan prasarana khususnya teknologi informasi dan komunikasi relatif lebih baik daripada lembaga pendidikan yang berada di wilayah pelosok Kabupaten Kepulauan Selayar. Penelitian di lembaga pendidikan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pembuat kebijakan khususnya di Kabupaten Kepulauan Selayar dalam membuat *role model* pelaksanaan pembelajaran daring yang oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan akan

⁴ Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori-Aplikasi*, (Cet. I; Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006), h. 102. Lihat pula Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Cet. XVII, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2002), h. 6.

dipermanenkan sebagai salah satu bentuk pembelajaran di lembaga pendidikan dasar dan menengah di Indonesia.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan metodologis yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologis. Penelitian dengan pendekatan fenomenologi berupaya menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu. Fenomenologi dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji dan peneliti bebas untuk menganalisis data yang diperoleh.

Kajian fenomenologi menggambarkan arti sebuah pengalaman hidup untuk beberapa orang tentang sebuah konsep atau fenomena. Orang-orang yang terlibat dalam menangani sebuah fenomena melakukan eksplorasi terhadap struktur kesadaran pengalaman hidup manusia. Sedangkan menurut Husserl dalam Creswell menyatakan bahwa peneliti fenomenologis berusaha mencari tentang hal-hal yang perlu (esensial), struktur invarian (esensi) atau arti pengalaman yang mendasar dan menekankan pada intensitas kesadaran dimana pengalaman terdiri hal-hal yang tampak dari luar dan hal-hal yang berada dalam kesadaran masing-masing berdasarkan memori, *image* dan arti.⁵

Studi ini menggambarkan arti sebuah pengalaman hidup untuk beberapa orang tentang sebuah konsep atau fenomena. Orang-orang yang terlibat dalam menangani sebuah fenomena melakukan eksplorasi terhadap struktur kesadaran pengalaman

⁵John W.Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Tradition*. (London: SAGE Publications, 1998), h. 72.

hidup manusia.

Dari deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa fenomenologi menjelaskan fenomena dan maknanya bagi individu dengan melakukan wawancara pada sejumlah individu. Temuan ini kemudian dihubungkan dengan prinsip-prinsip filosofis fenomenologi.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder, yaitu:

1. Data primer

Data primer adalah data yang peneliti peroleh secara langsung yang terkait dengan pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Data primer ini peneliti peroleh dari informan yang terdiri kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, peserta didik dan orang tua peserta didik di seluruh Sekolah Dasar di Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data pendukung penelitian yang terdiri dari literatur yang dijadikan referensi dan kajian dalam penelitian ini. Data sekunder ini dapat berbentuk buku-buku, baik *hardcopy* maupun *softcopy*, baik yang *offline* maupun yang *online* serta dokumentasi yang ada relevansinya dengan kajian dalam penelitian ini.

D. Metode Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Dalam hal ini dilakukan langsung ke lapangan secara non partisipasi yaitu

peneliti hanya sebagai penilai dan pengamat terhadap proses pembelajaran dengan pemanfaatan media video animasi berbasis android yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen lembar pengamatan. Observasi digunakan untuk mengamati respon peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan memanfaatkan media video animasi berbasis android.

2. Wawancara

Kegiatan pengumpulan data ini dilakukan dengan mengadakan wawancara (tanya jawab) kepada para informan, seperti kepala sekolah, guru, peserta didik dan orang tua peserta didik. Peneliti melakukan wawancara terstruktur dengan para responden yang disesuaikan dengan rumusan masalah yang telah diformulasikan. Materi wawancara tentunya berkenaan dengan pemanfaatan media video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar.

3. Dokumentasi

Penggunaan studi dokumen dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan hal-hal yang tersedia dalam bentuk dokumen tertulis baik berupa data manual maupun data dalam bentuk *file-data* yang sulit diperoleh melalui metode wawancara karena dalam bentuk angka-angka atau data yang sulit dihafal oleh informan. Selain itu, juga dimaksudkan untuk mendalami sesuatu hal yang berhubungan dengan data sekunder, sehingga merupakan sumber data pelengkap. Dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini seperti dokumen kurikulum tingkat satuan pendidikan, jadwal pembelajaran, RPP, dan lain-lain. Peneliti juga akan mencari dokumen-dokumen lainnya yang ada relevansinya dengan pembahasan yang

dianggap dapat memperkuat dan memperkaya argumentasi dan analisis dalam penelitian ini.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian, sebagai alat bantu untuk mengumpulkan dan menverifikasi data yang diperlukan, untuk menjawab rumusan masalah penelitian diperoleh melalui instrumen. Instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa:

1. Cek list observasi

Cek list observasi yang peneliti lakukan saat pengamatan kegiatan yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar dengan fokus pemanfaatan video animasi berbasis android.

2. Pedoman wawancara

Wawancara kepada informan yang terkait untuk mengetahui pemanfaatan video animasi berbasis android yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar.

3. Cek list dokumentasi

Cek list dokumentasi berupa arsip-arsip yang berkaitan dengan kegiatan pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman dalam Wahyu yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan

kesimpulan/verifikasi.⁶ Proses dalam pelaksanaan analisis data dilakukan secara terus menerus di dalam proses pengumpulan data selama penelitian berlangsung.

1. Reduksi data, dalam tahap ini peneliti memilih dan memilah data yang dianggap relevan dan penting yang berkaitan dengan masalah yang menjadi fokus penelitian.

2. Penyajian data, peneliti menyajikan data yang telah direduksi dengan cara temuan-temuan baru dihubungkan dengan data sebelumnya. Penyajian data dimaksudkan untuk mengkomunikasikan hal-hal yang menarik dari masalah yang diteliti, metode yang digunakan, penemuan yang diperoleh, penafsiran hasil, dan pengintegrasian dengan teori.

3. Penarikan kesimpulan, pada tahapan ini peneliti membuat kesimpulan sesuai dengan pokok masalah yang diteliti dan merumuskan implikasi penelitian.

Di samping teknik analisis data yang dipaparkan di atas, peneliti menggunakan pula pengolahan data sebagai berikut:

1. Deduktif, yaitu menganalisis data dengan bertitik tolak pada pernyataan-pernyataan yang bersifat umum menuju kesimpulan yang bersifat khusus.
2. Komparatif, yaitu menganalisis data yang didasarkan atas perbandingan beberapa pendapat, konsep dan teori sehingga melahirkan analisis yang komprehensif.

Dengan demikian, analisis pengolahan data yang peneliti lakukan adalah berawal dari studi dokumentasi dan observasi yang selanjutnya dilakukan wawancara kepada berbagai pihak yang dipastikan dapat memberikan informasi dan keterangan yang berkaitan dengan fokus penelitian.

⁶Wahyu, *Pedoman Penelitian Pendidikan* (Bandung: Tarsito, 1996), h. 6.

G. Pengujian Keabsahan Data

Pengujian dan keabsahan data atau juga dikenal dengan validasi data merupakan pembuktian bahwa apa yang telah diamati oleh peneliti sesuai dengan kondisi yang sesungguhnya terjadi di lapangan, dan apakah informasi yang diberikan oleh sumber data sesuai dengan yang sebenarnya.⁷ Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik pengujian keabsahan data untuk mengetahui validitas data dengan mengadakan:

1. Triangulasi merupakan pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.⁸ Moleong menyatakan bahwa triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan data yang dijadikan sebagai pembanding terhadap data yang sudah diperoleh.⁹ Penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Untuk memperoleh kebenaran informasi yang handal dan gambaran yang utuh mengenai informasi tertentu, peneliti menggunakan metode wawancara bebas dan wawancara terstruktur. Peneliti juga menggunakan wawancara dan observasi atau pengamatan untuk mengecek kebenarannya. Selain itu, peneliti juga bisa menggunakan informan yang berbeda untuk mengecek kebenaran informasi tersebut. Melalui berbagai perspektif atau pandangan diharapkan diperoleh hasil yang mendekati kebenaran. Karena itu, triangulasi tahap ini dilakukan jika data atau informasi yang diperoleh dari subjek atau informan penelitian diragukan kebenarannya. Dengan demikian, jika data itu sudah jelas, misalnya berupa teks atau

⁷Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif* (Bandung: Transito, 1996), h. 105.

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 372.

⁹Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 178.

naskah/transkrip film, novel dan sejenisnya, triangulasi tidak perlu dilakukan. Namun demikian, triangulasi aspek lainnya tetap dilakukan

2. Menggunakan bahan referensi, yaitu adanya sumber pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti.¹⁰ Hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti selain perlu didukung oleh rekaman wawancara antara peneliti dengan informan, namun pendukung lain misalnya bukti fisik foto atau rekaman akan lebih meningkatkan tingkat kepercayaan data karena data-data tersebut dapat digunakan sebagai patokan untuk menguji sewaktu diadakan analisis dan penafsiran data.

3. Mengadakan *membercheck* (pengecekan anggota), yaitu pengecekan anggota yang terlibat dalam proses pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui tingkat derajat kepercayaan informasi yang diperoleh.¹¹ *Membercheck* (pengecekan anggota) dilakukan setelah periode pengumpulan data selesai dengan cara individual, kelompok, ataupun secara keseluruhan informan. Kegiatan ini sangat penting dalam memeriksa derajat kepercayaan informasi yang dicek dengan anggota yang terlibat yang meliputi data, kategori analitis, penafsiran dan kesimpulan yang bertujuan untuk pemeriksaan derajat kepercayaan.

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 275.

¹¹Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 335

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Integrasi Media Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng.

Integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas memanfaatkan kelebihan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam pelaksanaannya di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar sebagian besar sudah memanfaatkannya, apalagi dalam kondisi pandemi covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan dalam bentuk daring. Hal ini didasarkan pada pernyataan yang dikemukakan oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kepulauan Selayar Drs. Mustaqkim, Kr., MM. yang menyatakan bahwa belum ada izin untuk sekolah tatap muka sampai ada edaran resmi dari Kemendikbud RI dan Gubernur Sulawesi Selatan. Proses belajar mengajar (PBM) tetap dengan sistem daring dan luring dengan membentuk kelompok-kelompok belajar dengan jumlah terbatas dengan tetap mengikuti protokol kesehatan dengan pakai masker, jaga jarak, cuci tangan pakai sabun dan hindari kerumunan. Untuk itu diharapkan para orang tua tetap bersabar untuk melaksanakan pembelajaran daring demi keselamatan anak-anak.¹

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa setiap guru hendaknya memperhatikan problema-problama yang terjadi dalam proses pendidikan terutama dalam hal menentukan pendekatan, strategi dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran dan perlu ide kreatif yang dimiliki seorang guru guna

¹Admin, *Kepulauan Selayar Belum Izinkan Sekolah Tatap Muka*, Surat Kabar Ideatimes.id. diakses di <https://ideatimes.id/kepulauan-selayar-belum-izinkan-sekolah-tatap-muka/?amp> tanggal 16 Januari 2021.

menumbuhkan kesan efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Selain itu ide kreatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran adalah mengintegrasikan video animasi sebagai bahan ajar peserta didik. Integrasi yang dimaksud adalah guru memilih bahan ajar berupa gambar materi dan juga digabungkan dengan suara dari penjelasan guru lalu diintegrasikan atau digabungkan dalam sebuah video animasi berisi materi pelajaran pendidikan Agama Islam.

Seperti yang dilakukan oleh salah satu guru pendidikan agama Islam di wilayah Benteng:

Pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengharuskan setiap guru Pendidikan Agama Islam mampu mengintegrasikan kelebihan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu bentuk integrasi yang kami lakukan adalah melalui integrasi video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam seperti materi tentang mengenal Huruf Hijaiyah Kelas 1 Sekolah Dasar dengan menggunakan aplikasi Kinemaster. Guru dan peserta didik memiliki android. Jumlah peserta didik kelas VI sebanyak 22 orang di UPT SDI 112 Kepulauan Selayar, mereka semuanya memiliki *smartphone* yang dapat digunakan untuk mengakses konten-konten pembelajaran yang disampaikan oleh guru Pendidikan Agama Islam. Meskipun demikian, kepemilikan *smartphone* ini terkadang tidak diimbangi oleh akses terhadap internet karena adanya orang tua yang belum mengisi paket data di *smartphone* yang dimilikinya sehingga terkadang proses penyampaian materi dan pengumpulan tugas yang diberikan menjadi lambat atau tidak tepat waktu. Tapi itu harus dimaklumi oleh kami selaku guru dan tetap memberikan nilai sesuai dengan hasil pekerjaan yang mereka lakukan.²

Selanjutnya di UPT SDN 59 Kepulauan Selayar, guru Pendidikan Agama Islam juga melakukan integrasi video animasi berbasis android dalam pembelajaran adapun penjelasannya sebagai berikut:

Pembelajaran pendidikan agama Islam dilakukan pada materi tentang Membaca QS. At-Tiin Kelas 5 Sekolah Dasar dengan menggunakan aplikasi Kinemaster. Guru dan peserta didik memiliki *smartphone* yang berbasis android dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang. Guru Pendidikan Agama Islam membuat video tentang tata cara membaca pada QS. At-Tiin

²HA, Guru PAI SDIT al-Salam Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor SDIT Al-Salam Kepulauan Selayar, tanggal 12 Juli 2021

dengan benar *tajwid* dan *makharijul hurufnya*, mengeditnya dengan menggunakan aplikasi kinemaster dan mengirimkannya ke *smartphone* peserta didik. Itu dilakukan sebagai bentuk pembelajaran materi tersebut sesuai dengan yang ada pada KD (Kompetensi Dasar) 3.1 semester ganjil kelas V Sekolah Dasar.³

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa di UPT SDI 112 Kepulauan Selayar dan UPT SDN 59 Kepulauan Selayar telah dilakukan salah satu integrasi media video animasi berbasis android dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan aplikasi kinemaster.

KineMaster merupakan aplikasi pengeditan video berfitur, lengkap dan professional untuk perangkat Ios dan Android. Banyak mendukung berbagai lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek yang dilengkapi segala macam alat yang memungkinkan guru membuat video berkualitas tinggi. Dengan pendesainan materi pelajaran yang menarik, bisa menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan mata pelajaran supaya peserta didik jadi lebih focus terhadap apa yang disampaikan pengajar. Selain itu, video KineMaster bisa langsung dibagikan ke platform media sosial seperti WA, YouTube, Facebook, Google+, dan masih banyak lagi (Khaira, 2020). Tentu dengan adanya aplikasi ini akan memudahkan guru dalam mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik⁴.

Pada UPT SDI 112 Kepulauan Selayar, guru mengintegrasikan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adapun penjelasannya sebagai berikut:

³NU, Guru PAI UPT SDN 59 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDN 59 Kepulauan Selayar, tanggal 13 Juli 2021

⁴Winarsih, Moh. Rusnoto Susanto, Dwi Susanto, "Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Kinemaster di masa Pandemi Covid-19", *SOSIOHUMANIORA*, 7 No. 2 (2021), h. 29-38.

Pada materi tentang Membaca QS. An-Nashr Kelas 3 Sekolah Dasar dengan menggunakan aplikasi PowerDirector. Aplikasi ini digunakan untuk mengedit video yang dikembangkan oleh Cyberlink. Seperti halnya Kinemaster, aplikasi ini tersedia di *Operating System* berbasis Windows dan Android, sehingga dapat digunakan, baik pada komputer yang menggunakan windows maupun di gawai yang menggunakan android. Guru dan peserta didik masing-masing sudah memiliki android. Jumlah peserta didik yang memiliki *smartphone* berbasis android sebanyak 22 orang. Materi Pendidikan Agama Islam pada kelas 3 pada KD 3.1. yang berbunyi “Memahami kandungan QS. An-Nashr”. Untuk mencapai indikator yang telah ditetapkan pada KD tersebut, guru lalu membuat video tentang bacaan QS. An-Nashr yang sesuai dengan *tajwid* dan *makharijul huruf* surat tersebut, mengeditnya dengan program editing video PowerDirector dengan cara Materi yang berupa gambar tersebut kemudian disusun dengan menggunakan aplikasi pembuat video animasi salah satunya adalah Kinemaster. Untuk memperjelas materi dan materi dapat dipahami oleh peserta didik selanjutnya guru menambahkan audio suara dari hasil rekaman yang berupa instruksi atau penjelasan pada masing-masing gambardan menguploadnya Whatsapp Group peserta didik. Tentunya ini dilakukan dengan kualitas video yang standar supaya ukuran dokumennya tidak terlalu besar dan tidak membuat paket data pada gawai atau *smartphone* peserta didik terkuras.⁵

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa di UPT SDI 112 Kepulauan Selayar telah melakukan integrasi video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. hal ini senada yang dijelaskan oleh salah satu siswa di UPT SDI 112 Kepulauan Selayar.

Selama pandemi kami belajar dirumah dengan menggunakan HP kami diberi tugas dan materi oleh guru menggunakan menggunakan HP namun guru juga meringkaskan video kepada kami melalu HP ketika belajar tentang bacaan QS. An-Nashr yang sesuai dengan *tajwid* dan *makharijul huruf* surat tersebut sehingga kami dapat memahami pelajaran tersebut.⁶

Integrasi video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan di UPT SDI 112 Kepulauan Selayar menggunakan aplikasi aplikasi PowerDirector. Aplikasi ini digunakan untuk mengedit video yang dikembangkan oleh Cyberlink. Seperti halnya Kinemaster, aplikasi ini tersedia di

⁵SM, Guru PAI UPT SDI 112 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDI 112 Kepulauan Selayar, tanggal 13 Juli 2021.

⁶MF, Peserta Didik Kelas VI UPT SDN 1 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di rumahnya di Jalan Sultan Hasanuddin No. 291 Benteng Selatan Kecamatan Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar, tanggal 22 Juli 2021.

Operating System berbasis Windows dan Android, sehingga dapat digunakan, baik pada komputer yang menggunakan windows maupun di gawai yang menggunakan android.

Integrasi video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga dilakukan di kelas 2 UPT SDN 60 Kepulauan Selayar telah dijelaskan adapun penjelasannya sebagai berikut:

Pembelajaran pendidikan agama Islam juga dilakukan di kelas 2 UPT SDN 60 Kepulauan Selayar pada KD 3.3 adalah “Memahami kandungan QS. An-Naas.” Materi pembelajaran pada KD ini menggunakan aplikasi Microsoft Sway dalam pembuatan bahan ajar non teks (computer based) yang dapat disebar dan *compatible* dengan gawai yang berbasis android.⁷

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa salah satu integrasi video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga dilakukan di kelas 2 UPT SDN 60 Kepulauan Selayar yakni menggunakan menggunakan aplikasi Microsoft Sway pada KD 3.3 adalah “Memahami kandungan QS. An-Naas. Hal ini senada yang telah dikemukakan oleh salah satu Siswa kelas 2 UPT SDN 60 yakni:

Ketika saya belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam guru saya memberikan pelajaran dengan cara berbeda-beda, guru saya memberikan pelajaran dengan mengirimkan tugas melalu W.A dan juga guru mengrimkan tugas berupa Video contohnya ketika pembelajaran Pendidikan Agama Islam guru mengerimkan video mengenai materi QS. An-Naas.⁸

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dibuat oleh perusahaan Microsoft dan masuk dalam kategori kelompok Microsoft Office 365 yang dapat digunakan untuk mengumpulkan, menformat, berbagai ide, cerita dan presentasi di kanvas interaktif

⁷AMN, Guru PAI UPT SDN 60 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDN 60 Kepulauan Selayar, tanggal 14 Juli 2021.

⁸YU, Peserta Didik Kelas VI UPT SDN 59 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di rumahnya di Jalan Pahlawan No. 169 Benteng Kecamatan Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar, tanggal 21 Juli 2021

berbasis web. Dengan menggunakan microsoft sway, guru dapat dengan bebas memasukkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, atau konten-konten lain yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan sway akan membuatnya menjadi tampilan yang menarik. Kelebihan aplikasi Sway bila dibandingkan dengan aplikasi presentasi lainnya adalah: 1) Memiliki fitur desain yang sangat baik untuk mempermudah pengguna mengunggah berbagai konten seperti video dari YouTube, pics, tweet, dan isi multimedia lainnya; 2) Dapat memilih konten seperti foto dan video yang disimpan di cloud karena Sway App terhubung dengan cloud App; 3) Aplikasi Sway akan memformat ulang slide presentasi di saat presenter membukanya melalui *smartphone*, laptop, atau PC; 4) Aplikasi Sway dilengkapi dengan aplikasi untuk mempermudah pengguna dalam melakukan kolaborasi dengan pengguna lain dalam membuat proyek Sway.⁹

Output dari aplikasi Microsoft Sway ini kemudian di upload di Whatsapp Group peserta didik sehingga dapat menjadi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam online yang sangat interaktif digunakan di masa pandemi. Peserta didik kemudian mempelajari dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru melalui Whatsapp Group tersebut dengan file yang dibuat melalui aplikasi Microsoft Sway. File yang dibuat melalui aplikasi ini tentunya memiliki ukuran yang lebih kecil daripada file video yang biasa diedit dengan aplikasi kinemaster. Hal ini tentunya memudahkan peserta didik untuk mendownload dan memahami materinya karena ukuran filenya relatif lebih kecil.

⁹Nisa Fitriati, "Microsoft Sway Jadi Alternatif Pembelajaran IPA saat Pandemi," *Rubrik*. Diakses di <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmu-guruku/2020/12/19/microsoft-sway-jadi-alternatif-pembelajaran-ipa-saat-pandemi/> tanggal 13 Juli 2021.

Selanjutnya integrasi video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah dijelaskan oleh guru pendidikan Agama Islam di UPT SDI 62 Kepulauan Selayar, yakni:

Pada UPT SDI 62 Kepulauan Selayar dikemukakan bahwa integrasi video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI pada KD 3.2 “Memahami kandungan QS. Al-Kaafiruun” dan pada kelas IV pada KD “Memahami kandungan QS. Al-Falaq” dengan menggunakan aplikasi PowerDirector dan Kinemaster.¹⁰ Kedua aplikasi ini memiliki fungsi yang sama, yaitu berfungsi untuk mengedit video. Kalau aplikasi PowerDirector dikembangkan oleh Cyberlink, maka Kinemaster dikembangkan oleh Nexstreaming Corp.

Pada UPT SDN 1 Kepulauan Selayar jug telah melakukan integrasi video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adapun penjelasannya sebagai berikut:

UPT SDN 1 Kepulauan Selayar jug telah melakukan integrasi video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya kelas VI pada KD 3.5. “Membaca ketika bumi berhenti berputar” dengan menggunakan aplikasi Capcut. Video yang dibuat oleh aplikasi ini kemudian diupload di Whatsapp Group peserta didik sehingga dapat dipelajari oleh peserta didik.¹¹

Bahan ajar yang dibuat oleh para guru merupakan bentuk kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran daring di masa pandemi. Hal ini merupakan salah satu hikmah dari adanya pandemi yang kemudian berimplikasi pada pola pembelajaran daring yang menuntut guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan cara-cara seperti yang telah dilakukan di atas. Pembelajaran daring memang tidak sama dengan pembelajaran tatap muka, tetapi esensinya ada pada interaksi edukatif yang terbangun dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan. Sardiman A.M memberikan penegasan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi dua arah,

¹⁰NH, Guru PAI UPT SDI 62 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDI 62 Kepulauan Selayar, tanggal 17 Juli 2021

¹¹JU, Guru PAI UPT SDN 1 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDN 1 Kepulauan Selayar, tanggal 15 Juli 2021

yakni antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik adalah pihak yang mengajar, dan peserta didik adalah pihak yang belajar. Akan tetapi, inti dari proses pembelajaran tersebut adalah menjadikan peserta didik sebagai subjeknya. Interaksi dengan model seperti ini bertujuan supaya pembelajaran dapat terfokus pada kebutuhan dan kemampuan belajar peserta didik.¹²

Berdasarkan hasil wawancara mengenai integrasi media video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng mengupayakan proses pembelajaran dapat terjalin dengan menggunakan media yang tepat guna salah satu media yang dapat digunakan adalah media video animasi video animasi tersebut dapat di itegrasikan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran. Adapun aplikasi yang digunakan adalah aplikasi Kinemaster, Power Director, Microsoft Sway dan aplikasi Capcut Tapi sebagian besar guru Pendidikan Agama Islam menggunakan Kinemaster. Hasil dari penggunaan aplikasi-aplikasi ini dapat berbentuk video dan teks yang dapat digunakan sebagai bahan ajar nonteks (*computer based*) untuk kegiatan pembelajaran daring mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar se Kecamatan Benteng.

Tatacara integrasi yang dilakukan guru dalam menyediakan bahan ajar yakni guru memahami materi yang akan diberikan pada peserta didik dengan merujuk pada rencana pelaksanaan pembelajaran, kemudian guru mencari materi berbentuk gambar melalui akses internet. Materi yang berupa gambar tersebut kemudian disusun dengan menggunakan apklikasi pembuat video ananimasi salah satunya adalah Kinemaster.

¹²Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 18.

Untuk memperjelas materi agar mudah dipahami oleh peserta didik selanjutnya guru menambagkan audio suara dari hasil rekaman yang berupa instruksi atau penjelasan pada masing-masing gambar. Jenis animasi video yang digunakan adalah Computer Graphic Animation jenis animasi yang keseluruhan prosesnya dikerjakan dengan media komputer. Animasi ini dapat berupa animasi 2D maupun animasi 3D. Sebagai media, animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Sebagai media, animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi.

B. Interaksi yang Terbangun pada Pemanfaatan Media Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benten.

Pembelajaran daring yang terjadi selama pandemi covid-19 ini membuat pendidik dan peserta didik tidak dapat bertatap muka secara langsung. Hal ini membuat banyak tantangan yang dihadapi dalam melakukan kelas online seperti kendala media yang dimiliki dan jaringan. Pembelajaran daring ini juga memiliki kelebihan seperti bisa belajar di mana saja, dan kapan saja, serta tidak terikat ruang ataupun waktu. Menurut Anthony Anggrawan dalam Jurnalnya menjelaskan bahwa “Model pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa untuk mengatur lokasi, kapan belajar dan kecepatan belajar, yang tidak dijumpai pada metode pembelajaran

tradisional tatap muka”.¹³ Pembelajaran daring yang dilakukan sekarang ini tidak hanya berdampak pada proses pembelajaran di sekolah saja akan tetapi juga berpengaruh pada kegiatan penelitian. Observasi yang dilakukan yang harusnya peneliti mengamati secara langsung di lapangan atau di sekolah namun tidak dapat dilakukan karena proses pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing peserta didik sehingga penulis melakukan cara untuk dapat melakukan observasi dengan cara mengecek jadwal pembelajaran peserta didik lalu kemudian penulis melakukan observasi di beberapa rumah siswa sebagai perwakilan yakni ada 3 rumah siswa.

Dalam konteks interaksi yang terbangun dalam pemanfaatan media video animasi berbasis android pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng, ada 2 peran yang dimiliki oleh guru Pendidikan Agama Islam, yaitu:

Dalam proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dilakukan di Whatsapp Group peserta didik untuk menanyakan yang biasanya terkait dengan tugas yang diberikan kalau ada peserta didik yang merasa belum jelas. Terlihat dari beberapa Whatsapp Group peserta didik yang peneliti amati masih kurang intensif interaksi yang terjadi di dalamnya. Peneliti jarang melihat ada peserta didik yang bertanya terkait dengan materi pembelajaran di mana kemudian pendidik menjelaskan atau ada peserta didik yang memberikan komentar atau membantu menjelaskan karena dipancing oleh pendidik untuk terlihat aktif dalam interaksi edukatif yang intensif.

Hal ini seperti pernyataan yang dikemukakan oleh guru Pendidikan Agama Islam UPT SDI 112 Kepulauan Selayar yang menyatakan bahwa

¹³ Anthony Anggrawan, Nalisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka Dan Pembelajaran Daring Menurut Gaya Belajar Mahasiswa, MATRIK 18, No.2 (2019), h. 336-346.

Kebanyakan guru hanya membagikan materi pelajaran, kemudian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Keduanya dikirimkan ke Whatsapp Group peserta didik dengan penjelasan batas akhir penyelesaian tugas. Setelah itu ditunggu saja tugas dikirimkan untuk dikoreksi dan diberikan penilaian. Jarang ada interaksi, walaupun ada biasanya hanya untuk menanyakan tentang bagaimana tugas itu harus dikerjakan.¹⁴

Meskipun demikian, masih ada beberapa guru dalam pembelajaran daring memancing peserta didik untuk berinteraksi di Whatsapp Group melalui aktivitas memberikan pertanyaan terkait materi pembelajaran yang kemudian dijawab dan dikomentari oleh peserta didik. Cara ini memang dianggap cukup efektif memancing peserta didik untuk membaca dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Ada juga guru yang berupaya mendorong intensitas interaksi dalam pembelajaran daring, baik antara pendidik dengan peserta didik maupun antar peserta didik dengan membuat lingkaran grup atau kerja kelompok dengan membagi peserta didik dalam beberapa Whatsapp Group untuk setiap kelompok untuk menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru.

Hal ini seperti yang disampaikan oleh guru Pendidikan Agama Islam SDIT As-Salam yang menyatakan bahwa:

Kami membuat beberapa Whatsapp Group dari grup besar untuk seluruh peserta didiknya. Whatsapp Group ini terdiri dari 4-6 orang perkelompok yang setiap grup itu ada dimasukkan juga gurunya sebagai anggota grup untuk dapat memantau progres dan dinamika diskusi kelompok dari tugas kelompok yang diberikan oleh guru. Ini dimaksudkan supaya peserta didik lebih fokus mengerjakan tugas dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya tentang tugas yang harus diselesaikan. Peran guru disitu memberikan motivasi dan bimbingan serta memfasilitasi pembelajaran sehingga tercipta interaksi edukatif yang lebih intens dan fokus.¹⁵

¹⁴RI, Guru PAI UPT SDI 112 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDI 112 Kepulauan Selayar, tanggal 15 Juli 2021.

¹⁵SU, Guru PAI SDIT as-Salam Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor SDIT as-Salam Kepulauan Selayar, tanggal 16 Juli 2021.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa salah satu interaksi yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam di SDIT As-Salam adalah dengan cara membuat whatsapp grup dari grup besar untuk seluruh peserta didik hal ini ini dimaksudkan supaya peserta didik lebih fokus mengerjakan tugas dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya tentang tugas yang harus diselesaikan. Interaksi yang terjadi adalah guru disitu memberikan motivasi dan bimbingan serta memfasilitasi pembelajaran sehingga tercipta interaksi edukatif yang lebih intens dan fokus. Hal ini senada yang telah dijelaskan oleh salah satu peserta didik. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Selama pandemi pembelajaran tetap dilakukan melalui HP sehingga semua kegiatan belajar kami disampaikan melalui HP dan kami juga melakukan kerja kelompok dengan menggunakan aplikasi whatsapp grup. Didalam grup guru tetap memberikan penjelasan dan arahan kepada kami agar dapat mengerjakan tugas kelompok dengan baik.¹⁶

Sementara bentuk interaksi interaksi yang terbangun pada pemanfaatan media video animasi berbasis android dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar telah dijelaskan oleh guru PAI UPT SDN 60 Kepulauan Selayar adapun penjelasannya sebagai berikut:

Untuk meningkatkan interaksi antara peserta didik dalam pembelajaran daring, terkadang guru memancing dengan bertanya yang terkait dengan materi pelajaran yang telah dibagikan dalam Whatsapp Group Pertanyaan itu diberikan di luar tugas yang diberikan, tetapi berisi pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban singkat yang jawabannya tidak ada dalam materi pelajaran yang dibagikan. Ini untuk memancing nalar peserta didik, misalnya pada materi pada KD tentang “Memahami kandungan QS. An-Nas” ditanyakan misalnya tentang “Apa keutamaan membaca QS. An-Nas? Apa anjuran yang menjadi inti dari QS. An-Nas?” dan lain-lain. Pertanyaan-pertanyaan tersebut tentunya tetap harus mengacu pada Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang telah dirumuskan oleh guru pada pembelajaran materi tersebut.¹⁷

¹⁶ Siswa

¹⁷AMN, Guru PAI UPTSDN 60 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDN 60 Kepulauan Selayar, tanggal 16 Juli 2021.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa salah satu bentuk interaksi yang terbangun pada pemanfaatan media video animasi berbasis android dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng yakni terbentuknya sikap *sosiablity* yakni guru berperan dalam memberikan topik pembahasan materi dan sekaligus bertindak sebagai fasilitator untuk terciptanya interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dengan sistem daring dapat tercapai. Hal ini dapat dilihat dari oleh guru Pendidikan Agama Islam di SDIT As-Salam yang telah memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dengan cara membuat *whatsapp* grup dan guru PAI UPT SDN 60 Kepulauan Selayar melakukan sistem tanya jawab kepada peserta didik agar dapat memancing pemahaman dan nalar peserta didik.

Hampir semua peserta didik dan orang tua peserta didik yang sudah familiar menggunakan *whatsapp* dalam melakukan komunikasi. Inilah yang menjadi pertimbangan guru-guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar se Kecamatan Benteng untuk menggunakan aplikasi ini. Tidak digunakannya aplikasi LMS seperti *Google Classroom*, *Schology*, *Moodle*, dan lain-lain karena pertimbangan kesulitan peserta didik dan orang tua peserta didik dalam membantu anak-anaknya untuk mengakses materi dan mengumpulkan tugas dalam pembelajaran yang dilakukan.¹⁸

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa *Whatsapp Group* merupakan salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran hal ini dikarenakan *whatsapp group* merupakan media yang sudah dikenal banyak orang sehingga hampir semua orang khususnya orang tua telah mengakses media tersebut interaksi yang yang Terbangun pada Pemanfaatan Media Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya di Sekolah Dasar

¹⁸QP, Guru PAI UPT SDN 1 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDN 1 Kepulauan Selayar, tanggal 16 Juli 2021

Kecamatan Benteng adalah terjadinya *Asynchronous Interaction* dimana peserta didik dapat memperoleh materi dari guru tanpa perlu bertatap muka dan peserta didik bebas mengakses dan mengirim tugas dimanapun tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Model interaksi ini pada dasarnya sama dengan face to face interaction dimana guru dengan siswa dapat bertatap muka secara langsung namun tidak berada pada lokasi yang sama. Interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa dapat terjadi secara langsung dengan menggunakan dukungan teknologi sebagai media komunikasi. Dengan model interaksi ini tujuan pembelajaran e-learning dapat tercapai walaupun masing-masing agen yang terlibat tidak berada pada tempat yang sama.

Interaksi dapat terjadi antara pendidik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik pada waktu yang sama dan tempat yang berbeda. *E-learning* dapat menggunakan dukungan teknologi video conference sebagai media bagi guru untuk menyampaikan topik pembahasan materi kepada peserta didiknya. Model interaksi ini pada dasarnya sama dengan *face to face interaction* di mana pendidik dengan peserta didik dapat bertatap muka secara langsung namun tidak berada pada lokasi yang sama. Interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik dapat terjadi secara langsung dengan menggunakan dukungan teknologi sebagai media komunikasi. Dengan model interaksi ini tujuan pembelajaran daring dapat tercapai walaupun guru dan peserta didik yang terlibat tidak berada pada tempat yang sama. Namun pendekatan interaksi ini tidak dapat diterapkan di sekolah yang masih terbatas akses internet serta

kurangnya pemahaman orang tua mengenai media komunikasi teknologi video conference. Hal ini telah di jelaskan oleh salah satu orang tua siswa, yakni:

Kami selaku orang tua masih kesulitan dalam mendampingi anak kami ketika belajar karena pemahaman kami masih kurang mengenai cara menggunakan HP dan kami hanya paham dengan media whatsapp saja karena media ini memang sebelum pandemi kami sudah menggunakannya namun ketika kami disarankan menggunakan media yang lain mungkin kami masih bingung karena itu masih baru bagi kami gunakan¹⁹.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa Interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa dapat terjadi secara langsung dengan menggunakan dukungan teknologi sebagai media komunikasi. Namun keterbatasan dan kurangnya fasilitas yang memadai menyebabkan penggunaan pendekatan tersebut masih sulit diterapkan akan tetapi guru yang memiliki kretifitas yang baik akan berusaha untuk mewujudkan pembelajaran yang dapat melibatkan guru dengan siswa serta siswa dengan siswa lainnya. hal ini telah dijelaskan oleh salah satu guru Pendidikan Agama Islam di Kecamatan Benteng, yakni:

Sepengetahuan kami bahwa tidak ada guru yang melaksanakan pembelajaran tatap muka daring via zoom meeting atau google meet. Hal ini karena di beberapa lokasi, peserta didik agak kesulitan mendapatkan jaringan 4G yang stabil untuk pelaksanaan tatap muka daring via aplikasi-aplikasi *video conference*. Di samping itu, pengenalan orang tua peserta didik terhadap aplikasi-aplikasi tersebut tidak merata serta beban paket data yang tidak sedikit kalau melakukan video conference. Hal ini tentunya menjadi pertimbangan bagi mereka untuk menggunakan Whatsapp Group Meskipun demikian, komunikasi kadang terjadi beberapa kali terjadi panggilan Whatsapp Group melalui *video call* dari peserta didik kalau ada hal-hal yang membutuhkan penjelasan secara langsung lewat tatap muka dari gurunya langsung.²⁰

¹⁹ AI, Orang tua peserta didik di UPT SDN 1 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di rumahnya di Jalan Sultan Hasanuddin No. 182 Benteng Selatan Kecamatan Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar, tanggal 22 Juli 2021

²⁰ HHN, SA, DS, Guru PAI UPT SDN 60 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDN 60 Kepulauan Selayar, tanggal 16 Juli 2021.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat membantu pendidik dalam memberikan materi pelajaran kepada peserta didik salah satu bentuk interaksi yang dapat terjadi dalam penggunaan media adalah *Synchronous Distributed Interaction*, model interaksi ini pada dasarnya sama dengan face to face interaction dimana guru dengan siswa dapat bertatap muka secara langsung namun tidak berada pada lokasi yang sama. Interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa dapat terjadi secara langsung dengan menggunakan dukungan teknologi sebagai media komunikasi. Namun penggunaan media seperti ini tidak terlaksana di sekolah khususnya di wilayah Kecamatan Benteng. Hal ini dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana serta minimnya pemahaman mengenai teknologi yang dimiliki orang tua siswa.

Media Whatsapp Group merupakan sebuah media yang digunakan guru untuk memonitor perkembangan peserta didik baik mengenai perkembangan peserta didik pada materi yang diajarkan maupun tugas yang diberikan. Namun penggunaan media *whatsapp* group ini hanya dilakukan pada guru dengan peserta didik saja. Jarang dilakukan dengan peserta didik dengan peserta didik lainnya. penjelasan mengenai interaksi penggunaan media dalam proses pembelajaran PAI juga telah dijelaskan oleh salah satu guru Pendidikan Agama Islam di Selayar Wilayah Benteng. Adapun penjelasannya yakni:

Keterbatasan media yang kami gunakan dalam proses belajar mengajar menjadi tantangan bagi kami namun kami berupaya untuk dapat melakukan hubungan interaksi dengan peserta didik tanpa perlu bertemu secara langsung yakni memanfaatkan media *whatsapp* group untuk mengetahui tentang sejauh mana kemampuan peserta didik dan mengontrol tugas yang diberikan serta

melakukan absensi untuk mengecek kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran.²¹

Berdasarkan pengamatan penulis mengenai interaksi media Whatsapp Group dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah terjalin dengan baik dimana guru telah memberikan tugas kepada peserta didik melalui media Whatsapp Group tidak sekadar memberikan tugas akan tetapi dilakukan secara bertahap mulai perkenalan materi, memerhatikan respon peserta didik setiap kegiatan dan melakukan evaluasi dan penjelasan serta pesan moral dan motivasi pada bagian penutup

Interaksi yang terbangun pada pemanfaatan media video animasi berbasis android dalam pembelajaran pendidikan agama islam juga terjadi di sekolah dasar kecamatan benteng salah satunya di di SDIT as-Salam. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Salah satu bentuk kreativitas yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam seperti di SDIT as-Salam yang untuk mengintensifkan interaksi antara peserta didik dengan peserta didik maka pendidik harus membuat lingkup grup atau kerja kelompok. Hal ini bisa menjadi alternatif penting di kelas daring, selain memperdalam pemahaman peserta didik tentang materi yang diberikan pendidik, mereka juga bisa tetap mempererat komunikasi antar teman. Kegiatan ini dilakukan agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan nyaman, humanis, dan memberikan hasil yang baik bagi peserta didik.

Selanjutnya menurut guru PAI SDN 59 Kepulauan Selayar menyatakan bahwa:

Interaksi yang terbangun dalam pembelajaran daring tidak hanya pada guru dan peserta didik, tetapi juga antar peserta didik dengan peserta didik serta guru, peserta didik dengan sumber belajar. Sumber belajar ini tidak hanya buku pelajaran yang diberikan oleh guru tetapi juga melalui video animasi berbasis android yang dibuat oleh guru dengan menggunakan beberapa aplikasi. Ini dimaksudkan agar antara unsur belajar yaitu guru, peserta didik dan sumber belajar dapat melakukan interaksi dengan interaktif. Kondisi inilah yang diharapkan khususnya pada pembelajaran daring. Sumber belajar yang salah satunya adalah video animasi berbasis android dibuat semenarik

²¹HE, Guru PAI UPT SDN 19 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDN 19 Kepulauan Selayar, tanggal 16 Juli 2021

ungkinan sehingga peserta didik dapat tertarik mempelajarinya serta proses pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif.²²

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa interaksi yang terbangun dalam pembelajaran daring di Sekolah Dasar di Selayar wilayah Kecamatan Benteng terjalin dengan baik melalui video animasi berbasis android bahkan interaksi yang terjadi tidak hanya pada peserta didik dengan gurunya saja akan tetapi juga terjadi dengan sesama peserta didik. Dengan adanya media video tersebut maka sumber belajar tidak hanya diperoleh dari buku pelajaran yang diberikan oleh guru akan tetapi juga melalui video animasi berbasis android yang telah dirancang oleh guru dengan menggunakan berbagai aplikasi. Oleh karena itu di masa pandemi hal inilah yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan yakni membuat media pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penjelasan dengan salah satu peserta didik, yakni:

Video animasi yang dikirimkan oleh guru di Whatsapp Group cukup menarik untuk dipelajari. Dengan video animasi, pembelajaran di Whatsapp Group tentu lebih menarik dibandingkan beberapa guru yang hanya mengirimkan foto tugas yang ada di buku teks dan kami disuruh mengerjakannya. Penjelasan dan materi yang diberikan guru dengan video animasi lebih jelas dan menarik dibandingkan dengan buku teks yang difoto oleh guru dan dikirim ke Whatsapp Group.²³

Berdasarkan penjelasan hasil wawancara dan pengamatan penulis melalui observasi maka dapat disimpulkan Penggunaan media Whatsapp Group sebagai media yang umum digunakan menimbulkan berbagai hubungan interaksi yaitu *Assynchronous Interaction* Interaksi ini dapat terjadi antara guru dengan peserta didik

²²JA, Guru PAI UPT SDN 59 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDN 59 Kepulauan Selayar, tanggal 19 Juli 2021.

²³HU, Peserta Didik Kelas VI UPT SDN 59 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di rumahnya di Jalan Pahlawan No. 169 Benteng Kecamatan Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar, tanggal 21 Juli 2021.

dan antara peserta didik dengan peserta didik pada tempat yang sama dan waktu yang berbeda. Guru yang berperan dalam memberikan topik pembahasan materi menyimpan materi dalam bentuk softcopy kemudian peserta didik dapat mempelajari materi tersebut dan dapat berinteraksi dengan guru dan peserta didik lainnya misalnya guru mengirim soal atau tugas melalui Whatsapp Group dan tugas tersebut dapat dikerjakan sendiri atau berkelompok sesuai keinginan guru tersebut. Selanjutnya *Asynchronous Distributed Interaction* Interaksi dapat terjadi antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik pada waktu yang berbeda dan tempat yang berbeda. Misalnya dengan mengirim video pembelajaran di Whatsapp Group. Namun interaksi *Synchronous Distributed Interaction* tidak terjadi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam hal ini dikarenakan interaksi dapat terjadi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa pada waktu yang sama dan tempat yang berbeda sedangkan media yang digunakan tidak dapat diakses oleh peserta didik dikarenakan terbatasnya akses jaringan dan minimnya pemahaman orang tua ketika mendampingi anaknya dalam penggunaan media tersebut, adapun contoh media yang dapat digunakan untuk menimbulkan instruksi *Synchronous Distributed Interaction* adalah penggunaan *E-learning*, *Edmodo* dan *Google classroom*. Namun interaksi yang dapat tercapai melalui pemanfaatan video animasi yang dikirim oleh guru kepada peserta didik yakni *Asynchronous Distributed Interaction* Interaksi dapat terjadi antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik pada waktu yang berbeda dan tempat yang berbeda interaksi ini disebut sebagai interaksi dua arah.

C. Partisipasi Peserta Didik pada Pemanfaatan Media Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng

Salah satu komponen penting dalam penerapan kurikulum 2013 adalah adanya partisipasi peserta didik yang lebih dalam kegiatan pembelajaran. Tidak ada proses belajar mengajar tanpa adanya partisipasi dari peserta didik. Keberhasilan peserta didik dalam belajar tergantung pada partisipasi yang dilakukannya selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berhasil apabila selama kegiatan belajaraazr mengajar peserta didik menunjukkan partisipasi belajar yang tinggi dan terlihat secara aktif baik fisik maupun mental. Menurut pendapat di atas menyatakan bahwa “partisipasi adalah keterlibatan mental dan emosi seseorang” dengan adanya keterlibatan maka diharapkan peserta didik diharapkan mampu mencapai kualitas pembelajaran dan tujuan dalam proses pembelajaran.²⁴ partisipasi yang peneliti maksud adalah partisipasi peserta didik yang merupakan wujud tingkah laku peserta didik secara nyata dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan totalitas dari suatu keterlibatan mental dan emosional peserta didik sehingga mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan bertanggung jawab terhadap pencapaian suatu tujuan yaitu tercapainya prestasi belajar yang memuaskan.

Berdasarkan penelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa partisipasi peserta didik merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran terutama dalam kurikulum 2013 pada kurikulum ini peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran atau yang disebut *Student Center Learning*. Selain itu, partisipasai

²⁴Maria Yusmila Dewi, Maria Ulfah, Junaidi H. Matsum, Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Akuntansi, Untan 8, No. 11 (2019), H. 1-9.

peserta didik dalam proses pembelajaran akan berdampak pada prestasi peserta didik dan dapat menumbuhkan pengalaman belajar bagi peserta didik. Hal ini telah dijelaskan oleh salah satu guru Pendidikan Agama Islam di Selayar Wilayah Kecamatan Benteng. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Partisipasi peserta didik yang besar akan menciptakan suasana keterbukaan antara guru dan peserta didik, sehingga kesulitan-kesulitan belajar yang dihadapi peserta didik dapat diatasi secara cepat dan tepat. Hal ini akan mendorong peserta didik untuk selalu berprestasi. Dengan adanya partisipasi peserta didik tentunya akan menimbulkan manfaat tersendiri untuk peserta didik tersebut. Partisipasi peserta didik yang besar akan menciptakan suasana keterbukaan antara guru dan peserta didik, sehingga kesulitan-kesulitan belajar yang dihadapi peserta didik dapat diatasi secara cepat dan tepat. Hal ini akan mendorong peserta didik untuk selalu berprestasi. Mencapai suatu keberhasilan dalam pendidikan diperlukan kerja sama antara guru dan murid dalam bentuk partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan peserta didik merupakan syarat utama dalam kegiatan pembelajaran agar terciptanya kelas yang efektif.²⁵

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran mempunyai dampak terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Namun kenyataannya dimasa pandemi Covid-19 yang mengharuskan belajar dirumah menjadi kendala utama dalam pembelajaran. kegiatan pembelajaran daring sangat berbeda, baik secara suasana maupun secara psikologis dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, antara yang tatap muka langsung dengan pembelajaran daring. Pada pembelajaran luring, peserta didik sangat merasakan kehadiran pendidik dalam proses pembelajaran, mulai dari kegiatan pendahuluan dalam bentuk appersepsi, pada kegiatan inti dan penutup pembelajaran. Pada tahapan-tahapan kegiatan tersebut, guru sangat intens terlibat secara langsung secara fisik dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan ketika dalam pembelajaran daring yang kebanyakan hanya pada proses pemberian materi,

²⁵ RA, JA, Guru PAI UPT SDN 59 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDN 59 Kepulauan Selayar, tanggal 16 Juli 2021

tugas dan penilaian. Meski demikian guru tetap mengupayakan agar proses pembelajaran tetap berusaha untuk memperhatikan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini telah dijelaskan oleh salah satu guru Pendidikan Agama Islam di Selayar wilaya Kecamatan Benteng.

Pada pembelajaran daring yang kami lakukan oleh di UPT SDN 60 Kepulauan selayar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dalam upaya meningkatkan partisipasi peserta didik, kami memanfaatkan pembuatan video animasi berbasis android yang menarik untuk peserta didik pada usia 6-12 tahun, baik dengan file video maupun dengan file teks bergambar. Media audio visual dan teks yang diberikan visualisasi yang mendukung materi memang akan sangat menarik peserta didik pada usia tersebut untuk belajar. Hal ini karena pada usia Sekolah Dasar memang akan menyukai video atau tampilan tulisan yang ada gambarnya. Ini kami lakukan pada pembelajaran tatap muka sebelum pandemi 2 tahun yang lalu.²⁶

Selanjutnya penjelasan lain mengenai partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Selayar Wilayah Kecamatan Benteng yakni sebagai berikut:

Untuk meningkatkan partisipasi peserta didik yang indikasinya tidak hanya pada penyelesaian tugas tapi utamanya dalam proses interaksi edukatif pada pembelajaran daring, kami lakukan dengan menarik minat mereka pada materi yang akan mereka pelajari. Untuk itu, kami mengemas materi yang kami sampaikan dengan menggunakan video animasi dan teks bergambar. Kami menyadari bahwa pembelajaran daring itu sangat menjenuhkan karena mereka tidak bisa berinteraksi dan bermain secara langsung dengan teman-temannya. Saya juga menekankan mereka untuk tidak usah takut berkomentar dan menanyakan tentang apa mereka belum kuasai tapi terlihat kurang berani atau enggan untuk saling berkomentar seperti halnya mereka *chatting* secara pribadi dengan teman-temannya.²⁷

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa salah satu cara yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam di Selayar Wilayah Kecamatan Benteng yakni memanfaatkan pada pembuatan video animasi dan teks gambar

²⁶FA, Guru PAI UPT SDI 62 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDI 62 Kepulauan Selayar, tanggal 19 Juli 2021.

²⁷RI, Guru PAI UPT SDI 112 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDI 112 Kepulauan Selayar, tanggal 20 Juli 2021.

melalui android sehingga dapat menarik peserta didik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran karena didesain sedemikian rupah untuk menarik perhatian peserta didik. Hal ini telah dijelaskan oleh orang tua siswa di Selayar Wilayah Kecamatan Benteng.

Ketika guru mengirmkan tugas memalui *Watshap Group* terkadang ada yang belum dimengerti oleh anaknya, baik dari materi maupun dari tugas yang diberikan. Ketika disuruh anaknya untuk menanyakan kepada gurunya di grup mereka menyatakan malu dan takut bertanya. Namun ketika dikirimkan video animasi bergambar antusias anak kami untuk mengamatai video tersebut sangat baik.²⁸

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran daring sangat baik diterapkan, namun untuk mengetahui partisipasi peserta didik tidak hanya dengan mengirim video animasi saja akan tetapi perlu menanyakan tentang hal-hal yang belum dipahami dari materi yang diberikan serta progres dan masalah yang dihadapi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Oleh karena itu perlu diselipkan motivasi-motivasi dan nasehat untuk tetap tekun belajar. Hal ini dilakukan untuk membuat peserta didik merasa diperhatikan dan dimotivasi untuk tetap belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan. Seperti yang dijelaskan oleh guru Pendidikan Agama Islam pada UPT SDN 59 Kepulauan Selayar yang menyatakan bahwa:

Untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran daring di Whatsapp Group, kami sering menanyakan tentang kabar mereka, materi yang mungkin ada yang belum dipahami serta kemajuan penyelesaian tugas yang diberikan. Ini dimaksudkan untuk meningkatkan partisipasi mereka. Sedangkan untuk meningkatkan minat belajar mereka, dirinya membuat video animasi berbasis android dengan menggunakan kinemaster dengan menambahkan visualisasi yang menarik mereka untuk mau menyimak materi yang diberikan. Meskipun tentunya dengan kualitas video yang standar

²⁸ SI, Orang tua peserta didik kelas VI SDIT As-Salam Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di rumahnya di Jalan Kenari No. 62 Benteng Kecamatan Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar, tanggal 21 Juli 2021

karena harus juga disadari tentang penggunaan paket data mereka yang harus dihemat kalau menggunakan video dengan kualitas yang tinggi.²⁹

Hal serupa juga dikemukakan oleh peserta didik kelas VI dalam pembelajaran

Pendidikan Agama Islam yang menyatakan bahwa :

Guru kami cukup ramah di Whatsapp Group karena kami sering ditanyakan kabar kami, kesulitan materi yang disampaikan dalam bentuk video dan buku pelajaran, serta tugas yang diberikan kepada kami. Terkadang guru kami juga mengirimkan video-video lucu dan memotivasi. Ini membuat kami senang membuka Whatsapp Group dan berkomentar kalau ada yang disampaikan oleh guru.³⁰

Kendala lain yang menjadi masalah peserta didik dalam berpartisipasi pada pembelajaran daring dengan memanfaatkan media video animasi berbasis android pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah masalah kesulitan mendapatkan sinyal jaringan bagus dan stabil untuk paket data yang minimal harus jalan pada jaringan 3G dan 4G dan keterbatasan kuota internet yang dimiliki dan masih dianggap mahal bagi kalangan ekonomi bawah. Ini terjadi karena media video animasi berbasis android memang membutuhkan kestabilan dan paket data internet yang lebih besar dibandingkan dengan dokumen digital yang berbentuk teks bergambar. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh guru Pendidikan Agama Islam UPT SDN 1 Kepulauan Selayar yang menyatakan bahwa:

Salah satu kelemahan menggunakan bahan ajar berbasis video animasi berbasis android adalah tingginya penggunaan paket data internet dalam mengupload tugas dan mendownloadnya dari Whatsapp Group. Meskipun ketika diupload ke Whatsapp Group tentunya sudah terkompres secara otomatis oleh aplikasi Whatsapp Group tetapi tetap lebih besar dari dokumen yang berbentuk teks bergambar seperti halnya file yang berekstensi pdf dan docx. Tetapi manfaatnya memang lebih besar karena pada anak usia sekolah dasar

²⁹RA, Guru PAI UPT SDN 59 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDN 59 Kepulauan Selayar, tanggal 16 Juli 2021

³⁰MF, Peserta Didik Kelas VI UPT SDN 1 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di rumahnya di Jalan Sultan Hasanuddin No. 291 Benteng Selatan Kecamatan Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar, tanggal 22 Juli 2021.

mereka tentu lebih tertarik pada bahan ajar berbasis video animasi daripada teks.³¹

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran daring dengan melibatkan jaringan akses internet menjadi kendala bagi guru dan orang tua namun demikian guru mengupayakan dan mensiasati hal tersebut. Seperti yang telah dijelaskan oleh guru Pendidikan Agama Islam di UPT SDN 19 Kepulauan Selayar menyatakan bahwa:

Bahan ajar berbentuk video animasi berbasis android memang menarik karena dapat memberikan tampilan dan visualisasi yang lebih baik dan menarik minat peserta didik di usia pendidikan dasar dan menengah untuk menyimak dan mempelajarinya dibandingkan dengan bahan ajar berbentuk teks. Tapi efek negatifnya ukuran file pada video animasi lebih besar daripada yang berbasis teks. Untuk itu, kami biasanya bahan ajar berbentuk video animasi berbasis android hanya menjadi pengayaan dari bahan ajar berbentuk file teks bergambar. Jadi kami berikan keduanya, baik yang berbentuk teks dan video animasi. Ini untuk menutupi masalah yang terkadang muncul dari peserta didik akibat terbatasnya kuota paket datanya atau berada di daerah yang sulit mendapatkan jaringan 3G dan 4G sehingga mereka tetap dapat belajar dari bahan ajar yang berbentuk teks.³²

Selanjutnya penjelasan guru Pendidikan Agama Islam UPT SDN 60

Kepulauan Selayar menyatakan bahwa:

Untuk menghindari beban paket data yang besar serta masalah jaringan 3G dan 4G pada tempat peserta didik yang terkadang ada yang tidak stabil dan tidak bagus, tugas yang kami berikan biasanya hanya dituliskan dalam bentuk tugas tertulis yang harus ditulis di buku dan difoto serta dikirim ke Whatsapp Group. Begitu juga kalau ada unjuk kerja atau proyek, biasanya kami minta foto bersama peserta didik kalau tugas individu atau bersama anggota kelompoknya kalau itu tugas kelompok. Jarang sekali kami memberikan tugas membuat video terkait tugas yang kami berikan untuk dikirimkan videonya ke Whatsapp Group³³

³¹JUM, Guru PAI UPT SDN 1 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDN 1 Kepulauan Selayar, tanggal 23 Juli 2021.

³²HE, Guru PAI UPT SDN 19 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDN 19 Kepulauan Selayar, tanggal 23 Juli 2021.

³³SA, S.Pd.I., Guru PAI UPT SDN 60 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDN 60 Kepulauan Selayar, tanggal 24 Juli 2021.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa guru Pendidikan Agama Islam di Selayar Wilayah Kecamatan Benteng telah mengupayakan dengan berbagai cara untuk mengatasi kesulitan belajar yang terjadi selama pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Namun demikian permasalahan yang lain dihadapi peserta didik adalah pengerjaan tugas yang dilakukan sepenuhnya di rumah membuat peserta didik merasa tugas yang diberikan oleh guru terlalu banyak. Berbeda saat pembelajaran secara tatap muka di dalam kelas yang mana pemberian tugas diberikan menjadi dua yaitu tugas diberikan selama pembelajaran di dalam kelas dan tugas diberikan untuk dijadikan sebagai pekerjaan rumah. Padahal tugasnya diberikan kepada peserta didik sama bahkan tidak jarang lebih sedikit daripada saat pembelajaran secara tatap muka di dalam kelas. Peserta didik juga merasa jenuh karena selama pembelajaran daring peserta didik tidak dapat bersosialisasi secara langsung dengan teman-temannya. Namun demikian guru Pendidikan Agama Islam di UPT SDI 62 Kepulauan Selayar telah mengupayakan agar selama pembelajaran daring peserta tetap dapat berpartisipasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Utuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pemanfaatan media video animasi berbasis android pada pembelajaran daring Pendidikan Agama Islam, kami tidak hanya melakukan tanya jawab di Whatsapp Group, tapi juga membuat kegiatan seperti pemecahan masalah (*problem based learning*), studi kasus dan lainnya tapi tetap terkait dengan pencapaian indikator yang telah ditetapkan dalam dan bukan hanya sekedar menambah kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Misalnya, pada KD 3.4 “Memahami kandungan QS. Al-Kafirun”. Salah satu IPK yang dikembangkan oleh guru Pendidikan Agama Islam dan masuk dalam kategori indikator pengayaan adalah “Mengaplikasikan kandungan QS. Al-Kafirun dalam kehidupan sehari-hari”. Guru Pendidikan Agama Islam menanyakan tentang contoh perbuatan-perbuatan apa saja yang termasuk dianjurkan dan merupakan pengamalan dari QS. Al-Kafirun. Pertanyaan ini dikemukakan di Whatsapp Group untuk dijawab secara langsung oleh peserta didik. Atau misalnya dapat dikemukakan tentang studi kasus tentang “Si Mukmin yang beragama Islam berteman baik dengan Yosep yang beragama Kristen. Apa yang harus dilakukan oleh Mukmin ketika mendapatkan Yosep Sakit dan masuk rumah sakit? Apakah dibolehkan membantu orang Kristen yang

mendapat kesulitan?. Apakah bantuan ini tidak merusak keimanan seorang muslim?.” Pertanyaan-pertanyaan yang diambil dari studi kasus dan bersifat kontekstual ini akan memancing peserta didik untuk menalar dan menjawab yang tentunya akan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran daring. Terkadang kami juga mengupload video sebuah studi kasus dan peserta didik diminta untuk mengomentari sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan pada waktu itu.³⁴

Pertanyaan guru Pendidikan Agama Islam tersebut direspon oleh peserta didik kelas VI UPT SDI 62 Kepulauan Selayar. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Dalam proses pembelajaran melalui daring guru kami cukup pandai memancing kami untuk berkomentar di Whatsapp Group dengan cara membuat pertanyaan-pertanyaan yang diawali oleh sebuah cerita. Hal ini menarik minat kami untuk memperhatikan dan menjawab pertanyaan yang diberikan sesuai dengan pemahaman yang kami ketahui dan kami terkadang saling menjawab dengan menentang dan mendukung jawaban temannya.³⁵

Sementara itu, guru Pendidikan Agama Islam SDN 59 kepulauan Selayar menyatakan bahwa:

Untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam dalam pemanfaatan media video animasi berbasis android dalam pembelajaran daring Pendidikan Agama Islam setelah dirinya mengupload video pembelajaran di samping materi berbentuk teks, peserta didik diminta mengajukan pertanyaan di Whatsapp Group sesuai dengan materi yang telah dipelajari oleh dijawab oleh temannya, dan yang lainnya juga mengajukan pertanyaan. Masing-masing peserta didik diwajibkan mengajukan minimal 1 pertanyaan dan menjawab minimal 1 jawaban dari pertanyaan temannya. Cara ini dirasakannya terlihat efektif untuk mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi serta meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran daring.³⁶

Berdasarkan penjelasan melalui wawancara dan hasil observasi penulis maka dapat dipahami bahwa partisipasi peserta didik pada pemanfaatan media video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah

³⁴NH, Guru PAI UPT SDI 62 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDI 62 Kepulauan Selayar, tanggal 17 Juli 2021

³⁵RAS, Peserta Didik Kelas VI UPT SDI 62 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di rumahnya di Jalan Siswomiharjo No. 143 Benteng Kecamatan Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar, tanggal 26 Juli 2021.

³⁶JA, Guru PAI UPT SDN 59 Kepulauan Selayar, *Wawancara*. di Kantor UPT SDN 59 Kepulauan Selayar, tanggal 19 Juli 2021.

Dasar Kecamatan Benteng dilakukan dengan berbagai cara untuk dapat menumbuhkan sikap partisipasi peserta didik salah satu cara yang dilakukan adalah memanfaatkan pembuatan video animasi berbasis android yang menarik untuk peserta didik pada usia 6-12 tahun.

Partisipasi dalam proses pembelajaran merupakan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa kategori partisipasi yakni Partisipasi sangat aktif, Partisipasi aktif, Partisipasi kurang aktif, Partisipasi pasif. Partisipasi peserta didik pada pemanfaatan media video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng merupakan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi peserta didik maka guru dapat melakukan dengan berbagai cara yakni memanfaatkan pembuatan video animasi berbasis android yang menarik untuk peserta didik pada usia 6-12 tahun. Selain itu untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran daring di Whatsapp Group, guru menanyakan tentang kabar mereka, materi yang mungkin belum dipahami serta kemajuan penyelesaian tugas yang diberikan. Sedangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, guru membuat video animasi berbasis android dengan menggunakan kinemaster dengan menambahkan visualisasi yang menarik mereka untuk mau menyimak materi yang diberikan. Penggunaan TIK dalam kegiatan pembelajaran daring dengan segala kelebihan dan kekurangannya menjadi tantangan bagi guru di Selayar Wilayah Kecamatan Benteng berusaha dalam mengarahkan dan memastikan peserta didik benar-benar telah belajar dan memastikan peserta didik berada pada kondisi belajar seperti halnya pada pembelajaran tatap muka, tanpa harus mengurangi kualitas dan kuantitasnya sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dengan baik

adapun bentuk partisipasi yang dapat ditimbulkan adalah mengajukan pertanyaan merespon (termasuk menyampaikan usul/pendapat), memberikan sanggahan mengikuti pelajaran dengan baik, mengerjakan tugas terstruktur di kelas dan dirumah dengan baik dengan demikian peserta didik dalam memanfaatkan video animasi dapat berpartisipasi secara aktif.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar merupakan sebuah kreatifitas guru dalam mengembangkan materi pelajaran khususnya pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Integrasi media video animasi berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng terdapat enam sekolah yang telah melakukan integritas media video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. Adapun aplikasi yang digunakan adalah aplikasi Kinemaster, Power Director, Microsoft Sway dan aplikasi Capcut tapi sebagian besar guru Pendidikan Agama Islam menggunakan Kinemaster. Hasil dari penggunaan aplikasi-aplikasi ini dapat berbentuk video dan teks yang dapat digunakan sebagai bahan ajar nonteks (*computer based*) untuk kegiatan pembelajaran daring mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar se Kecamatan Benteng.
2. Interaksi yang Terbangun pada Pemanfaatan Media Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng adalah penggunaan media *whatsapp* group

sebagai media yang umum digunakan menimbulkan berbagai hubungan interaksi yaitu *Assynchronous Interaction* Interaksi ini dapat terjadi antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik pada tempat yang sama dan waktu yang berbeda. misalnya guru mengirim soal atau tugas melalui *whatsapp* group dan tugas tersebut dapat dikerjakan sendiri atau berkelompok sesuai keinginan guru tersebut. Selanjutnya *Asynchronous Distributed Interaction* Interaksi dapat terjadi antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik pada waktu yang berbeda dan tempat yang berbeda. Misalnya dengan mengirim video pembelajaran di *whatsapp* group. Namun interaksi yang dapat tercapai melalui pemanfaatan video animasi yang dikirim oleh guru kepada peserta didik yakni *Asynchronous Distributed Interaction* Interaksi dapat terjadi antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik pada waktu yang berbeda dan tempat yang berbeda interaksi ini disebut sebagai interaksi dua arah.

3. Partisipasi peserta didik pada pemanfaatan media video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar dilakukan dengan berbagai cara untuk dapat menumbuhkan sikap partisipasi peserta didik salah satu cara yang dilakukan adalah memanfaatkan pembuatan video animasi berbasis android yang menarik untuk peserta didik pada usia 6-12 tahun. Selain itu , untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran daring di *whatsapp* group, guru menanyakan tentang kabar mereka, materi yang mungkin belum dipahami serta kemajuan penyelesaian tugas yang

diberikan. Sedangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, guru membuat video animasi berbasis android dengan menggunakan kinemaster dengan menambahkan visualisasi yang menarik mereka untuk mau menyimak materi yang diberikan.

B. Implikasi Pendidikan.

Pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan cara yang tepat diterapkan dimasa pandemi Covid-19 karena proses pembelajaran dapat terlaksana walaupun hanya dapat dilaksanakan dirumah saja oleh karena itu di akhir penelitian ini dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih perlu dilakukakn evaluasi terkait media yang digunakan sehingga dapat lebih efektif diterapkan di jenjang pendidikan Dasar.
2. Guru Pendidikan Agama Islam di Selayar Wilayah Kecamatan Benteng telah memberikan materi dengan baik melalui *whatsapp* group namun perlu dilakukan evaluasi mengenai tugas-tugas yang diberikan dan membuat *whatsapp* group dapat dikemas dengan baik untuk memancing partisipasi peserta didik.
3. Pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan selayar telah melakukan integrasi video animasi namun perlu dilakukan evaluasi dan sosialisai kepada orang tua siswa mengenai cara penggunaan dan pemnafaatan apilkasi yang digunakan dalam proses pembelajaran serta

memastikan bahwa semua siswa telah memiliki android yang dapat mengakses aplikasi dan media tersebut.

4. Pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan selayar telah membangun partisipasi belajar peserta didik dengan menggunakan *whatsapp* group sebagai tempat untuk melakukan komunikasi dan kontrol kepada peserta didik, namun perlu juga dilakukan sosialisai dengan berbagai media lainnya kepada peserta didik untuk leibh meningkatkan partisipasinya.



DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Achsin, Amir. *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Ujung Pandang: IKIP, 1986.
- Ali, Zainuddin. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Ally, Muhammed. *Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training*. Canada: Athabasca University Press, 2009.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Asrul. dkk, *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Perdana Mulya Sarana, 2014.
- Buchari, Sentinowo, & L. “Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan.” *E-Journal Teknik Informatika*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/9964/9550>, 2015.
- Bustaman. *Web Design Dengan Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta: Andi Offset, 2001.
- Creswell, John W. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Traditions*. London: SAGE Publications, 1998.
- Danim, Sudarwan. *Media Komunikasi Pendidikan*. Cet. I; Jakarta, Bumi Aksara, 1994.
- Daradjat, Zakiah. dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*. Cet. VI; Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006.
- dkk, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Cet. I; Jakarta: Bumi Aksara, 1996.
- *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang, 1991.
- *Kepribadian Guru*. Jakarta: Bulan Bintang, 2005.
- Darmawan, Deni. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cet. II; Jakarta: Balai Pustaka, 1990.
- . *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Dirjosoemarto, Soendjojo. *Pengertian dan Fungsi Media Pendidikan untuk Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: P3G-Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1980.
- Dokumentasi hasil penilaian harian peserta didik PAI SD di Kecamatan Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar tanggal 30 Pebruari 2020.
- E. Gustiningrum, “Pengembangan Media Animasi dengan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Menggunakan Model ASSURE.” *Skripsi*.. Jember: Universitas Jember, 2014.
- Efferi, Adri. *Materi Dan Pembelajaran Qur'an Hadist MTs-MA*. Kudus: STAIN Kudus, 2009.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Fitriati, Nisa. “Microsoft Sway Jadi Alternatif Pembelajaran IPA saat Pandemi,” *Rubrik*. Diakses di <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmu-guruku/2020/12/19/microsoft-sway-jadi-alternatif-pembelajaran-ipa-saat-pandemi/> tanggal 13 Juli 2021.
- Goble, Frank G. *Mazhab Ketiga: Psikologi Humanistik Abraham Maslow*. terj. A. Supratinya”,. Yogyakarta: Kanisius, 1997.
- Gunawan, Heri. *Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- H.E, Ideari. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi*, diakses di

- . *Pendidikan Online; Jaringan Komputer Dan Komunikasi Ilmiah Di Universitas Abad Kedua Puluh Satu*. t.t.: t.p., 1996.
- . *Pendidikan Online: Perspektif Tentang Lingkungan Baru*. t.t.: Greenwood Publishing Group Inc, 1990.
- Harsoyo, Yohanes. “Adopsi Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru dalam Inovasi Pembelajaran Ekonomi Sekolah Menengah Atas di Daerah Istimewa Yogyakarta.” *Disertasi*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2014). Diakses di https://repository.usd.ac.id/1892/2/1481_Full.pdf tanggal 21 Pebruari 2016.
- Haryoko, Sapto dan Hendra Jaya, ”Multimedia Animasi Berbasis Android “Maba” Untuk Mata Pelajaran Produktif di SMK”, *Jurnal Paedagogia Jurnal Penelitian Pendidikan*. Volume 19 No. 2 Tahun 2016. diakses di <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paedagogia> tanggal 21 Mei 2020.
- Hayati, Nor. “Analisis faktor-Faktor yang Menyebabkan Kurangnya Partisipasi Mahasiswa Malaysia dalam Kegiatan Kokurikuler dan Ekstrakurikuler di Universitas Negeri Semarang,” *Jurnal..* Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2001.
- Irham, Muhammad dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan; Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Istiyanto, Jazi Eko. *Pemograman SamrtPhone menggunakan SDK Android dan Hacking Android*, 1st ed.. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Jemadu, Liberty. *CapCut Jadi Aplikasi Best for Fun di Google Play Store Indonesia*. Diakses di <https://www.suara.com/tekno/2020/12/04/010500/capcut-jadi-aplikasi-best-for-fun-di-google-play-store-indonesia> tanggal 10 Juli 2021.
- Johari. “Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Journal of Mechanical Engineering Education*, 8–15. Diakses di <https://ejournal.upi.edu/index.php/article/view/3731>. 2014.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur’an dan Terjemahnya*. Jakarta: Kementerian Agama RI., 2018.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. *Materi Pelatihan Guru TIK; Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya

Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015.

Kereluik, K. P. Mishra, C. Fahnoe, & L. Terry, *What Knowledge Is of Most Worth: Teacher Knowledge For 21st Century Learning. Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 29(4), 2013.

Kurahman, Opik Taupik. "Pengembangan Kompetensi Guru Madrasah dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran Agama Islam." *Disertasi*. Bandung: Universitas Islam Negeri. UIN) Sunan Gunung Djati Bandung, 2015). Diakses di [http://www.uinsgd.ac.id/front/detail/karya_ilmiah/disertasi/pengembangan-kompetensi-guru-madrasah - dalam-pemanfaatan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-pada-pembelajaran-agama-islam](http://www.uinsgd.ac.id/front/detail/karya_ilmiah/disertasi/pengembangan-kompetensi-guru-madrasah-dalam-pemanfaatan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-pada-pembelajaran-agama-islam). tanggal 10 Maret 2020.

Labelle, Richard. *ICT Policy Formulation and E-Strategy Development; A Comprehensive Guidebook*. Bangkok: UNDP-Asia Pacific Development Information Programme United Nations Service Building, 2005.

Lailatul, Isnainah. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMK Muhammadiyah Se-Kota Banjarmasin." *Tesis*, 2015. diakses di <http://idr.uin-antasari.ac.id/1761/> tanggal 27 Mei 2020.

M. L., Bigge, *Learning Theories for Teachers*. New York: Harper & Row, 1982.

Mahmud, Dimiyati. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Terapan*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta, 2009.

Mishra, P. & M.J. Koehler, *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework For Teacher Knowledge*. *Teachers College Record*, 108(6). 2006.

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cet. XVII, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2002.

Mukhtar. *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Cet. I; Jakarta: CV. Misaka Galiza, 2003.

Mulyasa. *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, Strategi dan Implementasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2004.

- Munir. "Pengertian Media Pembelajaran. Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan." *Jurnal* diakses di <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>, 2014.
- . *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dan CV. Alfabeta, 2008.
- . *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2014.
- Mustaqim. *Psikologi Pendidikan*. Cet. II; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001.
- Muttaqin, E.N. Bambang Eka Purnama, "Analisa Dan Perancangan Sistem Komputerisasi Pembelajaran Dengan Media Video Menggunakan Software Adobe Premiere Di SMK Wisudha Karya Kudus". *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. Volume 4, No1 Tahun 2012.
- Nasution. *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif*. Bandung: Transito, 1996.
- Nazarudin, Safaat. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika, 2012.
- NK., Roestiyah, *Masalah Pengajaran Sebagai Suatu Sistem*. Bandung: Rineka Cipta, 1994.
- . dkk., *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Nugraha, Hilman Mulya. *Inilah Daftar Versi OS Android Lengkap dari Masa ke Masa*. Diakses di <https://carisinyal.com/daftar-versi-os-Android/> tanggal 20 Mei 2020.
- Nugroho, Heru. "Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. TIK) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Gadingrejo Tahun Pelajaran 2010/2011," *Tesis*. Lampung: Universitas Lampung, 2011) di akses di <http://digilib.unila.ac.id/1560/3/ABSTRAK.pdf> tanggal 18 Maret 2020.
- Prawira, Purwa Atmaja. *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: AR-RUZZ, 2013.
- Purwanto, M. Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.

- Purwati. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure." *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>.
- Putri, Rahmi Eka. "Model Interaksi dalam e-Learning" pada Seminar Nasional Informatika 2013 (semnasIF 2013) UPN "Veteran" Yogyakarta, 18 Mei 2013. Diakses di <https://media.neliti.com/media/publications/175230-ID-none.pdf> tanggal 10 Juli 2021
- Rahadi, Muhammad Rizky Kodrat Iman Satoto, Ike Pertiwi Windasari, "Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer* 4, No. 1. January 23, 2016.
- Rayandra. "Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran." <https://doi.org/Jakarta>.
- Rohani, Ahmad. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997.
- Rusman. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- S., Sujarwo. *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Cet. I; Jakarta: Mediatama Sarana Perkasa, 1988.
- Sadiman, Arief S. dkk, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Cet. II; Jakarta: PT. RjaGrfindo Persada, 2008.
- Said, Muhammad. *Filsafat Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2011.
- Saryono. "Pemanfaatan Multimedia Komputer Dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri IV Wonogiri." *Tesis*, 2012. diakses di <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/29848/> Pemanfaatan-Multimedia-Komputer-Dalam-Pembelajaran-Di-Sekolah-Dasar-Negeri-Iv-Wonogiri-Kecamatan-Wonogiri tanggal 01 Mei 2020.
- Sastropoetro, Santoso. *Pendapat Publik, Pendapat Umum, dan Pendapat Khalayak dalam Komunikasi Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1989.
- Seng, Ciu Bun. *Android Dasar pengoperasian, Optimasi sampai Modifikasi Full Color*. Jakarta: Jasakom, 2011.
- Shihab, M. Quraisy. *Tafsir al-Misbah; Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, 2012.

- Shulman, L. S. *Those Who Understand: Knowledge Growth In Teaching. Educational Researcher*, 15(2),. 1986.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2010.
- Soejipto. *Profesi Guru Bahasa Indonesia*,. Jakarta: Rineka Cipta, 1999. 105-108. Lihat pula Kunandar, *Guru Profesional. Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Ed. 1. Cet. II; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007.
- Steele, J. dan Nelson To, *The Android Developer's Cookbook: Building Applications with The Android SDK*. Boston: Pearson Education Inc., 2010.
- Sudirman. *Media Pembelajaran berbasis Video dan Animasi*. Jakarta: t.p., 2006.
- Sudjana, Nana. *Media Pengajaran*. Cet. I; Bandung: Sinar Baru, 1990.
- Sudjarwo. dkk., *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Cet. I; Jakarta Mediyatama Sarana Perkasa, 1988.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sukidin. dkk., *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendikia, 2002.
- Sulistiyorini. *Evaluasi pendidikan: Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Yogyakarta: Teras, 2009.
- Supriadie, Didi dan Deni Darmawan, *Komunikasi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1983.
- Sutopo, Ariesto Hadi. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran; Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- Tafsir, Ahmad. *Ilmu Pendidikan Dalam Persepektif Islam*. Bandung: Rosdakarya, 2010.

- Tatih, *Kinemaster atau PowerDirector*. Diakses di <https://medium.com/@tatih0735/kinemaster-atau-powerdirector-9e841c4235f5> tanggal 15 Juli 2021.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika, 2003.
- UNESCO Asia and Pacific Regional Bureau for Education, *Developing and Using Indicators of ICT Use in Education*. Bangkok: UNESCO, 2003.
- Wafa, Afrianda. “Peran Animator dalam Produksi Serial Animasi 3D Kampung Warna Warni.” *Skripsi*. Surabaya: Universitas Dinamika, 2020.
- Wahyu. *Pedoman Penelitian Pendidikan*. Bandung: Tarsito, 1996.
- Widiyarti, Gemala et.al., “Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Bahasa Dan Sastra Indonesia Mahasiswa Universitas Quality Tema Menjaga Kebersihan Diri Sendiri Guna Mencegah Penyebaran Covid-19”, *Jurnal Nizhamiyah*. Vol. X No. 2, Juli – Desember 2020.
- Winardi. *Motivasi dan Pemotivasian dalam Manajemen*. Jakarta: PT.Grafindo Persada, 2002.
- Yahdi, Muhammad. *Pembelajaran Micro Teaching*. Makassar: Alauddin University Press, 2013.
- Yaumi, Muhammad. *Desain Pembelajaran Efektif*. Makassar: Alauddin University Press, 2012.
- , “Pengembangan Bahan Ajar English For Specific Purpose Berbasis TIK.” *Jurnal*. 2017. diakses di http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pondidikan/article/download/3845/3510 tanggal 28 Maret 2020.
- Yuniarti, Wenty Dwi. *Simulasi dan Pemodelan Fisika*. Semarang: Pendidikan Fisika Jurusan Tadris Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2007.
- Zein, Muhammad. *Methodologi Pengajaran Agama*. Yogyakarta: Indra Buana, 2005.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
MAKASSAR



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR
PASCASARJANA

Kampus I: Jl. Sultan Alauddin No 63 Makassar Telp. (0411) 848720 Fax 844923
Kampus II: Jl. H.M. Yasin Limpo No. 36 Romang Polong-Gowa Telp. (0411) 841879 Fax 8221400
E-mail: pps@uin-alauddin.ac.id

Nomor : B- 1512 /Un.06/Ps/TL.00.9/ 6 /2021
Lamp : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Samata 29 Juni 2021

Kepada Yang Terhormat
Gubernur Provinsi Sulawesi-Selatan
Cq.UPT P2T BKPM Provinsi Sulawesi-Selatan
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa Pascasarjana UIN Alauddin Makassar yang tersebut namanya di bawah ini:

N a m a : Sukriyani S
N I M : 80200218034
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

bermaksud mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan Tesis dengan judul:

Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Berteng Kepulauan Selayar

sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Magister** dalam bidang **Pendidikan Agama Islam** dengan Promotor dan Kopromotor:

1. Prof. Dr. Muh. Yaumi, M.Hum., MA (Promotor)
2. Dr. Muh. Yahdi, M.A (Kopromotor)

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya kepada mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk mengadakan penelitian dari bulan Juni 2021 s/d Agustus 2021

Atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalam

si Direktur,

6 Prof. Dr. H. M. Galib M., M.A.
NIP 195910011987031004





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 17284/S.01/PTSP/2021
Lampiran :
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Bupati Kep. Selayar

di-
Tempat

Berdasarkan surat Direktur PPs UIN Alauddin Makassar Nomor : B-1512/Un.06/Ps/PP.00.9/6/2021 tanggal 29 Juni 2021 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **SUKRIYANI S**
Nomor Pokok : **80200218034**
Program Studi : **Pend. Agama Islam**
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa(S2)**
Alamat : **Jl. H. M. Yasin Limpo No. 36, Samata Gowa**

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah kantor saudara dalam rangka penyusunan Tesis, dengan judul :

" PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR KECAMATAN BENTENG KEPULAUAN SELAYAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **01 Juli** s.d **02 Agustus 2021**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
MAKASSAR

Diterbitkan di Makassar

Pada tanggal : 01 Juli 2021

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

Dr. JAYADI NAS, S.Sos., M.Si

Pangkat : Pembina Tk.I

Nip : 19710501 199803 1 004

Tembusan Yth
1. Direktur PPs UIN Alauddin Makassar di Makassar;
2. Paringgat

SIMAP PTSP 02-07-2021



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231





**PEMERINTAH KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
DAN TENAGA KERJA**

Jln. Kemiri No. 2 Benteng, 92812, Sulawesi Selatan
Telepon (0414) 21083, email: dpmpstptk.selayar@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 254/Penelitian/VII/2021/DIS PMPTSPTK

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Tenaga Kerja Kabupaten Kepulauan Selayar memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

Nama Peneliti : SUKRIYANIS, S.Pd.I
Alamat Peneliti : Jl. RA. Kartika Lt.1 No 7 Benteng
Nama Penanggung Jawab : SUKRIYANIS, S.Pd.I
Anggota Peneliti : -

Untuk melakukan penelitian dalam rangka "Untuk Mengetahui Pemamfaatan Video Animasi Berbasis Android Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar" di :

Lokasi Penelitian : Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar
Judul Penelitian : Pemamfaatan Video Animasi Berbasis Android Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar
Lama Penelitian : Bulan
Bidang Penelitian : Pendidikan
Status Penelitian : Perorangan

Surat Keterangan Penelitian ini berlaku sampai dengan tanggal 2 Agustus 2021



Dikeluarkan : Benteng
Pada Tanggal : 8 Juli 2021

A.n. BUPATI KEPULAUAN SELAYAR

Pt. KEPALA DINAS

Digitally signed by
Muhammad Arsyad,
SKM, M.Kes, MScPH
MUHAMMAD ARSYAD, SKM, MKes, MScPH
NIP. 19750101 199903 1 010

Rp. 0,-
Tembusan

1. Kepala Badan Keshangpol di Benteng
2. Arsip

PEDOMAN WAWANCARA

GURU

1. Apakah dalam pembelajaran Daring guru menggunakan media yang dapat membantu dalam prose pembelajaran?
2. Media apa saja yang digunakan guru dalam proses pembelajaran daring selama pendemi?
3. Apakah materi yang diberikan kepada peserta didik dalam pembelajaran daring berbentuk video animasi berbasis android ?
4. Apakah seluruh peserta didik memiliki perangkat android yang dapat digunakan untuk mengakses materi pembelajaran?
5. Faktor-faktor apakah yang mendukung pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan video animasi berbasis android dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
6. Faktor-faktor apakah yang menghambat pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ?
7. Bagaimana solusi yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi hambatan dalam pembelajaran daring Pendidikan Agama Islam melalui video animasi berbasis android?
8. Bagaimana interaksi yang terbangun pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam antara guru dengan peserta didik?
9. Bagaimana interaksi yang terbangun pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam antara peserta didik dengan peserta didik?
10. Bagaimana interaksi yang terbangun pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam antara guru, peserta didik dan sumber belajar?
11. Bagaimana partisipasi peserta didik pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
12. Bagaimana strategi guru dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
13. Bagaimana peran orang tua dalam proses pembelajaran daring melalui pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
14. Bagaimana hambatan yang dihadapi orang tua dalam mendampingi anak-anaknya dalam pelaksanaan pembelajaran daring dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam?

ORANG TUA

1. Apakah dalam pembelajaran Daring guru menggunakan media yang dapat membantu dalam prose pembelajaran?
2. Media apa saja yang digunakan guru dalam proses pembelajaran daring selama pandemi?
3. Apakah pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan oleh guru menggunakan video animasi berbasis android ?
4. Apakah pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan oleh guru berjalan dengan baik dengan menggunakan video animasi berbasis android ?
5. Faktor penghambat apa saja yang dihadapi dalam mendampingi anak-anak untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui video animasi berbasis android yang digunakan guru?
6. Apa saja upaya yang dilakukan dalam mendampingi anak-anak untuk mengikuti pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
7. Apakah orang tua sudah mendapatkan sosialisasi atau pembekalan dari guru tentang pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan media dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam?

PESERTA DIDIK

1. Apakah guru anda menggunakan media dalam proses pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Apakah guru menggunakan video animasi berbasis android dalam proses pembelajaran daring pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam?
3. Apakah anda berminat atau tertarik mengikuti pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui pemanfaatan video animasi berbasis android?
4. Apakah pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui pemanfaatan video animasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menyenangkan bagi anda?
5. Bagaimana komunikasi antar teman dalam pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

6. Bagaimana komunikasi antara teman-teman dengan guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
7. Bagaimana partisipasi anda dalam pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?



PEDOMAN OBSERVASI

A. Petunjuk Pengisian

1. Kegiatan observasi tidak boleh mengganggu jalannya kegiatan pembelajaran.
2. Kegiatan observasi harus dilakukan secara sistematis dan terkendali.
3. Pengamatan menceklis (√) jawaban pada lembar observasi berdasarkan dari hasil pengamatan yang sesungguhnya.

B. Tes Pengamatan

Observasi Untuk Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar.

| NO | Aktivitas Pelaksanaan Kegiatan Pengajian | Keterangan | |
|----|---|------------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Guru menggunakan media dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam dalam proses pembelajaran dari pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam | | |
| 2 | Guru melibatkan video animasi berbasis android dalam proses pembelajaran pendidikan Agama Islam secara daring | | |
| 3 | Guru menanyakan kembali tentang pelajaran yang telah dibahas dan tugas yang telah diberikan melalui media Whatsapp | | |
| 4 | Guru dan peserta didik terjadi interaksi melalui video animasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara daring | | |
| 5 | Peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui video animasi berbasis android | | |

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sumarni
Jabatan : GPAI
Unit Kerja : SDIT As-Salam
Alamat : Kahu-kahu Desa Bontoborusu

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Sukriyani S.
NIM : 80200218034
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Mahasiswa : Pascasarjana UIN Alauddin Makassar

Telah melakukan wawancara dengan kami tentang penelitian tesis yang berjudul “Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar”.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.



SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratna, S.Pd.I
Jabatan : GPAI
Unit Kerja : UPT SDN 59 Kepulauan Selayar
Alamat : Jl. KH. Hayyung Lr. 5 No. 3

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Sukriyani S.
NIM : 80200218034
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Mahasiswa : Pascasarjana UIN Alauddin Makassar

Telah melakukan wawancara dengan kami tentang penelitian tesis yang berjudul “Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar”.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.



Informan

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sitti Maryam, S.Pd.I
Jabatan : GPAI
Unit Kerja : UPT SDI 112 Kepulauan Selayar
Alamat : Jl. Dr. Sam Ratulangi Lr. 6 No. 3

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Sukriyani S.
NIM : 80200218034
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Mahasiswa : Pascasarjana UIN Alauddin Makassar

Telah melakukan wawancara dengan kami tentang penelitian tesis yang berjudul “Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar”.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.



Informan

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Hayati, S.Pd.I
Jabatan : GPAI
Unit Kerja : UPT SDI 62 Kepulauan Selayar
Alamat : Jl. Jedn Ahmad Yani lr. 1 No.7

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Sukriyani S.
NIM : 80200218034
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Mahasiswa : Pascasarjana UIN Alauddin Makassar

Telah melakukan wawancara dengan kami tentang penelitian tesis yang berjudul “Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar”.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.



Informan

DAFTAR INFORMAN

| No. | Nama | Pekerjaan | Tanda Tangan |
|-----|--------------------------|------------------------------------|--------------|
| 1. | Fatma Sari, S.Pd.I | GPAI SDIT As Salam | |
| 2. | Nur Hayati, S.Pd.I | GPAI UPT SDI 62 Kepulauan Selayar | |
| 3. | Dra. Fatmia Jafar | GPAI UPT SDI 62 Kepulauan Selayar | |
| 4. | Sitti Maryam, S.Ag | GPAI UPT SDI 112 Kepulauan Selayar | |
| 5. | Ratna, S.Pd.I | GPAI UPT SDN 59 Kepulauan Selayar | |
| 6. | Andi Julaiha, S.Pd.I | GPAI UPT SDN 1 Kepulauan Selayar | |
| 7. | Sitti Aminah, S.Pd.I | GPAI UPT SDN 60 Kepulauan Selayar | |
| 8. | Haryanti, S.Pd.I | GPAI UPT SDI 58 Kepulauan Selayar | |
| 9. | Hardiyanti, S.Pd.I | GPAI SDIT As Salam | |
| 10. | Sumarni, S.Pd.I | GPAI SDIT As Salam | |
| 11. | Andi Muthiah Nur, S.Pd.I | GPAI UPT SDN 60 Kepulauan Selayar1 | |
| 12. | Daeng Siam, S.Pd.I | GPAI UPT SDN 60 Kepulauan Selayar | |
| 13. | Ratu Intang, S.Pd.I | GPAI UPT SDI 112 Kepulauan Selayar | |
| 14. | Jamrayanti, S.Pd.I | GPAI UPT SDN 59 Kepulauan Selayar | |
| 15. | Jumliati, S.Pd.I | GPAI UPT SDN 1 | |

| | | | |
|-----|----------------------|--|--|
| | | Kepulauan Selayar | |
| 16. | Qori Pratiwi, S.Pd.I | GPAI UPT SDn 1 Kepulauan Selayar | |
| 17. | Nur Hayani, S.Pd.I | GPAI UPT SDN 59 Kepulauan Selayar | |
| 18. | Hendriany, A.Ma | GPAI UPT SDN 19 Kepulauan Selayar | |
| 19. | Miftahul Jannah | Peserta didik UPT SDN 1 Kepulauan Selayar | |
| 20. | Yustina | Peserta didik UPT SDN 59 Kepulauan Selayar | |
| 21. | Riri Astina Syamsul | Peserta didik UPT SDI 62 Kepulauan Selayar | |
| 22. | Andi Intang | Orangtua peserta didik UPT SDN 1 Kepulauan Selayar | |
| 23. | Sartina Irwan | Orangtua peserta didik SDIT As- Salam | |



Peneliti

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN



WAWANCARA DENGAN GPAI SDIT AS SALAM



WAWANCARA DENGAN GPAI UPT SDN 1 KEPULAUAN SELAYAR



WAWANCARA DENGAN GPAI UPT SDN 59 KEPULAUAN SELAYAR



WAWANCARA DENGAN GPAI UPT SDI 62 KEPULAUAN SELAYAR



WAWANCARA DENGAN GPAI UPT SDI 112 KEPULAUAN SELAYAR



WAWANCARA DENGAN GPAI UPT SDN 60 KEPULAUAN SELAYAR



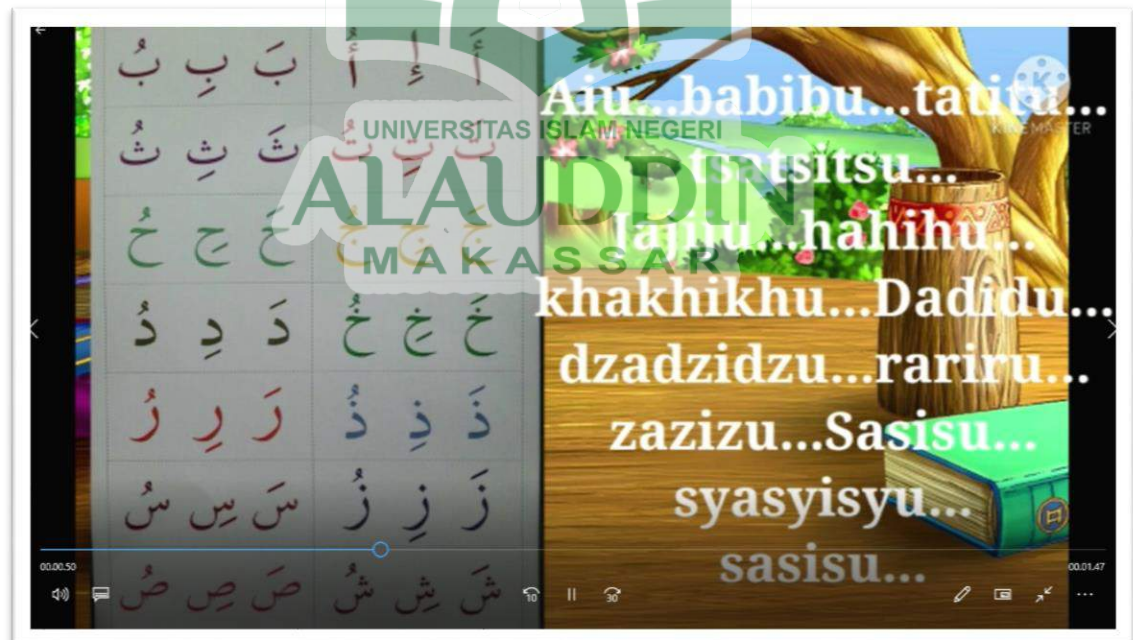
WAWANCARA DENGAN ORANGTUA PESERTA DIDIK



WAWANCARA DENGAN ORANGTUA PESERTA DIDIK



Integrasi Video Animasi Berbasis Android Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam



Integrasi Video Animasi Berbasis Android Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam



Partisipasi peserta didik pada pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam



Interaksi Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam



SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AS SALAM

Jl. Jend. Ahmad Yani, Kel. Benteng Selatan, Kec. Benteng, Kab. Kepulauan Selayar
Sulawesi Selatan – Indonesia
Email: assalamschool.sdit@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FATMA SAFRI S.Pd.I

NIP. : -

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : SDIT As-Salam

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Sukriyani S.

NIM : 80200218034

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Mahasiswa : Pascasarjana UIN Alauddin Makassar

Telah melakukan penelitian dengan judul *"Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar"*.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.





PEMERINTAH KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT SDI 62 KEPULAUAN SELAYAR
Alamat: Jl. Jend. Sudirman No. 84 Benteng Kode Pos 92812

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : H. AMILUDDIN, S.Pd.I., M.M.
NIP. : 19710618 199107 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPT SDI 62 Kepulauan Selayar

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Sukriyani S.
NIM : 80200218034
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Mahasiswa : Pascasarjana UIN Alauddin Makassar

Telah melakukan penelitian dengan judul *"Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar"*.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Benteng, 2 Agustus 2021

Kepala UPT SDI 62 Kepulauan Selayar



H. AMILUDDIN, S.Pd.I., M.M.
NIP. 19710618 199107 1 002



**PEMERINTAH KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT SDI 112 KEPULAUAN SELAYAR**

Alamat: Jl. Hamang DM No. Benteng Tjpu (0414) 2323055 Kode Pos 92812

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MARNAWATI, S.Pd., M.M.
NIP. : 19690409 199505 2 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPT SDI 112 Kepulauan Selayar

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Sukriyani S.
NIM : 80200218034
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Mahasiswa : Pascasarjana UIN Alauddin Makassar

Telah melakukan penelitian dengan judul *"Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar"*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI


Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Benteng, 2 Agustus 2021

Kepala UPT SDI 112 Kepulauan Selayar



MARNAWATI, S.Pd., M.M.
NIP. 19690409 199505 2 002


KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPT SDN 60 KEPULAUAN SELAYAR
Alamat: Jl. DR. Sam Ratulangi No. 8 Tlp. 0414-21972 Benteng 92812
Email: bentengsdn@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hj. HASNIAH, S.Pd
NIP. : 19690331 199106 2 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPT SDN 60 Kepulauan Selayar

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Sukriyani S.
NIM : 80200218034
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Mahasiswa : Pascasarjana UIN Alauddin Makassar

Telah melakukan penelitian dengan judul *"Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar"*.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Benteng, 2 Agustus 2021

Kepala UPT SDN 60 Kepulauan Selayar


Hj. HASNIAH, S.Pd.

NIP. 19690331 199106 2 002





BIODATA PENULIS

Penulis yang bernama Sukriani merupakan anak ke 3 dari 6 bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Syarifuddin Dg. Naba dan Ibu Rahmatia Dg. Assang, penulis lahir pada tanggal 26, Maret 1981 di Benteng, Kabupaten Kepulauan Selayar, Sulawesi Selatan, jenjang pendidikan penulis yakni pernah bersekolah di Sekolah Dasar Islam (SDI) Benteng II melanjutkan Sekolah di jenjang Menengah Pertama Negeri (SMP N) 1 Benteng setelah lulus SMP, penulis melanjutkan sekolah di jenjang menengah SMU yakni di SMUN 1 Benteng, setelah lulus di jenjang pendidikan menengah akhir, penulis melanjutkan pendidikannya di jenjang lebih tinggi yakni di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Pendidikan Agama Islam, kemudian menyelesaikan studinya pada jenjang magister sarjana pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar dengan program studi Pendidikan Agama Islam. Kegiatan organisasi yang diikuti penulis adalah Sekretaris DPD AGPAII Kab. Kepulauan Selayar, Sekertaris Nasyyiatul Aisyiyah. Untuk saat ini penulis memiliki jabatan selaku Pengawas PAI/TK/SD dan adapun pengalaman penulis yakni, pengajar praktik program program guru penggerak, pelatih provinsi PPKB GPAI dan Isntruktur K13 Tingkat Kabupaten.

Penulis mengajukan Tesis yang berjudul :” **Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Benteng Kepulauan Selayar**”

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
MAKASSAR