

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN BANTUAN  
APLIKASI *WONDERSHARE FILMORA* MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR  
KELAS II**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah  
dan Keguruan**

**Oleh:**

**MERISA SELY SAPUTRI  
1611100013**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440 H / 2019 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN BANTUAN  
APLIKASI *WONDERSHARE FILMORA* MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR  
KELAS II**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah  
dan Keguruan**

Oleh:

**MERISA SELY SAPUTRI  
NPM : 1611100013**

**JURUSAN : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Pembimbing I : Dra. Chairul Amriyah, M.Pd  
Pembimbing II : Ida Fiteriani, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440 H/2019 M**

**ABSTRAK**  
**PENGEMBANGAN ANIMASI 2D DENGAN BANTUAN APLIKASI**  
**WONDERSHARE FILMORA MATA PELAJARAN PAI SEKOLAH DASAR**  
**KELAS II MATERI TATA CARA SHALAT**

**Oleh**  
**MERISA SELY SAPUTRI**  
**1611100013**

Penelitian ini dilatar belakangi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi Shalat yang dilaksanakan di sekolah dasar kurang efektif dan kurang menarik, karena media yang digunakan adalah poster (gambar tetap), sedangkan praktik shalat seharusnya gambar yang nyata, bergerak, bersuara dan dapat diputar berulang-ulang. Dari permasalahan yang ada dikembangkan video animasi 2D dengan tujuan untuk (1) dapat menghasilkan produk berupa media animasi dengan bantuan aplikasi *wondershare filmora* mata pelajaran PAI Sekolah Dasar kelas II materi tata cara shalat. (2) mengetahui bagaimana kelayakan media animasi. (3) untuk mengetahui respon kelayakan validasi terhadap media yang dikembangkan.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Adapun tahapan dalam penelitian dan pengembangan yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, dan revisi produk.

Hasil validasi pada animasi 2D buku oleh ahli media memperoleh rata-rata persentase 96% dengan kriteria sangat layak, ahli materi memperoleh rata-rata persentase 96% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa memperoleh rata-rata persentase 88% dengan kriteria sangat layak. Penilaian pada respon pendidik memperoleh rata-rata persentase 96% dengan kriteria sangat layak, dan respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil di SD Negeri 2 Adiluwih Pringsewu memperoleh rata-rata persentase 88% dengan kriteria sangat layak, serta uji coba kelompok besar pada sekolah di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung memperoleh rata-rata persentase 90% dengan kriteria sangat layak. Disimpulkan bahwa animasi 2D dengan bantuan aplikasi *wondershare filmora* mata pelajaran PAI Sekolah Dasar kelas II materi tata cara shalat yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

*Kata Kunci* : *Media Pembelajaran, Materi Shalat, Animasi 2D*



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721)703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN BANTUAN APLIKASI *WONDERSHARE FILMORA* MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR KELAS II**

**Nama : MERISA SELY SAPUTRI**

**NPM : 1611100013**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Dra. Chairul Amriyah, M.Pd**

**NIP. 196810201989122001**

**Pembimbing II**

**Ida Fiteriani, M.Pd**

**NIP. 198206242011012004**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Syofnidah Ifrivanti, M.Pd**

**NIP. 196910031997022002**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN BANTUAN APLIKASI WONDERSHARE FILMORA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR KELAS II** di susun oleh: **MERISA SELY SAPUTRI, NPM. 1611100013**, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI) telah diujikan dalam sidang Munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: **Jumat/26 Juni 2020**, pada pukul **10:00-12:00 WIB** di Ruang Sidang PGMI.

**TIM MUNAQOSAH**

**Ketua**

**: Dr. Safari Daud, S.Ag, M.Sos.I**

(.....)

**Sekretaris**

**: Yudesta Erfayliana, M.Pd**

(.....)

**Pembahas Utama**

**: Nurul Hidayah, M.Pd**

(.....)

**Pembahas Pendamping I**

**: Dra. Chairul Amriyah, M.Pd**

(.....)

**Pembahas Pendamping II**

**: Ida Fiteriani, M.Pd**

(.....)

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. Hj. Nirya Diana, M.Pd**  
NIP. 196408281988032002

## MOTTO

وَاسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّهَا لَكَبِيرَةٌ إِلَّا عَلَى الْخَاشِعِينَ ﴿٤٥﴾

Artinya : “*Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu. dan Sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu*”. (Q.S. Al-Baqarah : 45)



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, pada akhirnya tugas akhir (Skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik, Teriring do'a dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kepada kedua orang tuaku Bapak Sunaryo dan Ibu Lastiati yang selalu kusayangi dan telah mendidikku dengan penuh kasih sayang, ketulusan, dan kesabaran serta selalu memberikan doa yang tulus, mendukung dalam setiap langkahku dan selalu mendampingi.
2. Kakakku Retika Novianti dan kedua adikku Dimas Eka Saputra, Asa Akbar Risky dan kakak iparku Dony Widjaya terima kasih telah memberikan semangat serta mendo'akan dalam setiap langkahku.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama lengkap Merisa Sely Saputri dilahirkan di Adiluwih pada tanggal 28 Maret 1997, sebagai anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Sunaryo dan Ibu Lastiati. Penulis memiliki kakak kandung Retika Novianti dan adik kandung Dimas Eka Saputra, Asa Akbar Rizky.

Penulis menempuh pendidikan di SD Negeri 1 Adiluwih diselesaikan pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri I Adiluwih diselesaikan pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri I Sukoharjo dan diselesaikan pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan jenjang pendidikan Strata Satu (SI) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Pada tahun 2019 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sidoharjo Umbul Untung, Kabupaten Lampung Selatan. Selanjutnya penulis melaksanakan PPL di MI Negeri 5 Bandar Lampung, dan tahun 2020 melaksanakan penelitian di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis, Bandar Lampung dan SD Negeri 2 Adiluwih, Pringsewu.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaanirrohim,

Syukur Al-hamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Animasi 2D Dengan Bantuan Aplikasi *Wondershare Filmora* Mata Pelajaran PAI Sekolah Dasar Kelas II Materi Tata Cara Shalat”. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung

3. Ibu Dra. Chairul Amriyah, M.Pd selaku dosen pembimbing I, yang telah banyak memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi
4. Ibu Ida Fiteriani, M.Pd dan pembimbing II, yang telah banyak memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
6. Ibu Dra. Hj. Ekawati selaku kepala Sekolah SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
7. Bapak Hi. Syamsi, S.Pd.SD selaku kepala Sekolah SD Negeri 2 Adiluwih Pringsewu yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Ibu Marsanah, S.Ag selaku Guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
9. Ibu Lia Tri Suparmi, S.Pd.I selaku Guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 2 Adiluwih Pringsewu yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
10. Seluruh keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan moril dan sebagai sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Sahabatku Denita Agustina, Sixe Andresi, Neni Oktaviani, Uut Ismawarni, Ririn Desmayanti, Via Reza Putri, terima kasih atas memberikan dukungan dan motivasinya. Semoga kesuksesan menyertai kita semua.
12. Sahabat kosanku Yuliana Ela Puspita, Fina Idamatu Silmi, Faatika Sari terima kasih atas ketersediaannya memberikan dukungan dan motivasinya. Semoga kesuksesan menyertai kita semua.
13. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 khususnya mahasiswa jurusan PGMI kelas A dan teman-teman KKN serta PPL.

Terimakasih atas kasih sayang, do'a dan motivasi dari semua pihak semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan juga pembaca sekalian. Aamin Ya Rabbal 'Alamin.

**Bandar Lampung,  
Penulis**

**2020**

**Merisa Sely Saputri  
NPM.1611100013**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABLE.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah.....</b>	<b>7</b>
<b>C. Batasan Masalah .....</b>	<b>7</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>8</b>
<b>E. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>8</b>
<b>F. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>9</b>
<b>G. Rancangan Produk .....</b>	<b>10</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
<b>A. Media Pembelajaran Animasi.....</b>	<b>11</b>
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2. Media Pembelajaran Animasi.....	14
3. Aplikasi Wondersher Filmora.....	17

B. Pembelajaran PAI di SD/MI .....	19
1. Pendidikan Agama Islam .....	19
2. Pengertian Shalat .....	20
3. Bacaan dan Tata Cara Shalat .....	24
C. Kerangka berfikir .....	43

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Waktu dan Tempat Penelitian .....	45
B. Karakteristik Sasaran Penelitian .....	45
C. Jenis Penelitian .....	45
D. Langkah – langkah Pengembangan Produk .....	46
E. Teknik Pengumpulan Data .....	52
F. Teknik analisis data .....	55

### **BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi data lapangan .....	58
1. Potensi dan masalah .....	58
2. Mengumpulkan data .....	59
3. Desain produk .....	59
4. Validasi desain .....	60
1) Validasi ahli bahasa .....	60
2) Validasi ahli materi .....	62
3) Validasi ahli media .....	63
4) Validasi pendidik .....	65
5. Revisi desain .....	65
6. Uji coba produk .....	65
1) Hasil respons penilaian pendidik .....	66
2) Hasil analisis uji kelompok kecil .....	67
3) Hasil analisis uji kelompok besar .....	68
7. Revisi produk .....	69
B. Pembahasan hasil penelitian dan pengembangan .....	69
1. Hasil penilaian ahli materi .....	70
2. Hasil penelitian ahli media .....	71

3. Hasil penelitian ahli bahasa .....	71
4. Uji coba produk .....	71
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Kriteria Skor Media Pembelajaran.....	55
Tabel 3.3 Skala Persentase Kelayakan.....	56
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 .....	61
Tabel 4.6 Hasil Validasi Materi Tahap 1 .....	62
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1.....	64
Tabel 4.10 Hasil Respons Penilaian Pendidik .....	66
Tabel 4.11 Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil .....	68
Tabel 4.12 Hasil Analisis Uji Kelompok Besar .....	69



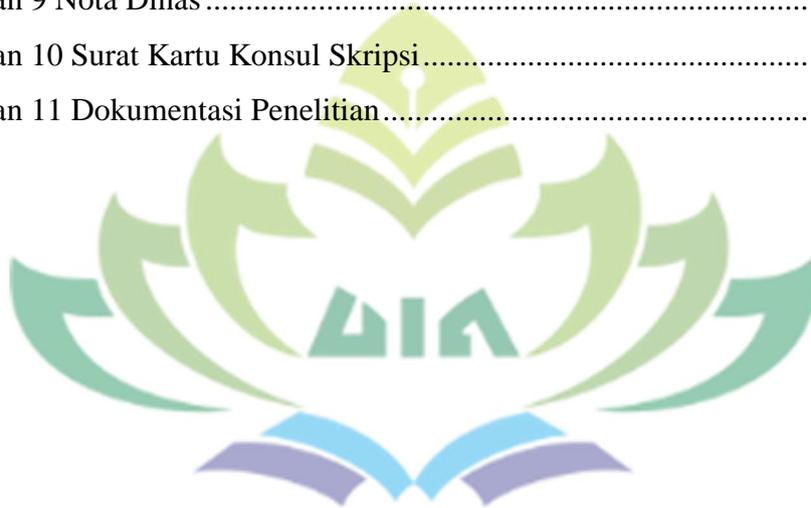
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Media Poster.....	6
Gambar 2.1 Praktik Shalat Maghrib.....	25
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	43
Gambar 3.1 Langkah-langkah R&D .....	47
Gambar 4.5 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 .....	61
Gambar 4.7 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	63
Gambar 4.9 Grafik Hasil Validasi Media Tahap 1 .....	65



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Pendidik.....	74
Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket Validasi .....	76
Lampiran 3 Lembar Penilaian Validasi.....	85
Lampiran 4 Angket Respons Peserta Didik .....	109
Lampiran 5 Angket Respons Pendidik.....	131
Lampiran 6 Tabel Penilaian Validasi .....	140
Lampiran 7 Surat Pengantar Validasi .....	143
Lampiran 8 Surat Pra Penelitian Dan Penelitian.....	149
Lampiran 9 Nota Dinas .....	152
Lampiran 10 Surat Kartu Konsul Skripsi.....	154
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	156



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### H. Latar Belakang

Proses pembelajaran dapat disebutkan juga pembelajaran antara guru dengan siswa yang menghasilkan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran itu sendiri merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.<sup>1</sup> Suatu pembelajaran termasuk proses interaksi antara peserta didik, guru serta segala sumber belajar lainnya. Proses belajar mengajar di kelas dapat mempengaruhi mutu pendidikan karena Pendidikan adalah hal yang terpenting dalam kehidupan seseorang.<sup>2</sup> Pembelajaran tidak hanya terjadi pada lembaga formal maupun tidak formal (non formal) tetapi terjadi di lingkungan keluarga dan sekolah. Kegiatan pembelajaran harus mencakup seperti: tujuan, bahan, materi, siswa, guru, media.

Dalam belajar mengajar proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi, dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Pemakaian

---

<sup>1</sup> Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (PT Raja Grafindo Persada: 2016), h. 2.

<sup>2</sup> Khoerul Anwar, *Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar*, TADRIS: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol.2/2/2017, h.98.

media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.<sup>3</sup>

Proses pembelajaran dibutuhkan sarana dan prasarana agar dalam pembelajaran bisa berjalan lancar, terkendali, efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah sumber belajar yang mampu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Bentuk media pembelajaran bisa berupa media cetak ataupun audio visual yang dapat menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik. Animasi dapat menarik perhatian siswa, mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik.<sup>4</sup> Media suatu alat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pendidik dan di ciptakan untuk mengaktifkan respons dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

Media animasi berfungsi menyampaikan pembelajaran, adapun kelebihan media animasi yaitu dapat menjadi daya tarik peserta didik dalam proses belajar karena media animasi terdiri dari gambar yang nyata, bergerak, bersuara, gambar yang berwarna dan ada teks nya. Animasi didalamnya terdapat beberapa alur cerita yang berfungsi sebagai motivasi peserta didik dan juga menyampaikan pesan secara baik dan menarik.

---

<sup>3</sup> Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, TERAMPIL*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 1 Juni 2017, h.34-35

<sup>4</sup> Iseu Synthia Permatasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips*, JURNAL TRAMPIL Volume 6 Nomor 1, Juni 2019, h.37

Pada kenyataan banyak sekolah yang belum menggunakan media yang bervariasi untuk menyatakan semangat belajar peserta didik. Khususnya media animasi yang memikat perhatian peserta didik dalam belajar, bahkan sampai saat ini media poster yang berbentuk satu lembar kertas yang kurang menarik dan memikat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, tingkat pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Media animasi yang saat ini hendak dikembangkan peneliti berbagai alasan terlebih dahulu, seperti: 1) anak-anak umumnya senang menonton animasi, 2) di dalam animasi mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan desain gambar, gerakan, suara dan teks, 3) dalam menggunakan media animasi sangatlah mudah digunakan baik bagi guru maupun siswa.

Jenis media animasi ini berupa 2D yang menggunakan aplikasi photoshop untuk membuat gambar dan memberi warna-warna terlihat agar terlihat menarik dan gambar akan dimasukkan ke dalam aplikasi *Wondershare Filmora*. *Wondershare Filmora* merupakan program pengedit video terbaru yang memungkinkan untuk membuat, mengedit, memangkas, dan mengonversi segala jenis video. Fasilitas pengeditan foto dan video memungkinkan untuk menangani berbagai fungsi pengedit video yang

---

<sup>5</sup> Fitra Yurisma Kanti, Bambang Suyadi, Wiwin Hartanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember*, Jurnal Pendidikan Ekonomi, Volume 12 Nomor 1 (2018), h.135.

diperlukan agar memberikan sentuhan professional.<sup>6</sup> Sehingga animasi yang dibuat dapat memikat perhatian pengamat.

Menggunakan media animasi peserta didik diharapkan dapat lebih memahami materi yang telah disajikan dengan baik. Penggunaan poster pada umumnya hanya berupa materi yang terbatas dan menurut mereka poster tersebut sudah biasa. Media animasi ini sangat membantu pembelajaran karena memperluas ilmu pengetahuan serta wawasan spiritual peserta didik. Dengan adanya media animasi siswa dapat mendengarkan dan melihat langsung bacaan dan gerakan shalat berulang-ulang sampai mengerti dan hafal. Pengembangan media animasi ini, penulis mengharapkan peserta didik bisa lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Media animasi yang akan dikembangkan peneliti sangat cocok digunakan untuk materi pembelajaran PAI. Pembelajaran PAI dapat membantu peserta didik menjadi manusia yang berakhlak dan menjadikan pribadi yang mencerminkan ajaran islam bertakwa kepada Allah. Tujuan pendidikan agama islam adalah beribadah dan melaksanakan ketaatan kepada Allah dengan menjalankan kewajiban-kewajiban dan menjauhi segala yang telah ditetapkan oleh Allah.

Salah satu materi dalam PAI adalah Shalat. Shalat termasuk kedalam rukun islam nomor dua. Shalat adalah tiang agama.

Rasulullah SAW bersabda:

---

<sup>6</sup>Raymon Reza Punusingon, Arie S. M. Lumenta, Yaulie D. Y. Rindengan, Animasi *Sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*, E-Journal Teknik Informatika Vol.12, No.1 (2017), h.3.

الصَّلَاةُ عِمَا دَالِدٌ يَنْ فَمَنْ أَقَامَهَا فَقَدْ أَقَامَ الدِّينَ وَمَنْ تَرَكَهَا فَقَدْ هَدَمَ الدِّينَ.

Artinya: “Shalat adalah tiang agama, barang siapa melaksanakan shalat, berarti ia telah menegakkan agama. Namun barang siapa yang meninggalkannya, ia telah meruntuhkan agama.” (Al hadists)<sup>7</sup>

Shalat sangat menentukan tegak dan robohnya agama islam. Orang yang melaksanakan shalat maka tegaklah islam dalam dirinya. Sebaliknya, telah roboh islam dalam diri seseorang saat ia meninggalkan shalat.<sup>8</sup> Ibadah shalat ada lima waktu yaitu subuh, dzuhur, ashar, magrib, isya. Shalat termasuk ibadah wajib yang diperintah oleh Allah SWT. Oleh karena itu pembelajaran shalat harus diajarkan kepada peserta didik dengan tata cara nya sudah diatur dan di contohkan oleh Nabi Muhammad SAW mulai gerakan, bacaan hingga khusuk.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti yang telah dilakukan di kelas II SD N 2 Adiluwih, pembelajaran materi shalat masih ada beberapa permasalahan yaitu seperti, kegiatan pembelajaran PAI materi shalat yang dilakukan pendidik dilihat dari aspek masih kurang bervariasi karena hanya memakai media-media pada umumnya yang digunakan sekolah-sekolah lain.<sup>9</sup>

Kemudian dari hasil wawancara kepada guru PAI selaku kelas II SD N 2 Adiluwih, terkait tentang penggunaan media pembelajaran yang selama ini dipakai khususnya materi shalat, bagaimana suasana penggunaan media

---

<sup>7</sup> Syaifurrahman El-Fatih, *Panduan Shalat Praktis & Lengkap*, (Wahyu Qolbu: Jakarta Selatan), 2019, h.38.

<sup>8</sup> Teguh Susanto & Ulin Nuha Marsruchin, *Panduan Shalat Terlengkap Dari Shalat Wajib Hingga Shalat-shalat Sunah*, (Pustaka Baru Press : Yogyakarta,2015), h.V.

<sup>9</sup> Hasil Observasi, Lia Tri Suparmi, S.Pd.I, Guru Mata Pelajaran PAI, SD Negeri 2 Adiluwih, 24 September 2019

pembelajaran saat ini yang sudah dipakai, bagaimana pendapat beliau tentang media pembelajaran animasi yang akan dikembangkan peneliti.<sup>10</sup>

“media yang digunakan saat ini adalah media poster (benda mati) yang kurang efektif dan LCD juga ada namun kurang dimanfaatkan. Suasana pembelajaran saat penggunaan media yang dipakai saat ini masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran. Sejauh ini belum pernah menggunakan media animasi dalam membantu proses pembelajaran, menurut saya perlu adanya media animasi di sekolah ini karena pada anak seusia ini mereka akan sangat tertarik dengan media pembelajaran animasi karena animasi berisikan gambar yang bergerak, berwarna, dan bersuara yang memicu ketertarikan peserta didik dalam belajar”

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pendidik saat ini menggunakan media poster, dibawah ini adalah media yang digunakan:



**1.1**  
**Gambar Media poster**

Media poster yang digunakan pendidik saat ini khususnya materi shalat kurang efektif dan kurang menarik karena poster termasuk gambar yang tetap (tidak bergerak), sedangkan praktek shalat membutuhkan objek

---

<sup>10</sup> Hasil Wawancara, Lia Tri Suparmi, S.Pd.I, Guru Mata Pelajaran PAI, SD Negeri 2 Adiluwih, 23 September 2019.

nyata seperti bergerak, bersuara, berwarna, ada teks dan bisa diputar berulang-ulang.

Pembelajaran bisa berjalan efektif dalam melaksanakan tujuan-tujuan pendidikan yang hendak dicapai, maka di butuhkan media pembelajaran berupa media elektronik, media cetak, maupun objek nyata. Dalam penentuan media pembelajaran yang sesuai dengan disajikan secara lebih menyenangkan dan membangkitkan sikap antusias peserta didik. Maka untuk memudahkan belajar peserta didik peneliti membuat Pengembangan Media Animasi 2D Dengan Bantuan Aplikasi *Wondershare Filmora* Mata Pelajaran PAI Sekolah Dasar Kelas II Materi Tata Cara Shalat.

#### **I. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat didefinisikan masalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan saat ini sudah baik namun kurang bervariasi sehingga mengurangi ketertarikan siswa dalam belajar.
2. Pembelajaran masih menggunakan buku dan poster yang siap dipakai sehingga antusias peserta didik dalam belajar masih belum mencukupi.

#### **J. Batasan Masalah**

Untuk menghindari penyimpangan dan penafsiran yang keliru, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media animasi 2D dengan bantuan aplikasi *Wondershare Filmora* mata pelajaran PAI Sekolah Dasar kelas II materi tata cara shalat.

### **K. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dalam menghasilkan suatu produk berupa pengembangan media animasi 2D Dengan Bantuan Aplikasi *Wondershare Filmora* mata pelajaran PAI Sekolah Dasar kelas II materi tata cara shalat?
2. Bagaimana kelayakan media animasi 2D Dengan Bantuan Aplikasi *Wondershare Filmora* mata pembelajaran PAI Sekolah Dasar kelas II materi tata cara shalat?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap kemenarikan media animasi 2D Dengan Bantuan Aplikasi *Wondershare Filmora* mata pelajaran PAI Sekolah Dasar kelas II materi tata cara shalat?

### **L. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk dapat menghasilkan produk berupa media animasi dengan bantuan aplikasi *wondersher filmora* mata pelajaran PAI Sekolah Dasar kelas II materi tata cara shalat.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media animasi dengan bantuan aplikasi *wondersher filmora* mata pelajaran PAI Sekolah Dasar kelas II materi tata cara shalat.

3. Untuk dapat mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap kemenarikan media animasi dengan bantuan aplikasi *Wondershare Filmora* mata pelajaran PAI Sekolah Dasar kelas II materi tata cara shalat.

#### **M. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, harapannya dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan spiritual saat melihat, khususnya yang bersangkutan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi peserta didik**

- 1) Memudahkan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran PAI materi tata cara shalat
- 2) Meningkatkan antusias dan motivasi peserta didik dalam belajar.
- 3) Peserta didik dapat fokus dan tertarik dalam proses pembelajaran dan karena menggunakan media pembelajaran animasi.

###### **b. Bagi pendidik**

- 1) Membantu dan mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran, terutama pembelajaran PAI.
- 2) Menambah wawasan pendidik tentang media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung suatu proses pembelajaran.
- 3) Menjadi motivasi bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.

### **c. Bagi sekolah**

Agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pemahaman pada pihak sekolah bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan daya tangkap peserta didik serta menambah wawasan ilmu pengetahuan serta spiritual peserta didik.

### **G. Rancangan Produk**

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media animasi tata cara shalat untuk kelas II sekolah Dasar. Sehingga spesifikasi produk media animasi berbentuk gambar yang bergerak dengan warna yang menarik yang berisikan tentang tata cara shalat dimulai dari niat, gerakan hingga tasyahud akhir. Pembuatan animasi 2D menggunakan aplikasi photoshop untuk membuat frame atau gambar yang menarik, berwarna dan lebih jelas kemudian dimasukkan ke aplikasi wondersher filmora untuk diatur sering disebut frame per second (fps) dan animasi ini di buat dengan jarak 5 fps. Suara yang diambil secara langsung dengan bantuan aplikasi studio one dan kemudian diolah agar lebih jelas. Penulis cerita animasi ini adalah Merisa Sely Saputri dan editor Mucharif Amin. Seketsa gambar yang berupa dialog yang menjelaskan tata cara shalat dengan baik dan benar yang telah diajarkan oleh Nabi SAW.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### C. Media Pembelajaran Animasi

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.<sup>11</sup> Menurut Gagne media pembelajaran komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>12</sup> Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pelantaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran penyampaian informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap yang sesuai. Dengan menggunakan media yang menarik perhatian peserta didik akan tercapainya tujuan pembelajaran. Media belajar yang baik adalah media yang menyenangkan dan mudah dicerna.<sup>13</sup>

Penggunaan media tidak hanya dilihat dari kecanggihannya saja, namun juga dilihat dari fungsi dan keefektifan media tersebut selama

---

<sup>11</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, ( Penerbit Gava Media : Yogyakarta), 2016, h. 4.

<sup>12</sup> Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Rajagrafindo Persada: Jakarta), 2016, h. 303.

<sup>13</sup> Firma Rean Kasih, *Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar di SMA*, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol.02/1/2017, h.42.

digunakan. Dalam proses kegiatan pembelajaran media harus sanggup menarik minat dari para peserta didik, sehingga dibutuhkan media yang sangat unik dan menarik yang bisa memicu semangat peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, kehadiran media berupa bahan untuk materi yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Pada awalnya, media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami.<sup>14</sup> Media pembelajaran memiliki berbagai macam manfaat dalam proses pendidikan dan pembelajaran. manfaat media animasi diantaranya proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kualitas pengajaran menjadi meningkat, sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dapat ditingkatkan, dapat mengubah peran positif guru, serta membangkitkan kemauan bertindak.<sup>15</sup> Berikut ini adalah beberapa macam manfaat media pembelajaran:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
2. Mengatasi keterbatasan ruang,waktu,tenaga dan daya indra.

---

<sup>14</sup> Hasan Baharun, *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure*, Cendekia Vol. 14 No. 2, Juli – Desember, 2016, h. 234.

<sup>15</sup> Wahyullah Alannasir, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki*, JOERNAL Of EST Volume 2 Nomer 2 Agustus 2016, h.88.

3. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antar peserta didik dan sumber belajar.
4. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.<sup>16</sup>

Sebagai bentuk usaha pendidik dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. Dalam pembelajaran sebagai pendidik harus mempunyai ketrampilan untuk mengajar agar peserta didik dapat menerima dan tujuan pembelajaran tercapai.

Terdapat bermacam-macam jenis media pembelajaran salah satunya adalah media grafis yang tersusun dari gambar, poster, foto, dan lain sebagainya. Media yang menarik minat belajar peserta didik adalah media yang bergambar, berwarna dan bergerak yaitu animasi.

Jenis-jenis media yang di pakai pada kegiatan pembelajaran di Indonesia adalah:

#### 1) Media visual

Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat menampilkan dua bentuk yaitu bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan simbol gerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar.

#### 2) Audio Visual

---

<sup>16</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran*, (PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera: Bandung, 2015), h. 5.

Media audio visual dapat menggunakan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah, mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.<sup>17</sup>

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran untuk dapat menyalurkan pesan pendidik terhadap peserta didik dengan sangat jelas. Media pembelajaran juga dapat memfokuskan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat lebih tertarik dalam proses pembelajaran peserta didik juga dapat memahami pelajaran dengan mudah.

## **2. Media Pembelajaran Animasi**

Media belajar yang baik adalah media yang menyenangkan dan mudah dipahami peserta didik. Media animasi sangat mendukung proses pembelajaran khususnya untuk Sekolah Dasar. Dengan menggunakan media animasi dapat memicu daya tangkap dan membuat peserta didik lebih semangat belajar.

Dalam kamus besar Indonesia-Inggris, kata animasi berasal dari kata dasar: “to animate”, yang berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-

---

<sup>17</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena : Jakarta, 2016), h.5

gambaran, semangat agar seakan-akan hidup.<sup>18</sup> Dengan adanya media animasi dapat memberikan semangat peserta didik untuk belajar.

Penggunaan media animasi memberikan manfaat positif dalam proses pembelajaran dan dapat membantu peserta didik mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip yang berhubungan dengan bahan pelajaran.

Media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu, dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, visual, dan auditif.<sup>19</sup> Media animasi dapat membantu melancarkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Animasi merupakan gambar mati, tidak bergerak atau grafik yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak.<sup>20</sup> Tampilan Media animasi dapat menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari dengan belajar peserta didik yang efektif sehingga meningkatkan prestasi belajar. Ada beberapa tampilan media animasi:

#### 1) Animation Cel

---

<sup>18</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, (Ghalia Indonesia: Bogor, 2016), h.15

<sup>19</sup> Putu Mardiyasa Adi Saputra, I Made Agus Wirawan, I Ketut Resika Arthana, *Film Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2015/2016*, ISSN 2252-9063 Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) Volume 5, Nomor 2, Tahun 2016.

<sup>20</sup> Evaliata, *Pengembangan Media Sosialisasi Etika Kampus Dalam Bentuk Animasi 2d*, TEKNOLOGIKA Vol. 7, No. 2, Januari 2015, h.16.

Media cetak yang khususnya pada kertas dengan penggambaran manual atau dicetak dari media digital, walaupun pada akhirnya animasi disebut ditampilkan pada media grafis

2) Animasi Flipbook

Animasi ini lebih banyak dalam hal ilustrasi dengan penggambaran sketsa dan perwatakan sederhana secara manual, baik dengan cat, pensil atau pewarna lainnya.

3) Animasi Stop-Motion

Menggerakkan subjek, baik gambar, orang, patung atau benda-benda frame by frame, atau shoot-per-shoot, atau satu per satu dan diambil gambarnya dengan alat perekam dan akhirnya digabungkan menjadi satu melalui media digital lainnya, sehingga gambar itu menjadi seakan-akan bergerak.

4) Animasi 2D (Motion Graphic)

Animasi 2D dibuat dari alat desain digital, yang tentunya bermula dari beberapa sketsa yang dilakukan secara manual di kertas. Tetapi pada akhirnya, seperti penebalan gambar, warna, suara, gestur dan aksinya dilakukan pada komputer.

5) Animasi 3D

Menggambarkan tampilan-tampilan hampir realistis atau seakan-akan nyata dan tidak dapat dilihat mana asli atau hanya buatan melalui komputer semata.

6) Animasi Multidemensi

Pengembangan antara beberapa tipe animasi 2D dengan 3D atau animasi cel dengan animasi flipbook, dan seterusnya. Penggunaan beberapa tipe animasi sebagai model saja, dan dianimasikan dengan software lain. Sebagai contoh membuat animasi iklan untuk website yang menampilkan animasi 3D yang seakan-akan pembuatan atau penganimasiannya menggunakan basis 3D, tetapi animatornya hanya membuat model subjek di 3D dan penganimasiannya menggunakan software.<sup>21</sup>

### 3. Aplikasi Wondersher Filmora

Wondershare Filmora merupakan salah satu dari sekian banyak dari editor video yang berkembang di seluruh dunia.<sup>22</sup> Jadi aplikasi WonderShare Filmora adalah perangkat lunak atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana dan memiliki kualitas yang cukup powerful. Menggunakan software ini semua orang bisa dengan mudah untuk mempelajarinya. Dengan menggunakan software ini video akan mendapatkan hasil sangat fantastis terlepas dari tingkat kemahiran pembuat.

Fungsi-fungsi dari aplikasi wondershare filmora yang meliputi tingkat saturasi, kecerahan, pemangkasan, rasio aspek, penggabungan, rotasi, pemotongan, dan sebagainya. Memangkas video dengan memotong bagian yang tidak diinginkan, memotong ukuran layar video,

---

<sup>21</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, (Ghalia Indonesia: Bogor, 2016), h.56-76

<sup>22</sup> Denistyanto Nurpavitra, Dwi Sudjanarti, pembuatan Iklan Video Di Sosial Media Menggunakan Aplikasi *Wondershare Filmora* Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Toki *Food* Malang, JAB Jurnal Aplikasi Bisnis, Volume 5 Nomor:1, Juni 2019, h.2.

menggabungkan dan mengombinasikan dua atau lebih video menjadi satu video, menyetel kejenuhan/saturasi warna video, tingkat kecerahan, rasio aspek, dan merotasi video ke arah yang disukai.<sup>23</sup> Program ini Terdapat menu Musik yang memudahkan untuk menambahkan berbagai instrument musik di dalam video. Sebelum membuat vidio animasi 2D pembuatan gambar menggunakan aplikasi photoshop.

Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek perangkat lunak.<sup>24</sup> untuk membuat setiap frame dan memperjelas warna gambar sehingga terlihat atraktif dan kemudia dimasukkan aplikasi whondersher filmora, untuk diatur durasi tampilannya atau sering disebut frame per second (fps), animasi ini dibuat dengan jarak 5 fps.

Media animasi sebagai bagian dari vidio yang menggabungkan gambar, tulisan, suara, dapat dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran. Dengan demikian, dapat menarik perhatian peserta didik untuk memperhatikan materi yang ajarkan. Media animasi sangat efektif dalam menransfer nilai-nilai karakter melalui penokohan dalam gambar animasi tersebut. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk animasi dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran potensi untuk lebih disukai peserta didik.

---

<sup>23</sup> Raymon Reza Punusingon, Arie S. M. Lumenta, Yaulie D. Y. Rindengan, Animasi *Sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*, E-Journal Teknik Informatika Vol.12, No.1 (2017), h.3.

<sup>24</sup> Sandra J Kuryanti, *Perancangan Animasi Interaktif Tata Cara Pelaksanaan Wudhu Dan Sholat Wajib*, jurnal *Khatulistiwa informatiaka*, Vol.3, No.2 Desember 2015, h.202

## **B. Pembelajaran PAI di SD/MI**

### **1. Pendidikan Agama Islam (PAI)**

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.<sup>25</sup> Pendidikan agama adalah sebagai proses penyampaian informasi dalam rangka pembentukan insan yang beriman dan bertakwa agar manusia menyadari kedudukannya, tugas dan fungsinya di dunia dengan selalu memelihara hubungannya dengan Allah, dirinya sendiri, masyarakat dan alam sekitarnya serta tanggung jawab kepada Tuhan Yang Maha Esa termasuk dirinya sendiri dan lingkungan hidupnya. Pendidikan agama islam secara alamiah adalah manusia tumbuh dan berkembang sejak dalam kandungan sampai meninggal, mengalami proses tahap demi tahap.

Peranan penting Pendidikan Agama Islam dalam pembangunan suatu bangsa adalah melatih diri dalam keterampilan yang bermanfaat

---

<sup>25</sup> Syofnidah Ifrianti , *Peningkatan Motivasi Belajar Pai Melalui Metode Pembelajaran Questions Students Have Pada Peserta Didik Kelas Iv Sdn I Hajimena Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016*, TERAMPIL JURNAL Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 3 Nomor 1 Juni 2016 P-Issn 2355-1925, h. 9

melalui pendidikan untuk merubah perilaku melalui usaha perubahan sikap dan watak. Demi mengembangkan 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.

Pendidikan Agama Islam sebagai suatu proses ikhtiyariyah mengandung ciri dan watak khusus, yaitu proses penanaman, pengembangan dan pemantapan nilai-nilai menyatakan diri dalam bentuk tingkah laku lahiriah dan rohaniah, dan ia merupakan tenaga pendorong/penegak yang fundamental, bagi tingkah laku seseorang.<sup>26</sup> Untuk membimbing dan mengarahkan anak didik supaya menjadi muslim yang beriman teguh sebagai refleksi dari keimanan yang telah dibina oleh penanaman pengetahuan agama.

## 2. Pengertian Shalat

Menurut bahasa shalat adalah doa. Dan menurut istilah syara', shalat ialah ibadah kepada Allah dalam bentuk perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam yang dilakukan menurut syarat-syarat yang telah ditentukan oleh syara'.<sup>27</sup>

Ibadah shalat diwajibkan atas setiap orang beragama islam, baik laki-laki maupun perempuan.

---

<sup>26</sup> Elihami Elihami, *Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami*, Jurnal Edumaspul, Volume 2 – Nomor 1, Februari 2018, h. 79-80

<sup>27</sup> Syaifurrahman El-Fatih, *Panduan Shalat Praktis & Lengkap*, (Wahyu Qolbu: Jakarta Selatan, Juli 2019), h. 35.

Sholat termasuk rukun islam yang kedua. Shalat adalah Do'a Suatu ibadah yang hukumnya wajib bagi setiap muslim yang terdiri atas dzikir dan do'a. Shalat menurut isyarat adalah beberapa ucapan dan gerakan yang diawali dengan takbiratulihram dan diakhiri dengan ucapan salam, serta memenuhi beberapa syarat tertentu.<sup>28</sup> Syarat sah shalat suatu yang harus dikerjakan atau dipenuhi sebelum melakukan shalat. Syarat sah shalat dibedakan menjadi syarat sah wajib dan syarat sah khusus. Berikut ini syarat sah bersifat umum:

1) Islam

Yang terdiri dari orang muslim, selain seorang muslim, shalat yang dilakukan tidaklah sah. Misalnya, orang kafir yang mencoba shalat sesempurna pun, sekhushuk apa pun, dan sebanyak apa pun shalatnya, amalan tersebut ditolak selama ia belum menyatakan Islam dengan mengucapkan syahadat kepada Allah dan Rasul-Nya.

2) Berakal

Tidaklah sah shalat nya orang gila, karena orang tersebut akalnya tidak sempurna. Menurut Rasulullah SAW, tidak dihisab amalannya hingga sadar.

3) Tamyiz

Kemampuan untuk membedakan antara yang baik dan buruk. Keadaan tamyiz dimulai dari umur tujuh tahun dan diperintahkan untuk melaksanakan shalat.

---

<sup>28</sup> Albanawi, *Fikih Shalat 4 Mazhab*, (Mueeza: Yogyakarta, 2019), h. 102.

Adapun syarat sah shalat yang bersifat khusus untuk ibadah shalat yaitu sebagai berikut:

- 1) Yakin telah masuk waktu shalat.
- 2) Menutup aurat
- 3) Suci dari hadas
- 4) Suci dari najis
- 5) Menghadap kiblat<sup>29</sup>

Setelah mengetahui syarat sah shalat yang wajib dipahami juga adalah rukun shalat. Rukun shalat adalah sesuatu yang menjadi bagian terpenting dari shalat. Rukun shalat sebagai berikut:

- 1) Niat

Arti niat ialah menyengaja suatu perbuatan. Dengan dilakukannya sendiri tidak keadaan terpaksa.

- 2) Berdiri bagi yang kuasa

Orang yang tidak kuasa berdiri, boleh sambil duduk, kalau tidak kuasa duduk, boleh berbaring, dan kalau tidak kuasa berbaring boleh menelentang, kalau tidak kuasa juga demikian, shalatlah sekuatnya, sekalipun dengan isyarat. Yang terpenting shalat tidak boleh ditinggalkan selama beragama islam.

- 3) Takbiratul ihram (membaca Allahu Akbar)
- 4) Membaca surat Al-Fatihah

---

<sup>29</sup> Teguh susanto, Ulin Nuha Masruchin, *Panduan Shalat Terlengkap Dari Shalat Wajib Hingga Shalat-shalat Sunah*, (Pustaka Baru Press : Yogyakarta,2015), h. 51-57.

- 5) Rukuk serta tuma'ninah (diam sebentar)

Dilakukan dengan menunduk sampai datar (lurus) punggung dengan lehernya (90 derajat) serta meletakkan kedua telapak tangan di lutut.

- 6) I'tidal serta tuma'ninah (diam sebentar)

- 7) Sujud dua kali serta tuma'ninah (diam sebentar)

Dilakukan dengan tujuh anggota yaitu dahi, dua telapak tangan, dua lutut dan ujung jari kedua kaki. Posisi sujud menungkik (pinggul lebih tinggi dari pada kepala).

- 8) Duduk di antara dua sujud serta tuma'ninah (diam sebentar)

- 9) Duduk akhir

- 10) Membaca tasyahud akhir

- 11) Membaca salawat atas Nabi Muhammad SAW

- 12) Memberi salam yang pertama (ke kanan)

- 13) Menertibkan rukun.<sup>30</sup>

Setiap muslim diwajibkan untuk menjalankan sholat 5 waktu dalam sehari semalam yaitu:

- 1) Shalat Dzuhur 4 rakaat, waktu pelaksanaannya setelah tergelincir matahari sampai bayang-bayang suatu benda telah sama dengan panjang benda.

- 2) Shalat Ashar 4 rakaat, pelaksanaan dimulai setelah waktu shalat Dzuhur habis, sampai matahari terbenam di ufuk barat.

---

<sup>30</sup> Sulaiman Rasjid, *Fiqih Islam*, (Sinar Baru Algensindo : Bandung, 2015), h. 75-87

- 3) Shalat Magrib 3 rakaat, waktunya mulai terbenamnya matahari hingga hilangnya mega merah.
- 4) Shalat Isya 4 rakaat, pelaksanaannya dimulai hilangnya mega merah di ufuk barat hingga terbitnya fajar sadiq (fajar putih yang terbenam di ufuk timur).
- 5) Shalat Subuh 2 rakaat, dimulai terbit fajar sadiq hingga terbitnya matahari.<sup>31</sup>

Ibadah shalat wajib lima waktu disamping sebagai pilar utama ajaran Islam, miniatur perjalanan hidup manusia, juga sebagai tiang agama. Apabila dihitung masing masing waktu pelaksanaannya maka berjumlah 17 rekaat pelaksanaan dalam sehari semalam.

Didalam menjalankan sholat umat muslim harus fokus dalam mengerjakan shalat, saat shalat sama halnya berkomunikasi dengan Allah SWT. Tujuan dari perbuatan shalat adalah untuk mencegah manusia untuk tidak melakukan perbuatan keji dan munkar. Perintah shalat ini harus ditanamkan ke dalam hati dan jiwa anak-anak dengan menggunakan pendidikan yang cermat serta dilakukan sejak anak-anak kecil.

### **3. Bacaan dan Tata Cara Shalat**

Setelah mengetahui syarat sah shalat dan rukun shalat, berikut ini adalah tata cara shalat fardu, tata cara shalat ini menurut mazhab Imam Syafi'i:

---

<sup>31</sup>Syaifurrahman El-Fatih, *Panduan Shalat Praktis & Lengkap*, (Wahyu Qolbu: Jakarta Selatan, Juli 2019), h.40.

1. Berdiri tegak menghadap kiblat, pandangan kearah tempat sujud dan sambil niat mengerjakan shalat. Niat shalat sesuai dengan shalat yang sedang dikerjakan. Misalnya shalat Maghrib dan niat shalat dibaca dalam hati.

**Gambar 2.1**  
**Praktik Shalat Maghrib**



2. Niat shalat Maghrib

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْمَغْرِبِ رَكَعَتَيْنِ مُسْتَوْبِلِ الْقِبْلَةِ آدَاءً (مَأْمُومًا/إِمَامًا) لِلَّهِ تَعَالَى

Artinya: “*Aku sengaja shalat fardu maghrib tiga rakaat menghadap kiblat (sebagai makmum/imam) karena Allah Taala*”

3. Kemudian takbiratul ihram mengangkat kedua tangan sejajar pundak atau telinga, hadapkan telapak tangan ke arah kiblat, sambil berucap:

الله أكبر



Artinya: “*Allah Mahabesar*”

4. Bersedekap, dengan meletakkan telapak tangan kanan di atas punggung telapak tangan kiri, atau di atas pergelangan atau lengan tangan kiri, letakkan tangan didepan dada (apabila letak tangan berbeda-beda itu tetap sah apabila ada dalil yang mengatakannya). Tetap tundukkan pandangan ke arah tempat sujud.



اللَّهُ أَكْبَرُ كَبِيرًا وَالْحَمْدُ لِلَّهِ كَثِيرًا وَسُبْحَانَ اللَّهِ بُكْرَةً وَأَصِيلًا إِنَّا نُوَجِّهُتُ وَجْهِي لِلَّذِي فَطَرَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ حَنِيفًا مُسْلِمًا وَمَا أَنَا مِنَ الْمُشْرِكِينَ إِنَّ صَلَاتِي وَنُسُكِي وَمَحْيَايَ وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ لَا شَرِيكَ لَهُ وَبِذَلِكَ أُمِرْتُ وَأَنَا مِنَ الْمُسْلِمِينَ

Artinya: “Allah Maha Besar, lagi sempurna kebesarannya, segala puji bagi Allah, Maha Suci Allah pada pagi dan sore. Sesungguhnya aku hadapkan mukaku kepada Zat yang menjadikan langit dan bumi dengan keadaan aku tetap beragama islam dan bukan lah aku ini termasuk orang-orang yang musyrik (menyekutukan tuhan). Sesungguhnya sembahyangku, ibadahku, hidupku, dan matiku adalah bagi Allah yang menguasai sekalian alam. Tidak ada yang menyekutukan Allah, demikian itu aku diperintah tidak menyekutukan Allah dan aku adalah golongan dari pada orang-orang muslimin”

5. Setelah selesai membaca do'a iftitah kemudian membaca surat Al-Fatihah

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ۝ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ۝  
 مَلِكِ يَوْمِ الدِّينِ ۝ إِلَهِكَ نَعْبُدُ وَإِيَّاكَ نَسْتَعِينُ ۝

أَهْدِنَا الصِّرَاطَ الْمُسْتَقِيمَ ﴿٦﴾ صِرَاطَ الَّذِينَ أَنْعَمْتَ عَلَيْهِمْ غَيْرِ  
 الْمَغْضُوبِ عَلَيْهِمْ وَلَا الضَّالِّينَ ﴿٧﴾

Artinya:

- 1) Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang
  - 2) Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam.
  - 3) Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.
  - 4) Yang menguasai di hari Pembalasan.
  - 5) Hanya Engkaulah yang Kami sembah, dan hanya kepada Engkaulah Kami meminta pertolongan.
  - 6) Tunjukilah Kami jalan yang lurus,
  - 7) (yaitu) jalan orang-orang yang telah Engkau beri nikmat kepada mereka; bukan (jalan) mereka yang dimurkai dan bukan (pula jalan) mereka yang sesat.
6. Mengucap amiin setelah selesai membaca Al-Fatihah, dan dilajut membaca surat Alqur'an:

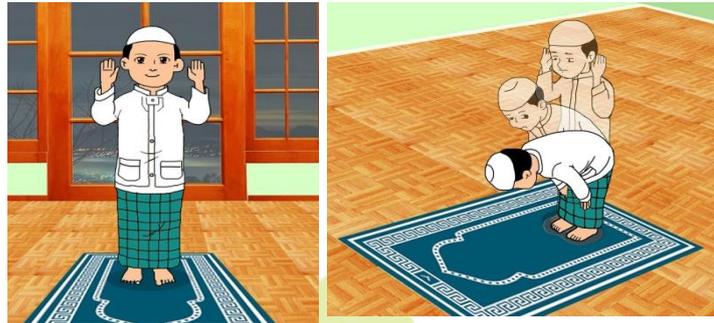
بِسْمِ قُلِّ اللَّهُ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
 قُلْ أَعُوذُ بِرَبِّ الْفَلَقِ ﴿١﴾ مِنْ شَرِّ مَا خَلَقَ ﴿٢﴾ وَمِنْ شَرِّ غَاسِقٍ إِذَا وَقَبَ ﴿٣﴾  
 وَمِنْ شَرِّ النَّفَّاثَاتِ فِي الْعُقَدِ ﴿٤﴾ وَمِنْ شَرِّ حَاسِدٍ إِذَا حَسَدَ ﴿٥﴾

Artinya:

- 1) Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang
- 2) Katakanlah: "Aku berlindung kepada Tuhan (yang memelihara dan menguasai) manusia.
- 3) Raja manusia.
- 4) Sembahan manusia.
- 5) Dari kejahatan (bisikan) syaitan yang biasa bersembunyi,
- 6) Yang membisikkan (kejahatan) ke dalam dada manusia,

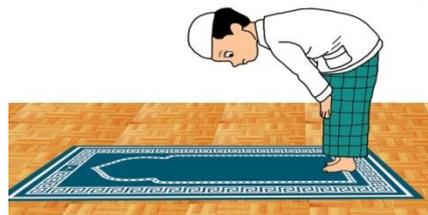
7) Dari (golongan) jin dan manusia.

7. Tenang sejenak se usai membaca surat Alqur'an, lalu bergerak turun untuk rukuk, dengan mengucap takbir intiqqal seraya mengangkat kedua tangan sejajajar pundak atau telinga, telapak tangan menghadap kiblat.



8. Rukuk dengan sempurna dan tuma'ninah, lalu membaca bacaan rukuk. Badan membungkuk, kedua tangan memegang lutut dan ditekankan. Usahakan antara punggung dan kepala supaya rata. Setelah sempurna baca tasbih.

3x سُبْحَانَ رَبِّيَ الْعَظِيمِ وَمَدِهِ



Artinya: "Maha Suci Allah, Tuhanku yang Maha Agung, dan aku rukuk dengan memuji-Mu"

9. Bangkit dari rukuk, mengangkat kedua tangan sambil mengucap:



سَمِعَ اللَّهُ لِمَنْ حَمِدَهُ

Artinya: "Allah Maha Mendengar terhadap orang yang memujiNya"

10. Setelah berdiri tegak dengan sempurna dan tuma'ninah membaca doa i'tidal.



رَبَّنَا لَكَ الْحَمْدُ مِلْءَ السَّمَوَاتِ وَمِلْءَ الْأَرْضِ وَمِلْءَ

مَا شِئْتَ مِنْ شَيْءٍ عِبَادُ

Artinya: *“Ya Allah, Ya Tuhan kami, bagi-Mu lah segala puji, sepenuh langit dan sepenuh bumi, dan sepenuh apa saja yang Engkau hendaki sesudah itu”*

11. Bergerak turun untuk sujud sambil bertakbir intiqal, tanpa mengangkat kedua tangan. Cara turun untuk sujud boleh dilakukan dengan lutut terlebih dahulu menyentuh lantai kemudian disusul kedua telapak tangan, atau dilakukan dengan tangan terlebih dahulu menyentuh lantai kemudian disusul lutut.

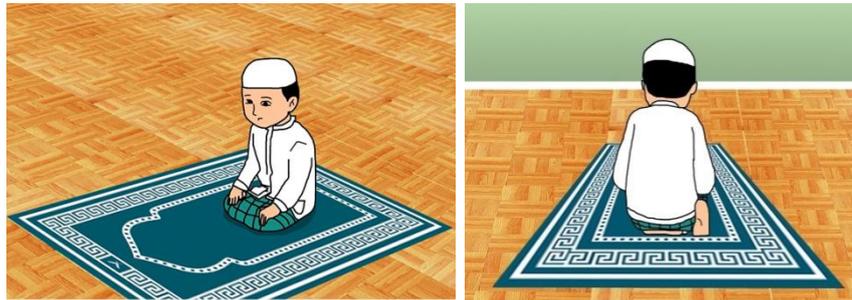


3x

سُبْحَانَ رَبِّيَ الْأَعْلَى وَبِحَمْدِهِ

Artinya: “Maha Suci Allah, Tukanu yang Maha Tinggi, dan aku sujud dengan memuji-Mu”

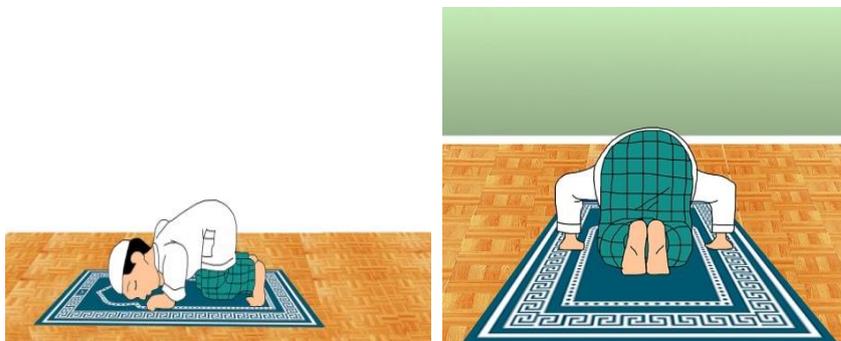
12. Bangkit dari sujud membaca takbir intiqal tanpa mengangkat kedua tangan. Lalu duduk diantara dua sujud dengan posisi iftirasy, setelah posisi duduk sempurna dan tuma'ninah, baca doa:



رَبِّ اغْفِرْ لِيْ وَارْحَمْنِيْ وَاجْبُرْنِيْ وَارْفَعْنِيْ وَارْزُقْنِيْ وَاهْدِنِيْ وَعَافِنِيْ  
وَاعْفُ عَنِّيْ

Artinya: “Ya Allah, ampunilah aku, kasihilah aku, cukupkanlah aku, angkatlah derajatku, berilah aku rizki, dan tunjukkanlah aku, sehatkanlah aku dan ampunilah aku”

13. Bergerak turun untuk sujud kedua, sambil bertakbir intiqal tanpa mengangkat kedua tangan. Setelah posisi sujud sempurna dan



Artinya: “Maha Suci Allah, Tuhanku yang Maha Tinggi, dan aku sujud dengan memuji-Mu”

14. Berdiri ke rekaat kedua sambil bertakbir intiqal dan mengangkat kedua tangan. Cara berdiri ke rekaat kedua yaitu dengan bertumpu pada kedua tangan, telapak tangan terbuka.



الله أكبر

Artinya: “Allah Mahabesar”

15. Rakaat kedua, berdiri tegak sempurna dan bersedekap. Membaca basmalah, lalu surat Al-Fatihah.



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ۝ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ۝ مَلِكِ يَوْمِ الدِّينِ ۝

إِيَّاكَ نَعْبُدُ وَإِيَّاكَ نَسْتَعِينُ ۝ أَهْدِنَا الصِّرَاطَ الْمُسْتَقِيمَ ۝

صِرَاطَ الَّذِينَ أَنْعَمْتَ عَلَيْهِمْ غَيْرِ الْمَغْضُوبِ عَلَيْهِمْ وَلَا الضَّالِّينَ ﴿٧﴾

Artinya:

- 1) Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang
- 2) Katakanlah: "Aku berlindung kepada Tuhan (yang memelihara dan menguasai) manusia.
- 3) Raja manusia.
- 4) Sembahan manusia.
- 5) Dari kejahatan (bisikan) syaitan yang biasa bersembunyi,
- 6) Yang membisikkan (kejahatan) ke dalam dada manusia,
- 7) Dari (golongan) jin dan manusia.

16. Mengucap amiin setelah selesai membaca Al-Fatihah, dan dilajut membaca surat Alqur'an.



Artinya:

- 1) Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang
- 2) Katakanlah: "Dia-lah Allah, yang Maha Esa.
- 3) Allah adalah Tuhan yang bergantung kepada-Nya segala sesuatu.
- 4) Dia tiada beranak dan tidak pula diperanakkan,
- 5) dan tidak ada seorangpun yang setara dengan Dia."

17. Tenang sejenak seusai membaca surat Alqur'an, lalu bergerak turun untuk rukuk, dengan mengucap takbir intiqal seraya mengangkat

kedua tangan sejajar pundak atau telinga, telapak tangan menghadap kiblat.



18. Rukuk dengan sempurna dan tuma'ninah, lalu membaca bacaan rukuk. Badan membungkuk, kedua tangan memegang lutut dan ditekan. Usahakan antara punggung dan kepala supaya rata. Setelah sempurna baca tasbih.



3x

سُبْحَانَ رَبِّيَ الْعَظِيمِ وَمَدِهِ

Artinya: *“Maha Suci Allah, Tuhanku yang Maha Agung, dan aku rukuk dengan memuji-Mu”*

19. Bangkit dari rukuk, mengangkat kedua tangan sambil mengucapkan:



سَمِعَ اللَّهُ لِمَنْ حَمِدَهُ

Artinya: *“Allah Maha Mendengar terhadap orang yang memujinya”*

20. Setelah berdiri tegak dengan sempurna dan tuma'ninah membaca doa i'tidal.



رَبَّنَا لَكَ الْحَمْدُ مِلَّاءَ السَّمَوَاتِ وَمِلَّاءَ الْأَرْضِ  
وَمِلَّاءَ مَا شِئْتَ مِنْ شَيْءٍ عِبَادُ

Artinya: *“Ya Allah, Ya Tuhan kami, bagi-Mu lah segala puji, sepenuh langit dan sepenuh bumi, dan sepenuh apa saja yang Engkau hendaki sesudah itu”*

21. Bergerak turun untuk sujud sambil bertakbir intiqal, tanpa mengangkat kedua tangan. Cara turun untuk sujud boleh dilakukan dengan lutut terlebih dahulu menyentuh lantai kemudian disusul kedua telapak tangan, atau dilakukan dengan tangan terlebih dahulu menyentuh lantai kemudian disusul lutut.

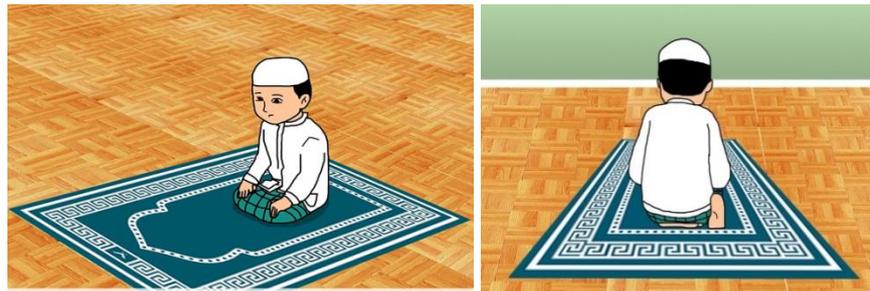


3x

سُبْحَانَ رَبِّيَ الْأَعْلَى وَبِحَمْدِهِ

Artinya: “Maha Suci Allah, Tukanku yang Maha Tinggi, dan aku sujud dengan memuji-Mu”

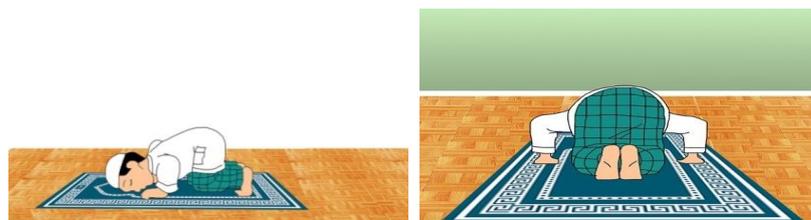
22. Bangkit dari sujud membaca takbir intiqal tanpa mengangkat kedua tangan. Lalu duduk diantara dua sujud dengan posisi iftirasy, setelah posisi duduk sempurna dan tuma'ninah, baca doa:



رَبِّ اغْفِرْ لِيْ وَارْحَمْنِيْ وَاجْبُرْنِيْ وَارْفَعْنِيْ وَارْزُقْنِيْ وَاهْدِنِيْ وَعَافِنِيْ  
وَاعْفُ عَنِّيْ

Artinya: “Ya Allah, ampunilah aku, kasihilah aku, cukupkanlah aku, angkatlah derajatku,berilah aku rizki, dan tunjukkanlah aku, sehatkanlah aku dan ampunilah aku”

24. Bergerak turun untuk sujud sambil bertakbir intiqal, tanpa mengangkat kedua tangan. Cara turun untuk sujud boleh dilakukan dengan lutut terlebih dahulu menyentuh lantai kemudian disusul kedua telapak tangan, atau dilakukan dengan tangan terlebih dahulu menyentuh lantai kemudian disusul lutut.



Artinya: *“Maha Suci Allah, Tuhanku yang Maha Tinggi, dan aku sujud dengan memuji-Mu”*

25. Bangun dari sujud kedua untuk duduk Tasyahud dengan posisi tawaruk sambil bertakbir intiqal tanpa mengangkat kedua tangan. Tangan kiri dibentangan, sedangkan tangan kanan dalam keadaan seluruh jari digenggam, kecuali jari telunjuk memberikan isyarat mengacung atau menunjuk hingga selesai membaca tasyahud awal.



التَّحِيَّاتُ الْمُبَارَكَاتُ الصَّلَوَاتُ الطَّيِّبَاتُ بِاللهِ السَّلَامُ عَلَيْكَ أَيُّهَا النَّبِيُّ وَرَحْمَةُ  
اللهِ وَبَرَكَاتُهُ السَّلَامُ عَلَيْنَاوَعَلَىٰ عِبَادِاللهِ الصَّالِحِينَ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللهُ وَ  
أَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُوْلُ اللهِ.

Artinya: *“Segala kehormatan, segala solawat, dan segala kebaikan hanyalah milik Allah. Semoga kesejahteraan tercurah kepadamu, wahai Nabi, begtu juga rahmat Allah dengan segenap karunia Nya. Semoga kesejahteraan terlimpahkan kepada kami dan hamba-hamba Allah yang saleh. Aku bersaksi bahwa tidak ada Tuhan melainkan Allah. Dan aku bersaksi bahwa Nabi Muhammad adalah utusan Allah”*

23. Berdiri ke rekaat ketiga sambil bertakbir intiqal dan mengangkat kedua tangan. Cara berdiri ke rekaat kedua yaitu dengan bertumpu pada kedua tangan, telapak tangan terbuka.

الله أكبر



Artinya: “Allah Mahabesar”

24. Rakaat kedua, berdiri tegak sempurna dan bersedekap. Membaca basmalah, lalu surat Al-Fatihah, Mengucap amiin setelah selesai membaca surat Al-Fatihah



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿١﴾  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ﴿٢﴾ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿٣﴾ مَلِكِ يَوْمِ الدِّينِ ﴿٤﴾  
إِيَّاكَ نَعْبُدُ وَإِيَّاكَ نَسْتَعِينُ ﴿٥﴾ أَهْدِنَا الصِّرَاطَ الْمُسْتَقِيمَ ﴿٦﴾  
صِرَاطَ الَّذِينَ أَنْعَمْتَ عَلَيْهِمْ غَيْرِ الْمَغْضُوبِ عَلَيْهِمْ وَلَا الضَّالِّينَ ﴿٧﴾

Artinya:

- 1) Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang

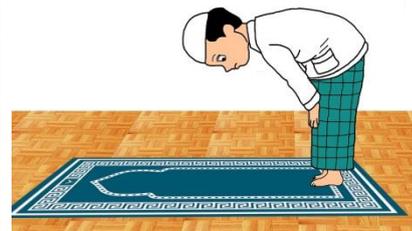
- 2) Katakanlah: "Aku berlindung kepada Tuhan (yang memelihara dan menguasai) manusia.
- 3) Raja manusia.
- 4) Sembahan manusia.
- 5) Dari kejahatan (bisikan) syaitan yang biasa bersembunyi,
- 6) Yang membisikkan (kejahatan) ke dalam dada manusia,
- 7) Dari (golongan) jin dan manusia.

25. Tenang sejenak se usai membaca surat Alqur'an, lalu bergerak turun untuk rukuk, dengan mengucap takbir intiqal seraya mengangkat kedua tangan sejajajar pundak atau telinga, telapak tangan menghadap kiblat.



26. Rukuk dengan sempurna dan tuma'ninah, lalu membaca bacaan rukuk. Badan membungkuk, kedua tangan memegang lutut dan ditekankan. Usahakan antara punggung dan kepala supaya rata.

Setelah sempurna baca tasbeih



3x

سُبْحَانَ رَبِّيَ الْعَظِيمِ وَمَدِهِ

Artinya: *“Maha Suci Allah, Tuhanku yang Maha Agung, dan aku rukuk dengan memuji-Mu”*

27. Bangkit dari rukuk, mengangkat kedua tangan sambil mengucapkan:



سَمِعَ اللَّهُ لِمَنْ حَمِدَهُ

Artinya: *“Allah Maha Mendengar terhadap orang yang memujinya”*

28. Setelah berdiri tegak dengan sempurna dan tuma'ninah membaca doa i'tidal.

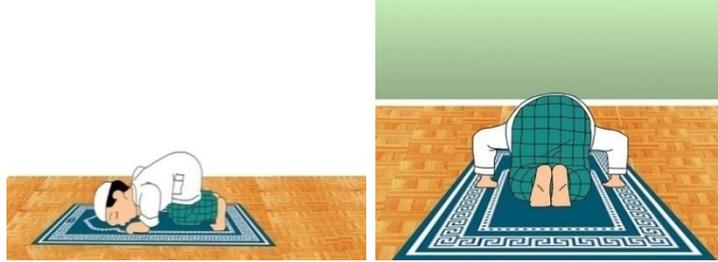


رَبَّنَا لَكَ الْحَمْدُ مِلْءَ السَّمَوَاتِ وَمِلْءَ الْأَرْضِ

وَمِلْءَ مَا شِئْتَ مِنْ شَيْءٍ عِبَادُ

Artinya: *“Ya Allah, Ya Tuhan kami, bagi-Mu lah segala puji, sepenuh langit dan sepenuh bumi, dan sepenuh apa saja yang Engkau hendaki sesudah itu”*

29. Bergerak turun untuk sujud sambil bertakbir intiqal, tanpa mengangkat kedua tangan. Cara turun untuk sujud boleh dilakukan dengan lutut terlebih dahulu menyentuh lantai kemudian disusul kedua telapak tangan, atau dilakukan dengan tangan terlebih dahulu menyentuh lantai kemudian disusul lutut.



3x

سُبْحَانَ رَبِّيَ الْأَعْلَىٰ وَبِحَمْدِهِ

Artinya: *“Maha Suci Allah, Tuhanku yang Maha Tinggi, dan aku sujud dengan memuji-Mu”*

30. Bangkit dari sujud membaca takbir intiqal tanpa mengangkat kedua tangan. Lalu duduk diantara dua sujud dengan posisi iftirasy, setelah posisi duduk sempurna dan tuma'ninah, baca doa:

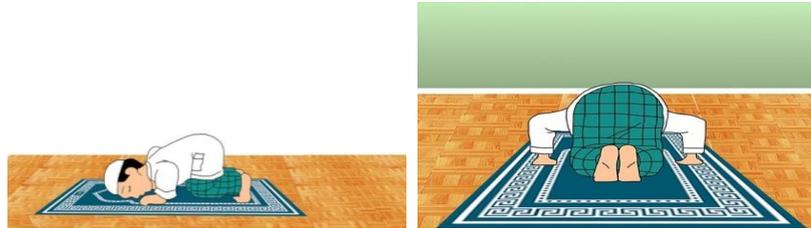


رَبِّ اغْفِرْ لِيْ وَارْحَمْنِيْ وَاجْبُرْنِيْ وَارْفَعْنِيْ وَارزُقْنِيْ وَاهْدِنِيْ وَعَافِنِيْ  
وَاعْفُ عَنِّيْ

Artinya: *“Ya Allah, ampunilah aku, kasihilah aku, cukupkanlah aku, angkatlah derajatku, berilah aku rizki, dan tunjukkanlah aku, sehatkanlah aku dan ampunilah aku”*

25. Bergerak turun untuk sujud sambil bertakbir intiqal, tanpa mengangkat kedua tangan. Cara turun untuk sujud boleh dilakukan dengan lutut terlebih dahulu menyentuh lantai kemudian disusul

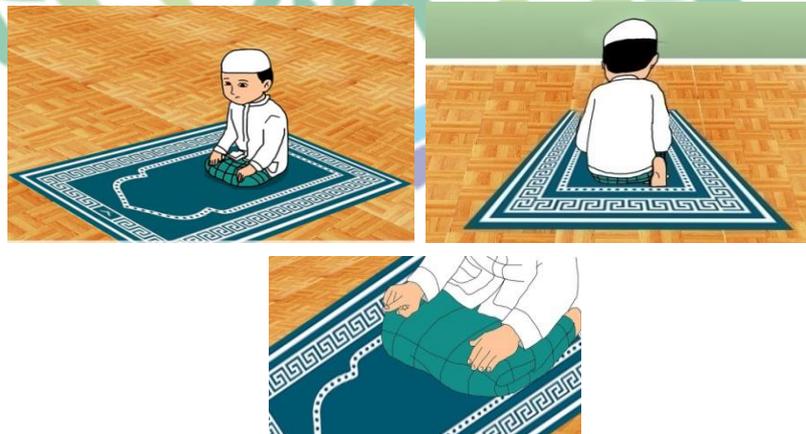
kedua telapak tangan, atau dilakukan dengan tangan terlebih dahulu menyentuh lantai kemudian disusul lutut.



3x      سُبْحَانَ رَبِّيَ الْأَعْلَى وَبِحَمْدِهِ

Artinya: “Maha Suci Allah, Tukanku yang Maha Tinggi, dan aku sujud dengan memuji-Mu”

26. Tasyahud atau tahyat akhir, cara duduk usahakan pantat menempel di alas sembah yang dan kaki kiri dimasukkan ke bawah kakai kanan, jari-jari kaki kanan tetap menekan ke alas sembahyang. Bacaan tasyahud akhir sama dengan tasyahud awal yang ditambah dengan shalawat atas keluarga Nabi Muhammad saw.



التَّحِيَّاتُ الْمُبَارَكَاتُ الصَّلَوَاتُ الطَّيِّبَاتُ بِاللهِ السَّلَامُ عَلَيْكَ أَيُّهَا النَّبِيُّ وَرَحْمَةُ  
اللهِ وَبَرَكَاتُهُ السَّلَامُ عَلَيْنَاوَعَلَىٰ عِبَادِاللهِ الصَّالِحِينَ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللهُ وَ  
أَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُوْلُ اللهِ.

Artinya: “Segala kehormatan, segala solawat, dan segala kebaikan hanyalah milik Allah. Semoga kesejahteraan tercurah kepadamu, wahai Nabi, begtu juga rahmat Allah dengan segenap karunia Nya. Semoga kesejahteraan terlimpahkan kepada kami dan hamba-hamba Allah yang saleh. Aku bersaksi bahwa tidak ada Tuhan melainkan Allah. Dan aku bersaksi bahwa Nabi Muhammad adalah utusan Allah”

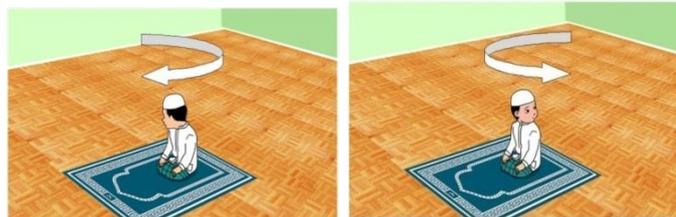
اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِ مُحَمَّدٍ كَمَا صَلَّيْتَ عَلَى سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ وَعَلَى  
آلِ سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ وَبَارِكْ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ. كَمَا بَارَكْتَ  
عَلَى سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ فِي الْعَالَمِينَ إِنَّكَ حَمِيدٌ مَجِيدٌ.

Artinya: “Sebagai mana pernah engkau diberi rahmat kepada Nabi Ibrahim dan keluarganya. Dan limpahkanlah berkah atas Nabi Muhammad beserta para keluarganya. Sebagaimana engkau memberi berkah kepada Nabi Ibrahim dan keluarganya. Di seluruh alam semesta engkaulah yang terpuji dan Maha Mulia”

27. Salam, selesai tahiyat akhir, kemudian salam dengan menengok kanan dan ke kiri dengan membaca:

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

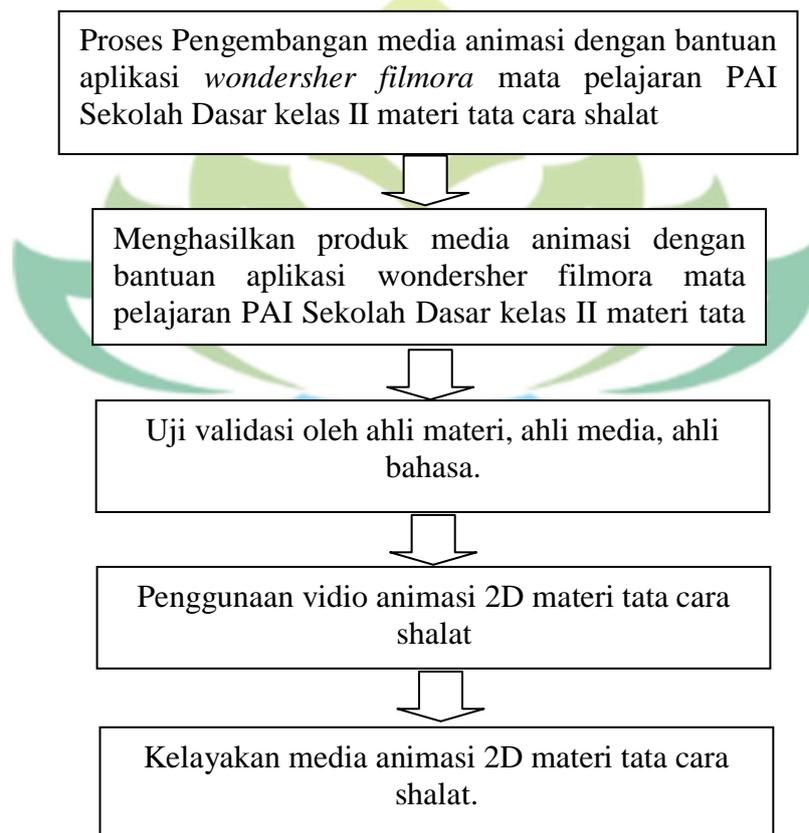
Artinya: “keselamatan dan rahmat Allah semoga tetap pada kamu semua”<sup>32</sup>



<sup>32</sup> Ibit, h.53-67

### C. Kerangka berfikir

Media animasi 2D materi tata cara shalat dapat membantu peserta didik untuk mudah memahami dan mempraktekkan shalat dengan tepat karena media yang digunakan bergerak, berwarna, bersuara dan ada teks sehingga dapat diputas secara berulang-ulang. Secara umum kerangka berfikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.2**  
**Kerangka Berfikir Media Animasi 2D kelas II**

#### D. Hasil penelitian yang relevan

Peneliti yang telah diteliti oleh peneliti lain sebelum penulis memutuskan untuk meneliti “Pengembangan Media Animasi 2D Dengan Bantuan Aplikasi *Wondershare Filmora* Mata Pelajaran PAI Kelas II Sekolah Dasar Materi Tata Cara Shalat” adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang relevan dari Manik Larasati dengan judul “Pengembangan Media Film Pembelajaran Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V di Madrasah Ibtidaiah”<sup>33</sup>
2. Penelitian yang relevan dari Sugeng Wahyudi “Pembuatan Film Animasi Tuntunan Shalat Menurut Sunnah Muhammad SAW Menggunakan Software Blender”<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Manik larasati, Skripsi *Pengembangan Media Film Pembelajaran Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V di Madrasah Ibtidaiah*.

<sup>34</sup> Sugeng Wahyudi, Skripsi *Pembuatan Film Animasi Tuntunan Shalat Menurut Sunnah Muhammad SAW Menggunakan Software Blender*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Aisjah Juliani Noor, Norlaila, *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Cooperative Script*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 2, No 3, Oktober 2015.
- Anas Sudjiono, *Pengantar Statiska Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2015.
- Anis Fauzi, Siti Mitahul Khoiriyah, *Peran Kegiatan Ekstrakurikuler ( Pesantren Sabtu-Ahad) Dalam Menunjang Proses Belajar Mengajar Al-Qur'an Hadist*, Tadris, Vol. 13, No. 2, Desember 2018.
- Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam*, Depok: Rajawali Pers, 2017.
- Cholid Narbuko & Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Dedi Supriyadi, *Sejarah Peradaban Islam*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2016.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemah*.
- Eris Puryanti, Maryamah, *Penerapan Metode Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kabupaten Oku Timur*, Vol 2, Juli 2015.
- Ernawati, *Menumbuhkan Nilai Pendidikan Karakter Anak SD Melalui Dongeng (Fabel) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 4 No.1, Juni 2017.
- Ety Nur Inah, *Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru dan Siswa*, Jurnal Al-Ta'dib, Vol.8, No.2, Juli-Desember.

- Hayati Nufus, *Pembelajaran Insya (Kitabah) Dengan Media Strip Story*, Jurnal Horizon Pendidikan, Vol. 10, Nomor2, Juli-Desember 2015.
- Hidayatulloh, *Hubungan Model Pembelajaran Cooperative Script Dengan Model Pembelajaran Cooperative SQ3R Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 3, Nomer 2, Desember 2016.
- Isrok'atun Amelia Rosmala, *Model-model Pembelajaran Matematika*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018.
- Iwan Falahudin, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*, Jurnal Lingkar Widyaiswara, Vol. 1, No. 4, Oktober - Desember.
- Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana, 2015.
- Juliati Bolang Manalu, Trisnawati Hutagulung, *Pengaruh Media Strip Story Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Tanjung Morawa Bersubsidi Tahun Pembelajaran 2018/2019*, Jurnal Bahasa, Vol. 8, No. 3, 2019.
- Luh Putu Agustina Wulandari, Nengah Suadnzana, Wazan Darsana, *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Berbantuan Media Strip Story Terhadap Kompetensi Pengetahuan Bahasa Indonesia*, Vol. 1, No. 2, Juli 2018.
- Maesaroh Lubis, *Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi dilingkup Madrasah*, TADRIS Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 1, No. 02, 2016.
- Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Minarti Sri, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Amzah, 2016.
- M. Nawawi Syahid, Mustam, Abdul Hamid, *Buku Al-Qur'an Hadis Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013*, Jakarta: Kementrian Agama Republik Indonesia, 2014.
- M. Ramli, *Media Pembelajaran Dalam Persepektif Al-Qur'an Dan Al-Hadist*, Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan, Vol. 13, No. 23, April 2015.
- Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Musthofa Abu Sa'id, *Mendidik Remaja Nakal*, Sukoharjo: As-Salam, 2017.

- Ni Nyoman Parwati, *Belajar dan Pembelajaran*, Depok: Rajawali Pers, 2018.
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, Jakarta: Prenada Media Group, 2015.
- Qorihatul Fikriyah, *Pengaruh Media Strip Story Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MI El-Ziyan Pada Mata Pelajaran IPS*. Skripsi S1 PGMI. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rima Meilani, NaniSutarni, *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk meningkatkan Hasil Belajar, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 1 No. 1, Agustus 2016.
- Riska Dewi Handayani, Yuli Yanti, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung*, UIN Raden Intan Lampung: Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol.4 No. 2, 2017.
- Steffi Adam, Muhammad Taufik Syastra, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA ANANDA BATAM*, CBIS Journal, Volume 3 No 2, 2015.
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Arianto, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan zein. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta, 2014.
- Syamsidah, *100 Metode Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2017.
- Tira Fitriana Putri, *Pengaruh Metode Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Mata Pelajaran IPA Di MI Masyarikul Anwar IV Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018*. Skripsi SI PGMI. UIN Lampung.
- Ulwan Syafrudin, Darmawan, Ita Rustiati Ridwan, *Penerapan Model Cooperative Script Dalam Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Bangsa Sebagai Anak Indonesia*, Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 2, No. 2, 2018.
- Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.