



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 3 DIMENSI UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN SHOLAT DI SDN PESANGGRAHAN 01 KOTA BATU

Hadijah Al Habsyih
SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu

Email: hadijahalhabsyih@gmail.com

(Naskah Masuk: 2 Juni 2023, Diterima Untuk Diterbitkan: 27 Juni 2023)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media 3 dimensi untuk meningkatkan keterampilan sholat siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 Batu. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (R&D) ADDEI, model ADDIE. Ada lima tahap dalam model ADDIE yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Pengembangan produk dengan model ini dapat menghasilkan produk yang baik, karena pada setiap fase yang dilalui dapat dilakukan evaluasi. Beberapa pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran pengenalan tata cara sholat, yang di antaranya ialah uji ahli isi dengan hasil 100% sesuai, uji ahli media dengan representasi 100% sesuai, uji efektifitas dengan hasil 64,80% yang berarti media ini cukup efektif, uji guru dengan hasil 46 dengan kategori sangat positif dan uji respon pengguna dengan hasil sebesar 89,07% yang menandakan media ini masuk kategori sangat positif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan berbasis animasi 3 dimensi dapat meningkatkan pengenalan tata cara sholat dan tata cara sholat dalam bentuk animasi mendapat respon yang baik. Animasi 3 dimensi berbasis visual pada pembelajaran PAI yang digunakan pembelajaran, sehingga dapat pemahaman/kemampuan materi siswa. Media yang berbasis visual ini memiliki peran yang sangat penting bagi peserta didik, dapat menumbuhkan minat belajar dan secara langsung siswa dapat memahami penjelasan guru berdasarkan pengamatan langsung walau hanya berbentuk tiruan belaka. Demikian, siswa akan senang dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Siswa juga akan mendapatkan pemahaman materi yang dijelaskan oleh guru melalui pengamatan langsungnya. Hal tersebut menghilangkan keabstrakan pemikiran siswa sebelumnya, dengan penglihatan proses belajar secara langsung. Berdasarkan hasil respon pengguna yang dilakukan dengan menyebar angket kepada 23 siswa dengan rentang usia 9 -10 tahun, dimana setelah menonton video pada media, dengan hasil angket menunjukkan kualifikasi baik. Dapat disimpulkan Dengan adanya pengembangan media pembelajaran pengenalan tata cara sholat ini sendiri siswa terbantu dalam proses pembelajaran, dan guru juga terbantu dalam proses mengajar, dalam mengembangkan media pembelajaran animasi 3 Dimensi peneliti juga melakukan uji ahli isi untuk memastikan kelayakan media yang dikembangkan. Dan respon pengguna yaitu siswa kelas 3 terhadap media pembelajaran sangat tertarik dan antusias untuk melihat dan mempelajari tata cara sholat ini dengan cara menonton video animasi 3 dimensi. Selain itu, feedback positif dari responden juga menjadi indikasi bahwa pengembangan model ini layak untuk diaplikasikan di masa yang akan datang. Peningkatan keterampilan sholat siswa terlihat dari hasil tes praktek, dimana persentase siswa yang mampu melakukan gerakan sholat dengan benar meningkat dari 30 % menjadi 85% pada praktek tata cara sholat

Kata Kunci: Media, Animasi 3 Dimensi, Keterampilan Sholat.

ABSTRACT

This study aims to develop 3-dimensional media to improve the prayer skills of grade 3 students at SDN Pesanggrahan 01 Batu. This study uses the ADDEI research development (R&D) approach, the ADDIE model. There are five stages in the ADDIE model namely Analysis (Analyze), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). Product development with this model can produce good products, because in each phase that is passed evaluation can be carried out. Several tests were carried out to determine the effectiveness of the learning media for the introduction of prayer procedures, which included content expert tests with 100% appropriate results, media expert tests with 100% appropriate representation, effectiveness tests with 64.80% results, which means this media is quite effective. , teacher test with 46 results in a very positive category and user response test with a result of 89.07% which indicates that this media is in a very positive category. Therefore, it can be concluded that learning using 3-dimensional animation-based can improve the introduction of prayer procedures and prayer procedures in the form of animations get a good response. Visual-based 3-dimensional animation in PAI learning is used in learning, so that students can understand/ability of the material. This visual-based media has a very important role for students, can foster interest in learning and students can directly understand the teacher's explanation based on direct observation even if it is only in the form of an imitation. Thus, students will be happy and more enthusiastic in the learning process. Students will also gain an understanding of the material explained by the teacher through direct observation. This eliminates the abstractness of students' previous thoughts, with a direct view of the learning process. Based on the results of user responses which were carried out by distributing questionnaires to 23 students with an age range of 9-10 years, where after watching videos on the media, the results of the questionnaire showed good qualifications. It can be concluded that with the development of learning media for the introduction of prayer procedures, students are assisted in the learning process, and teachers are also assisted in the teaching process, in developing 3D animated learning media, researchers also conduct content expert tests to ensure the feasibility of the media being developed. And the response of users, namely grade 3 students to learning media, is very interested and enthusiastic to see and learn this prayer procedure by watching 3-dimensional animated videos. In addition, positive feedback from respondents is also an indication that the development of this model is feasible for application in the future. The increase in students' prayer skills can be seen from the results of practical tests, where the percentage of students who are able to perform prayer movements correctly increases from 30% to 85% in the practice of prayer procedures

Keywords: Media, 3D Animation, Prayer Skills.

PENDAHULUAN

Ilmu pendidikan Islam adalah ilmu pendidikan yang berdasarkan Islam. Islam adalah nama agama yang dibawa oleh Nabi Muhammad Saw. Islam berisi seperangkat ajaran tentang kehidupan manusia; ajaran itu dirumuskan berdasarkan dan bersumber pada Al-Qur'an dan hadist serta akal. Jika demikian, maka ilmu pendidikan Islam adalah ilmu pendidikan yang berdasarkan al-qur'an, hadist dan akal. (Ahmad Tafsir, 2005).

Uraian tersebut dapat dipahami bahwa Pendidikan Islam bertujuan untuk membentuk siswa yang memiliki kepribadian muslim, menjadikan manusia yang berakhlak mulia, menjadikan manusia sempurna dan terwujudnya manusia sebagai hamba Allah. Jadi, pendidikan Islam di sekolah diharapkan mampu membentuk atau merubah perilaku siswa, agar menjadi trampil, berbuat luhur dan sekaligus menjadi umat yang taat beragama sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional di Negara kita yang mana harus bertitik tolak pada tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang berbunyi sebagai berikut "Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa

kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Depdiknas, 2003)

Pendidikan agama Islam adalah salah satu materi pendidikan agama di semua lembaga pendidikan Indonesia, dijelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya dasar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani pembelajaran agama Islam. (Muhaimin, 2003).

Guru sebagai sumber daya yang melakukan kegiatan pembelajaran di kelas memiliki peran besar dalam mengaplikasikan fungsi pendidikan nasional. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 10, dinyatakan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi paedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Dalam penjelasannya yang dimaksud kompetensi paedagogik adalah kemampuan guru mengelola pembelajaran peserta didik. Kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta lain. Kompetensi profesional adalah kemampuan guru dalam penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Sedangkan kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitar.

Guru memiliki peran penting dalam menerapkan keterampilan sholat pada siswa, karena Shalat merupakan salah satu dari lima rukun Islam yang wajib dikerjakan oleh setiap muslim, sebagaimana yang terdapat dalam berbagai surat dalam Al-Quran seperti;

QS. Al-Baqarah ayat 43;

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاكِعِينَ

Artinya: “Dan dirikanlah shalat, tunaikanlah zakat dan ruku’lah beserta orang-orang yang ruku’.”

QS. Al-Baqarah ayat 110; -

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَمَا تُقَدِّمُوا لِأَنفُسِكُمْ مِنْ خَيْرٍ تَجِدُوهُ عِنْدَ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ

Artinya: “Dan dirikanlah shalat dan tunaikanlah zakat. Dan kebaikan apa saja yang kamu usahakan bagi dirimu, tentu kamu akan mendapat pahala nya pada sisi Allah. Sesungguhnya Allah Maha Melihat apa-apa yang kamu kerjakan. (Departemen Agama RI, 2010)

Ibadah sholat ini sangat penting termasuk rukun islam yang kedua namun dalam melakukan ibadah sholat mempunyai beberapa aturan yang harus di pahami dan wajib dilakukan yang diantaranya pakaian dan tempat harus bersih (bebas dari najis), harus menggunakan pakaian yang sopan dan rapi, harus menggunakan celan panjang atau menggunakan sarung, sedangkan untuk wanita menggunakan mukenah atau pakaian yang menutup aurat (aurat wanita menutupi seluruh anggota tubuh kecuali wajah dan telapak tangan) dalam ibadah sholat ada rukun, syarat wajib , Sunnah dan yang membatalkan sholat. Adapun ibadah sholat diawali dengan membaca niat kemudian takbiratul ihram, dilanjutkan membaca ayat yang wajib seperti Al Fatihah dan disunnahkan membaca surat-surat pendek dilanjutkan dengan gerakan rukuk, I’tidal, sujud, duduk diantara dua sujud, dan tahiyat.

Namun, permasalahan yang terjadi di SDN Pesanggrahan 01 rendahnya perkembangan nilai agama , padahal aspek perkembangan nilai agama sudah diterapkan di lingkungan sekolah seperti adanya BTQ setiap pagi yang dimulai dari jam 06.00 sampai jam 07.00, sholat dhuha dan sholat duhur berjamaah di sekolah, adapun beberapa aspek diantaranya masih mininnya jam pelajaran agama di sekolah 4 jam dalam satu minggu, dan yang kedua kurangnya pemahaman mengenai tata cara sholat, gerakan sholat seperti gerakan takbiratul ihram yang benar baik bagi laki-laki atau perempuan gerakan rukuk, gerakan iktidal, gerakan sujud, gerakan duduk diantara

dua sujud gerakan tahiyat awal dan gerakan tahiyat akhir yang benar, sedangkan untuk bacaan sholat dan pemahaman tentang ketika ibadah sholat ini terbukti dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dikelas 3 dari 23 siswa ada 9 siswa yang bisa melakukan gerakan sholat yang benar dan 14 siswa yang belum bisa membaca bacaan sholat dan gerakan yang benar. Dan guru masih menggunakan metode yang konvensional.

Fokus utama penelitian tersebut adalah pengembangan pembelajaran animasi 3 dimensi untuk peningkatan keterampilan sholat siswa pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) khususnya pada kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu. Dalam pengembangan model tersebut, peneliti akan memperhatikan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur pengembangan.

Guru harus mampu memfasilitasi siswa untuk aktif mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif siswa melalui pembelajaran berbasis proyek. Guru akan bertindak sebagai fasilitator, pemandu, dan pembimbing siswa dalam proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, guru juga harus mampu membantu siswa untuk mengatasi berbagai hambatan dalam proses pembelajaran dan memberikan motivasi yang cukup agar siswa termotivasi untuk terus belajar.

Media secara definisi berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa lain media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Association for education and communication technology (AECT) mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. National education association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan proses pembelajaran tersebut.¹ Jadi media merupakan sebuah alat bantu untuk mengirimkan pesan atau informasi terhadap siswa saat proses pembelajaran

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media animasi 3 dimensi untuk meningkatkan keterampilan sholat siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk:

1. Mengetahui validitas dari produk pengembangan media animasi 3 dimensi untuk peningkatan keterampilan sholat.
2. Menganalisis hasil uji coba produk pengembangan media animasi 3 dimensi untuk peningkatan keterampilan sholat.
3. Menganalisis efektifitas pelaksanaan penerapan pembelajaran media animasi 3 dimensi untuk peningkatan keterampilan sholat pada siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu.
4. Mengidentifikasi manfaat penggunaan media animasi 3 dimensi bagi siswa dan guru.

Berdasarkan komponen yang telah disebutkan. Produk yang diharapkan dari penelitian ini mencakup: 1) Modul ajar yang terdiri dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan evaluasi. 2) Lembar observasi yang digunakan saat praktek pelaksanaan sholat, 3) Media animasi 3 dimensi yang digunakan untuk membantu siswa memvisualisasikan gerakan dan bacaan sholat yang benar.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Association of Education Communication Technology (AECT) mengartikan media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan atau informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sementara itu Heinich (1993) menyatakan media sebagai perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Buku, film, televisi, diagram, dan bahan tercetak adalah contoh-contohnya (Susilana, 2009:6).

Sadiman (2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Selanjutnya Schramm (dalam Putri, 2011: 20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012:29). Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu gabungan beberapa alat indera mereka. (Sadiman, 2010:12).

Adapun jenis-jenis media pembelajar dan contohnya,berikut merupakan beberapa macam-macam media pembelajar berdasarkan jenisnya beserta contohnya:

a. Media Visual

Media visual adalah jenis media pembelajaran yang berupa media gambar atau visual yang bisa dilihat oleh mata sebagai indra penglihatan. Contoh media visual adalah grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik, dan lain sebagainya.

b. Media audio

adalah jenis media pembelajaran yang berupa media suara atau audio yang bisa didengar oleh telinga sebagai indra pendengaran. Contoh media audio adalah radio, *tape recorder*, laboratorium bahasa, dan lain sebagainya.

c. *Projected Still Media*

Media *projected still media* adalah jenis media pembelajaran yang berupa suatu media proyeksi dengan gambar diam atau tidak bergerak. Contoh *projected still media* adalah slide, *over head projektor* (OHP), *in focus*, dan lain sebagainya.

d. *Projected Motion Media*

Media *projected motion media* adalah jenis media pembelajaran yang berupa suatu media proyeksi dengan gambar bergerak atau *motion*. Contoh *projected motion media* adalah film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer, dan lain sebagainya.

Menurut Harjanto (2003:237-238) jenis media pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut: (a) media grafis, yakni media yang memiliki ukuran panjang dan lebar, seperti gambar atau foto, grafik, diagram, sketsa, poster, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut dengan media dua dimensi, (b) media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain, (c) media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain, (d) penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

2. Animasi

Secara umum animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerak. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

Menurut Vaughan animasi adalah suatu usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Hal ini dilakukan dengan perubahan visual sepanjang waktu yang memberikan kekuatan besar pada proyek multimedia. Menurut Budi Sutedjo Dharmo Oetomo, animasi adalah gambar

yang bergerak dengan kecepatan, arah dan cara tertentu. Definisi animasi sendiri berasal dari kata 'to animate' yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Misalkan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurutan sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Definisi tersebut mengartikan bahwa benda-benda mati dapat „dihidupkan“. Pengertian tersebut hanyalah merupakan istilah yang memiripkan, dalam arti tidak harus diterjemahkan secara denotatif, melainkan simbol yang menyatakan unsur kedekatan.

Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Kehidupan tersebut dapat dinyatakan dari suatu proses pergerakan. Meskipun demikian animasi tidak secara jelas dinyatakan pada obyek-obyek mati yang kemudian digerakkan. Benda-benda mati, gambaran-gambaran, deformasi bentuk yang digerakkan memang dapat dikatakan sebagai suatu bentuk animasi, akan tetapi esensi dari animasi tidak sebatas pada unsur menggerakkan itu sendiri, jika kehidupan memang diidentikkan dengan pergerakan, maka kehidupan itu sendiri juga mempunyai karakter kehidupan.

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63). Menurut Munir (2013:340) “animasi berasal dari bahasa inggris, animation dari kata to anime yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (still image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”. Sedangkan menurut Vaughan dalam Binanto (2010:219) menyatakan bahwa “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”. Menurut pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat prsentasi statis menjadi hidup.

3. Media 3 dimensi

Menurut Hujair AH Sanaky (2013) menyatakan dalam bukunya benda asli adalah benda dalam keadaan sebenarnya atau seutuhnya. Media Tiga Dimensi (3D) yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya adalah benda model dan boneka. Model adalah benda tiruan tiga dimensional dari objek nyata yang terlalu besar untuk ditampilkan didalam kelas, atau mungkin terlalu mahal dan bisa jadi tidak dapat diperjual belikan secara umum. Sebelum menggunakan macam-macam alat audio-visual, benda asli merupakan alat yang paling efektif untuk mengikutsertakan berabagai indra dalam belajar. Hal ini disebabkan benda asli memiliki sifat keasliannya, mempunyai ukuran besar dan kecil, berat, warna dan adakalanya disertai dengan gerak dan bunyi sehingga memiliki daya tarik sendiri bagi pengajar. Sebagai contoh adalah seperangkat alat gambar seperti “rapido” akan tetapi jika rapido tersebut tidak dilengkapi dengan tinta mata pena maka rapido tersebut tidak dapat dikatakan benda asli lagi melainkan sebagian dari padanya. Akan tetapi jika seekor binatang di awet kan itu tidak dapat dikatakan benda asli melainkan specimen atau barang contoh.

Salah satu jenis media dalam pengelompokan jenis media diatas adalah media tiga dimensi. Menurut (Sudjana, 2011: 101) media tiga dimensi adalah suatu alat peraga yang mempunyai panjang, lebar, serta tinggi dan dapat diamati dari sudut pandang mana saja. Sejalan dengan pengertian tersebut, (Rondhi & Sumartono, 2011: 13) media tiga dimensi adalah karya seni rupa yang mempunyai lebar, panjang, dan tinggi atau karya seni yang memiliki volume dan menempati ruang. Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi merupakan media yang dapat diraba, tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana pun dapat diamati bentuknya secara keseluruhan (panjang, lebar, dan tinggi atau yang mempunyai volume dan menempati ruang). Berdasarkan uraian penggolongan jenis media dan fungsi media. Media

Pandiwara memiliki unsur visualisasi dan 3 dimensi. Media Pandiwara mempunyai unsur yang dapat dilihat serta dapat dioperasikan secara langsung, serta dapat diamati dari semua sisi. Sudjana,

Karakteristik Media Pembelajaran 3 Dimensi, Karakteristik media dapat dilihat dari kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, perabaan atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. (Asrotun, 2014: 17) mengemukakan karakteristik media tiga dimensi adalah sebagai berikut: a. Penggunaanya praktis dan tidak memerlukan banyak proses b. Menyajikan materi secara terpadu, dengan kata lain mudah untuk dipahami oleh siswa. c. Melibatkan siswa dalam penggunaannya d. Penyampaian materi dapat dilakukan secara serentak e. Mengatasi ruang, waktu dan indera.

4. **Sholat**

Secara etimologi shalat berarti do'a dan secara terminology (istilah), para ahli Fiqih mengartikan secara lahir dan hakiki. Secara lahiriah Shalat berarti „Beberapa ucapan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan di akhiri dengan salam, yang dengannya kita beribadah kepada Allah menurut syarat-syarat yang telah ditentukan“(Sidi Gazalba,88).

Secara hakiki Shalat ialah „Berhadapan hati, jiwa dan raga kepada Allah,secara yang mendatangkan rasa takut kepada-Nya atau mendhairkan hajat dan keperluan kita kepada Allah yang kita sembah dengan perkataan dan perbuatan“ (Hasbi Asy-syidiqi,59)

Dalam pengertian lain Shalat ialah salah satu sarana komunikasi antara hamba dengan Tuhannya sebagai bentuk ibadah yang didalamnya merupakan amalan yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam, serta sesuai dengan syarat dan rukun yang telah ditentukan syara“ (Imam Basyahri Assayuthi,30).

Dalam mendefinisikan tentang arti kata shalat, Imam Rafi'i mendefinisikan bahwa shalat dari segi bahasa berarti do'a, dan menurut istilah syara' berarti ucapan dan pekerjaan yang dimulai dengan takbir, dan diakhiri/ditutup denngan salam, dengan syarat tertentu. Kemudian shalat diartikan sebagai suatu ibadah yang meliputi ucapan dan peragaan tubuh yang khusus, dimulai dengan takbir dan di akhiri dengan salam (taslim). Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan shalat adalah suatu pekerjaan yang diniati ibadah dengan berdasarkan syaratsyarat yang telah ditentukan yang dimulai dengan takbiratul ikhram dan diakhiri dengan salam.

Shalat menghubungkan seorang hamba kepada penciptanya, dan shalat merupakan menifestasi penghambaan dan kebutuhan diri kepada Allah SWT.Dari sini maka, shalat dapat menjadi media permohonan, pertolongan dalam menyingkirkan segala bentuk kesulitan yang ditemui manusia dalam perjalanan hidupnya.

Di samping shalat wajib yang harus dikerjakan, baik dalam keadaan dan kondidi apapun, diwaktu sehat maupun sakit, hal itu tidak boleh ditinggalkan, meskipun dengan kesanggupan yang ada dalam menunaikannya, maka disyariatkan pula menunaikan shalat sunah sebagai nilai tambah dari shalat wajib.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sholat adalah merupakan ibadah kepada Tuhan, berupa perkataan denga perbuatan yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam menurut syarat dan rukun yang telah ditentukan syara“. Sholat juga merupakan penyerahan diri (lahir dan bathin) kepada Allah dalam rangka ibadah dan memohon ridho-Nya.

5. **Penelitian Terkait**

Penelitian oleh Ramadhani, Feri Susilawati, Putri Raihana. (2019) dengan judul "Media Pembelajaran Animasi Tiga Dimensi Untuk Tata Cara Berwudhu dan Shalat Berbasis *Virtual Reality*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dari tahap perancangan sampai tahap pembuatan video animasi dapat digunakan untuk memudahkan mualaf dan anak-anak dalam mengenal pergerakan berwudhu dan sholat. animasi ini dapat dilihat menggunakan perangkat pendukung yaitu kacamata *Virtual Reality* atau aplikasi *VR Media Player*. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh Video animasi ini dapat membantu pengguna untuk mempelajari berwudhu dan sholat.

Aplikasi video animasi ini dapat bekerja dengan baik pada ponsel android dengan versi 6.0.1 *Marshmallow*. Video ini dapat menampilkan suara dan text.

Penelitian oleh Imam Julfaishal, I Made Putrama, P Wayan Arta Suyasa. (2018) dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Tata Cara Wudhu Dan Shalat Berbasis Animasi 3 Dimensi ". Penelitian tersebut dilakukan untuk mengembangkan animasi 3 dimensi yang dapat membantu proses pembelajaran agama islam dalam kelas, khususnya untuk taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pengenalan tata cara shalat berbasis animasi 3D, Adapun tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah untuk membantu siswa dalam mempelajari tata cara shalat. Pengembangan media pembelajaran pengenalan tata cara shalat berbasis animasi 3D ini menggunakan model ADDIE. Ada lima tahap dalam model ADDIE yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation), Pengembangan produk dengan model ini dapat menghasilkan produk yang baik, karena pada setiap fase yang dilalui dapat dilakukan evaluasi. Beberapa pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat, yang di antaranya ialah uji ahli isi dengan hasil 100% sesuai, uji ahli media dengan representasi 100% sesuai, uji efektifitas dengan hasil 64,80% yang berarti media ini cukup efektif, uji guru dengan hasil 46 dengan kategori sangat positif dan uji respon pengguna dengan hasil sebesar 89,07% yang menandakan media ini masuk kategori sangat positif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan berbasis animasi 3 dimensi dapat meningkatkan pengenalan tata cara dan sholat dan tata cara sholat dalam bentuk animasi mendapat respon yang baik.

Penelitian oleh Eka Sahputra, Yuza Reswan, Ikhwan Baihaqi. (2020) dengan judul "Multimedia Interaktif Pengenalan Tatacara Sholat Berbasis Animasi 3D Untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar ". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis animasi 3D. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tahapan-tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan sebuah multimedia 3D dalam bentuk augmented reality terdiri dari proses modeling, teksturing, ringing, animation, rendering ,pembuatan APK. Hasil dari proses pembuatan animasi kemudian disusun dalam satu kesatuan menggunakan vuforia dan unity sehingga menghasilkan sebuah aplikasi tuntunan gerakan sholat berbasis animasi 3D. Penerapan teknologi Augmented Reality pada tatacara gerakan sholat telah berhasil, yaitu dengan terciptanya aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tatacara Sholat Berbasis Animasi 3D Untuk Siswa Tingkat SD. Dengan aplikasi ini, informasi objek menjadi lebih jelas sehingga membuat objek menjadi informatif dan menarik. Dalam pembuatan Aplikasi Augmented Reality pahami terlebih dahulu konsepnya supaya dalam pembuatannya akan lebih mudah, dalam pembuatan animasi diperlukan komponen yang harus disiapkan sebaik mungkin untuk mencegah kekurangan, dalam proses pembuatan animasi dibutuhkan perangkat komputer yang memadai khususnya dalam melakukan animation atau menggerakkan objek dan rendering minimalnya processor Intel Core™ i5-4210U CPU up to 2.70 GHz, Memory 4 GB DDR3, HDD 500 GB Seagate dan VGA Nvidia GeForce 635M- 2GB.

Penelitian lain oleh Nada Nadhira Najwa Mazayaa, Juniardi Nur Fadilab, Fresy Nugrohob. (2021) dengan judul "Perancangan film animasi 3D nikmatnya sholat tahajud menggunakan metode *pose-to-pose*" Pembuatan animasi 3D secara keseluruhan menggunakan komputer dan terdiri dari beberapa tahap yakni *modelling*, *texturing/material*, *ringing*, dan *rendering*, yang mana semuanya dilakukan secara digital pada *software Blender*. Metode yang digunakan adalah "*Pose-to-Pose*", yaitu metode yang mengutamakan dengan membuat gerakan kunci atau *key pose* sehingga dapat membuat gerakan akan lebih halus. Film animasi 3D ini dirancang dengan tujuan untuk mengedukasi dan menginformasikan tentang kenikmatan sholat tahajud. Tak hanya itu, animasi 3D ini juga menceritakan betapa pentingnya peran orang tua di kehidupan anaknya. Perancangan film animasi 3D yang dibuat diharapkan dapat menghasilkan sebuah film animasi yang dapat mengedukasi dan pastinya dapat mengetahui pesan moral yang telah disajikan.

METODE PENGEMBANGAN

1. Model Pengembangan

Pengertian Metode Penelitian pengembangan (Litbang) atau sering juga disebut dengan istilah *Research & Development (R&D)*, merupakan jenis penelitian yang umumnya banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Secara umum pengertian penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk. Penelitian pengembangan difungsikan sebagai dasar untuk bangunan/konstruksi model dan teori. Kata penelitian merujuk pada proses pemecahan masalah dan menemukan fakta secara terorganisir sedangkan pengembangan merujuk kepada usaha peningkatan kemampuan teoritis, konseptual dan moral sesuai kebutuhan melalui latihan dan pendidikan. Jika digabungkan, pengertian penelitian pengembangan (*Research & Development*) didefinisikan sebagai jenis penelitian yang memfokuskan diri pada tujuan mengembangkan, memperluas, dan menggali lebih jauh atas sebuah teori dalam disiplin ilmu tertentu.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013), metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu jenis penelitian yang dirancang untuk menghasilkan produk, program, atau model yang dapat membantu meningkatkan kinerja atau pemecahan masalah di lapangan. Metode ini melibatkan tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pengembangan, dan evaluasi.

Dalam tahap perencanaan, peneliti harus melakukan studi pendahuluan untuk memahami kondisi dan masalah yang ingin dipecahkan. Selanjutnya, peneliti harus merumuskan tujuan, merancang program atau produk yang akan dikembangkan, serta mengumpulkan data awal untuk mengevaluasi keefektifan program atau produk yang akan dikembangkan.

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan prototipe produk atau program, serta uji coba untuk menguji keefektifannya. Selama tahap ini, peneliti harus memantau dan merekam semua perubahan dan revisi yang dilakukan terhadap produk atau program.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas produk atau program yang telah dikembangkan. Evaluasi dapat dilakukan dengan mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif, seperti tes, wawancara, dan observasi. Berdasarkan hasil evaluasi, peneliti dapat mengevaluasi apakah produk atau program yang dikembangkan dapat membantu memecahkan masalah atau meningkatkan kinerja yang diinginkan.

Ulasan dari Suharsimi Arikunto (2013) sejalan dengan pendapat Borg dan Gall (1983) dalam konsep dasar tentang metode penelitian pengembangan. Keduanya menyebutkan bahwa tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan produk, program, atau model yang dapat membantu meningkatkan kinerja atau pemecahan masalah di lapangan.

Borg dan Gall (1983) memaparkan bahwa metode penelitian pengembangan meliputi tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Hal ini juga ditekankan oleh Arikunto (2013) yang menjelaskan bahwa tahap pengembangan meliputi perancangan, pembuatan, dan pengujian produk. Sementara tahap evaluasi meliputi penilaian terhadap kualitas produk atau program yang dihasilkan.

Dalam pandangan Borg dan Gall (1983), penelitian pengembangan juga melibatkan pengguna atau pihak yang akan menggunakan produk atau program yang dikembangkan. Sedangkan menurut Arikunto (2013), partisipasi dari pengguna dalam proses pengembangan sangat penting untuk memastikan keefektifan dan kebermanfaatan produk atau program yang dihasilkan.

Secara rinci, langkah penelitian pengembangan menurut Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983), sebagai berikut.

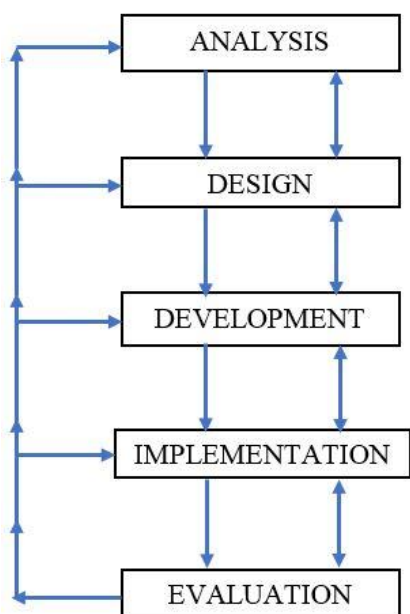
- a) Tahap perencanaan (*planning*): tahap ini mencakup beberapa kegiatan, antara lain: Identifikasi masalah dan kebutuhan pengembangan: peneliti harus mengetahui masalah atau kebutuhan apa yang akan dipecahkan atau dipenuhi dengan pengembangan yang akan dilakukan.
- b) Pengumpulan data: peneliti harus mengumpulkan data yang diperlukan untuk merencanakan pengembangan, termasuk analisis kebutuhan, pengkajian kurikulum, dan analisis kelayakan teknis dan ekonomi.

- c) Perumusan tujuan: peneliti harus merumuskan tujuan pengembangan dengan jelas dan terukur.
- d) Perancangan model: peneliti harus merancang model pengembangan yang sesuai dengan masalah atau kebutuhan yang akan dipecahkan atau dipenuhi.
- e) Validasi model: model pengembangan harus divalidasi oleh para ahli atau stakeholder untuk memastikan bahwa model tersebut efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pengembangan.
- f) Tahap pengembangan (development): tahap ini mencakup beberapa kegiatan, antara lain:
 - Pengembangan produk: peneliti harus mengembangkan produk atau program sesuai dengan model pengembangan yang telah dirancang.
 - Uji coba produk: produk atau program harus diuji coba oleh sejumlah kecil pengguna untuk memastikan bahwa produk atau program tersebut efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pengembangan.
 - Revisi produk: jika ditemukan kekurangan atau masalah dalam uji coba produk, peneliti harus merevisi produk atau program tersebut.
 - Uji coba produk yang direvisi: produk atau program yang telah direvisi harus diuji coba lagi oleh sejumlah kecil pengguna untuk memastikan bahwa produk atau program tersebut telah memperbaiki kekurangan atau masalah yang ada.
- f) Tahap evaluasi (evaluation): tahap ini mencakup beberapa kegiatan, antara lain:
 - Evaluasi keseluruhan pengembangan: peneliti harus mengevaluasi keseluruhan pengembangan untuk memastikan bahwa produk atau program yang telah dikembangkan efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pengembangan.
 - Evaluasi efek pengembangan: peneliti harus mengevaluasi efek pengembangan terhadap pengguna produk atau program.
 - Evaluasi kepuasan pengguna: peneliti harus mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap produk atau program yang telah dikembangkan.

Dalam penelitian pengembangan, setiap tahap di atas harus dilakukan secara sistematis dan terstruktur untuk memastikan bahwa produk atau program yang dihasilkan efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pengembangan. (Borg & Gall, 1983).

Untuk kepentingan penelitian ini kami peneliti mengembangkan dengan menggunakan model ADDIE. ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model ini sesuai dengan penelitian ini, model ini dibagi menjadi lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluations*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyanitiningsih, 2016).

Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Mulyatiningsih (2016) mengemukakan Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.



Gambar 3.1 Model Penelitian Pengembangan ADDIE pada pengembangan media pembelajaran tata cara sholat

Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE

1. **Analysis**

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

Selesai menganalisis masalah perlunya pengembangan produk baru, kita juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat pengembangan produk. Proses analisis dapat dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan, misalnya: (1) apakah produk baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi?, (2) apakah produk baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan?, (3) apakah dosen atau guru mampu menerapkan produk baru tersebut. Analisis produk baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila produk tersebut diterapkan.

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dan sebagainya.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan tentang pembatasan masalah dari media yang dibuat baik itu ketersediaan waktu serta hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran tersebut.

- Hasil analisis ketertarikan

Analisis ketertarikan siswa terhadap animasi 3 dimensi dilakukan dengan cara memberikan angket kepada 23 anak angket yang disebarkan merupakan acuan utama dalam pengembangan model animasi hasil yang terbanyak yang akan dijadikan acuan dalam pembentukan media.

- Analisis kinerja

Rendahnya pemahaman siswa tentang keterampilan sholat, rendahnya kepedulian tentang pentingnya melakukan ibadah sholat, kurangnya motivasi dari lingkungan sekitar.

- Analisis kebutuhan

Latar belakang siswa SDN Pesanggrahan 01 Batu kelas 3 rata-rata berusia 8.5 sampai 9 tahun dan tinggal ditengah perkotaan. Di butuhkan wawasan kepada siswa tentang pengetahuan keterampilan ibadah sholat, dibutuhkan stimulus dalam melakukan gerakan sholat yang benar, diperlukan media yang menarik dan inovatif serta dibutuhkan uji coba dan contoh gerakan sholat yang benar.

- **Kebutuhan Fungsional**

Adapaun hasil analisis kebutuhan fungsional meliputi: [1] Animasi pembelajran 3D “tata cara keterampilan sholat” terdiri dari 1 karakter manusia, [2] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Shalat” memiliki 1 tempat yang sama. [3] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Shalat” terdiri dari 1 pengisi suara karakter. [4] Pergerakan kamera Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Shalat” bergerak dan cinematic. [5] Pengambilan gambar dalam Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Shalat” terdiri dari close up, medium shot, medium fullshot, fullshot, dan longshot..

- **Kebutuhan Non Fungsional**

Dan hasil analisis pada kebutuhan non fungsional meliputi : [1] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Shalat” mampu menampilkan logo sekolah SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu di awal film. [2] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Shalat” memiliki alur cerita yang sama dengan cerita shalat pada keadaan yang real. [3] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Shalat” mampu memperdengarkan suara atau doa sholat berbahasa arab dengan jelas. [4] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Shalat” mampu memperdengarkan suara pembacaan ayat al-quran dengan jelas. [5] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Shalat” mampu memperdengarkan suara latar dengan baik dan tidak mengganggu suara narasi ataupun dialog. [6] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Shalat” mampu menampilkan huruf arab bacaan Al-Qur’an di sisi samping bagian layar. [7] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Shalat” mampu menyelaraskan penampilan tulisan bacaan ayat Al-Qur’an dengan suara karakter.

- **Hasil Analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opporthanity, Thread*)**

Kekuatan dari media pembelajaran pengenalan tata cara shalat adalah media berupa film animasi ini merupakan media yang mampu mendidik dan menghibur. Dalam media berbasis animasi ini secara tidak langsung, di tanamkan Pendidikan karakter yang membuat anak-anak mampu membedakan mana yang harus di lakukan dan tidak harus di lakukan ketika menjalankan kewajiban beribadah.

Kelemahan dari media pembelajaran pengenalan tata cara shalat ini terletak pada keterbatasan kru dan alat produksi sehingga perlu waktu yang cukup lama dalam pembuatannya. keterbatasan device keterbatasan device atau perangkat kerja, yaitu laptop yang berjalan lambat, sehingga rendering memakan waktu yang lama. Keterbatasan karakter dalam animate tentunya harus mempunyai karakter terlebih dahulu. namun kendala terbesarnya adalah karakter dalam gerakan sholat ini tidak sesuai dengan karakter orang yang sedang melakukan sholat. oleh karena itu memodel ulang atau modifikasi karakter adalah jalan satu satunya untuk membuat karakter yang benar benar mirip seperti orang yang melakukan gerakan sholat. Dan *Dubbing* yang terbatas. Peluang atau kesempatan pada media pembelajaran pengenalan tata cara shalat ini adalah media ini memiliki manfaat sebagai media pilihan alternatif utuk anak-anak yang sedang mempelajari mengenai tata cara shalat.

Ancaman yang mungkin terjadi dari film animasi ini adalah keterbatasan sarana pemutar video seperti media player DVD dan internet sebagai tempat untuk memperoleh film ini, menyebabkan film ini tidak bisa ditayangkan dan diperoleh oleh sasaran pengguna.

2. Design

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematik yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

Pada tahap disign ini pengembangan animasi 3 D “ pengenalan tata cara sholat “terdiri dari penyusunan jadwal, penyusunan skenario, pembuatan design concept art, pembuatan storyboard, rigging karakter, pembuatan animatic, editing.

3. Development

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat intrumen untuk mengukur kinerja produk.

Pada tahapan ini dilakukan pengembangan dari tahap desain pengambilan gambar di internet kemudian dikembangkan dan di implementasikan ke dalam bentuk animasi, mulai dari gambar awal, layar tampak depan , opening atau tulisan tata cara sholat kemudian gerakan sholat mulai takbiratul ihram sampai salam.

4. Implementation

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

Tahap ini adalah tahap pengujian kelayakan produk dengan tujuan untuk memastikan *media* yang telah dibangun berdasarkan rancangan yang dibuat, sudah benar dan sesuai dengan rancangan ataupun buku acuan Berikut adalah hasil pengujian yang telah dilakukan yaitu :

1. Uji Validitas

Pada uji validitas ini dilakukan pengecekan antara kesesuaian isi dan media yang telah di bangun dengan buku acuan dan aturan dalam shalat. Sedangkan oleh ahli media, desain ini sendiri dilakukan untuk pengecekan kesesuaian rancangan dengan hasil implementasi pada media.

2. Uji Ahli Isi dan Ahli Media, Desain

Pengujian uji ahli isi dilakukan oleh orang yang benar – benar mengetahui dan mengerti mengenai tata cara shalat. Dalam hal ini para ahli ini diantaranya Ustadz dan Ustadzah, Pengujian ini dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2023. Sedangkan pelaksanaan uji ahli media, desain dalam hal ini yang memahami aspek dalam media. Para ahli yang akan menguji media pembelajaran pengenalan tata cara shalat berbasis 3D adalah Teman sejawat yang mengerti IT

3. Uji Respon Pengguna

Pelaksanaan uji respon pengguna dalam hal ini target dengan rentang umur 9 tahun – 10 tahun dengan 10 pernyataan yang terkait tentang media pembelajaran pengenalan tata cara shalat berbasis animasi 3D

4. Uji Respon Guru

Pelaksanaan uji respon guru dalam hal ini peneliti menggunakan satu guru saja sebagai patokan. Dengan 10 pernyataan dalam angket

5. Evaluation

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Mengembangkan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis di atas, selanjutnya disusun produk awal yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Dalam menyusun produk awal, peneliti berusaha

mengembangkannya dengan melibatkan sebagian rekan sejawat untuk memberi masukan, serta melibatkan ahli penelitian pengembangan.

Melakukan Validasi Ahli

Produk awal model pembelajaran yang telah selesai disusun, diadakan uji validasi dengan cara meminta tanggapan lisan maupun tertulis dari: ahli penelitian pengembangan dan ahli pembelajaran. Setelah melalui validasi ahli, maka diperoleh model pengembangan yang valid sebagai model yang selanjutnya diujicobakan.

Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data yang ingin diperoleh oleh peneliti adalah data primer sebagai data utama dan data sekunder sebagai data pendukung. Pengumpulan data dilakukan dalam penelitian ini dengan cara sebagai berikut.

- a. Studi literatur: Dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait masalah yang akan diteliti dan juga untuk mendukung pengembangan model pembelajaran yang akan dilakukan.
- b. Observasi: Dilakukan untuk memperoleh data tentang keterampilan sholat siswa dan masalah yang dihadapi saat melaksanakan tata cara sholat. Observasi dilakukan pada siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu sebagai populasi penelitian.
- c. Kuesioner: Dilakukan untuk mengumpulkan pendapat ahli dan praktisi pendidikan terkait dengan video animasi 3 Dimensi yang akan dikembangkan. Kuesioner juga diberikan kepada siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 setelah uji coba penayangan video animasi 3 dimensi, untuk mengetahui respons mereka terhadap model pembelajaran yang diterapkan.
- d. Uji coba: Dilakukan pada kelompok kecil siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 untuk menguji efektivitas video animasi 3 dimensi yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba ini akan digunakan untuk melakukan evaluasi dan perbaikan pada pembelajaran keterampilan sholat yang akan digunakan pada kelompok besar siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 01.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menguraikan hasil wawancara, observasi, dan hasil kuisisioner yang telah diolah. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan merangkum dan menjelaskan secara sistematis temuan-temuan dari data yang terkumpul. Hasil analisis akan dikategorikan dan diuraikan dalam bentuk deskripsi naratif yang mengacu pada tujuan penelitian dan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Pertama, hasil wawancara dengan ahli pendidikan dan praktisi akan dianalisis dengan cara merangkum pandangan dan saran mereka terkait dengan desain video animasi 3 dimensi yang diusulkan dalam penelitian ini. Kemudian, hasil observasi akan dianalisis dengan cara merangkum temuan-temuan yang terkait dengan keefektifan dan kecukupan penggunaan media animasi 3 dimensi dalam pembelajaran. Selain itu, hasil kuisisioner akan dianalisis dengan cara merangkum hasil tanggapan siswa dan guru terkait dengan kualitas dan efektivitas penggunaan media animasi 3 dimensi tentang gerakan sholat dalam pembelajaran.

Hasil analisis akan disajikan dalam bentuk tabel dan diagram yang menggambarkan temuan-temuan dari masing-masing teknik pengumpulan data. Selain itu, hasil analisis juga akan diuraikan dalam bentuk naratif dan dihubungkan dengan tujuan penelitian dan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Selanjutnya, temuan-temuan tersebut akan digunakan untuk menarik kesimpulan dan memberikan saran terkait dengan pengembangan media 3 dimensi untuk meningkatkan keterampilan sholat dalam pembelajaran.

HASIL PENGEMBANGAN

1. Menganalisis Kebutuhan Pengembangan Media 3 Dimensi

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran PAI keterampilan sholat dengan menggunakan media 3 deminsi, diperoleh data bahwa sebagian besar

siswa belum bisa melakukan keterampilan sholat baik gerakan maupun bacaan sholat sholat dalam pembelajaran PAI ada (65%). Hal ini menunjukkan adanya masalah dalam implementasi pembelajaran PAI di kelas III SDN Pesanggrahan 01. Hanya 30% siswa yang berusaha aktif dalam PAI dalam hal keterampilan sholat, sehingga perlu adanya pendekatan yang lebih efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu, diperoleh juga data bahwa 5% siswa kurang memahami makna dari sholat, hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menyusun bahan ajar dan (Lembar Kerja Siswa) LKS yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar dapat memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan tersebut akan dijadikan pedoman untuk menyusun produk pengembangan yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI dan memperoleh pemahaman yang jelas tentang gerakan sholat dan bacaannya dengan itu peneliti mengembangkan produk tanyangan animasi 3 Dimensi.

1). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun sebagai panduan guru dalam mengimplementasikan Pengembangan media 3 dimensi dalam keterampilan sholat siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu. RPP yang disusun mencakup kegiatan pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, inti dan penutup, serta alokasi waktu dan sumber belajar yang diperlukan.

Dalam penyusunan RPP dan LKPD, peneliti mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum 2013. Selain itu, peneliti juga memperhatikan karakteristik siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu yang memiliki kemampuan beragam dalam memahami materi pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti berusaha memperhatikan kebutuhan siswa dan menyesuaikan strategi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman siswa dan kemampuan HOTS-nya.

Diharapkan dengan penyusunan RPP, LKPD dan pembuatan film 3 dimensi yang baik, guru dapat mengimplementasikan Pengembangan Media 3 dimensi Tentang keterampilan sholat yang benar pada Siswa Kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu dengan efektif dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Berikut adalah proses pembuatan film 3 dimensi tentang keterampilan sholat siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu.

proses membuat animate gerakan sholat

1.Menyiapkan Objek Animate

menyiapkan objek, yaitu karakter yang nantinya menjadi objek utama dalam pembuatan animasi gerakan sholat dan juga menambahkan sejumlah ornamen pelengkap seperti kopyah pada karakter tersebut. Menyiapkan latar tempat juga tak kalah penting, dalam fase ini kita juga membuat bangunan latar tempat untuk dijadikan tempat berpijak karakter bergerak didalamnya yaitu masjid dan juga sama seperti karakter tadi, didalam pembuatan masjid kita juga perlu menambahkan ornamen seperti sajadah dan lain sebagainya.

2. Rigging Karakter

rigging adalah metode pemberian atau pemasangan tulang pada karakter animasi agar bisa digerakkan dan bisa lebih efektif dalam menggerakkan pose karakter.

3. Mulai Menggerakkan Karakter

Objek atau karakter yang sudah memiliki rig atau tulang nantinya akan dirubah menjadi pose berurutan sesuai gerakan, agar menjadi gerakan apa yang kita inginkan

4. Mengatur Kamera dan Lighting

Mengatur kamera yang menyorot karakter dari berbagai sudut yang diinginkan, yang nantinya berpengaruh pada pengambilan gambar atau video animasi. Lighting atau pengaturan cahaya yang akan menerangi objek yang bergerak dan latar tempat.

6. Rendering

Sebuah proses final dari proses pembuatan animate. mengatur resolusi gambar yang nantinya kita rubah menjadi format gambar atau video. Rendering ini memakan waktu yang cukup lama tergantung device dan seberapa kualitas video yang dihasilkan.

2). Lembar Kerja Siswa

Lembar kerja siswa pada pengembangan media 3 dimensi untuk peningkatan keterampilan sholat pada Siswa Kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu berisi langkah-langkah praktikum gerakan sholat dan bacaannya yang harus dilakukan oleh siswa secara mandiri atau kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berikut ini adalah beberapa contoh kegiatan yang dapat dimasukkan dalam lembar kerja siswa ini.

- a. Observasi video 3 dimensi : Siswa diminta untuk melakukan observasi pada cara-cara gerakan sholat dan bacaan yang sesuai dengan gerakan. kenampakan alam, seperti takbiratul ihram, sendekap, rukuk, iktidal, sujud, duduk dinatara dua sujud, tasyahud awal dan tasyahud akhir. Siswa akan mencatat hasil observasi mereka dalam lembar kerja siswa.
- b. Mengumpulkan Informasi: Siswa diminta untuk mengumpulkan informasi tentang gerakan dan bacaan sholat yang benar yang telah diamati. Informasi dapat diperoleh dari sumber-sumber seperti buku panduan sholat, buku pegangan agama,LKS dan video, dan sumber daya lainnya yang tersedia. Siswa akan mencatat informasi yang mereka kumpulkan dalam lembar kerja siswa.
- c. **Mencocokkan** : Siswa diminta untuk mencocokkan antara gambar dan bacaan sholat. Kemudian siswa akan menarik garis antara gambar dan bacaan sholat yang benar dalam lembar kerja siswa.
- d. Evaluasi: Siswa diminta untuk mengevaluasi hasil dari menonton film 3 dimensi tentang keterampilan sholat, dan kemudian siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang makna sholat, urutan gerakan sholat beserta bacaan yang ada dilembar kerja siswa.
- e. Lembar kerja siswa ini akan membantu siswa memahami langkah-langkah yang harus mereka lakukan dalam gerakan sholat dan bacaannya, serta memberikan mereka kesempatan untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari dan capai.

3). Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan dalam pengembangan media 3 dimensi untuk meningkatkan keterampilan sholat siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu. Terdiri dari evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses merupakan evaluasi yang digunakan selama proses pembelajaran di kelas. Evaluasi ini dilakukan pada saat siswa mengikuti kegiatan: diskusi, implementasi LKS, menyimak video, melafalkan bacaan-bacaan sholat. Evaluasi proses dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan format pengamatan kegiatan peserta didik. Sedangkan evaluasi hasil dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi makna sholat dan gerakan sholat yang disajikan dalam media 3 dimensi serta untuk mengevaluasi kemampuan keterampilan sholat siswa untuk peningkatan gerakan sholat dan bacaan yang benar dari hasil produk film animasi 3 dimensi. Evaluasi hasil dilakukan setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan dan produk telah dihasilkan.

Evaluasi proses dilakukan dengan menggunakan format pengamatan kegiatan peserta didik yang mencakup beberapa aspek seperti keterlibatan siswa dalam kegiatan, keaktifan siswa dalam diskusi, kerjasama antarsiswa, dan kemampuan siswa dalam mem[erakatkan gerakan dan bacaan sholat. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuan interpersonal serta kemampuan keterampilan sholat.

Sedangkan evaluasi hasil dilakukan melalui tes tertulis dan penilaian praktek sholat siswa yang dibuat selama proses pembelajaran. Tes tertulis dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi makna sholat baik dari gerakan dan bacaan sholat yang disajikan dengan media 3 Dimensi .

Dalam evaluasi hasil, penilaian produk siswa dapat dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian yang mencakup beberapa aspek seperti kejelasan konsep, keakuratan informasi, kreativitas dalam penggunaan media 3 dimensi, dan kemampuan keterampilan sholat. Sedangkan untuk tes tertulis, dapat dilakukan dengan menggunakan soal pilihan ganda, esai, atau kombinasi dari keduanya.

Dengan menggunakan alat evaluasi yang terdiri dari evaluasi proses dan evaluasi hasil seperti tersebut di atas, diharapkan peneliti dapat mengevaluasi efektivitas penggunaan media 3 dimensi untuk peningkatan keterampilan sholat pada siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu.

2. Validasi Produk

4.1 Pengujian User

Pengujian Animasi dilakukan di SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu. Pengujian dilakukan oleh siswa kelas 3 dengan jumlah murid 23 anak. Pengujian oleh user ini dilakukan dengan mengisi kuisiener setelah user menonton film animasi yang dibuat.

Berikut adalah pertanyaan yang diajukan dalam kuisiener :

Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan kuisiener

No	Pertanyaan
1	Apakah animasi tersebut menarik ditonton?
2	Apakah animasi tersebut membantu mempelajari tata cara sholat?
3	Apakah animasi tersebut mempercepat dalam memahami tata cara sholat dibandingkan dengan membaca dibuku?
4	Apakah animasi tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran?
5	Apakah perpaduan warna pada animasi tersebut menarik?
6	Apakah animasi tersebut durasinya cukup panjang?

Untuk pertanyaan tingkat kepuasan user diberikan pilihan dengan skala STS, TS, KS, S, dan SS. Skor untuk skala tersebut adalah :

STS = Sangat Tidak Setuju Bobot Nilai = 1

TS = Tidak Setuju Bobot Nilai = 2

KS = Kurang Setuju Bobot Nilai = 3

S = Setuju Bobot Nilai = 4

SS = Sangat Setuju Bobot Nilai = 5

Tabel dibawah ini menunjukkan hasil kuisiener tingkat kepuasan user terhadap hasil film animasi tuntunan sholat. Nilai persentase akan memperlihatkan kearah puas atau tidak puasnya dari user

Tabel 4.2 Hasil kuisiener dan Persentase

No	Pertanyaan	Skor					Persentase
		1	2	3	4	5	
1	Apakah animasi tersebut menarik ditonton?	1	1	1	10	10	83%
2	Apakah animasi tersebut	1	0	1	14	7	83%

	membantu mempelajari tata cara sholat?						
3	Apakah animasi tersebut mempercepat dalam memahami tata cara sholat dibandingkan dengan membaca dibuku?	1	1	2	6	13	85%
4	Apakah animasi tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran?	1	1	1	11	9	83%
5	Apakah perpaduan warna pada animasi tersebut menarik?	0	1	0	16	6	83%
6	Apakah animasi tersebut durasinya cukup panjang?	0	13	0	9	1	58%

Adapun panduan penentuan penilaian dan skoringnya adalah sebagai berikut :

- Jumlah pilihan = 5
- Jumlah pertanyaan = 6
- Skoring terendah = 1
- Skoring tertinggi = 5
- Jumlah skor terendah = skoring terendah x jumlah pertanyaan = $1 \times 6 = 6$ (6%)
- Jumlah skor tertinggi = skoring tertinggi x jumlah pertanyaan = $5 \times 6 = 30$ (94%)

➤ **Penentuan skoring pada kriteria objektif :**

Rumus umum

Interval (I) = Range (R) / Kategori (K)

Range (R) = skor tertinggi - skor terendah = $94 - 1 = 93\%$

Kategori (K) = 5 adalah banyaknya kriteria yang disusun pada kriteria objektif suatu variabel

Kategori

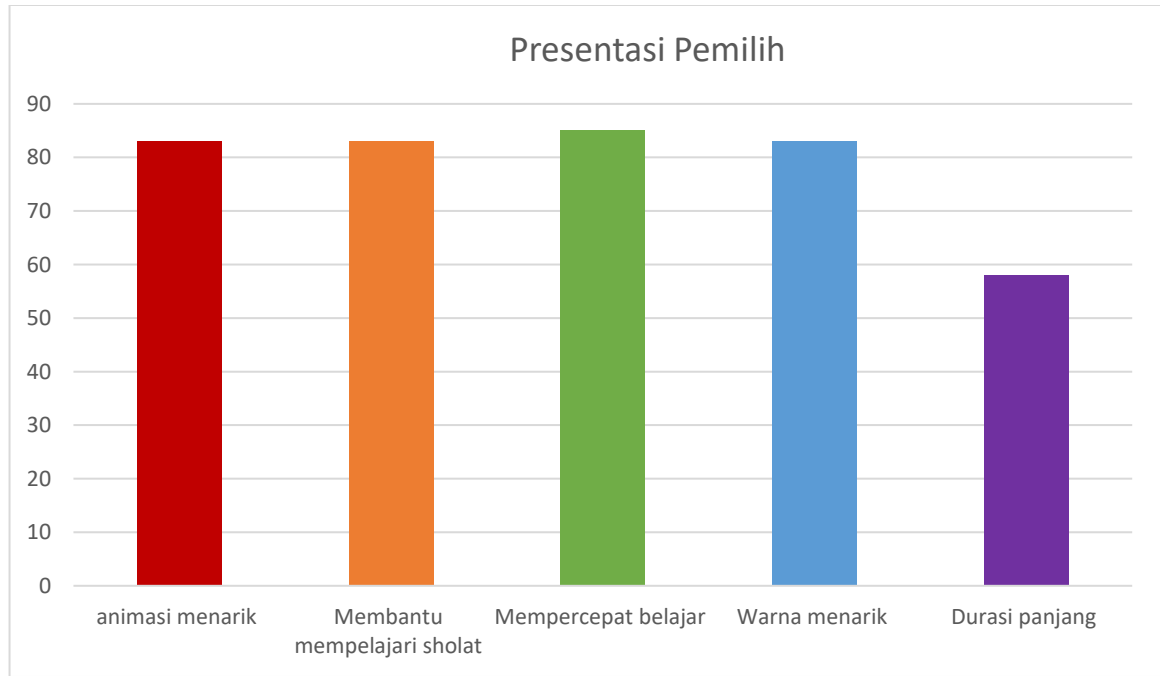
Interval (I) = $100 / 5 = 18,6\%$

Kriteria penilaian = skor tertinggi - interval = $93 - 18,6 = 74,4\%$, sehingga

Cukup = jika skor $\geq 74,4\%$

Rendah = jika skor $< 74,4\%$

Dari hasil perhitungan tersebut dapat digambar kedalam sebuah grafik seperti dibawah ini.



- Animasi menarik
- Membantu mempelajari sholat
- Mempercepat belajar
- Warna menarik
- Durasi panjang

Gambar 4.3 Grafik persentase hasil kepuasan user

Dari grafik tersebut dapat dilihat tanggapan user setelah menonton film animasi tuntunan sholat. User sudah tertarik dan memahami tata cara sholat yang diterapkan dalam bentuk animasi. Namun, masih ada yang kurang setuju untuk durasi animasi. User menganggap bahwa durasi pada animasi ini masih terlalu pendek. Hal ini disebabkan karena proses pembuatan animasi ini cukup lama dan memerlukan komputer yang mempunyai spesifikasi yang cukup bagus untuk mempercepat pembuatan animasi yang berpengaruh pada kecepatan render dan durasi animasi tersebut

4. **Pembahasan Hasil Pengembangan**

Dari hasil uji pengembangan media pembelajaran 3 dimensi untuk meningkatkan keterampilan sholat baik itu dari gerakan sholat maupun bacaan sholat, maka pembahasan difokuskan pada implementasi hasil uji ahli dan hasil pengguna. Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa media 3 dimensi untuk meningkatkan keterampilan sholat siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu, yang dikembangkan sesuai model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Dalam hasil pengujian ahli isi yang dilakukan oleh pengembang media pembelajaran tentang pengenalan tentang cara sholat berbasis 3D. Dengan angket menunjukkan bahwa media sudah sesuai dengan isi yang sebenarnya, hanya durasi video yang pendek dikarenakan pembuatannya memakan waktu yang lama dan keterbatasan device atau perangkat kerja, yaitu laptop yang berjalan lambat, sehingga rendering memakan waktu yang lama.

Manusia saja dalam kemajuan tekniknya dapat membuat hal-hal yang aneh-aneh seperti komputer atau robot yang mirip menyerupai manusia, apalagi Allah yang kekuasaan-Nya tidak terbatas ini.

Sesuai dengan bunyi ayat bahwa Allah menjadikan segala sesuatunya pandai berkata dan telah menjadikan kami pandai. Dengan kepandaian itu manusia memanfaatkan dan mempergunakan kepandaiannya untuk berbuat dan menghasilkan sesuatu yang lebih baik dan bermanfaat tentunya. Apalagi seiring dengan kemajuan jaman yang berdampak pada kemajuan teknologi yang dapat pula membuat hal-hal yang aneh seperti komputer atau robot yang mirip seperti manusia. Di samping itu manusia juga membuat sistem atau aplikasi yang mempermudah dan mampu mengajarkan manusia tentang semua hal dengan media pembelajaran yang lebih menarik misalnya seperti video atau film tuntunan sholat yang akan mempermudah para orang tua atau guru pada khususnya untuk mengajarkan sholat dengan video yang pastinya lebih disukai anak. Maka dari ayat-ayat tersebut kami buat “Pembuatan Film Animasi 3 Dimensi tentang Tuntunan Sholat atau tata cara sholat yang benar”

Dari hasil wawancara dan angket, responden memberikan feedback yang positif terhadap produk pengembangan dan merekomendasikan untuk penggunaan di masa yang akan datang. Saran-saran yang diberikan juga dapat dijadikan bahan perbaikan dan pengembangan produk lebih lanjut.

Secara keseluruhan, pengembangan media 3 dimensi untuk meningkatkan keterampilan sholat berhasil meningkatkan tata cara gerakan sholat dan bacaan yang benar pada siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu dan diharapkan dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sholat siswa di sekolah.

Berdasarkan persentase hasil uji media dengan aspek yang dilakukan untuk menguji kelayakan produk aplikasi yang digunakan oleh pengguna bahwa media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sholat baik itu tata cara sholat maupun bacaan sholat yang berbasis 3 dimensi ini layak digunakan oleh pengguna dengan kualifikasi baik.

Dengan demikian, penggunaan media animasi 3 dimensi sebagai sarana pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan inovatif bagi siswa. Penerapan model pembelajaran seperti ini juga dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengajar yang dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dan kemampuan dalam keterampilan sholat. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti dan pengembang kurikulum dalam mengembangkan model pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan media 3 dimensi dalam tata cara sholat dan bacaan yang benar.

Model pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3 dimensi ini memiliki keuntungan tertentu dalam proses pembelajaran yang salah satu keuntungannya yaitu dapat melatih keterampilan siswa termasuk keterampilan gerakan sholat yang benar, mengerti makna sholat yang sebenarnya, dan membangun rasa percaya diri siswa dalam melakukan sholat 5 waktu. Hal yang mendasar dari keterampilan sholat adalah guru menugaskan siswa untuk mempraktekan secara langsung setelah siswa menonton video animasi 3 dimensi, perpaduan teknologi ini merupakan hal yang baru bagi siswa karena video 3 dimensi biasanya siswa di video game sepakbola tapi kali ini peneliti mengembangkan dalam pelajaran PAI dalam tuntunan atau tata cara sholat dan bacaan yang benar, ini membangun semangat siswa untuk lebih mendalam mengerti tentang gerakan sholat.

Secara khusus penelitian pengembangan ini adalah untuk: (1) membuat rencana pembelajaran yang terstruktur dan jelas dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami makna sholat dan tata cara sholat (2) mengembangkan lembar kerja siswa yang efektif dan efisien untuk membantu siswa mengorganisir dan merekam hasil kerja mereka selama proses pembelajaran. (3) mengembangkan media animasi 3 dimensi yang dapat membantu siswa memvisualisasikan gerakan sholat dan bacaan dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Keterampilan sholat yang diberikan kepada anak usia SD harus dimodifikasi dan disederhanakan sesuai tahap perkembangan kognitifnya. Keterampilan sholat yang harus dikembangkan meliputi: (1) observasi, (2) klasifikasi, (3) interpretasi, (4) prediksi, (5) hipotesis, (6) mengendalikan variabel, (7) merencanakan dan melaksanakan penelitian, (8) inferensi, (9) aplikasi, dan (10) komunikasi (Hendro Darmodjo dan Kaligis, 2006: 11).

Aspek penting yang harus diperhatikan guru dalam pelaksanaan pembelajaran PAI di SD adalah melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dimulai dengan memperhatikan konsepsi/pengetahuan awal siswa yang relevan dengan apa yang akan dipelajari. Selanjutnya aktivitas pembelajaran dirancang melalui berbagai kegiatan nyata dengan praktek sholat. Kegiatan pengalaman nyata dengan praktek ini dapat dilakukan di Musholla sekolah.

Pembuatan Media animasi 3 dimensi tahap awal Menyiapkan Objek Animate

menyiapkan objek, yaitu karakter yang nantinya menjadi objek utama dalam pembuatan animasi gerakan sholat dan juga menambahkan sejumlah ornamen pelengkap seperti kopyah pada karakter tersebut. Menyiapkan latar tempat juga tak kalah penting, dalam fase ini kita juga membuat bangunan latar tempat untuk dijadikan tempat berpijak karakter bergerak didalamnya yaitu masjid dan juga sama seperti karakter tadi, didalam pembuatan masjid kita juga perlu menambahkan ornamen seperti sajadah dan lain sebagainya. Tahap kedua Rigging Karakter rigging adalah metode pemberian atau pemasangan tulang pada karakter animasi agar bisa digerakkan dan bisa lebih efektif dalam menggerakkan pose karakter. Tahap ketiga Mulai Menggerakkan Karakter Objek atau karakter yang sudah memiliki rig atau tulang nantinya akan diubah menjadi pose berurutan sesuai gerakan, agar menjadi gerakan apa yang kita inginkan. Tahap keempat Mengatur Kamera dan Lighting

Mengatur kamera yang menyorot karakter dari berbagai sudut yang diinginkan, yang nantinya berpengaruh pada pengambilan gambar atau video animasi. Lighting atau pengaturan cahaya yang akan menerangi objek yang bergerak dan latar tempat. Tahap kelima Rendering Sebuah proses final dari proses pembuatan animate. mengatur resolusi gambar yang nantinya kita rubah menjadi format gambar atau video. Rendering ini memakan waktu yang cukup lama tergantung device dan seberapa kualitas video yang dihasilkan.

Animasi 3 dimensi berbasis visual pada pembelajaran PAI yang digunakan pembelajaran, sehingga dapat pemahaman/kemampuan materi siswa. Media yang berbasis visual ini memiliki peran yang sangat penting bagi peserta didik, dapat menumbuhkan minat belajar dan secara langsung siswa dapat memahami penjelasan guru berdasarkan pengamatan langsung walau hanya berbentuk tiruan belaka. Demikian, siswa akan senang dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Siswa juga akan mendapatkan pemahaman materi yang dijelaskan oleh guru melalui pengamatan langsungnya. Hal tersebut menghilangkan keabstrakan pemikiran siswa sebelumnya, dengan penglihatan proses belajar secara langsung.

Berdasarkan hasil respon pengguna yang dilakukan dengan menyebar angket kepada 23 siswa dengan rentang usia 8-10 tahun, dimana setelah menonton video pada media, dengan hasil angket menunjukkan kualifikasi baik.

Kelebihan media pembelajaran animasi 3 dimensi a) Dengan menggunakan media pembelajaran animasi 3 dimensi siswa tidak jenuh dengan pembelajaran di kelas, siswa lebih mudah untuk kreatif dalam mengekspresikan pemandangan yang dilihat atau diterapkan. b) Media pembelajaran animasi 3 dimensi menarik perhatian siswa walaupun dengan durasi yang pendek tetapi sudah mengenalkan tata cara sholat dari tahap gerakan takbiratul ihram sampai salam walaupun durasi pendek media 3 dimensi dapat dilihat dari segala arah. Adapun kendala-kendala dalam proses pembuatan media pembelajaran pengenalan tata cara sholat siswa SDN Pesanggraha 01 Kota Batu yang berbasis animasi 3 Dimensi ini adalah keterbatasan device keterbatasan device atau perangkat kerja, yaitu laptop yang berjalan lambat, sehingga rendering memakan waktu yang lama. Keterbatasan karakter dalam animate tentunya harus mempunyai karakter terlebih dahulu. namun kendala terbesarnya adalah karakter dalam gerakan sholat ini tidak sesuai dengan karakter orang yang sedang melakukan sholat. oleh karena itu memodel ulang atau modifikasi karakter adalah jalan satu satunya untuk membuat karakter yang benar benar mirip seperti orang yang melakukan gerakan sholat. Memakan banyak waktu banyak sekali waktu yang terbuang sia sia karena karakter dan memodel latar pembuatannya membutuhkan waktu yang sangat lama serta keterbatasan alat secara hardware da software.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

- 1) Pengembangan animasi 3 dimensi ini berhasil meningkatkan keterampilan sholat siswa kelas 3 SDN Pesanggrahan 01 Kota Batu. Penggunaan media animasi 3 dimensi, dan LKS mampu membantu siswa dalam memahami konsep dan meningkatkan keterampilan atau tata cara sholat yang benar. Berdasarkan hasil analisis, desain, pengembangan, implementasi dan pengujian tata cara sholat berbasis animasi 3 dimensi menggunakan berbagai aplikasi untuk pembuatan obyek 3 dimensi, icon dan gambar latar, dan Audacity untuk mengedit suara narasi. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran pengenalan tata cara sholat ini sendiri siswa terbantu dalam proses pembelajaran, dan guru juga terbantu dalam proses mengajar, dalam mengembangkan media pembelajran animasi 3 Dimensi peneliti juga melakukan uji ahli isi untu memastikan kelayakan media yang dikembangkan. Dan respon pengguna yaitu siswa kelas 3 terhadap media pembelajaran sangat tertarik dan antusias untuk melihat dan mempelajari tata cara sholat ini dengan cara menonton video animasi 3 dimensi. Selain itu, feedback positif dari

responden juga menjadi indikasi bahwa pengembangan model ini layak untuk diaplikasikan di masa yang akan datang.

- 2) Peningkatan keterampilan sholat siswa terlihat dari hasil tes praktek, dimana persentase siswa yang mampu melakukan gerakan sholat dengan benar meningkat dari 30 % menjadi 85% pada praktek tata cara sholat.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran untuk pengembangan media animasi 3 dimensi dalam meningkatkan keterampilan sholat, yaitu:

- 1) Karakter dalam gerakan sholat masih terbatas pada fitur-fitur utamanya dan kurang karakter yang lain.
- 2) Dalam media pembelajaran ini Karakter perlu diperhalus, sehingga benar mirip dengan karakter dalam melakukan gerakan sholat.
- 3) Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya bisa dibuat lebih menarik..
- 4) Melakukan evaluasi dan perbaikan pada produk pengembangan secara berkala untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas produk.
- 5) Penggunaan dan penampilan huruf Al-Quran kurang jelas. Untuk font huruf Al-Quran harus sesuai dan lebih jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Muhammad Azzam dan Abdul Wahhab Sayyed Hawwas, *Fiqh Ibadah*, (Jakarta: Amzah, 2009), h. 145
- AH Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara
- Ahmad Tafsir. (2005). *Ilmu Pendidikan Dalam Persepektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arief S Sadiman, dkk. 2008. *Media pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrotun. 2014. *Penggunaan Media Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*. Skripsi dipublikasikan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri. Jakarta.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction (5th ed.)*. New York: Longman.
- Darmodjo, Hendro, dkk. 2006. *Pendidikan IPA I*. Jakarta: DEPDIKBUD
- Departemen Agama RI, (2010). *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Darus Sunnah.
- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Harjanto. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Hidayatullah, Priyanto. Amarullah Akbar dan Zaky Rahim. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.
- https://ranahresearch.com/pengertian-penelitian-pengembangan-menurut-ahli/diakses_17_Mei_2023
- <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/> diakses 16 Mei 2023.
- Muhaimin, 2003. *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam*. Surabaya. Pusat Studi Agama, Politik Dan Masyarakat (PSAPM) 2003)h. 144
- Munir, (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Nana dan Ahmad Rivai. 2010. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2009). Media Pembelajaran. Bandung: CV. Wahana Prima.
- Sadiman, Arief (2010). Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani
- Syekh Syamsidin abu Abdillah, Terjemah Fathul Mu'in (Surabaya: Al-Hidayah, 1996),