

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI MENGGUNAKAN
SWISHMAX PADA POKOK BAHASAN “PUASA DI
BULAN RAMADHAN” UNTUK SISWA
KELAS VII SMP**

SKRIPSI

**Disusun Oleh:
Muhammad Zubairi
1711010099**



**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
2024 M/1445 H**

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI MENGGUNAKAN
SWISHMAX PADA POKOK BAHASAN “PUASA DI
BULAN RAMADHAN” UNTUK SISWA
KELAS VII SMP**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Disusun Oleh:
Muhammad Zubairi
1711010099**

**Pembimbing I : M. Indra Saputra, M. pd.I
Pembimbing II : Era Octafiona, M.pd**

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
2024 M/1445 H**

ABSTRAK

Media yang digunakan di SMP AL AZHAR 1 Bandar Lampung dalam penyampaian pembelajaran PAI berupa LK (Lembar Kerja), buku PAI, dan belum menggunakan alternatif media lain khususnya media film animasi dalam PAI. Media film animasi dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran, media film animasi juga dapat memberikan pengalaman siswa menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan serta lebih konkrit dalam ingatan dan asosiasi siswa.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini: Bagaimana pengembangan, kelayakan, respon dan efektivitas media film animasi untuk pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan *Swishmax* pada pokok bahasan puasa di bulan ramadhan pada siswa kelas VII?. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development Implementation, Evaluation*) dengan 5 langkah dalam penelitian. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket dan data pre-test dan post-test. Analisis statistik yang digunakan untuk menganalisa data pre-test dan post-test adalah uji-T.

Dari hasil penelitian dan Analisa data mengungkapkan bahwa 1) Proses mengembangkan media film animasi menggunakan *Swishmax* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*; 2) Media dinyatakan layak oleh tim ahli desain atau media dengan perolehan persentase sebesar 88%, dan tim ahli dari segi materi sebesar 92%. Dari semua tim ahli desain dan materi sebesar 91, 75% dalam kategori "*Sangat Layak*"; 3) Hasil uji coba kelas kecil dan kelas dengan persentase kelayakan pada kelas kecil sebesar 93,65% dalam kategori sangat layak. Pada uji coba lapangan/kelas besar mendapatkan persentase kelayakan sebesar 90,6%. Kemudian jika dilihat nilai rata-rata nilai awal sebelum dan sesudah menggunakan Media film animasi menggunakan *Swishmax* pada pokok bahasan puasa di bulan ramadhan tidak sama yaitu rata-rata nilai pre-test (tes awal) peserta didik sebesar 48, dan rata-rata nilai post-test (tes akhir) sebesar 87 dengan nilai kemajuan peserta didik sebesar 38. Berdasarkan hasil tersebut Media film animasi menggunakan *Swishmax* pada pokok bahasan puasa di bulan ramadhan layak digunakan dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas VII SMP.

Kata kunci: Media, Film Animasi, Pembelajaran PAI, Puasa Ramadhan

ABSTRACT

The media used at SMP AL AZHAR 1 Bandar Lampung in delivering PAI learning are in the form of LK (Worksheets), PAI books, and other alternative media have not been used, especially animated film media in PAI. Animated film media can help in achieving learning goals, animated film media can also make students' experiences broader, clearer and not easily forgotten and more concrete in students' memories and associations.

The problem formulation in this research is: What is the development, feasibility, response and effectiveness of animated film media for learning Islamic religious education using Swishmax on the subject of fasting in the month of Ramadan for class VII students? This research is research and development (R&D) using the ADDIE Model (Analysis, Design, Development Implementation, Evaluation) with 5 steps in research. Data collection methods in this research used observation, interviews, questionnaires and pre-test and post-test data. The statistical analysis used to analyze pre-test and post-test data is the T-test.

From the research results and data analysis, it is revealed that 1) The process of developing animated film media using Swishmax uses the ADDIE development model which consists of five stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation; 2) The media was declared suitable by the design or media expert team with a percentage of 88%, and the expert team in terms of material was 92%. Of all the design and material expert teams, 91.75% were in the "Very Eligible" category; 3) Results of small class and class trials with a feasibility percentage in small classes of 93.65% in the very feasible category. In large field/class trials, the feasibility percentage was 90.6%. Then, if you look at the average initial score before and after using animated film media using Swishmax on the subject of fasting in the month of Ramadan, it is not the same, namely the average pre-test score (initial test) of students is 48, and the average post score -test (final test) was 87 with a student progress score of 38. Based on these results, the animated film media using Swishmax on the subject of fasting in the month of Ramadan is suitable for use in PAI learning for class VII junior high school students.

Keywords: Media, Animated Films, PAI Learning, Ramadan Fasting

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Zubairi
NPM : 1711010099
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi Menggunakan Swishmax Pada Pokok Bahasan “Puasa Di Bulan Ramadhan” Untuk Siswa Kelas VII SMP”** adalah benar-benar hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 13 Juni 2023

Penulis



Muhamad Zubairi
NPM. 1711010099



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Leika ML Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan film Animasi Menggunakan Swismax Pada Pokok Bahasan Puasa Di Bulan Ramadhan Untuk Siswa Kelas VII Smp
Nama : Muhammad Zubairi
NPM : 1711010099
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

M. Indra Saputra, M.Pd.I
NIP. 198602042023211022

Era Octafiona, M.Pd
NIP. 199209132023212046

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam,**

Dr. Umi Hijriyah, S.A.G., M.Pd
NIP. 197205151997032004



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

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

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Pengembangan film Animasi Menggunakan Swimax Pada Pokok Bahasan Puasa Di Bulan Ramadhan Untuk Siswa Kelas VII Smp** disusun oleh **Muhamad Zubairi NPM. 1711010099**, Jurusan Pendidikan Agama Islam telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal **Senin, 22 Januari 2024, pukul 09:30-11:00 WIB**

TIM MUNAQASYAH

Ketua : **Dr. Umi Hijriyah, S.AG, M.PD**

Sekretaris : **Dra. Beti Susilawati, M.PD**

Penguji Utama : **Dr. Baharudin, M.PD**

Penguji Pendamping I : **M. Indra Saputra, M.PD.I**

Penguji Pendamping II : **Era Octafiona, M.PD.**



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirya Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032002

MOTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia”

Hadits riwayat dari Ahmad, Ath-Thabrani, Ad-Daruqutni. Hadits ini dihasankan oleh Al-Albani di dalam Shahihul Jami' No.3289¹



¹ Al-albani, M. Nashiruddin. *Fiqih Lengkap Mengurus Jenazah*. Gema Insani, 2020.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismillahirrahmanirohim, setelah terlewatnya perjalanan panjang yang terjal dan berliku, dengan penuh syukur dan segala kerendahan hati penulis mempersembahkan sebuah karya yang sangat sederhana ini kepada:

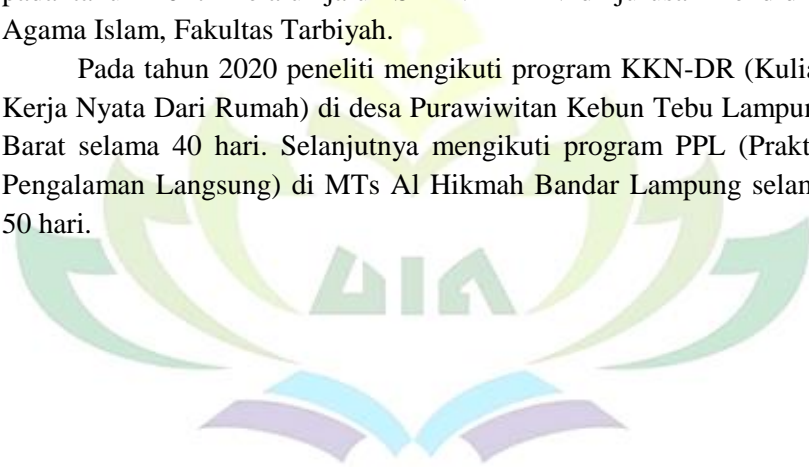
1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Fairuz dan ibu Warni serta keluarga besar yang selalu memberikan doa terbaiknya, selalu mempercayai, dan selalu menyertai langkah dalam menantikan keberhasilan penulis.
2. Kepada adik saya Nazrin Afandi, wo saya Nurma Nurmi yang selalu mendoakan dan mendukung saya. Kepada Ayuk sepupu saya Sri Herlinawati dan Abang Adit yang selalu mendoakan dan mendukung saya.
3. Untuk dosen pembimbing yang senantiasa sabar mendidik, membimbing dalam proses penyelesaian skripsi Prof. Dr. H. Achmad Asrori, M. A., selaku dosen pembimbing I dan Dr. Sunarto, M. Pd. I. selaku dosen pembimbing II yang selalu mendo'akan yang terbaik untuk anak-anaknya. Yang selalu kuharap-harapkan barokah ilmunya Dunia dan Akhirat.
4. Untuk Almamater UIN Raden Intan Tercinta yang ku banggakan.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama lengkap Muhamad Zubairi, lahir di Campang pada 20 agustus 1996, anak ke lima dari enam saudara dari bapak Fairuz dan ibu Warni. Peneliti memiliki empat saudara kandung yakni Nurma, Nurmi, Leni Marlina, dan Lisyana.

Peneliti memulai pendidikan di jenjang sekolah dasar di SDN 1 Muara Jaya 1 yang lulus pada tahun 2011, kemudian meneruskan di jenjang sekolah menengah pertama di SMPN 1 Kebun Tebu yang lulus pada tahun 2014, selanjutnya meneruskan di jenjang menengaah atas di SMAN 1 Kebun Tebu yang lulus pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan di jenjang perguruan tinggi di UIN raden Intan Lampung pada tahun 2017 melalui jalur SPAN-PTKIN di jurusan Pendidika Agama Islam, Fakultas Tarbiyah.

Pada tahun 2020 peneliti mengikuti program KKN-DR (Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah) di desa Purawiwitan Kebun Tebu Lampung Barat selama 40 hari. Selanjutnya mengikuti program PPL (Praktik Pengalaman Langsung) di MTs Al Hikmah Bandar Lampung selama 50 hari.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah menganugrakan penulis rahmat dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Film Animasi Menggunakan Swishmax Pada Pokok Bahasan “Puasa Di Bulan Ramadhan” Untuk Siswa Kelas VII SMP”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada keharibaan nabi agung Muhammad SAW .

Dalam proses penulisan skripsi ini tentu banyak tantangan dan hambatan yang penulis hadapi. Namun, berkat kesungguhan hati, dukungan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, semua kesulitan itu dapat diatasi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan sedalam-dalamnya kepada seluruh pihak yang sudah membantu dengan setulus hati, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan strata satu di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Selanjutnya, tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Ibu Dr. Umi Hijriyah, M. Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam, yang telah memberikan kemudahan dan Arahan selama masa studi di UIN Raden Intan Lampung
3. Bapak Prof. Dr. H. Achmad Asrori, M. A., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga terwujudnya karya ilmiah ini sebagaimana yang diharapkan. Dr. Sunarto, M. Pd. I. selaku dosen pembimbing II , yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikirannya untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen dan segenap staf karyawan fakultas Tabiyah UIN raden Intan Lampung yang telah membantu dalam proses perkuliahan.

5. Kepala Perpustakaan UIN raden Intan Lampung dan Administrasi Perpustakaan Fakultas Tarbiyah yang telah membantu memberikan referensi.
6. Teman-teman Prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2017

Semoga segala pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan keberkahan hidup dan balasan terbaik dari Allah SWT. Penulis menyadari banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, mulai dari waktu yang terbatas hingga keterbatasan sumber daya. Meskipun demikian, penulis bersyukur atas segala dukungan, bimbingan, dan dorongan yang diberikan oleh dosen pembimbing, teman-teman, serta keluarga selama proses penulisan. Semoga setiap upaya yang telah dilakukan mendapatkan pahala yang berlipat ganda di sisi-Nya. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pembangunan bangsa. Meskipun belum sempurna, penulis berusaha semaksimal mungkin untuk menyajikan analisis yang mendalam dan argumentasi yang kokoh. Dengan demikian, penulis berharap agar hasil penelitian ini dapat memberikan inspirasi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan bidang studi ini lebih lanjut.

Bandar Lampung, 15 Februari 2024

Muhammad Zubairi
1711010099

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
RIWAYAT HIDUP	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Fungsi Media Pembelajaran	10
3. Manfaat Media Pembelajaran	11
4. Kriteria Media Pembelajaran	12
B. Film Animasi.....	16
1. Pengertian Film Animasi	16
2. Manfaat Media Film Animasi	18
3. Jenis Film Animasi.....	19
4. Kriteria Film Animasi	19
5. Kelebihan Media Film Animasi	21
C. Swishmax	22
D. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	23

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam di SMP/MTS23	
2. Fungsi Pendidikan Agama Islam	24
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam	25
E. Puasa Di Bulan Ramadhan	25
1. Pengertian Puasa Dan Dalil Puasa Ramadhan	25
BAB III METODELOGI PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Model Pengembangan	27
C. Prosedur Penelitian	28
D. Subjek dan Lokasi Penelitian	33
E. Populasi dan Sample Penelitian	33
1. Populasi Penelitian	33
2. Sample Penelitian	33
F. Teknik Pengumpulan Data	33
1. Teknik Tes	34
2. Teknik Non Tes	34
G. Teknik Analisa Data	36
1. Teknik Analisa Data Validasi	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Deskripsi Hasil Penelitian	39
1. Pengembangan Media Film Animasi Untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan <i>Swishmax</i>	39
a. <i>Analysis</i> (analisis)	39
b. Desain Pengembangan Produk	40
1. Perencanaan Materi.....	40
b. Penyusunan Naskah	41
c. Pembuatan Flowchart.....	41
d. Pembuatan Storyboard.....	42

c. Development / Pengembangan	44
1. Pra Produksi.....	44
2. Produksi.....	44
3. Pasca Produksi	45
4. Pengujian	45
a) Hasil Validasi Ahli Materi.....	45
b) Hasil Validasi Ahli Desain/Media	47
d. Implementation (Penerapan)	50
e. <i>Evaluasi</i>	54
2. Kelayakan Media Film Animasi Untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan <i>Swishmax</i>	55
a. Kelayakan Media Film Animasi Oleh Ahli	56
1) Ahli Materi	56
2) Ahli Media	57
3. Respon Peserta Didik dan Guru Terhadap Media Film Animasi Untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan <i>Swishmax</i>	59
a) Respon Siswa Kelompok Kecil.....	59
b) Respon Siswa Kelompok Besar	61
c) Respon Guru	62
B. Kajian Produk Akhir	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	77
Gambar Media.....	78
Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	85

Prasyarat Analisis Data di SMP AL AZHAR 1 Bandar Lampung	93
A. Normalitas Data.....	93
B. Uji Homogenitas	96
C. Uji t (Paired t Test).....	97





BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat membantu dalam memajukan sumber daya manusia untuk menunjang agar suatu negara dapat berkembang. Dalam proses pendidikan seseorang dapat mengetahui yang belum diketahuinya, hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam Al Qur'an Surat Al-Alaq Ayat 1-5 yang berbunyi:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5) (سورة العلق : 1-5)

Artinya : 1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, 4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. 5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.... (Qs. Al Alaq : 1-5)

Media pendidikan agama islam adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pendidikan agama dari pengirim pesan (dalam hal ini guru) kepada siswa, dengan tujuan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, minat, dan motivasi siswa dalam belajar. Proses belajar mengajar, khususnya pendidikan agama.

Munculnya penggunaan media untuk pembelajaran disebabkan karena siswa biasanya memperoleh metode tradisional dan mereka tidak terlibat dalam kegiatan lain selain mendengarkan ceramah. Hal ini membuat mereka merasa jenuh, kurang minat dan motivasi dalam mendalami agama, karena pandangan mereka tentang belajar islam berarti belajar mendengarkan ceramah. Menghadapi hal tersebut, sebagai seorang guru tentunya harus ada strategi untuk mengetahui bagaimana membuat anak semangat belajar Islam, termotivasi daripada membosankan, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar dari sebelumnya.

Dilihat dari situasi dimana peneliti melakukan penelitian pendahuluan penulis menemukan bahwa dalam pembelajaran agama Islam jarang digunakan media untuk mempelajari agama Islam, tidak

dalam bentuk media melainkan sebuah Sebuah alat misalnya berupa boneka sebagai alat praktis yang dipakai sebagai media.

Berdasarkan hasil wawancara saat penelitian, kepada bapak Muhammad Sufian, selaku guru PAI kelas VIII di SMP Al Azhar 1 Bandar Lampung. Mengutarakan bahwa sumber belajar yang digunakan selama ini hanya buku paket sebagai LK (lembar kerja), karena menurutnya buku lebih mudah di sampaikan kepada anak-anak. Serta tidak ada media elektronik penunjang dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga mengakibatkan ke jenuhan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan siswa tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar, dan masih banyak siswa yang kurang mampu dalam mempraktikan keterampilan memahami (maharoh al-kalam) dalam pembelajaran PAI dengan baik. Hal ini di karenakan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami sesuatu yang di sampaikan oleh guru. Kata-kata PAI yang di anggap bahasa asing. Sehingga tidak semua siswa dapat mencapai KKM (criteria ketuntasan minimal)²

Hasil wawancara saat penelitian, Ibu Endah, selaku guru kelas VIII di SMP Al Azhar 1 Bandar Lampung, mengutarakan bahwa sumber belajar yang di gunakan selama ini masih berupa buku paket. Proses pembelajaran di kelas dalam pembelajaran PAI disampaikan dengan cara metode ceramah. Media yang sering di pakai di sekolah tersebut berupa media gambar. Kemudian, dalam pembelajaran daring pendidik biasa menggunakan *WhatsApp Group* dalam menyampaikan materi. Kendala yang di hadapi dalam pembelajaran di kelas maupun daring, karena faktor tidak adanya media elektronik dalam proses pembelajaran, dan sebagian siswa yang kurang memahami kosakata PAI sehingga mengakibatkan kurangnya keterampilan memahami siswa.³

Hasil pra penelitian kedua sekolah tersebut berdasarkan pembelajaran di kelas masih menggunakan buku paket PAI sesuai dengan kurikulum 2013 dan belum adanya media elektronik sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dan hanya menggunakan

² Muhammad Sufian, *hasil wawancara dan observasi dengan guru PAI di SMP Al Azhar 1 Bandar Lampung (17 Januari 2023)*

³Endah, *hasil wawancara dan observasi dengan guru PAI di SMP Al Azhar 1 Bandar Lampung (09 februari 2023)*

media cetak seperti buku paket. Sehingga siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran PAI mengakibatkan siswa tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar, masih banyak siswa yang kurang mampu dalam mempraktikkan Puasa dalam pembelajaran PAI dengan baik. Hal ini di karenakan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi PAI yang berbasis mharoh kalam yang di sampaikan

Selanjutnya, peneliti mendapatkan data lapangan berupa hasil ujian semester mata pelajaran PAI kelas VIII tahun 2020-2021 dan dari data tersebut menunjukkan nilai prestasi pelajaran PAI siswa kelas VIII SMP Al Azhar Bandar Lampung masih rendah. Data tersebut peniliti gambarkan dalam tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel . 1.1 Hasil Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran PAI

o	Interval	Frekuensi	Persentase
	55 – 58	8	40%
	59 – 62	5	25%
	63 – 66	3	15%
	67 – 70	2	10%
	71 – 74	1	5%
	75 - 78	1	5%
	Jumlah	20	100%

Data tabel nilai di atas menunjukkan 40% dari 20 siswa kelas VIII SMP Al Azhar mendapat nilai pelajaran PAI 55 – 58. Kemudian 25% siswa dengan nilai 59 – 62, 15% siswa dengan nilai 63 – 66, 10% siswa dengan nilai 67 – 70, 5% siswa dengan nilai 71 – 74, dan 5% siswa dengan nilai 75 – 78. Dari data tersebut menunjukkan nilai prestasi pelajaran PAI siswa kelas VIII SMP Al Azhar Bandar Lampung masih rendah.

Ditinjau dari potensi yang ada di SMP Al Azhar 1 Bandar Lampung , yang sudah menggunakan pembelajaran berbasis jaringan yang mana memiliki fasilitas wifi, proyektor, sound aktif, lab komputer, dan layar. Hal tersebut seharusnya bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dengan adanya penggunaan android, lab computer, layar, proyektor dan sound aktif seharusnya bisa untuk menampilkan media interaktif berupa media interaktif dengan desain yang lebih

menarik dan interaktif seperti halnya multimedia interaktif berbasis *SwishMax*.

Data yang telah dipaparkan, peneliti mencoba menganalisis penelitian yang terdahulu untuk menguatkan data penelitian. Penelitian pendahulu dari Rahma Putri Kholifatul⁴ pada tahun 2019 menunjukkan pembelajaran PAI berbasis android berhasil untuk meningkatkan pemahaman qawa'id dengan hasil terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dari sebelum penggunaan media. Kemudian penelitian pengembangan Multimedia Interaktif berbasis LSTA dengan menggunakan pendekatan Addie dalam pembelajaran PAI oleh Andri Kusuma⁵, Firdaus Solihin, Fitri Damayanti pada tahun 2017. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan Multimedia Interaktif sangat layak untuk digunakan sebagai media dalam pengajaran PAI. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Arin Baharsati⁶ pada tahun 2017 penelitian ini berhasil meningkatkan minat belajar PAI siswa dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs N Wanokromo dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *SwishMax*. Kemudian penelitian oleh Farida Hasan⁷ pada tahun 2017 menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum dan sudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *SwishMax*.

Perbedaan pengembangan media ini dengan pengembangan media yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu adalah 1) materi yang disampaikan, 2) bentuk, desain, dan tampilan yang lebih interaktif, 3) subyek penelitian yang dikaji 4) pengembangan ini

⁴ Rahma Putri Kholifatul Ummah, "Media Pembelajaran PAI Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Qawa'id (Studi Eksperimen Pesantren Mahasiswi Al Munawwir Komplek Nurussalam Krapyak Yogyakarta)", *Magister UIN Sunan Kalijaga*, 2019.

⁵ AK Bhakti et al., "Pengembangan M-Learning PAI Berbasis LTSA Dengan Pendekatan Addie", *Infestasi.Trunojoyo.Ac.Id*, Vol. 6 No. 2 (2017), h. 73–84, tersedia pada <http://infestasi.trunojoyo.ac.id/simantec/article/view/3809> (2017).

⁶ Arin Baharsati, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs NEGERI WONOKROMO TAHUN AJARAN 2016/2017", *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 2017 <<http://www.albayan.ae>>.

⁷ Farid Ahmadi, Fitria Dwi Prasetyaningsih Farida Hasan Rahmaibu, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn", *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 7 No. 1 (2017).

menggunakan *SwishMax* yang dapat memudahkan siswa maupun guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas peneliti akan merancang film animasi untuk pembelajaran PAI berbasis *SwishMax*. *SwishMax* adalah program multimedia interaktif yang khusus disediakan untuk membuat animasi, multimedia interaktif dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan siswa dan guru.⁸ Media pembelajaran interaktif menggunakan *SwishMax* mampu menghasilkan animasi interaktif, gambar, audio, video, dan teks PAI, serta adanya soal-soal evaluasi interaktif untuk memudahkan dalam memahami materi "*puasa di bulan ramadhan*". Selain itu media ini diharapkan juga mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan bisa digunakan siswa untuk belajar mandiri.⁹

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis akan melakukan suatu pengembangan film animasi menggunakan *swishmax* pada pokok bahasan "*puasa di bulan ramadhan*" untuk siswa kelas VII SMP. Dengan adanya media ini diharapkan siswa mampu memahami PAI dengan baik dan efektif, karena pembelajaran yang efektif yaitu siswa harus melihat, mendengar, merasakan, dan mengalami.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat mengetahui tentang belum adanya media multimedia untuk pembelajaran pendidikan agama islam. Oleh karena itu, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media film animasi untuk pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan *Swishmax* pada pokok bahasan puasa di bulan ramadhan pada siswa kelas VII?

⁸ Sri wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash Cs6 Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok".(Skripsi Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), h. 2.

⁹ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 110.

2. Bagaimana kelayakan media film animasi untuk pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan *Swishmax* pada pokok bahasan puasa di bulan ramadhan pada siswa kelas VII?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media film animasi untuk pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan *Swishmax* pada pokok bahasan puasa di bulan ramadhan pada siswa kelas VII?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media film animasi pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan *Swishmax* pada pokok bahasan puasa di bulan ramadhan pada siswa SMP kelas VII.
2. Untuk mengetahui kelayakan media film animasi pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan *Swishmax* pada pokok bahasan puasa di bulan ramadhan pada siswa SMP kelas VII.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media film animasi pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan *Swishmax* pada pokok bahasan puasa di bulan ramadhan pada siswa SMP kelas VII.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan atas permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Mengetahui pengembangan media pembelajaran film animasi pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan *Swishmax* dalam bentuk video animasi tema puasa dibulan ramadhan menggunakan aplikasi *Swishmax* di SMP Kelas VII.
- b. Mengetahui kelayakan media pembelajaran multimedia dalam bentuk video animasi tema puasa dibulan ramadhan menggunakan aplikasi *Swishmax* di SMP Kelas VII.
- c. Mengetahui keefektifan media pembelajaran multimedia dalam bentuk video animasi tema puasa dibulan ramadhan

menggunakan aplikasi *Swishmax* dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi puasa di SMP Kelas VII

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran multimedia berupa video animasi sebagai tambahan referensi dalam pembelajaran PAI materi puasa di bulan ramadhan. Video animasi ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi sistem puasa dibulan ramadhan.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat memahami materi puasa di bulan ramadhan melalui media multimedia berbentuk video animasi dengan aplikasi *Swishmax* sehingga hasil belajar siswa maksimal.

- 1) Meningkatkan pemahaman materi puasa di bulan ramadhan pada mata pelajaran PAI
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Menciptakan rasa senang dan siswa dapat fokus dalam memperhatikan pembelajaran PAI.
- 4) Meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
- 2) Membantu dalam meningkatkan prestasi sekolah.
- 3) Menambah referensi dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai pengalaman baru dalam penelitian, karena dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang upaya mengembangkan media pembelajaran dengan penggunaan aplikasi *Swishmax* untuk membuat suatu video animasi dalam materi puasa di bulan ramadhan mata pelajaran PAI kelas VII ketika menjadi guru nantinya. Penelitian ini juga memberikan pengalaman dan keterampilan kepada peneliti dalam mengembangkan atau membuat referensi tambahan dalam pembelajaran.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa. Materi yang disampaikan guru akan lebih mudah dimengerti dan dipahami siswa karena siswa belajar secara langsung melalui media. Media pembelajaran yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga pemilihan media harus cermat. Media pembelajaran yang inovatif dan menarik juga akan meningkatkan daya tarik siswa dalam memahami suatu materi pelajaran.

Hamdani mengemukakan bahwa media dikatakan sebagai komponen belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.¹⁰

Sedangkan Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹¹

Menurut Cecep Kusatandi dan Bambang Sutjipto media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar- mengajar. Mengingat

¹⁰ Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:Pustaka Setia.h.33

¹¹ Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada. h.45

banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.¹²

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar yang dapat memperjelas materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Adanya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran di dalam maupun di luar kelas sangat berpengaruh terhadap keoptimalan suatu pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi terkait dengan siswa. Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:¹³ (1) fungsi atensi; (2) fungsi afektif; (3) fungsi kognitif; dan (4) fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran, siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

¹² Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor:Ghalia Indonesia.h.30

¹³ Ibid.,

Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Pembelajaran akan lebih mengena bagi siswa apabila pendidik menggunakan media pembelajaran yang sesuai, inovatif, dan menarik. Penggunaan media mempunyai banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yang disebut dengan media pengajaran oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.¹⁴ Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Alasan kedua adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa yang mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

¹⁴Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. h.14

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:¹⁵

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

4. Kriteria Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Menurut Kustandi dan Sutjipto terdapat beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; (3) praktis, luwes; dan bertahan; (4) guru terampil menggunakannya; (5) pengelompokan sasaran; dan (6) mutu teknis.¹⁶

Senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menyebutkan kriteria-kriteria dalam pemilihan media untuk kepentingan pembelajaran antara lain: (1) ketepatannya dengan tujuan pengajaran; (2) dukungan terhadap isi bahan pengajaran; (3) kemudahan memperoleh media; (4) keterampilan guru dalam

¹⁵ Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor:Ghalia Indonesia

¹⁶ Ibid.,

menggunakannya; (5) tersedia waktu untuk menggunakannya; dan (6) sesuai dengan taraf berpikir.¹⁷

Sebelum memutuskan untuk memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, hendaknya kita melakukan seleksi terhadap media pembelajaran mana yang akan digunakan untuk mendampingi kita dalam membelajarkan siswa sesuai dengan kebutuhan sehingga dengan adanya media dapat menjadi pelengkap untuk mempertinggi kualitas belajar dan mengajar. Pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran juga harus memperhatikan kriteria-kriteria dari media yang akan kita gunakan, agar nantinya pembelajaran lebih optimal.

Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjpto (2013:78-79) pada tingkat yang menyeluruh dan umum, pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut ini:

- a. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas, dan peralatan yang telah tersedia, sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material).
- b. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda dan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula.
- c. Hambatan dari siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dengan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya.
- d. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan dan keefektifannya.

Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Penggunaan media yang beragam, memungkinkan siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif, sesuai dengan kebutuhan mereka secara perorangan.

¹⁷Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. h.16

5. Jenis Media Pembelajaran

Banyaknya jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sangat menguntungkan bagi pendidik untuk menyalurkan ilmunya kepada siswa. Akan tetapi seorang pendidik yang baik harus mampu memilih media mana yang cocok digunakan dalam pembelajaran. Karena tidak semua media pembelajaran cocok atau sesuai dengan pembelajaran yang akan dilakukan. Kemp dan Dayton mengelompokkan media dalam beberapa jenis, yaitu:¹⁸

- a. Media cetak. Contoh dari media yang memberikan informasi tertulis antara lain buku teks, pamflet, dan koran.
- b. Media pajang. Contoh dari media sebagai sarana penyampai informasi di depan orang lain yaitu papan tulis, papan diagram, papan magnet, papan kain, mading, dan pameran.
- c. *Overhead transparencies (OHP)*. Transparansi yang diproyeksikan dapat berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau kombinasinya.
- d. Rekaman *audiotape*. Pesan dan isi pelajaran dapat didengar sesuai kebutuhan.
- e. Seri slide dan filmstrips, penyajian *multi-image*, rekaman video dan film hidup. Film bingkai diproyeksikan melalui *slide projector*.
- f. Komputer. Teknologi yang memudahkan dalam pembuatan dan penyampaian pesan/informasi.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengklasifikasikan media sebagai berikut:¹⁹

- a. Media Dua Dimensi. Yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Berbentuk lembaran dua sisi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media dua dimensi juga disebut media grafis.

¹⁸ Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada

¹⁹ Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru Algensindo

- b. Media Tiga Dimensi. Dapat dilihat lebih dari dua sisi yaitu dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama, dan lain-lain.
- c. Media Proyeksi. Informasi yang tersaji dapat bergerak dengan alat proyeksi seperti slide, film strips, penggunaan OHP dan lain-lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran. Lingkungan dijadikan sarana langsung dalam pengamatan.

Hamdani memaparkan jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media grafis diantaranya, yaitu: gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, dan grafik; (2) teks yang dapat membantu siswa untuk berfokus pada materi karena mereka cukup mendengarkan tanpa tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi; (3) audio yang memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasikan objek, mampu menunjukkan hubungan spasial dari suatu objek, dan membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret; (4) grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural; (5) animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut; (6) video dapat digunakan untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik.²⁰

Secara garis besar media dapat dibagi ke dalam 3 bentuk yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan. Oleh karena itu, penggunaan hanya satu media saja terkadang cukup. Penggunaan media untuk mengkombinasikan pemakaian lebih dari satu jenis media dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif.

²⁰ Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:Pustaka Setia

B. Film Animasi

1. Pengertian Film Animasi

Film adalah lakon atau cerita-cerita yang ditampilkan pada layar maupun media elektronik. Film yang dibuat dari gambar lucu. Sedangkan Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti hidup, jiwa, dan semangat. Animasi adalah gambar yang memuat objek seolah-olah hidup, seperti hewan maupun objek lainnya yang di tuangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3 D.²¹

Wardoyo Tunggal Cipto menyatakan film animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik selain itu animasi juga sangat berpengaruh bagi pembelajaran karena terbukti dapat menarik perhatian, meningkatkan retensi dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi dari konsep, objek dan hubungan-hubungannya (Puspita).

Film animasi merupakan suatu media yang menggunakan computer, yang bertujuan untuk memaksimalkan efek suara dan memberikan interaksi sehingga pemahaman pembelajaran meningkat, dan juga dapat di gunakan untuk menjelaskan suatu materi yang nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi, maka materi yang di jelaskan dapat tergambarkan.²²

Kurniaty, Husna, & Ernati menjelaskan bahwa film animasi merupakan media yang menarik dan efektif digunakan untuk pembelajaran PAI materi puasa di bulan ramadhan, serta mampu meningkatkan antusiasme peserta didik untuk belajar berbicara PAI, dan membantu peserta didik untuk memahami dan mengingat keterampilan memahami dengan baik.²³

Noni Marlianingsih mengatakan bahwa penggunaan media layanan publik dalam bentuk animasi media audio-visual dapat meningkatkan rasa minat yang besar dalam belajar dan meningkatkan

²¹ Dewi Surianti, Ranga Gading Satria, Dimas Aulia Trianggana, ‘Pembuatan Film Pendek Action Format 3 D Yang Berjudul War Of Machine Menggunakan Autodesk 3DS MAX’, *Jurnal Media Infotama*, 11.1 (2015), h.61.

²² Donna Boedi Marita Sari Yuyun Febriani, ‘Media Animasi Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas I SD’, *Jurnal Education*, Vol.10 No.2 (2015).

²³ Kurniaty, F., Husna, L., & Ernati. 2014. *Teaching Vocabulary by Using Cartoon Movies for Junior High School Students*. E-journal Bung Hatta University. Vol 3 (5).

penguasaan keterampilan bahasa Inggris.²⁴ Hamalik dalam Arsyat mengemukakan bahwa “kelebihan penggunaan film animasi dalam proses pembelajaran dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika bercakap-cakap, tanya jawab dan lain-lain, menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang apabila dipandang perlu serta mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya”.²⁵

Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia. Karakteristik film animasi merupakan hal yang penting di dalam perkembangan peserta didik. Peserta didik sangat mengagumi dan meyenangi film animasi khususnya film animasi yang berkarakter. Peserta didik menyukai film animasi yang berkarakter baik dan lucu, adapun karakteristik film animasi yang baik untuk peserta didik. Tujuan media film animasi yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan secara mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai pesan-pesan tersebut secara cepat dan akurat dalam kerangka proses belajar mengajar yang dilakukan guru, penggunaan media film animasi ini dimaksudkan agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan belajar ini terhindar dari gejala verbalisme, yakni mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami arti atau maknanya.²⁶

Media film animasi ini pada umumnya disenangi oleh peserta didik karena karakter gambar animasi yang menarik. Hal ini didukung dengan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Zamris, dkk, data dalam penelitian tersebut memberikan kesimpulan bahwa

²⁴ Noni Marliansih, *Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud*, *E-Journal Ilmiah Kependidikan* Vol. 3 No. 2 Juli 2016, Hal 133-140.

²⁵ Trisnawaty Br Ginting, I Ketut Adnyana Putra, I Gusti Agung Oka Negara, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Quantum Menggunakan Media Film Animasi Terhadap Perkembangan Kemampuan Kosakata Pada Anak Kelompok B E-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Ganesa* (Vol. 5 No. 1-Tahun 2017)

²⁶ Nurhayati, *Penggunaan Media Film Animasi Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak- Kanak Islamiyah*, *Jurnal*, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak, 2014

tayangan televisi yang paling disukai oleh masyarakat sebagian besar adalah jenis film animasi kartun.²⁷

Penelitian lain yang dilakukan oleh Yanti Eka Sugiyanti pada tahun 2013 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media film animasi terhadap kemampuan memahami cerita pada anak tunagrahita ringan. Hasil dari kedua penelitian tersebut kemudian dijadikan acuan bahwa selain disukai anak, media film animasi dapat berpengaruh dalam pembelajaran.

Sedangkan Menurut Arsyad Film atau gambar hidup merupakan gambar gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup, film ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, pendidikan.²⁸ Dijelaskan bahwa film mampu menstimulus pemahaman anak melalui cerita dengan tema pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin sehingga anak mudah untuk memahaminya dan ingin menonton film tersebut. Dan media animasi adalah proses menciptakan efek gerakan, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam, media animasi juga berupa gambar yang bergerak dan mengeluarkan suara yang diproyeksikan melalui lensa proyektor, dalam hal ini juga, dijelaskan bahwa film merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan informasi yang terdapat dalam suatu pembelajaran.

2. Manfaat Media Film Animasi

Adapun manfaat media dalam pembelajaran adalah :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat disamakan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

²⁷ Ika Wahyu Wiranti, *Pengaruh Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak Tk*, Jurnal ilmu pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini, h.2.2015.

²⁸ Gita Nur Jannah, Anita Chandra Dewi S, *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Kelompok A Tk Nurul Huda Demak Tahun Pelajaran 2016/2017*, Jurnal. *Upgris.Ac.Id*, Users/User/Downloads/1866-3939-1-Pb.Pdf, h. 73

6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari uraian di atas, diketahui bahwa media film animasi dapat memberikan banyak manfaat dalam penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan serta proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik perhatian anak serta lebih interaktif dan efisien dalam penggunaan waktu dan tenaga.

3. Jenis Film Animasi

Animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga muncul jenis animasi. Teknik yang digunakan untuk membuat animasi makin beragam. Menjelaskan jenis animasi yang sering diproduksi adalah sebagai berikut.²⁹

- a. Animasi 2D, jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun. Pembuatannya menggunakan teknik animasi hand draw atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital.
- b. Animasi 3D, merupakan pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat. Dan terlihat lebih nyata dari pada 2D.
- c. Animasi stop motion, merupakan jenis animasi yang merupakan potongan-potongan gambar yang disusun sehingga bergerak.

4. Kriteria Film Animasi

Ketentuan mengenai kriteria film animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut.³⁰

²⁹ Made Widiatmika, Dkk, *Pengembangan Film Seri Animasi 3d "Cerita Made" Sebagai Media Pembelajaran Bipa Di Universitas Pendidikan Ganesha, Jurnal Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, Issn 2252-9063, Vol. 8, No. 1, Tahun 2019

³⁰ Fathurohman, I, Nurcahyo, A.D, & Rondli, W.S. *Film Animas Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa pada Siswa Sekolah Dasar. Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol 4 (1): 1-7.

- a. Dapat ditangkap oleh penalaran siswa

Film animasi yang baik diberikan kepada siswa yakni sederhana, namun memiliki daya imajinasi yang positif kepada siswa. Faktor kesederhanaan cerita yang sesuai dengan kondisi siswa lebih membuat siswa tertarik dan mudah diingat siswa, karena hal-hal tersebut sering dialami siswa.

Film animasi pada penelitian ini menggunakan cerita yang terjadi dalam kehidupan siswa sehari-hari dan dimungkinkan dapat terjadi pada kehidupan siswa.

- b. Tidak terlalu panjang dan efektif dalam bercerita

Film animasi yang dikisahkan sebaiknya tidak terlalu panjang karena akan menghabiskan waktu pembelajaran. Perlunya menyiapkan film animasi yang sesuai dengan rencana pembelajaran dapat membantu guru dalam mengaplikasikan materi yang dipelajarinya saat itu.

Pada penelitian ini peneliti memberikan batas waktu penayangan film animasi untuk mengatur perhatian, memacu keaktifan, dan memberikan waktu kepada siswa untuk merespons cerita yang telah ditayangkan.

- c. Menggunakan bahasa yang santun.

Bahasa yang santun dan sesuai situasi kondisi penutur maupun mitratutur merupakan langkah yang dapat diaplikasikan kepada siswa untuk memberi pemahaman tentang peran bahasa sebagai sarana komunikasi ini menggunakan bahasa Indonesia yang baku saat terjadi percakapan dengan siswa baik itu di dalam maupun di luar kelas.

- d. Berisi permainan yang menghibur dan tidak membahayakan siswa

Permainan merupakan langkah untuk meningkatkan daya pikir dan keterampilan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

- e. Berisi nilai-nilai yang dapat diketahui siswa.

Film animasi yang baik yakni didalam penceritaannya dapat menumbuhkan nilai-nilai positif dan dapat meningkatkan kecintaan siswa terhadap agamanya dan bangsanya sendiri.

Rasa cinta terhadap tanah air dan mampu memahami kearifan lokal yang dimiliki oleh daerahnya masing-masing

merupakan salahsatu faktor yang dapat dimunculkan pada film animasi. Pada penelitian ini peneliti mempergunakan.

5. Kelebihan Media Film Animasi

Menurut Sudarwan Danim mempunyai nilai tertentu, seperti dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, penyajian lebih baik karena mengandung nilai-nilai rekreasi, dapat memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya, sebagai pelengkap catatan, menjelaskan hal-hal abstrak, mengatasi rintangan bahasa dan lain-lain.³¹

Kelebihan film dan video menurut Azhar Arsyad yakni:³²

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat. menunjukkan objek secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
- 2) 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yagn dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya langkah-angkah dan cara yang benar dalam berwudu.
- 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya, film kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare atau eltor dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan, flm dan video, seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas.

³¹ Sudarwan Danim. *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 9

³² Nur Hayati, *Penggunaan Media Film Animasi Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak- Kanak Islamiyah Pontianak*, *jurnal Program Studi PG-PAUD, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak*
 repository.unmuhpnk.ac.id/222/1/JURNAL%20NURHAYATI.pdf

- 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- 6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.
- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Misalnya lahirnya kuncup bunga hingga kuncup itu mekar.

C. *Swishmax*

Menurut Wisah dan Gunawan *Swishmax* merupakan software authoring yang memposisikan diri sebagai software aplikasi multimedia untuk membuat aplikasi-aplikasi media yang powerfull dan interaktif. Animasi yang bisa dihasilkan dari aplikasi ini adalah flash, GIF, atau video animasi. Selain itu *Swishmax* juga bisa menghasilkan animasi dengan berbagai template animasi yang bisa digunakan dengan mudah. Untuk mendukung performa animasi *Swishmax*, beberapa animasi template terdapat pada software yang bisa digunakan untuk gambar, teks, ataupun video.³³

Swish max merupakan program animasi. Swish max sangat mudah dipelajari dan dapat membuat animasi dengan teks, gambar dan suara dalam waktu singkat, *Swishmax* memiliki tools untuk menggambar garis, rectangles, elips, kurva acak, motion path, sprites, tombol dan form masukan dengan cara yang lebih mudah. Tentu saja kemudahan itu akan mengurangi fungsi bagi para pengguna yang ingin berkreasi lebih dengan menggunakan ekstensi flash.

Flash yang dihasilkan oleh *Swishmax* secara kualitas tidak kalah dengan yang dihasilkan oleh Macromedia Flash MX atau Adobe Flash. Swish max sangat cocok untuk para pemula yang ingin mempelajari Flash, program Swish Max sudah lebih dari cukup untuk membuat berbagai animasi flash apalagi kelengkapan fitur pada *Swishmax* semakin ditambah. Kelebihan lainnya, bila sudah

³³ Wisah, A. R., Gunawan, H. 2010. Belajar Animasi Swishmax 2.0. Palembang: Palcomteh Publisher.hlm.5

mahir menggunakan *Swishmax*, maka bila ingin beralih belajar Macromedia Flash MX atau Adobe Flash akan lebih mudah karena sudah memiliki dasar konsep pada *Swishmax*.³⁴

Dibanding dengan software lain, swish max menyediakan banyak desain button, sehingga memudahkan animator untuk mendesain. Selain itu software swish max mempunyai kelebihan dibanding software animasi flash terdahulu, yaitu diantaranya swish max relative lebih mudah digunakan dibandingkan dengan Macromedia Flash dan dengan hasil relatif sama, swish max sudah dilengkapi dengan berbagai animasi yang menarik dan mudah dalam penggunaannya, swish max juga mampu menangani link antar objek maupun dokumen.³⁵

Pengembangan swish max sebagai salah satu media penyampai pesan kepada anak adalah sebuah gagasan yang dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menyampaikan materi terhadap anak. Pada kenyataannya, selama ini banyak guru yang masih terus selalu menggunakan metode ceramah yang klasikal dalam 9 penyampaian materi. Padahal materi bisa disampaikan melewati beberapa media yang salah satunya adalah swish max ini. Jika mendengarkan ceramah yang diberikan oleh guru, siswa hanya akan membayangkan dengan interpretasi yang berbeda-beda setiap anak, karena tidak ada gambaran yang jelas mengenai penjelasan yang diberikan atau tidak ada visualisasi yang jelas sehingga anak susah membayangkan mendekati kenyataan.³⁶

D. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam di SMP/MTS

Menurut Zakiyah Darajat Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran agama Islam yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaranajaran agama Islam yang telah diyakini secara menyeluruh serta menjadikan ajaran agama itu sebagai suatu

³⁴ Wisah, A. R., Gunawan, H. 2010. Belajar Animasi Swishmax 2.0.h.7

³⁵ Wisah, A. R., Gunawan, H. 2010. Belajar Animasi Swishmax 2.0.h.7

³⁶ Wisah, A. R., Gunawan, H. 2010. Belajar Animasi Swishmax 2.0.h.7

pandangan hidupnya dari keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat.³⁷

Jadi pembelajaran PAI adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar agama Islam. Dalam pengajaran PAI mungkin saja terjadi tanpa proses pembelajaran. Pengaruh pembelajaran atas pengajaran sering menguntungkan dan biasanya mudah untuk diamati.³⁸

2. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Kurikulum Pendidikan Agama Islam untuk sekolah atau madrasah berfungsi sebagai berikut:

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
- b. Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- c. Penyesuaian mental yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik fisik maupun social yang dapat mengubah sesuai dengan ajaran agama Islam.
- d. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan dan kekurangan, kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Pencegahan untuk menangkal hal-hal negative dari lingkungan dan budaya luar yang membahayakan dirinya dalam menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- f. Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum.
- g. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan bakat agar berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya dan orang lain.³⁹

³⁷ Abdul majid, et, al, *Pendidikan agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosda karya,2000),

h. 21

³⁸ Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*, (Jakarta: CV. Mizaka Galiza, 2003), h

³⁹ *Ibid*, h. 133-135

Fungsi pendidikan Islam adalah melestarikan dan mempertahankan nilai-nilai ilahi dan insani sebagaimana terkandung dalam kitab-kitab ulama terdahulu sedangkan hakekat tujuan pendidikan Islam adalah terwujudnya penguasaan ilmu agama Islam serta tertanamnya perasaan agama yang mendalam dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁰

3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Insan kamil yang mati dalam keadaan berserah diri kepada Allah merupakan tujuan akhir dari proses pendidikan agama untuk membentuk generasi yang akan datang sebagai pewaris yaitu mempertinggi nilai-nilai akhlak hingga mencapai akhlakul karimah dalam upaya mengaplikasikan yang terangkum dalam cita-cita setiap muslim.⁴¹ Adapun tujuan pendidikan agama Islam yang lain adalah untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa serta berakhlak mulia.

Tujuan pendidikan agama Islam yaitu untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.⁴²

E. Puasa Di Bulan Ramadhan

1. Pengertian Puasa Dan Dalil Puasa Ramadhan

Kata puasa berasal dari PAI yaitu *Shama-yashumushauman-shiyaman* yang berarti menahan atau imsak.⁴³ Sedangkan puasa menurut istilah yang berarti, menahan diri dari sesuatu yang membatalkannya, satu hari lamanya, mulai dari terbit fajar sampai

⁴⁰ Muhaimin, *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2003), h. 17

⁴¹ Jalaludin, *Filsafat Pendidikan Islam* (konsep dan perkembangan pemikirannya), (Jakarta: Raja Grafindo persada, 1999), cet.3, h. 38

⁴² Marasudin siregar, *Metodologi pengajaran Agama*, (Semarang: Fakultas tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2003), h. 181

⁴³ Achmad Warson Munawwir, *Kamus Arab-Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Progressif, 1984), h. 804

terbenam matahari dengan niat dan beberapa syarat.⁴⁴ Adapun puasa menurut syariat adalah mencegah diri dari segala perkara yang membatalkan dari terbitnya fajar hingga terbenam matahari dengan niat beribadah kepada Allah SWT. Puasa menurut Lelya Hilda, adalah menahan diri dari makan dan minum serta hal-hal lain yang membatalkannya mulai terbit fajar hingga matahari terbenam, dengan niat dan beberapa syarat.⁴⁵ Jadi, konsep Islam tentang puasa lebih di tekankan pada usaha seorang muslim untuk menjaga anggota badan dari maksiat dan dosa.

Puasa di bulan Ramadhan merupakan ajang untuk takhalli (membersihkan diri dari perbuatan dosa dan maksiat), tahalli (menghiasi diri dengan perbuatan baik dan terpuji), dan tajalli (mengagungkan Allah SWT dalam berbagai kesempatan dan tempat). Adapun pengertian puasa Ramadhan menurut Sabiq adalah salah satu kewajiban bagi umat Islam berupa berniat puasa, tidak makan, minum dan menahan diri dari hal-hal yang membatalkan puasa sejak terbit fajar hingga terbenam matahari.

Di dalam Alqur'an di jelaskan dalil diisyratkannya puasa, khususnya puasa Ramadhan dijelaskan dalam firman Allah SWT dalam surat Al-Baqarah:183 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا كُتِبَ عَلَيْكُمُ الصِّيَامُ كَمَا كُتِبَ عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

*“Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertakwa”.*⁴⁶

Jadi dapat di simpulkan, bahwa ibadah puasa Ramadhan itu mencakup dimensi yang luas sekali. Puasa Ramadhan bukan hanya kewajiban (taklif), yang di bebankan atas orang Islam yang telah mencapai usia akil baligh, tetapi ia juga merupakan suatu ibadah yang menjadi sarana untuk meraih hikmah dan manfaat yang lebih besar. Karena itu, dalam menjalankan ibadah puasa, seseorang tidak boleh terpaku hanya pada syarat, rukun dan ketentuan-ketentuan syariat lainnya, tetapi juga harus menghayati hakikat dan esensi dari ibadah puasa itu sendiri.

⁴⁴ Sulaiman Rasjid, Fiqih Islam, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), h. 220

⁴⁵ Lelya Hilda, Puasa dalam Kajian Islam dan Kesehatan, Jurnal Hikmah Vol. VIII, No 01 Januari 2014

⁴⁶ Abbas Arfan, Fiqh Ibadah Praktis , (Malang:UIN-Maliki Press,2011), h.125

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab Rosyidi. (2012). *Mamlu'atul Ni'mah, Memahami Konsep Dasar Pembelajaran*. (Malang: UIN Maliki Press)
- Al-Rauf, Fathi Ali, Muhammad Yunus Abd. (2003). "Al-Marji' Fy Ta'lim Al-Lughah Al-Arabiyah Li Al-Ajanib Min Al-Nadzoriah Ila Al-Tatbiq. Al-Qohiroh Waktabah Wahab."
- Aminudin. (2012). "Media Pembelajaran." *Jurnal An-Nida'*.
- An-Naqah, Muhammad Kamil. (1980). "Ta'lim Al-Lughoh Al-Arabiyah Lial-Nathiqin Bi Lughot Ukhro: Ususuh Mahaksiluh, Turuq Tadrishih."
- Arsyad, Azhar. (2004). *PAI Dan Metode Pengajaranya*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajaran)
- Asyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. (Jakarta)
- Aziz, Furqonul. (2000). *Pengajaran Bahasa Komunikatif, Teori Dan Praktik*. (Bandung: Remaja Rosda Karya)
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (London: Springer Science+Business Media)
- Degeng. (1989). *Kerangka Perkuliahan Dan Bahan Pengajaran*. (Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan)
- Dewi Surianti, Rangga Gading Satria, Dimas Aulia Trianggana. (2015). "Pembuatan Flem Pendek Action Format 3 D Yang Berjudul War Of Machine Menggunakan Autodeks 3DS MAX." *Jurnal Media Infotama* 11.1.
- Donna Boedi Marita Sari, Yuyun Febriani. (2015). "Media Animasi Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas I SD." *Jurnal Education* 10.2.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka)
- Eka Nanda Mutaqin, Bambang Eka Pernama. (2012). "Analisa dan Perancangan Sistem Komputerisasi Pembelajaran dengan Media Menggunakan Software Swish Maxe di SMK Wisuda Karya Kudus." *Journal speed* 4.1.
- Fathurohman, I., Nurcahyo, A.D., & Rondli, W.S. (2016). "Film Animas Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa pada Siswa Sekolah Dasar." *Refleksi*

- Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan 4 (1).
- Furqanul Aziez, Chaedar Alwasilah. (1996). Pengajaran Bahasa Komunikasi. (Bandung: Remaja Rosda Karya)
- Gita Nur Jannah, Anita Chandra Dewi S. (2016). "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan memahami Kelompok A Tk Nurul Huda Demak Tahun Pelajaran 2016/2017." *Jurnal.Upgris.Ac.Id, Users/User/Downloads/1866-3939-1-Pb.Pdf*.
- Hamalik, Oemar. (1989). Media Pendidikan. (Bandung: PT. Citra Aditiya Karya)
- Hanifah, Umi. (2011). "Media Pembelajaran." (Surabaya: CV. Putra Media Nusantara)
- Hasyim, Adelina. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah. (Yogyakarta: Media Akademi)
- Hermawan, Acep. (2014). Metodologi Pembelajaran. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya)
- Hidayah, Nurul. (2019). Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. (Yogyakarta: Pustaka Plana)
- Ika Wahyu Wiranti. (2015). "Pengaruh Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak Tk." *Jurnal ilmu pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini*.
- I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan. (2014). Model Penelitian Pengembangan. (Yogyakarta: Graha Ilmu)
- Imam Asrori, Moh. Ahsanuddin. (2016). Media Pembelajaran: Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia. (Malang: CV. Bintang Sejahtera)
- Kurniaty, F., Husna, L., & Ernati. (2014). "Teaching Vocabulary by Using Cartoon Movies for Junior High School Students." *E-journal Bunghatta University* 3 (5).
- Kadir. (2017). Statistika Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/LisreldalamPenelitian. (Depok: Rajawali Pers)
- Kisbiyanto, 'Media Pembelajaran PAI', *Jurnal Pendidikan PAI*, 3 (2011)
- M. Raharjo, Dayanto, *Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Gaya Media, 2012)
- Mahnun, Nunu, 'Implementasi Pembelajaran Online Dan Optimalisasi

- Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Online Di Perguruan Tinggi Islam Dalam Mewujudkan World Class University’, *Jurnal IJIEM*, 1 (2018)
- Made Widiatmika, Dkk, *Pengembangan Film Seri Animasi 3d “Cerita Made” Sebagai Media Pembelajaran Bipa Di Universitas Pendidikan Ganessa*, *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, Issn 2252-9063, Vol. 8, No. 1, Tahun 2019
- Made Widiatmika, ‘Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)’, *An-Nida*’, 37 (2012), 27–35
- Made Widiatmika, ‘Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran’, *Jurnal An-Nida*’, 37 (2012)
- Muson , *hasil wawancara dan observasi dengan guru PAI di SMP AL AZHAR 1 Bandar Lampung (09 february 2022)*
- Musfiqon, *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012)
- Muslih, ‘Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Lembaga Pendidikan Non-Formal TPQ’, *Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 16 (2016)
- Mustofa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran PAI Inovatif* (Malang: UIN Maliki Press, 2011)
- Nikmah, ABD.Wahab Rosyidi & Mamlu’atul, *Memenuhi Konsep Dasar Pemebelajaran PAI* (Malang: UIN Maliki Press, 2011)
- Noni Marlianingsih, *Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud*, *E-Journal Ilmiah Kependidikan* Vol. 3 No. 2 Juli 2016, Hal 133-140.
- Nurhayati, *Penggunaan Media Film Animasi Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Islamiyah*, *Jurnal*, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak, (2014)
- Nur Hayati, *Penggunaan Media Film Animasi Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak- Kanak Islamiyah Pontianak*, *jurnal Program Studi PG-PAUD*, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah

- Pontianak repository.unmuhpnk.ac.id/222/1/JURNAL%20-NURHAYATI.pdf
- Nuha, Ulin, *Pembelajaran Bahasa Asing* (Jakarta: Balai Pustaka, 2000)
- , *Ragam Metodologi Dan Media Pembelajaran PAI*, Diva Perss (Yogyakarta, 2016)
- Priansyah, Muhammad Ridwan, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9 (2020)
- Rangga Gading Satria, Dimas Aulia Trianggana, dan Dewi Surlanti, 'Pembuatan Fleem Pendek Action Format 3 D Yang Berjudul War Of Machine Menggunakan Autodeks 3 DS MAX', *Jurnal Media Infotama*, 11 (2015)
- Rasyid Hardi Wirasasmita, Yupi Kuspani Putra, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash', *Jurnal Education*, 10 (2015)
- Relis Agustien, Nurul Umamah, Sumamo, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi', *Jurnal Edukasi*, 1 (2018)
- Safitri, Y., 'Teknik Animasi Dalam Dunia Computer', *Jurnal SAINTIKOM*, 10 (2011)
- Sudarwan Danim. *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010),
- Soemarji, *Pendidikan Keterampilan* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2001)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Susilo, Muhammad Aji, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Wheel Alignment Di SMK Negeri 2 Sukararta', 2017)
- Trisnawaty Br Ginting, I Ketut Adnyana Putra, I Gusti Agung Oka Negara, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Quantum Menggunakan Media Film Animasi Terhadap Perkembangan Kemampuan Kosa Kata Pada Anak Kelompok B E-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Ganesa* (Vol. 5 No. 1-Tahun 2017)
- Umrotul Hasanah dan Lukman Nulhakim,"*Pengembangan Media*

- Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Foto Sintesis*” JPPI, Vol. 1, No. 1 (November,2015)
- Umar, ‘Media Pendidikan’, *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5 (2018)
- Wahab Rosyidi, *Pembelajaran PAI*, (Malang: UIN Malik Press, 2011),
- Warista, Bambang, *Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008)
- Wisah, A. R., Gunawan, H.. *Belajar Animasi Swishmax 2.0*. Palembang: Palcomteh Publisher (2010)
- Yuyun Febriani, Donna Boedi Marita Sari, ‘Media Animasi Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas I SD’, *Jurnal Education*, 10 (2015)
- Zulkifli, Musaba, *Terampil Berbicara* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2009)



**L
A
M
P
I
R
A
N**



Gambar Media



HAL HAL YANG MEMBATALKAN PUASA



1. Memasukan sesuatu ke rongga Badan
2. Muntah dengan sengaja
3. Berhubungan suami istri
4. Haid dan nifas
5. Menyeluarkan sperma/mani dengan Sengaja



SUNAH" SAAT PUASA

1. MAKAN SAHUR
2. Mengakhirkan Sahur
3. Menyegerakan Berbuka
4. Berbuka Dengan Kurma
5. BERDOA TELUKA BERBUKA
6. MEMBERI MAKAN BUKA ORANG YANG BERPUASA



SUNAH" SAAT PUASA

1. MAKAN SAHUR
2. Mengakhirkan Sahur
3. Menyegerakan Berbuka
4. Berbuka Dengan Kurma
5. BERDOA TELUKA BERBUKA
6. MEMBERI MAKAN BUKA ORANG YANG BERPUASA

SUNAH" SAAT PUASA

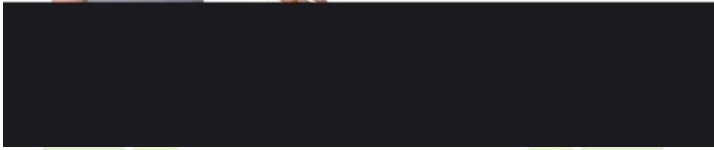
1. MAKAN SAHUR
2. Mengakhirkan Sahur
3. Menyegerakan Berbuka
4. Berbuka Dengan Kurma
5. BERDOA TELUKA BERBUKA
6. MEMBERI MAKAN BUKA ORANG YANG BERPUASA



WAKTU-WAKTU YANG DIHARAMKAN BERPUASA

1. DUA HARI RAYA IED

2. HARI TASRIK (11 12 13 DZULHIJAH)



Hikmah Puasa Ramadhan



1. Meningkatkan iman dan takwa

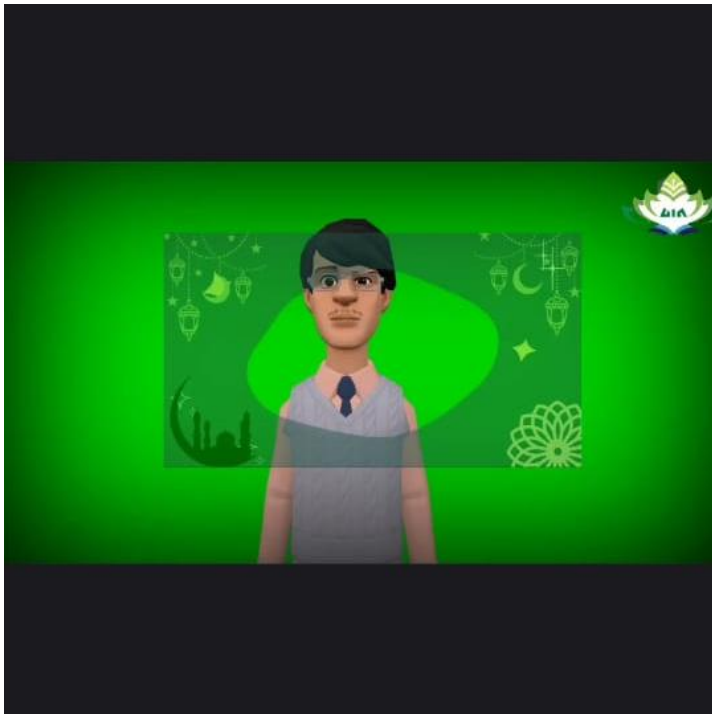
2. Menumbuhkan rasa solidaritas
terhadap sesama

3. Melatih dan mendidik kesabaran
Dalam kehidupan sehari hari

4. Mengendalikan hawa nafsu

5. Mendidik diri bersifat sidiq (jujur)

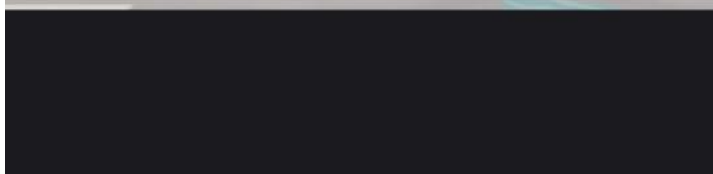
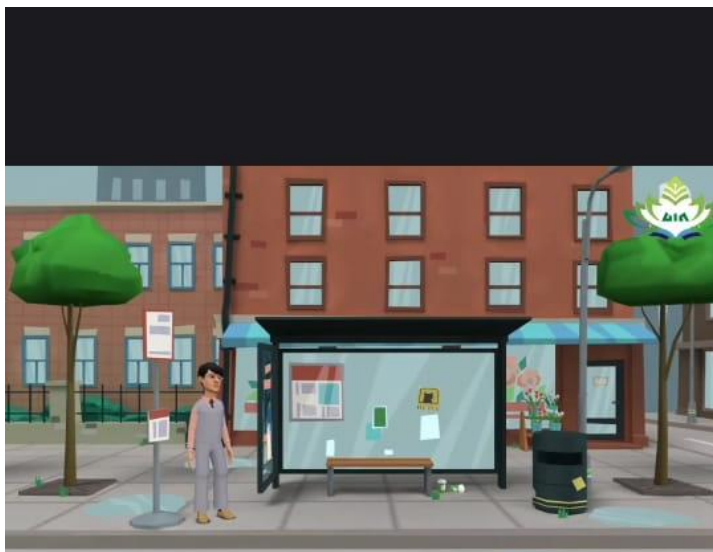




SYARAT WAJIB PUASA

- ISLAM
- BERAKAL
- BALIGH/DEWASA
- MAMPU
- TIDAK DALAM KEADAAN HAID & NIFAS





Syarat-syarat Sah Puasa

- 1 ISLAM
- 2 MUMAYIS
- 3 SUCI CARI HAID DAN NIFAS
- 4 WAKTU BOLEH BERPUASA



Validasi Ahli Media dan Ahli Materi



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

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmih Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth.

(Ahli Media)

Di Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan akan dilaksanakannya penelitian di SMP Al-Azhar 1 BANDAR LAMPUNG dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberi masukan dan saran mengenai Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Film Animasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Swishmax Pada Pokok Bahasan Puasa Di Bulan Ramadhan Pada Kelas VII" yang disusun oleh Muhamad Zubairi, NPM 1711010099. Bersamaan dengan ini saya melampirkan:

1. Lembar validasi
2. Media pembelajaran

Demikian saya sampaikan, atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Bandar Lampung, 07 Sep 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi

Dr. Umi Hijriyah, M. Pd.
 NIP. 197205151997032004

Pembimbing II

Dr. Sunarto, M.Pd.I
 NIDN. 0210098501

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Film Animasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan *Swishmax* Pada Pokok Bahasan Puasa Di Bulan Ramadhan Pada Kelas VII

Sasaran Pengguna : Peserta kelas VII

Peneliti : Muhamad Zubairi

NPM : 1711010099

Ahli Media : *Ahmad Nur Maizah MA*.....

NIP : *199106012020121017*.....

A. Petunjuk Pengisian :

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang telah dibuat meliputi aspek kelayakan yang tercantum dalam instrumen.
2. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Tuliskan komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan pada kolom yang telah disediakan.
Keterangan:
 - a. Skala penilaian 5 : Sangat Baik
 - b. Skala penilaian 4 : Baik
 - c. Skala penilaian 3 : Cukup Baik
 - d. Skala penilaian 2 : Kurang Baik
 - e. Skala penilaian 1 : Sangat Kurang Baik
4. Deskripsi penilaian terdapat di halaman lampiran.
5. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan atau pendapat, semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan Media Pembelajaran Video Animasi yang seharusnya.

B. Aspek Penilaian

No.	Aspek	Kriteria	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Kemenarikan Fisik	1. Kualitas bahan media Animasi	✓				
		2. Keamanan bahan media Animasi	✓				
		3. Daya tarik media Animasi	✓				
2.	Tampilan Media	4. Bentuk media Animasi	✓				
		5. Ukuran media Animasi	✓				
		6. Ketebalan media Animasi		✓			
		7. Komposisi dan tata letak tulisan pada media Animasi		✓			
		8. media yang digunakan mudah di oprasikan	✓				
		9. huruf pada media animasi menarik dan mudah di baca	✓				
		10. Suara/dubbing pada animasi sudah jelas	✓				
		11. Ukuran huruf yang digunakan dalam media Animasi	✓				
		12. Warna tulisan yang digunakan dalam media Animasi	✓				

Kesimpulan:

Media ini dinyatakan:

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi.
- ② Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diujicobakan.

Bandar Lampung, 07 Sep 2022

Validator Ahli Media

Ahmad Nur... MIA
NIP. 19910601202012017



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

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suramin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth,

.....
(Ahli Materi Pembelajaran,
Di Tempat

Dengan hormat,

Berkeinginan akan dilaksanakannya penelitian di SMP Al-Azhar 1 BANDAR LAMPUNG dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberi masukan dan saran mengenai Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Film Animasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Swishmax Pada Pokok Bahasan Puasa Di Bulan Ramadhan Pada Kelas VII" yang disusun oleh Muhamad Zubairi, NPM 1711010099. Bersamaan dengan ini saya melampirkan:

1. Lembar validasi
2. Media pembelajaran

Demikian saya sampaikan, atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Bandar Lampung, 07 Sep 2022

Mengetahui,
Ketua Prodi


Dr. Umar Hijriyah, M. Pd.

NIP. 197205151997032004

Pembimbing II


Dr. Sunarto, M. Pd. I

NIDN. 0210098501

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Film Animasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan *Swishmax* Pada Pokok Bahasan Puasa Di Bulan Ramadhan Pada Kelas VII

Sasaran Pengguna : Peserta kelas VII

Peneliti : Muhamad Zubairi

NPM : 1711010099

Ahli Pembelajaran :

NIP :

A. Petunjuk Pengisian :

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang telah dibuat meliputi aspek kelayakan yang tercantum dalam instrumen.
2. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Tuliskan komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan pada kolom yang telah disediakan.
Keterangan:
 - a. Skala penilaian 5 : Sangat Baik
 - b. Skala penilaian 4 : Baik
 - c. Skala penilaian 3 : Cukup Baik
 - d. Skala penilaian 2 : Kurang Baik
 - e. Skala penilaian 1 : Sangat Kurang Baik
4. Deskripsi penilaian terdapat di halaman lampiran.
5. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu yang telah memberikan tanggapan atau pendapat, semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan Media Pembelajaran yang seharusnya.

B. Aspek Penilaian

No.	Aspek	Kriteria	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Kualitas isi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan SK dan KD		✓			
		2. Materi yang disajikan lengkap dan jelas		✓			
		3. Konsep-konsep yang dijelaskan singkat dan mudah dipahami	✓				
2.	Keterlaksanaan	4. Kesesuaian materi dengan subjek penelitian		✓			
		5. Kesesuaian materi dengan tujuan penelitian		✓			
		6. Materi yang disajikan sesuai dengan yang seharusnya diterima oleh peserta didik		✓			
3.	Tampilan visual	7. Penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan		✓			
		8. Pemilihan warna untuk membedakan materi	✓				
		9. Kesesuaian gambar dengan materi		✓			
Jumlah Skor Total							

C. Kritik dan Saran**Komentar Umum dan Saran Perbaikan:**

Materi sesuai, dan gambar.

.....

.....

.....

.....

.....


Kesimpulan:

Media pop-up book ini dinyatakan:

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi.
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diujicobakan.

Bandar Lampung, 07 Sep 2022

Validator Ahli Materi


Dr. Dini Hidayah, M.P.,
NIP. 197205151997032004

Prasyarat Analisis Data di SMP AL AZHAR 1 Bandar Lampung

A. Normalitas Data

1. Uji Normalitas Data Nilai Uji Pre-Test

N O	Nilai Pre-Test	x	Z	Fz	Sz	Fz-Sz	mean	Stdev
1	30	-16,8	-1,77545	0,037912	0,05	0,012088	46,8	9,46239093
2	40	-6,8	-0,71863	0,236183	0,1	0,136183	46,8	9,46239093
3	40	-6,8	-0,71863	0,236183	0,15	0,086183	46,8	9,46239093
4	25	-21,8	-2,30386	0,010615	0,2	0,189385	46,8	9,46239093
5	45	-1,8	-0,19023	0,424566	0,25	0,174566	46,8	9,46239093
6	40	-6,8	-0,71863	0,236183	0,3	0,063817	46,8	9,46239093
7	45	-1,8	-0,19023	0,424566	0,35	0,074566	46,8	9,46239093
8	45	-1,8	-0,19023	0,424566	0,4	0,024566	46,8	9,46239093
9	50	3,2	0,338181	0,632387	0,45	0,182387	46,8	9,46239093
10	45	-1,8	-0,19023	0,424566	0,5	0,075434	46,8	9,46239093
11	45	-1,8	-0,19023	0,424566	0,55	0,125434	46,8	9,46239093
12	45	-1,8	-0,19023	0,424566	0,6	0,175434	46,8	9,46239093
13	50	3,2	0,338181	0,632387	0,65	0,017613	46,8	9,46239093
14	50	3,2	0,338181	0,632387	0,7	0,067613	46,8	9,46239093

			81	87		13		93
15	50	3,2	0,3381 81	0,6323 87	0,7 5	0,1176 13	46,8	9,462390 93
16	55	8,2	0,8665 89	0,8069 16		0,0069 16	46,8	9,462390 93
17	55	8,2	0,8665 89	0,8069 16	0,8 5	0,0430 84	46,8	9,462390 93
18	66	19,2	2,0290 85	0,9787 75		0,0787 75	46,8	9,462390 93
19	55	8,2	0,8665 89	0,8069 16	0,9 5	0,1430 84	46,8	9,462390 93
20	60	13,2	1,3949 96	0,9184 92	1	0,0815 08	46,8	9,462390 93

Rata-Rata	46,8
Standard Deviasi	9,46239093
L_0	0,189385
L_{tabel}	0,19
Kesimpulan	Normal

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat dilihat bahwa pada taraf signifikan 0.05 $L_0 < L_{tabel} = 0,189385 < 0,190$ yang berarti menerima hipotesis nol. Kesimpulan data nilai pre test berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas Data Nilai Uji Post-Test

NO	X	x	Z	Fz	Sz	Fz-Sz	mean	stdev
1	70	-16,5	-2,16361	0,015247	0,05	0,034753	86,5	7,626132
2	80	-6,5	-0,85233	0,197015	0,1	0,097015	86,5	7,626132
3	80	-6,5	-0,85233	0,197015	0,15	0,047015	86,5	7,626132
4	70	-16,5	-2,16361	0,015247	0,2	0,184753	86,5	7,626132
5	80	-6,5	-0,85233	0,197015	0,25	0,052985	86,5	7,626132
6	85	-1,5	-0,19669	0,422034	0,3	0,122034	86,5	7,626132
7	85	-1,5	-0,19669	0,422034	0,35	0,072034	86,5	7,626132
8	85	-1,5	-0,19669	0,422034	0,4	0,022034	86,5	7,626132
9	85	-1,5	-0,19669	0,422034	0,45	0,027966	86,5	7,626132
10	85	-1,5	-0,19669	0,422034	0,5	0,077966	86,5	7,626132
11	90	3,5	0,458948	0,676864	0,55	0,126864	86,5	7,626132
12	90	3,5	0,458948	0,676864	0,6	0,076864	86,5	7,626132
13	90	3,5	0,458948	0,676864	0,65	0,026864	86,5	7,626132
14	90	3,5	0,458948	0,676864	0,7	0,023136	86,5	7,626132
15	90	3,5	0,458948	0,676864	0,75	0,073136	86,5	7,626132
16	95	8,5	1,114589	0,867487	0,8	0,067487	86,5	7,626132
17	95	8,5	1,114589	0,867487	0,85	0,017487	86,5	7,626132
18	95	8,5	1,114589	0,867487	0,9	0,032513	86,5	7,626132
19	95	8,5	1,114589	0,867487	0,95	0,082513	86,5	7,626132
20	95	8,5	1,114589	0,867487	1	0,132513	86,5	7,626132

Rata-Rata	86,5
Standard Deviasi	6,766792
L₀	0,184753
L_{tabel}	0,19
Kesimpulan	Normal

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat dilihat bahwa pada taraf signifikan 0.05 $L_0 < L_{tabel} = 0,184753 < 0,190$ yang berarti menerima hipotesis nol. Kesimpulan data nilai post-test berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji-F. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

db1 (variansterbesarsebagaipembilang) = (n1 – 1) dan,
db2 (variansterkecilsebagaipenyebut) = (n2 – 1)

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varians data homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka varians tidak data homogen.

Varian pre Test	89,53684211
Varian Post Test	58,15789474
F hitung	1,539547511
F tabel	2,168251601

Berdasarkan data diatas diperoleh $F_{hitung} = 1,53$ dan $F_{tabel} = 2,16$. Karena $F_{hitung} = 1,53 < F_{tabel} = 2,16$ maka dapat disimpulkan data nilai Post Test dan Pre Test homogen.

C. Uji t (Paired t Test)

Keefektifan produk dianalisa menggunakan uji-t sampel berpasangan atau tak bebas. Berikut adalah hasil perhitungan uji – t menggunakan *Microsoft Excel*.

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>Post-Test</i>	<i>Pre-Test</i>
Mean	87	48
Variance	45,78947368	58,94736842
Observations	20	20
Pearson Correlation	0,942137544	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	19	
t Stat	66,67833231	
P(T<=t) one-tail	2,70094E-24	
t Critical one-tail	1,729132812	
P(T<=t) two-tail	5,40187E-24	
t Critical two-tail	2,093024054	

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji – t diperoleh nilai $t_0 = 66,678$, nilai $t_{tabel} = 2,093$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil perbandingan nilai t_0 dan t_{tabel} adalah $t_0 = 66,678 > t_{tabel} = 2,093$. Maka, H_0 dari hipotesis ditolak dan H_1 diterima.

Dapat disimpulkan bahwa media film animasi menggunakan *Swishmax* pada pokok bahasan puasa di bulan ramadhan untuk siswa kelas VII SMP 3 Bandar Lampung telah menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik”.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
 Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-1085/Un.16/P1/KT/VII/2023

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
 NIP : 197308291998031003
 Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
 Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI MENGGUNAKAN SWISHMAX PADA POKOK BAHASAN
"PUASA DI BULAN RAMADHAN"UNTUKSISWA KELAS VII SMP
 Karya

NAMA	NPM	FAK/PRODI
MUHAMAD ZUBAIRI	1711010099	FTK/PAI

Bebas Plagiasi sesuai Cek dengan tingkat kemiripan sebesar 20%. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 03 Juli 2023
 Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
 NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

PENGEMBANGAN FILM
ANIMASI MENGGUNAKAN
SWISHMAX PADA POKOK
BAHASAN "PUASA DI BULAN
RAMADHAN"UNTUKSISWA
KELAS VII SMP

by Muhamad Zubairi

Submission date: 03-Jul-2023 12:09PM (UTC+0700)

Submission ID: 2125862437

File name: SKRIPSI_Zubairi_Bab_1,4,5.docx (616.88K)

Word count: 8661

Character count: 49278

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI MENGGUNAKAN
SWISHMAX PADA POKOK BAHASAN "PUASA DI BULAN
RAMADHAN"UNTUKSISWA KELAS VII SMP

ORIGINALITY REPORT

20%
SIMILARITY INDEX

18%
INTERNET SOURCES

6%
PUBLICATIONS

11%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	3%
2	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
3	docobook.com Internet Source	1%
4	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	1%
5	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%
6	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%
7	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
8	docplayer.info Internet Source	1%
9	pdfcoffee.com Internet Source	1%

22	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
23	eprints.umk.ac.id Internet Source	<1 %
24	Submitted to Universitas Samudra Student Paper	<1 %
25	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
26	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
27	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
28	ejournal.bbg.ac.id Internet Source	<1 %
29	eprints.uad.ac.id Internet Source	<1 %
30	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	<1 %
31	Submitted to Rochester Adams High School Student Paper	<1 %
32	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
33	Submitted to iGroup Student Paper	<1 %
34	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %