

# ***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TATA CARA WUDHU DAN SHALAT BERBASIS ANIMASI 3 DIMENSI***

Imam julfaisal<sup>1</sup>, I Made Putrama<sup>2</sup>, P Wayan Arta Suyasa<sup>3</sup>

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Bali

e-mail: imam.rato@gmail.com<sup>1</sup>, made.putrama@undiksha.ac.id<sup>2</sup>, arta.suyasa@undiksha.ac.id<sup>3</sup>

## **ABSTRAK**

Siswa merasa kurang termotivasi untuk mempelajari pembelajaran agama islam khususnya tata cara wudhu dan shalat, oleh sebab itu peneliti merasa sangat perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran agama islam dalam kelas, khususnya untuk taman kanaanak dan sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3D, Adapun tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah untuk membantu siswa dalam mempelajari tata cara wudhu dan shalat. Pengembangan media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan 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.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Tata cara wudhu, tata cara shalat.

## **ABSTRACT**

Students feel less motivated to learn Islamic learning especially for ablution and prayer procedures, therefore researchers feel it is necessary to develop a learning medium that can help the learning process of Islamic religion in the classroom, especially for children and elementary schools. The purpose of this study was to develop an instructional medium for the introduction of ablution and prayer procedures based on 3D animation. The purpose of developing this application was to help students in

learning the procedures for ablution and prayer. The development of learning media on the introduction of ablution procedures and prayer based on 3D animation uses 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 done. Several tests were conducted to determine the effectiveness level of instructional media on the introduction of ablution and prayer procedures, which included testing experts with 100% results accordingly, testing media experts with 100% representation in accordance with the effectiveness test with 64.80% results which means this media quite effective, the teacher test with 46 results with a very positive category and the user response test with a result of 89.07% which indicates that this media is in the very positive category.

**Keywords:** *Introduction of procedure Wudhu, Introduction of procedure Shalat.*

## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan agama merupakan aset paling penting bagi bangsa yang percaya akan ketuhanan. oleh karena itu Pendidikan agama sendiri di tanamkan sejak usia dini mulai dari TK, SD hingga Pendidikan jenjang tinggi. Dalam pembelajaran agama untuk jenjang TK dan SD di fokuskan untuk mempelajari mengenai pengenalan huruf Al-Qur'an, tata cara melakukan Wudhu hingga tata cara Shalat yang paling dasar

Dalam melakukan ibadah atau shalat ini sendiri tentu ada beberapa aturan yang harus di pahami dan wajib dilakukan yang di antaranya harus bersih (bebas dari najis), harus menggunakan baju yang sopan dan rapi, harus menggunakan celana Panjang berupa kain atau bisa menggunakan sarung. Sedangkan untuk kaum wanita sedniri juga sama hanya saja wanita di haruskan menggunakan mukenah. Shalat ini sendiri di awalai dengan

membaca niat kemudian melakukan takbiratul ikram, di lanjutkan dengan membaca ayat-ayat yang wajib seperti Alfatihah dan ayat lain nya kemudian di lanjutkan dengan gerakan rukuf, Itidal, sujud, duduku antara sujud, dan tahiyad. Sedangkan untuk wudhu sendiri adalah di laukan dengan cara membaca niat. Kemudian melakukan gerakan wudhu seperti yang terlampir pada lampiran 6. Dalam kurikulum mata pelajaran Pendidikan agama Islam disampaikan secara terpisah atau menggunakan pendekatan mata pelajaran

Masalah yang nyata terjadi di taman Kanak-kanak (ATH-Thooriq) dan di sekolah Dasar (SDN MIN 2 Buleleng), bahwa saat ini kedua sekolah tersebut memiliki permasalahan mengenai rendahnya perkembangan nilai agama, padahal aspek perkembangan nilai agama sudah diterapkan dilingkungan sekolah, adapun beberapa aspek yang masih minim di ketahui oleh anak-anak tersebut di antaranya adalah kurangnya pemahaman mengenai tata cara wudhu, tata cara shalat, gerakan shalat seperti takbiratul ikhram yang benar, gerakan duduk di antara dua sujud, gerakan takbiratul ikram dan gerakan tahiyad. Sedangkan untuk baca'an Al-Qur'an, dan pemahaman tentang aturan ketika ibadah atau shalat. hal ini terbukti dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di taman kanak-kanak (TK ATH-Thootiq) dari 20 siswa yang ada hanya 6 siswa yang bisa melakukan gerakan sholat yang benar, dan ada 10 siswa yang bisa mengambil air wudhu serta 13 siswa belum bisa membaca bacaan sholat dengan benar. Sedangkan hasil observasi di sekolah dasar (SDN MIN 2 Buleleng) dari 30 siswa yang ada hanya 13 siswa yang bisa melakukan gerakan *shalat* yang benar, dan ada 17 siswa yang bisa mengambil air *wudhu* serta 20 siswa belum bisa membaca bacaan *shalat* dengan benar.

Kurang tepatnya tindakan yang digunakan guru dalam peningkatan pembelajaran agama islam melalui pembiasaan mengucapkan 1 surat pendek tiap pertemuan atau dengan memberikan Quis tentang tata cara *wudhu* dan *Shalat* sehingga membuat siswa di TK dan SD kurang memahami mengenai proses tata cara *Wudhu* dan *Shalat*. Hal inilah yang menjadi suatu permasalahan yang harus ditanggulangi, Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menerangkan bahwa : "Pendidikan Anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut"

Dari permasalahan yang terjadi beberapa peneliti sebelum nya juga mengatasi permasalahan yang sama oleh (Ardiana, 2014), (Putra, 2013), (Noor & Oktaviani, 2017) dan (Sugiyanto & Purwanto, 2017) yaitu dengan menyediakan berupa media pembelajaran untuk membantu siswa dalam proses pembelajara. Berdasarkan permasalahan yang terjadi dan beberapa solusi yang pernah di tawarkan peneliti sebelumnya dirasa perlu adanya media untuk menunjang proses

pembelajaran agama mengenai pemahaman tata cara melakukan wudhu dan tata cara shalat. Dalam rancangan membangun media pembelajaran peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran mengenai tata cara wudhu dan shalat dalam bentuk animasi 3 Dimensi, karena menurut beberapa peneliti sebelumnya media yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar di kalangan anak usia dini dan sekolah dasar adalah media pembelajaran berbasis animasi 3 Dimensi.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Wudhu

Dalam istilah Bahasa, *wudhu* berarti bersih dan indah. Sedangkan menurut syara' adalah bersuci dari hasdat kecil menggunakan air dengan cara membasuh bagian-bagian tertentu menurut syariat islam. Ber*wudhu* adalah kewajiban bagi orang yang akan melakukan ibadah shalat, dan tidak sah ibadah seseorang jika di lakukan tanpa ber*wudhu* terlebih dahulu. Allah telah menerangkan tentang *wudhu* dalam Quran (Qs. Almaidah : 6) (Almahfani, Ust. & MA. Abdurahim hamdi, 2016). *Wudhu* sendiri dapat di lakukan di rumah atau di musholah. Wajib hukumnya bagi kaum muslim untuk ber*wudhu* atau mensucikan diri sebelum *shalat*.

### B. Shalat

Ajaran Islam mengandung peradaban dan sistem nilai yang universal. Segala segi kehidupan tidak terlepas dari kehidupan yang teratur, mapan dan penuh penghargaan akan nilai diri setiap manusia. Dasar hukum untuk menjadi landasan berpijak pada perbuatan baik adalah kitab suci umat Islam yaitu Al Quran sebagai landasan utama, yang kedua hadist dari nabi Muhammad SAW dan juga ijma" para ulama

(Al-Mahfani, 2008) Shalat menurut syariat islam adalah ibadah yang terdiri dari perkataan dan perbuatan yang diawali dengan takbir dan di akhiri dengan salam dengan syarat dan rukun tertentu. Sedangkan menurut para ahli tasawuf, shalat merupakan upaya menghadapkan hati kepada *allah* hingga menumbuhkan rasa takut dan tunduk kepada-nya, serta menumbuhkan kesadaran akan keagungan dan kebesaran-nya, serta kesempurnaan kekuasaan-nya.

*Shalat* merupakan ibadah istimewa yang di syariatkan untuk umat islam. Istimewa Karena perintah *shalat* diterima langsung oleh nabi Muhammad dari Allah Azza wa jalla. Istimewa kareno shalat merupakan media komunikasi yang canggih bagi seorang hamba kepada Allah. Dengan shalat ia bisa menundukan jiwa dan raganya di hadapan Allah yang maha perkasa. Dengan shalat ia dapat merasakan betapa keagungan dan kekuasaan-nya meliputi segala ciptaan-nya. Shalat ini sendiri bisa dibagi menjadi 4 menurut mazhab diantaranya yaitu: Menurut Mazhab Hanafi, Mazhab Maliki, Mazhab Syafi'I

dan Mazhab Hambali *Namunt* pada umumnya dapat di bagi menjadi dua yaitu : shalat wajib dan shalat sunnah.

### C. Media Pembelajaran

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011). Pada pengertian lain, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Prawiradilaga, 2008). Menurut Gagne (1992), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Senada dengan pendapat Gagne, Briggs mendefinisikan media pembelajaran sebagai bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dari dua definisi ini tampak pengertian media mengacu pada penggunaan alat yang berupa benda untuk membantu proses penyampaian pesan. Sementara itu Asosiasi Pendidikan Nasional (Nation Education Association/ NEA) memberikan batasan tentang media yaitu bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audi visual serta berbagai peralatannya. Media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus di perhitungkan.

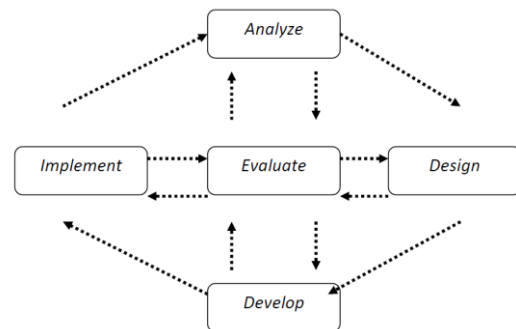
### D. Animasi

Animasi merupakan gerakan yang terjadi dari kumpulan gambar yang terkonsep dan disusun sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah video. Animasi berasal dari kata “*animation*” yang dalam bahasa Inggris “*to animate*” yang berarti menggerakkan (Adriyanto, 2010). Animasi berkembang berkat ditemukannya prinsip dasar dari karakter mata manusia yaitu *persistance of vision* (pola penglihatan yang teratur), mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai suatu pola.

## III. METODE

*Media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3D* dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementasi, and Evaluation*). Sesuai dengan namanya, model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Berikut ini penjabaran tentang

penelitian pengembangan *media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3D*.



Gambar 1. Model Penelitian ADDIE pada Pengembangan *Media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat*

#### A. Analysis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisa terhadap Karakteristik anak-anak terhadap animasi 3D ,Analisis kebutuhan fungsional , kebutuhan non fungsional, Analisis Sinopsidan analisis SWOT.

#### B. Design

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan Media seperti penyusunan jadwal, pembuatan design concept art, storyboard, pemilihan pengisi suara, perekaman dialog, pembuatan musik dan efek suara.

#### C. Development

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan media dengan mengembangkan tampilan antarmuka. dan membuat hasil dari tahap development.

#### D. Implementation

Pada tahap ini penliti melakukan implementasi yaitu dengan melakukan penentuan kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak dan membuat hasil tahap implementasi.

#### E. Evaluation

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap seluruh terhadap semua tahap analysis, design, development dan implementation.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Hasil evaluasi model penelitian merupakan proses menjalankan dan mengevaluasi sebuah perangkat lunak berdasarkan model penelitian yang digunakan untuk menguji

apakah perangkat lunak sudah memenuhi persyaratan atau belum untuk menentukan perbedaan antara hasil yang diharapkan dengan hasil sebenarnya.

Berikut ini akan dijabarkan mengenai beberapa tahapan terkait dengan hasil evaluasi dari media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3 Dimensi diantaranya yaitu tahap *Analysis* (analisa), tahap *Design* (desain), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (implementasi), dan tahap *Evaluation* (evaluasi).

#### A. *Analysis*

Disini peneliti melakukan analisis kebutuhan tentang pembatasan masalah dari media yang dibuat dengan memperhatikan ketersediaan waktu dan kemampuan dari pembuat media pembelajaran, serta hal-hal apa yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran tersebut.

- Hasil Analisis Ketertarikan

Analisis Karakteristik atau Ketertarikan Anak-Anak terhadap animasi 3 Dimensi. di lakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 60 anak-anak, angket yang di sebarkan merupakan acuan utama dalam pengembangan model animasi kemudian hasil terbanyak dari model yang di pilih oleh anak-anak yang akan di jadikan acuan pembentukan media. .

- Kebutuhan Fungsional

Adapun hasil analisis kebutuhan fungsional meliputi : [1] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Wudhu Dan Shalat” terdiri dari 1 karakter manusia, [2] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Wudhu Dan Shalat” memiliki 3 tempat adegan yang berbeda. [3] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Wudhu Dan Shalat” terdiri dari 2 pengisi suara (pemandau dan karakter). [4] Pergerakan kamera Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Wudhu Dan Shalat” hanya diam dan statis. [5] Pengambilan gambar dalam Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Wudhu Dan Shalat” hanya *Medium Close Up* dan *long shotz*

- Kebutuhan Non Fungsional

Dan hasil analisis pada kebutuhan non fungsional meliputi : [1] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Wudhu Dan Shalat” mampu menampilkan logo Universitas Undiksha, logo Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan logo LCI di awal film. [2] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Wudhu Dan Shalat” memiliki alur cerita yang sama dengan cerita berwudhu dan shalat pada keadaan yang real. [3] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Wudhu Dan Shalat” mampu memperdengarkan suara narasi dan dialog berbahasa indonesia dengan jelas. [4] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Wudhu Dan Shalat” mampu memperdengarkan suara pembacaan ayat al-quran dengan jelas. [5] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Wudhu Dan Shalat” mampu memperdengarkan suara latar dengan baik dan tidak mengganggu suara narasi ataupun dialog. [6] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Wudhu Dan Shalat” mampu

menampilkan huruf arab baca Al-Qur’an di sisi samping bagian layar. [7] Animasi Pembelajaran 3D “Tata Cara Wudhu Dan 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 wudhu dan 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 wudhu dan shalat ini terletak pada keterbatasan kru dan alat produksi sehingga perlu waktu yang cukup lama dalam pembuatannya. Dan *Dubbing* yang terbatas. Peluang atau kesempatan pada media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat ini adalah media ini memiliki manfaat sebagai media pilihan alternatif untuk anak-anak yang sedang mempelajari mengenai tata cara wudhu dan shalat.

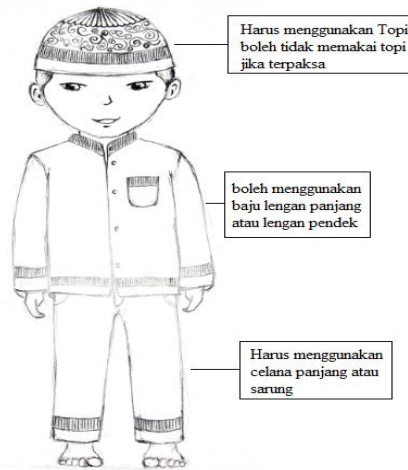
Ancaman yang mungkin terjadi dari film animasi ini adalah keterbatasan sarana pemutar video seperti media player DVD dan internet sebagai tempat untuk memperoleh film ini, menyebabkan film ini tidak bisa ditayangkan dan diperoleh oleh sasaran pengguna.

#### B. *Design*

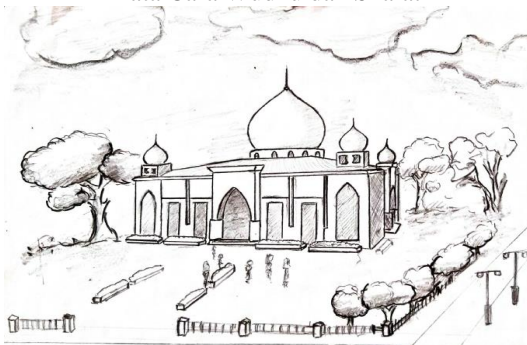
Pada Tahapan *Design* pada Pengembangan media pembelajaran Animasi 3 Dimensi “Pengenalan Tata Cara Wudhu dan Shalat” terdiri dari penyusunan jadwal, penyusunan skenario, pembuatan *design concept art*, pembuatan *storyboard*, pemilihan pengisi suara, perekaman dialog, pembuatan *animatic*, pembuatan musik dan efek suara. Berikut merupakan rincian dari setiap proses:

- Pembuatan Design Cocept Art

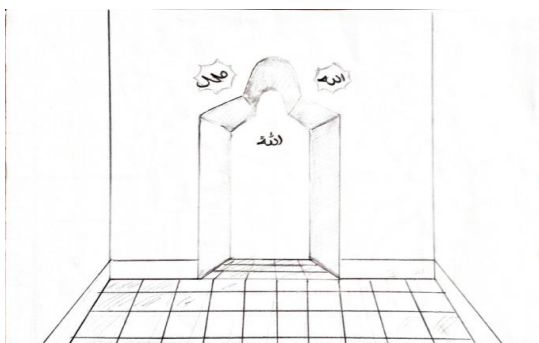
Pada animasi pembelajaran tata cara *Wudhu* dan *Shalat* hanya ciri-ciri fisik karakter utama yang dijelaskan atau digambarkan. Rancangan karakter animasi dapat dilihat pada Gambar 1. Sedangkan untuk Rancangan lingkungan animasi, bisa di lihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1. Desain Karakter media pembelajaran pengenalan Tata Cara Wudhu dan Shalat



Gambar 4.2. Desain Lingkungan media pembelajaran pengenalan Tata Cara Wudhu dan Shalat



Gambar 4.3 Desain Lingkungan media pembelajaran pengenalan Tata Cara Wudhu dan Shalat

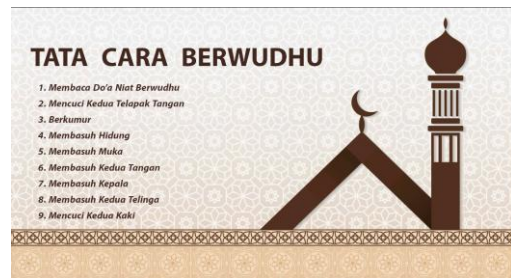
### C. *Development*

Pada tahapan ini dilakukan pengembangan dari tahap desain adapun pengembangan yang di lakukan adalah pengembangan desain dan di implementasikan kedalam bentuk animasi, hasil pengembangan bisa di lihat pada penjelasan di bawah.

- Hasil Layar Antarmuka

Hasil layar antarmuka berdasarkan rancangan antarmuka yang telah dilakukan. Kesesuaian rancangan dan implementasi antarmuka.

1) Layar Antarmuka *Opening Wudhu*



Gambar 4.4 *Opening Wudhu*

2) Layar Antarmuka *Scren 1 Wudhu*



Gambar 4.5 *Scren 1*

3) Layar Antarmuka *Scren 2 Wudhu*



Gambar 4.6 Sren 2

4) Layar Antarmuka berjalan



Gambar 4.7 Berjalan

5) Layar Antarmuka langkah pertama



Gambar 4.8 Membaca do'a

Membaca niat dengan membaca "Bismillah"

6) Layar Antarmuka langkah ke 2



Gambar 4.9 Mencuci telapak tangan

Membasuh kedua telapak tangan secara bergantian

7) Layar Sren langkah ke 3



Gambar 4.10 Berkumur

Gerakan berkumur membersihkan seluruh bagian mulut baik bagian dalam maupun luar.

8) Layar Antarmuka langkah ke 4



Gambar 4.11 Membasuh hidung

Gerakan membasuh lubang hidung kiri dan kanan sampai bersih.

9) Layar Antarmuka langkah ke 5



Gambar 4.12 Membasuh muka

Gerakan membasuh muka sebanyak tiga kali dengan gerakan memutar.

10) Layar Antarmuka langkah ke 6



Gambar 4.13 Mencuci kedua tangan

Gerakan Mencuci kedua tangan secara bergantian sebanyak tiga kali.

11) Layar Antarmuka langkah ke 7



Gambar 4.14 membasuh kepala

Gerakan Membasuh kepala dari ubun-ubun sampai bagian belakang kepala sebanyak tiga kali.

12) Layar Antarmuka Langkah ke 8



Gambar 4.15 membasuh telinga

Gerakan membersihkan telinga, baik sisi dalam maupun sisi luar sebanyak tiga kali.

13) Layar Antarmuka Langkah ke 9



Gambar 4.16 membasuh kaki

Gerakan mencuci Kedua kaki, dimulai dari kaki kanan dan di akhiri dengan kaki kiri sebanyak tiga kali.

14) Layar Antarmuka Opening Shalat



Gambar 4.17 opening shalat

15) Layar Antarmuka Langkah pertama



Gambar 4.18 melakukan niat

Gerakan membaca niat dengan cara membaca niat shalat subuh, djuhur, ashar, magrib atau isya.

16) Layar Antarmuka Langkah ke 2



Gambar 4.19 melakukan takbiratul ikhram

Gerakan melakukan takbiratul ikhram sambil membaca Allahuakbar.

17) Layar Antarmuka Langkah ke 3



Gambar 4.20 membaca do'a Iftitah, Alfatihah dan surat pendek

Gerakan meletakkan tangan kanan di atas tangan kiri dan membaca do'a Iftitah, Alfatihah dan surat pendek.

18) Layar Antarmuka Langkah ke 4



Gambar 4.21 melakukan rukuk

Gerakan melakukan rukuk dengan membungkukan badan sampai 90 derajat.

19) Layar Antarmuka Langkah ke 5



Gambar 4.22 melakukan I'tidal

Gerakan melakukan I'tidak sambil mengangkat tangan, seperti saat takbiratul ikhram.

20) Layar Antarmuka Langkah ke 6



Gambar 4.23 melakukan sujud

Gerakan melakukan sujud dengan siku tangan di angkat agar tidak menyentuh karpet.

21) Layar Antarmuka Langkah ke 7



Gambar 4.24 duduk di antara dua sujud

Gerakan duduk di antara dua sujud dan membaca doa di antara dua sujud.

22) Layar Antarmuka Langkah terakhir



Gambar 4.25 duduk tahiyah

Gerakan duduk tahiyah akhir dan membaca surat Atahiyah.

#### D. Implementation

Tahapan selanjutnya adalah tahap *Implementation* (Implementasi). 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 wudhu ataupun 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 wudhu dan shalat. Dalam hal ini para ahli ini diantaranya Ustad dan Ustajah, Pengujian ini dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2018. Sedangkan pelaksanaan uji ahli media, desain dalam hal ini yang memahami aspek dalam media. Para ahli yang akan menguji media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis 3D adalah Dosen di Undiksha

3. Uji Respon Pengguna

Pelaksanaan uji respon pengguna dalam hal ini target dengan rentang umur 6 tahun – 12 tahun dengan 10 pernyataan yang terkait tentang media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan 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

E. Evaluation

Berdasarkan pengujian yang dilakukan akan menentukan apakah media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3D. dikatakan layak atau tidak layak digunakan. Pada tahap evaluasi ini semua hasil angket akan dipaparkan dan dievaluasi hasilnya. Pada kasus uji coba2

1. Hasil Uji Validitas Ahli Isi dan Media, Desain

Pada tahap uji ini, pengujian dilakukan oleh dua orang ahli isi yang merupakan guru ngaji dan sekaligus ustad dan ustajah, pengujian juga dilakukan oleh dua ahli media, desain yang merupakan dosen di Undiksha. kemudian hasil yang di dapat dari 2 tahap penujian yaitu 100% sesuai.

2. Hasil Uji Ahli Isi dan Ahli Media, Desain

Pada tahapan uji ahli isi ini menggunakan angket yang terdiri dari 10 pernyataan. Hasil dari uji ahli isi mendapatkan kesimpulan bahwa isi dari tata cara wudhu dan shalat sudah 100% sesuai dan tidak menyimpang dari cerita aslinya. Dan hasil Pelaksanaan uji ahli media yang merupakan dosen Undiksha pada saat uji pertama. Ahli media 1 memberikan revisi pada animasi agar penulisan huruf dan qur,an lebih di perjelas, berika penjelasan tentang pakaian yang baik ketika melaksanakan shalat. Pada ahli media 2 memberikan masukan yaitu perbaiki penempatan logo dan usahakan di tempatkan di opening saja. Pada uji ahli media ini peneliti menggunakan rumus Gregory, hasil perhitungan sebagai berikut .

$$\text{Validitas} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{20}{20} = 1,0$$

Berdasarkan perhitungan hasil Uji Ahli pada media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3D didapatkan hasilnya yaitu 1 yang berarti Validitas Sangat Tinggi.

3. Hasil Uji Respon Pengguna

Hasil dari respon pengguna dilakukan untuk mengetahui kepuasan dan tanggapan pengguna tentang media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat Berbasis Animasi 3D. uji respon pengguna dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 30 orang dengan rentang umu 6 tahun – 12 tahun dikalangan anak-anak, hasil perhitungan responden pengguna sebagai berikut.

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$p$  = Persentase  
 $f$  = Frakuensi dari setiap jawaban angket / jumlah total  
 $n$  = Jumlah skor ideal  
 100 = Bilangan tetap  
 Persentase Hasil =  $2672 / 30$   
 = 89,07%

Berdasarkan perhitungan hasil Respon Pengguna media pembelajaran tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3D. didapatkan persentase sebanyak 89,07% yang berarti hasil respon dalam rentangan Sangat positif.

4. Hasil Uji Efektifitas

Pada pengujian efektifitas peneliti menggunakan soal pre test dan post test, dengan hasil pre tets rata-rata 64,00 dan hasil post test rata-rata 87,33 dengan hasil perhitungan efektifitas sebesar 64,80% yang berarti media pembelajaran yang di buat cukup efektif.

Rumus perhitumgam efektifitas

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$N - \text{Gain} = \frac{83,77 - 64}{100 - 64} = \frac{23,33}{36} = 0,648$$

5. Hasil Uji Respon Guru

Pelaksanaan pengujian respon oleh guru di lakukan dengan guru sekolah dasar yaitu dengan ibu Siti Aisyah dengan representasi poin sebesar 46

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \dots \dots \dots (3)$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Rata – rata kelas untuk skor respon guru dan siswa

$\sum x$  = Jumlah skor respon guru siswa

$N$  = Banyaknya guru dan siswa

Sedangkan untuk mencari *mean ideal* ( $M_i$ ) dan standar deviasi ideal ( $SD_i$ ) digunakan rumus sebagai berikut:

$$M_i = \frac{1}{2}(\text{skor maksimal ideal} + \text{skor terendah ideal}) \dots (4)$$

$$SD_i = \frac{1}{6}(\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal}) \dots (5)$$

### 1. Pembahasan

Berdasarkan paparan hasil pengembangan media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3D. maka pembahasan difokuskan pada implementasi, hasil uji ahli dan hasil dari respon pengguna

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3D. yang dikembangkan sesuai dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Berdasarkan hasil pengujian ahli isi yang dilakukan oleh pengembang media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3D. dengan angket menunjukkan bahwa *media* sudah sesuai dengan isi cerita sebenarnya.

Berdasarkan persentase hasil uji media dengan aspek yang dilakukan untuk menguji kelayakan produk aplikasi yang digunakan oleh pengguna bawah media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3D ini layak digunakan oleh pengguna dengan kualifikasi sangat baik. Adapun masukan setelah melakukan pengujian, pada penulisan Al-Qur'an di buat seperti siste karaoke (warna berjalan), pindahkan posisi logo di opening. .

Berdasarkan hasil respon pengguna yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 30 orang dengan rentangan usia 6 tahun sampai 12 tahun. Dimana setelah menonton video pada media. dengan hasil angket menunjukkan kualifikasi Sangat Baik.

Adapun kendala – kendala dalam proses pembuatan media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat Berbasis Animasi 3D ini, adalah keterbatasan kru dan keterbatasan alat atau bahan secara hardware dan software

### V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, desain, pengembangan, implementasi dan pengujian pada penelitian pengembangan media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat dalam bentuk animasi 3D dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Pengembangan media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat dalam bentuk animasi 3D menggunakan

beberapa aplikasi yaitu, Blender 3D untuk pembuatan obyek 3D, icon dan gambar latar, dan Audacity untuk mengedit suara narasi. Dengan adanya media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan Shalai ini sendiri siswa terbantu dalam proses pembelajaran, dan guru juga akan terbantu dalam proses mengajar. Dalam mengembangkan media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3D. peneliti juga melakukan uji ahli isi dan ahli median, untuk memastikan kelayakan media yang di kembangkan. Dan Respon pengguna yaitu siswa atau anak - anak terhadap media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat dalam bentuk animasi 3D mendapatkan respon yang baik, mereka sangat tertarik dan antusias untuk melihat dan mempelajari tata cara wudhu dan shalat ini dengan cara menonton video animasi 3D yang di tampilkan Dari hasil uji respon di lapangan terhadap 30 anak-anak yang di jadikan responden dalam melihat kelayakan media pembelajaran di dapatkan hasil sebesar **89.07%** yang artinya media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat dalam bentuk animasi 3D masuk kategori sangat baik.

### VI. SARAN

Pada saran Ada beberapa gerakan yang di rasa kurang halus dan perlu di pebaiki. Kemudian dalam media pembelajaran yang di buat memiliki detail yang kurang di bagian melakukan wudhu. , Media ini masih memiliki keterbatasan pada fitur - fitur utamanya seperti kurangnya karakter lain yang melakukan kegiatan seperti sedang melakukan wudhu atau berjalan. , Penggunaan *Font* pada saat melakukan bacaan shalat kurang sesuai, diharapkan untuk pengembangan selanjutnya bisa dibuat lebih menarik, Penggunaan dan penampilan huruf Al-Qur'an kurang jelas utamanya di bagian berhenti dan tanda-tanda husus.

### REFERENCES

- Adriyanto, B. (2010). Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash 8 Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas Tingkat Nasional Tahun 2010, 1–63.
- Al-Mahfani, M. K. (2008). *Buku Pintar Shalat Pedoman Shalat Lengkap Menuju Shalat Khushyuk* (8th ed.). PT WahyuMedia.
- Almahfani, Ust., M. khalilurahmma., & MA.Abdurahim hamdi, U. (2016). *Kitab Lengkap Panduan Shalat*. Wahyu Qolbu.
- Andriyani, F. (2015). Teori Belajar Behavioristik Dan Pandangan Islam Tentang Behavioristik. *Syaikhuna*, 10(2), 165–180.

- Anglada, D. (2007). An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model. *Tersedia Pada* [Http://www.pace.edu/ctl/newsletter](http://www.pace.edu/ctl/newsletter) (Diakses Tanggal 17 September 2007).
- Ardiana, V. (2014). Upaya Mengembangkan Nilai Moral Agama Melalui Bercerita Pada Anak Kelompok A Di TK Pertiwi Jelobo 1 Wonosari Klaten Tahun Pelaksanaan 2013 / 2014.
- Bonafix, D. N. (2011). Kamera Dan Teknik Pengambilan Gambar. *Humaniora*, 2(9), 845–854.
- Eko, S. (2013). Simulasi Digital. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indoensia 2013.
- Labib Mz, Ust. & Ridha'ia, U. M. (2009). *Bimbingan Shalat 5 Waktu*. percetakan PAH.
- Nasional, D. (2006). Model Pembelajaran Tematik, XI(1), 119–132. Retrieved from [https://scholar.google.co.id/scholar?q=model+pembelajaran+tematik&btnG=&hl=id&as\\_sdt=0%2C5#8](https://scholar.google.co.id/scholar?q=model+pembelajaran+tematik&btnG=&hl=id&as_sdt=0%2C5#8)
- Noor, M., & Oktaviani, N. (2017). Aplikasi Pembelajaran Sholat Sunnah Berbasis Web Mobile, 3, 43–48.
- Nugroho, M. A. (2013). 12 Prinsip Animasi.
- Putra, I. K. A. D. (2013). Pengembangan Media BBC ( Belajar Balita Cerdas ) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 2(2252–9063), 841–848.
- Putrayasa, I. B. (2013). *Buku Ajar Landasan Pembelajaran*.
- Sanjaya, I. (2016). . Dipetik September 14, 2016, Dari DocSlide: [Http://dokumen.tips/documents/materi-03-Story-Board.html](http://dokumen.tips/documents/materi-03-Story-Board.html).
- Sari, D. (2012). Perencanaan Kebutuhan Pengguna Pada Produksi Film Animasi Tiga Dimensi Untuk Pengembangan Groupware Planning of Users ' Need in Animation Film Production for. *Iptek-Kom*, 14(2), 133–150.
- Suciningsih, K. (2013). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Semester Ii Tahun Tejakula Kabupaten Buleleng, (1).
- Sugiono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA, CV.Sugiono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sugiyanto, S., & Purwanto, L. A. (2017). Aplikasi Tata Cara Wudhu dan Tayamum Berbasis Mobile di Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto ( Mobile-based Application on Procedures of Wudhu and Tayamum in Elementary School of Universitas Muhammadiyah Purwokerto ), V, 23–29.
- Tinambun, I. M. (2016). *Panduan Praktis Shalat Legkap Terjemahan Perkata*. chechlist.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Agustini, K. (2013). Pengaruh Penggunaan Simulasi Binary Tree Berbasis CAI Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Diskrit Mahasiswa Jurusan PTI Undiksha. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Hake, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana: Indiana University