



Inovasi Bahan Ajar Audio Visual berbentuk Animasi dalam Pembelajaran PAI

Fonna Mikamahuly¹

Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
UPTD SD Negeri 2 Peusangan Bireuen - Aceh - Indonesia

Email: fonnamikamahuly@gmail.com

Abstract: The fact of the world of education today is that there are so many students who face difficulties in learning. This is the result of a lack of desire to learn and poor study results. Students complain about the learning method used. Of course, it can be seen from the evaluation results and the education and learning process that has not reached a sufficient level of success. Students will become confused and difficult to understand the lesson if the learning activities are monotonous. And this has been going on for a long time. This article aims to explain the basic concepts of audio-visual teaching materials in the form of animation and their development in PAI learning. Through library research it is known that media experts and learning material experts are very sure that animation is media which is very effective in learning Education Religion Islam. By using animation in learning, students will remain focused so that the material presented is well absorbed based on the specified learning objectives. Through animation media, it will improve student understanding, motivation, and more optimal learning outcomes. Not only that, the teacher's time and energy efficiency will be maintained. If used in Islamic religious education lessons, it will definitely help students absorb material and increase in-depth understanding, so that learning is relevant to the goals to be achieved.

Keywords: Teaching Materials, Audio Visual, Animation, PAI Learning

Abstrak: Fakta dunia pendidikan saat ini terlihat begitu banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam belajar. Ini adalah akibat dari kurangnya keinginan untuk belajar dan hasil belajar yang buruk. Siswa mengeluh tentang metode pembelajaran yang digunakan. Tentu saja dapat dilihat dari hasil evaluasi dan proses pendidikan dan pembelajaran yang belum mencapai tingkat keberhasilan yang cukup. Siswa akan menjadi kebingungan dan sulit memahami pelajaran jika

kegiatan pembelajarannya monoton. Dan ini telah berlangsung lama. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan konsep dasar bahan ajar audio visual berbantuan animasi dan pengembangannya dalam pembelajaran PAI. Melalui penelitian kepustakaan (*library research*) diketahui bahwa ahli media dan ahli materi pembelajaransangat yakin jika animasi merupakan media yang sangat efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan penggunaan Animasi dalam pembelajaran, Siswa akan tetap fokus sehingga materi yang disampaikan terserap dengan baik berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditentukan. Melalui media animasi, akan meningkatkan pemahaman siswa, motivasi, dan hasil belajar yang lebih optimal. Tak hanya itu, efesiensi waktu dan energi guru akan terjaga. Jika digunakan dalam pelajaran pendidikan agama Islam, pasti akan membantu siswa menyerap materi dan peningkatan pemahaman yang mendalam, sehingga pembelajaran relevan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Kata Kunci: *Bahan Ajar, Audio Visual, Animasi, Pembelajaran PAI*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat strategis dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan pembangunan. Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa sebagai bagian dari pembentukan kehidupan bangsa, pendidikan nasional bertanggung jawab untuk mengembangkan bakat dan membentuk watak serta peradaban bangsa. Pendidikan nasional harus mengajarkan siswa menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, berbakat, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab sebagai warga negara. Dalam pelaksanaannya, tugas pendidikan ini tidak hanya bermuara pada keunggulan pengetahuan peserta didik, tetapi juga berakhlak mulia.

Melalui pendidikanlah, permasalahan bangsa yang berupa budaya dan karakter dapat diatasi. Pendidikan karakter disebut sebagai pendidikan budi pekerti, pendidikan nilai, dan pendidikan moral, yang tujuannya adalah menumbuhkembangkan kemampuan peserta didik untuk menjadi teladan dalam pengambilan keputusan apakah hal itu baik ataupun buruk, juga dapat melestarikan sesuatu yang baik, serta pengakuan kebaikan tersebut dengan

Pengembangan Bahan Ajar Audio Visual berbentuk Animasi dalam Pembelajaran PAI

Fonna Mikamahuly

ikhlas sepenuh hatinya dalam kesehariannya. (Kemdiknas, 2011). Oleh karena itu nilai-nilai tersebut harus dikembangkan dari pendidikan dasar. Pengembangan ini harus dilakukan melalui perencanaan yang baik, pendekatan yang tepat, metode pembelajaran dan lingkungan belajar yang efektif.

Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan kualitas generasi muda dengan berbagai cara yang dapat meminimalisir dan mengurangi penyebab berbagai permasalahan budaya dan karakter bangsa. Setiap generasi penerus bangsa, khususnya di Indonesia, harus menanamkan rasa tanggung jawab dan mendukung ideologi Pancasila. Oleh karena itu, perlu adanya pendidikan yang menanamkan nilai-nilai karakter sejak dini, sehingga dapat muncul jati diri manusia Indonesia. Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini semakin maju pesat, seiring dengan berkembangnya teori-teori yang mendukung pembelajaran praktik. Sekaligus secara tidak langsung mengubah cara berpikir dan cara pandang masyarakat, termasuk bagaimana menggunakan metode pembelajaran semenarik mungkin untuk meningkatkan daya tarik siswa dan menumbuhkan minat mereka pada ilmu pengetahuan. Untuk mengetahui, untuk membuat masyarakat sadar akan pentingnya teknologi informasi dalam pendidikan untuk mendukung pendidikan yang sesuai dengan zaman. Dalam bidang pendidikan telah diupayakan pengembangan kekuatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk multimedia.

Peran media sangatlah penting bagi guru sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan penyampaian informasi dari sumber pesan melalui perantara media kepada penerima pesan. Dengan berbagai media baru yang bermunculan saat ini, seorang guru profesional harus mampu memilih secara cermat dan tepat

berdasarkan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru harus bisa mengatasi kebosanan siswa dan memberikan siswa pengalaman belajar yang nyaman.

Saat ini kita melihat bahwa dalam dunia pendidikan kita sedikit heran dengan banyaknya siswa yang berkelainan belajar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keinginan untuk belajar dan hasil belajar yang buruk. Banyak siswa yang mengeluh dan bosan dengan metode pembelajaran guru. Tentunya dari hasil evaluasi pelatihan dan pembelajaran tersebut terlihat belum optimal selama ini. Pembelajaran yang monoton membingungkan siswa dan membuat pembelajaran sulit dipahami. Dan itu untuk waktu yang lama.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah inovasi pembelajaran. Lantas inovasi seperti apa yang sebenarnya kita inginkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran yang berdampak pada siswa?

Seorang guru dalam perannya sebagai inovator harus mampu menciptakan ide-ide baru saat belajar. Karena melalui inovasi, guru dapat menciptakan suasana baru dalam pembelajaran. Pembelajaran inovatif berarti cara pandang baru yang membantu siswa mencapai hasil belajar yang maksimal. Pembelajaran siswa harus direncanakan dan dikembangkan dalam waktu. Apalagi di zaman yang erat kaitannya dengan kemajuan dan kemudahan informasi, komunikasi dan teknologi.

Penulis, yang juga seorang guru pendidikan agama Islam, memutuskan untuk menggunakan media animasi sebagai strategi kreatif untuk mengembangkan pendidikan agama Islam. Dengan bantuan media animasi tersebut, pengajaran informasi spesialis kemudian disesuaikan dengan kurikulum dan kurikulum yang ditetapkan oleh sekolah.

Dalam penelitian ini, penulis menjelaskan konsep dasar animasi dan berbagai aplikasi sebagai alat untuk membuat media animasi dalam bidang pembelajaran. Aplikasi ini berbasis *online* dan *offline*. Aplikasi ini cukup mudah digunakan dan guru serta siswa dapat menggunakannya untuk memfasilitasi

Pengembangan Bahan Ajar Audio Visual berbentuk Animasi dalam Pembelajaran PAI

Fonna Mikamahuly

pembelajaran. Media animasi diharapkan dapat mengatasi pembelajaran yang membosankan dan membingungkan dan membuat pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan, karena guru dapat memberikan tampilan dan fungsi yang lebih menarik kepada siswa dari konsep yang diajarkan. Pendidik hanya perlu memberikan penjelasan tambahan terhadap apa yang tidak dijelaskan dalam animasi tersebut.

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*), yang merupakan rangkaian kegiatan yang terkait dengan metode pengumpulan data perpustakaan. Menurut Sholeh, penelitian kepustakaan adalah penelitian yang menggunakan metode penggalan informasi dari buku, jurnal, dokumen, catatan sejarah, catatan, laporan penelitian dari jurnal, atau penelitian kepustakaan murni yang berkaitan dengan subjek penelitian. (Sholeh, 2005: 63). Oleh karena itu, peneliti menelusuri beberapa referensi untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Dasar Animasi

a. Pengertian Animasi

Ada beberapa teori yang menyatakan pengertian animasi, sebagai berikut:

Animasi diambil dari kata Yunani “*anima*” berarti memberi nyawa. Terlepas dari kenyataan bahwa animasi adalah film tentang objek yang tampak hidup, terdiri dari foto, gambar, wayang, ataupun teks tulisan, dengan beberapa perbedaan antar frame untuk memberi kesan bahwa gerakan terjadi saat diproyeksikan. (Nurzadi, 2016: 42). Munir mengatakan

bahwa animasi berasal dari kata bahasa Inggris “*animation*” dalam anime, yang berarti “menghidupkan”. Animasi adalah gambar tetap yang diurutkan dan direkam oleh kamera. (Munir, 2013: 340). Animasi adalah film yang dibuat dari gambar yang diolah menjadi sesuatu yang bergerak dan memberikan makna, dan berasal dari kata “*animate*”, yang berarti membuatnya terlihat bergerak dan hidup. (Bambi, 2012: 29)

Menurut Encyclopaedia Britannica, Animasi, menurut Encyclopaedia Britannica, adalah seni membuat sesuatu yang mati terlihat bergerak. Sementara itu, Studio Binder menyebutkan, animasi adalah cara memanipulasi gambar agar tampil sebagai gambar bergerak. Karena dengan desain yang benar dan teliti, alur gerak animasi menjadi menarik untuk dinikmati.¹

Agus Suher mengatakan bahwa animasi adalah menggerakkan kumpulan gambar yang diolah semenarik mungkin. (Tonni, 2020: 101). Hidayatullah menjelaskan bahwa animasi adalah serangkaian gambaryang tersusun secara berurutan. Jika urutan gambar ditampilkan cukup cepat, urutan gambar tampak bergerak. (Priyanto, 2011: 63)

Dalam Kamus Istilah Periklanan Indonesia, animasi didefinisikan sebagai suatu cara pembuatan film yang menghasilkan gerak dengan cara memproyeksikan rangkaian gambar, biasanya berupa gambar atau kartun. Animasi dibuat oleh animator, yaitu orang yang membuat adegan animasi disertai dengan alur cerita. Cerita-cerita ini dapat menghasilkan pundi-pundi uang untuk pelanggan tertentu. (Nuradi, 1996: 8)

Menurut Angga Firmansyah (Angga, 2013: 11), animasi sebenarnya adalah rangkaian frame alias bingkai yang terurut. Objek dalam gambar dapat berupa foto, gambar, artikel, warna atau efek khusus. Elly Herliyani dalam animasi dua dimensi, menjelaskan animasi sebagai teknik penciptaan karya

¹Ayu Rifka Sitoresmi, *Animasi Adalah Gambar Bergerak, Ketahui Fungsi dan Macam-Macamnya*, dalam <https://bit.ly/3BvXtWr>. Diakses pada Rabu, 17 Mei 2023.

Fonna Mikamahuly

audiovisual yang menciptakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah adegan (Elly, 2016: 2).

Dengan demikian maka animasi dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objek berupa teks, gambar, warna, dan efek khusus yang disusun secara berurutan menggunakan teknologi sehingga tampak seolah-olah informasi yang dikirimkan bergerak dan dipahami.

b. Jenis-jenis Animasi

Ada banyak jenis animasi yang dapat digunakan saat mendesain sebuah animasi, terutama saat mengajar. Dalam pembelajaran, biasanya digunakan enam 6 animasi berdasarkan kutipan dari buku Akbar Iskandar (Akbar, 2020: 52) dalam Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK, yaitu:

1) *2D Cartoon Animation*

Gaya animasi ini hanya menggunakan vektor untuk membuat gambar tradisional dalam 2 dimensi, biasanya dalam bentuk kartun dan terlihat datar.

2) *3D Animation*

Animasi dirancang untuk mencerminkan keadaan sebenarnya. Animasi yang ditampilkan pada animasi 3D tidak datar seperti pada 2D. Kemampuan untuk melihat animasi 3D dari sudut manapun membuatnya lebih unggul dari animasi 2D dan terlihat lebih menyerupai wujud asli sebuah karakter.

3) Animasi Jepang (*Anime*)

Di Jepang, film animasi disebut sebagai anime. Dalam kebanyakan kasus, dengan sedikit bantuan dari komputer, anime menggunakan latar belakang dan karakter yang digambar menggunakan tangan.

4) Animasi GIF

Metode animasi sederhana yang dikenal sebagai animasi GIF (*Graphics Interchange Format*) menggunakan gambar yang ditautkan untuk mengimplementasikan konsep dasar animasi. Animasi sekilas tampak seperti video, namun kenyataannya, file tersebut hanyalah gambar yang telah dianimasikan menggunakan teknik animasi GIF sederhana.

5) *Motion Graphics*

Capture adalah nama lain dari jenis animasi ini. *Motion graphic* juga digunakan untuk menggerakkan suatu kata atau kalimat atau biasa disebut dengan *typographic*.

6) *Infographic Animation*

Animasi infografis adalah penyajian media informasi dalam bentuk teks yang dipadukan dengan elemen visual seperti gambar, ilustrasi, grafik, dan tipografi. Tujuan utama animasi ini adalah untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan secara visual dan meningkatkan daya tarik.

7) *Stop Motion*

Plastisin, bahan lunak yang mirip dengan permen karet, digunakan dalam animasi ini. Tubuh karakter animasi dibuat menggunakan kerangka khusus. Setelah siap, karakter tersebut difoto gerakan per gerakan oleh fotografer. Untuk membuat gambar terlihat bergerak, foto-foto tersebut kemudian digabungkan sehingga menjadi seperti sebuah film. Namun, biaya pembuatan animasi ini sangatlah mahal.

8) *Whiteboard Animation*

Animasi dengan efek visual seperti seseorang menulis dan menggambar di atas papan tulis.

c. Prinsip-Prinsip Animasi

Pada dasarnya, pembuatan animasi bukan hanya fokus menggerakkan karakternya saja. Namun, animasi juga memiliki prinsipnya. Nadya merangkum dari buku *The Illusion of Life Disney Animation*, (Nadya, 2019: 82)

Pengembangan Bahan Ajar Audio Visual berbentuk Animasi
dalam Pembelajaran PAI

Fonna Mikamahuly

Frank Thomas dan Olie Jhonston, animator Disney, membuat 12 prinsip dasar dalam animasi, yaitu:

1) *Squash and Stretch*

Gerakan ini membuat animasi terlihat lebih alami dan memberikan kesan kelenturan.

2) *Anticipation*

Gerakan yang dilakukan sebagai persiapan untuk gerakan berikutnya disebut antisipasi.

3) *Staging*

Staging adalah proses mengatur set adegan, posisi kamera, atau pose karakter sehingga penonton mudah memahaminya.

4) *Straight ahead and pose to pose*

Gerakan animasi pada prinsip ini dapat dilakukan dalam dua cara, yaitu:

a) *Straight ahead*. Gerakan langsung ke depan memungkinkan pembuatan gerakan terus menerus mulai dari awal tanpa mempertimbangkan bagaimana gerakan itu akan berakhir.

b) *Pose to pose*. Memilih pose untuk karakter yang akan diberikan efek animasi pada adegan.

5) *Follow through and overlapping action*

Gerak balik karakter atau objek yang terjadi setelah karakter atau objek tersebut berhenti.

6) *Slow in and slow out*

Gerakan perlambatan yang terjadi pada awal dan akhir suatu animasi. Animasi yang tidak mempunyai perlambatan di awal dan akhir animasinya akan terkesan kaku.

7) *Arcs*

Gerakan animasi dengan kurva melingkar akan lebih alami daripada gerakan lurus.

8) *Secondary action*

Secondary action merupakan gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Gerakan *secondary action* hanya bersifat melengkapi dan tidak mengambil alih performa dari gerakan utama.

9) *Timing*

Timing adalah penentuan waktu kapan sebuah gerakan karakter itu akan dilakukan. *Timing* ditentukan dari jumlah *frame in between* yang ada diantara gerakan suatu benda atau karakter. Semakin cepat sedikit jumlah frame maka gerakan menjadi semakin cepat dan sebaliknya.

10) *Exaggeration*

Gerakan atau ekspresi yang dilebih-lebihkan dari yang biasa untuk mendapatkan kesan animasi yang lebih meyakinkan. Prinsip ini biasa disebut *exaggeration*.

11) *Solid drawing*

Solid drawing dalam animasi tradisional berarti gambar dengan kedalaman perspektif. Pada animasi 3D, *soliddrawing* dapat diartikan dengan memberikan keseimbangan pada suatu posisi dengan tujuan untuk mencari pose siluet yang terbaik.

12) *Appeal*

Appeal adalah penampilan seorang karakter yang menarik dan unik. Biasanya disebut dengan karisma. Apakah karakter tersebut baik atau jahat, seperti pada karakter pahlawan, penjahat, monster, dan sebagainya.

d. Aplikasi Pendukung Pembuatan Animasi

Fonna Mikamahuly

Dalam pembuatan produksi animasi sebenarnya membutuhkan durasi pembuatan yang begitu lama dan estimasi biayanya yang sangat mahal. Bagi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi tentunya akan menjadi sangat menantang. Padahal, ternyata banyak program yang bisa digunakan untuk mendukung pembuatan animasi dengan biaya murah atau bahkan gratis. Aplikasi berikut ini sering digunakan untuk membuat animasi pembelajaran, yaitu:

1) Powtoon

Powtoon adalah aplikasi berbasis situs web yang menyediakan alat dan fitur untuk membuat presentasi. Situs ini memiliki beberapa fitur animasi yang sangat menarik, termasuk animasi kartun, tulisan tangan, transisi yang hidup, dan pengaturan *timeline* sederhana. Untuk mengaplikasikannya dapat diakses pada di <https://www.powtoon.com>.

2) Canva

Canva adalah platform web berbasis online untuk desain grafis dan publikasi konten yang bekerja lebih cepat dan sederhana dibandingkan program lainnya. Canva dapat digunakan untuk mendesain gambar, membuat video, presentasi powerpoint, *mindmap*, infografis dan *planner*. Alat dan fitur Canva memungkinkan bagi pengguna yang tidak berpengalaman sekalipun untuk membuat desain dengan mudah. Aplikasi ini bisa diakses di <https://www.canva.com/>.

3) Animaker

Guru dapat menggunakan aplikasi pembuat animasi secara gratis melalui aplikasi Animaker. Karena aplikasi ini mudah untuk digunakan dan efektif, guru dapat menggunakannya untuk mengembangkan media pembelajaran. Produk media pembelajaran berbasis animasi ini dapat meningkatkan minat belajar anak, antara lain, membuat

pembelajaran menjadi menyenangkan, dan membuat materi yang dipelajari mudah dipahami. Aplikasi dapat diakses di <https://www.animaker.com/>.

4) Powerpoint

PowerPoint adalah salah satu bagian dari aplikasi utamanya, yaitu Microsoft Office yang digunakan untuk membuat presentasi dengan slide. Ada banyak *template* dan fitur untuk presentasi yang menarik penggunaannya. Power point berfungsi untuk menampilkan beberapa *slide* yang berisi pesan atau informasi yang akan disampaikan. Pengguna dapat memasukkan teks dan gambar ke dalam *slide*. Biasanya, Powerpoint dipakai dalam dunia pendidikan, bisnis, perkantoran, dan lainnya. Microsoft Power Point sangat mempermudah presentasi penggunaannya. Aplikasi ini juga mendukung pembuatan animasi, memasukkan audio, video, gambar, dan desain. Powerpoint dapat digunakan untuk pemula karena tampilannya yang *interface yang user friendly*.

5) Doratoon

Doratoon adalah salah satu aplikasi yang bisa dipertimbangkan jika ingin mendalami dunia pengeditan video animasi berbasis online. Doratoon bisa diakses secara gratis melalui website <https://www.doratoon.com/> sehingga tidak akan memakan banyak memori HP ataupun PC. Doratoon memiliki beragam fitur yang cukup lengkap dan dapat digunakan dengan mudah untuk menyelesaikan konten, walaupun aplikasi ini bisa diakses secara gratis.

6) Animatron

Salah satu software yang ideal untuk digunakan oleh anak-anak adalah Animatron. Anak-anak bebas menggunakan aplikasi pembuatan animasi ini secara gratis dan mengekspresikan ide-ide kreatif mereka

Pengembangan Bahan Ajar Audio Visual berbentuk Animasi dalam Pembelajaran PAI

Fonna Mikamahuly

melalui animasi. Anak-anak dapat membuat presentasi yang lebih interaktif dengan aplikasi ini.

Dioperasikan secara *online*, Animatron mampu menghasilkan konten animasi dengan berbagai cara. Kita dapat memilih berbagai template animasi yang tersedia dan kemudian mengeditnya sesuai dengan ide mereka dalam membuat cerita animasi. Pengguna juga dapat mengunduh berbagai jenis gambar gif untuk menyempurnakan pembuatan animasi tersebut. Aplikasi ini bisa diakses pada <https://www.animatron.com/>.

7) Toontastic 3D

Toontastic adalah sebuah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Google. Aplikasi ini tidak memerlukan biaya dan tidak menampilkan iklan. Toontastic dirancang khusus untuk anak-anak dan merupakan pembuat video animasi 3D. Aplikasi ini bertujuan untuk merangsang kreativitas siswa. Dengan menggunakan aplikasi ini, anak-anak dapat menuangkan ide dan petualangan mereka dalam bentuk video animasi.

Selain dapat digunakan untuk membuat gambar dan tugas sekolah, Toontastic 3D dirancang secara khusus untuk memungkinkan anak-anak membuat cerita dalam bentuk video animasi 3D yang unik. Mereka dapat menggunakan kreasi gambar dan rekaman suara mereka sendiri. Dengan bantuan aplikasi ini, anak-anak dapat belajar langkah demi langkah dalam membuat animasi yang ditujukan bagi siswa sekolah dasar.

Melalui aplikasi ini, siswa dapat mempelajari beberapa hal, antara lain desain karakter animasi, plot cerita, pembuatan narasi sederhana, dan dubbing suara ke dalam video. Dengan demikian,

mereka secara tidak langsung mengembangkan keterampilan dalam kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, dan komunikasi. Keempat fitur ini sangat penting untuk pendidikan abad ke-21 dan dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Aplikasi ini dapat diunduh langsung melalui tautan berikut:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.toontastic&hl=id&gl=US>

2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Dalam upaya mengembangkan media pembelajaran inovatif, terutama yang berbasis animasi, seorang guru perlu memperhatikan serangkaian langkah yang relevan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa animasi yang dihasilkan memiliki fokus yang jelas dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Luther menyebutkan bahwa terdapat enam tahap dalam pengembangan animasi ini, yang mencakup:

a. Konsep (*Concept*)

Pada tahap ini, langkah yang dilakukan adalah untuk mengidentifikasi tujuan, jenis, konsep ide, materi pembelajaran, dan tujuan penggunaan dalam metode pembuatan animasi pembelajaran. Selama proses konseptual ini, tujuan, ide materi, dan ide isi media pembelajaran ditetapkan.

b. Perancangan (*Design*)

Semua perancangan materi dan pembuatan alur yang akan digunakandilakukan pada tahap ini. Agar pada tahap selanjutnya tidak ada lagi keraguan tentang pembuatan animasi, hal ini dibutuhkan spesifikasi terperinci.

c. Pengumpulan Bahan Materi (*Material Collecting*)

Pada tahap ini, bahan-bahan dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut meliputi gambar clip art, gambar dan foto, animasi, video, audio, dan hal-hal lain yang didapatkandengan cara didownload secara gratis atau dibeli dari pihak tertentu berdasarkan kebutuhannya. Biasanya bahan

Pengembangan Bahan Ajar Audio Visual berbentuk Animasi dalam Pembelajaran PAI

Fonna Mikamahuly

yang diperlukan berupa teks, gaya font, gambar objek 3D dengan tekstur, dan pendukung lainnya.

d. Pembuatan (*Assembly*)

Semua bahan atau objek animasi dibuat dan dirakit pada tahap ini. Pembuatan animasi didasarkan sebagaimana pada tahap perancangan.

e. Pengujian (*Testing*)

Setelah menyelesaikan semua tahapan pembuatan, maka perlu dilakukan pengujian dengan menjalankan hasil yang telah dibuat untuk memastikan apakah media pembelajaran animasi yang dibuat terdapat kerusakan atau kesalahan.

f. Distribusi (*Distribution*)

Setelah pengujian dilakukan pada media pembelajaran animasi, langkah selanjutnya adalah distribusi. Pada tahap ini, media yang sebelumnya telah dibuat disimpan dalam *drive storage*. Setelah disimpan, media pembelajaran berbasis animasi didistribusikan atau dibagikan ke guru agama Islam untuk digunakan sebagai media ajar dan membantu proses pembelajaran di kelas. (Dewi, 2019: 113)

3. Media Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran pendidikan agama Islam, menurut Muhaimin, adalah upaya untuk membuat siswa mampu belajar, butuh belajar, termotivasi untuk belajar, dan tertarik untuk terus belajar Islam, baik untuk mengetahui cara beragama yang benar maupun sebagai pengetahuan Islam. Pembelajaran tentang agama Islam dapat membantu siswa menyesuaikan materi pelajaran dengan kebutuhan mereka secara keseluruhan. Ini dapat menyebabkan perubahan perilaku yang signifikan dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Muhaimin, 2002: 183)

Menurut penulis, pembelajaran pendidikan agama Islam dapat didefinisikan sebagai upaya yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan di mana siswa dapat belajar untuk meningkatkan potensi mereka. Dengan memperoleh pengetahuan ini, siswa akan dapat memperbaiki hubungan mereka dengan masyarakat dan dengan Tuhan mereka (*hablum minallah wa hablum minannas*).

Pelajaran Pendidikan Agama Islam di lembaga pendidikan mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan agama Islam, termasuk Akidah Akhlak, Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam, Ushul Fiqh, Tafsir, Ulumul Quran, dan Ulumul Hadist, antara lain.

Pada awalnya, pembelajaran PAI menggunakan metode klasik. Paradigma pembelajarannya harus diubah menjadi lebih kooperatif. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) seharusnya memberikan dasar yang kuat bagi siswa karena peran pentingnya dalam kehidupan. Ini harus dilakukan dengan sangat hati-hati dengan penekanan pada pemahaman siswa tentang nilai-nilai kehidupan. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan menggunakan media untuk menumbuhkan minat siswa.

Salah satu elemen yang perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah penggunaan animasi dalam pembelajaran; penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) multimedia adalah salah satunya. Khususnya dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam, peserta didik seringkali kejenuhan dan kebosanan saat guru menyampaikan materi pelajaran.

Animasi sebagai media pembelajaran sangat disarankan, menurut para ahli materi dan media pendidikan. Untuk memastikan konten yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, animasi ini dibuat dengan memperhatikan prinsip-prinsip dan standar pemilihan media yang tepat. Media ini sangat penting dalam proses pembelajaran.

Media, menurut Smaldino, Lowther, dan Russel, dapat didefinisikan sebagai bentuk pengiriman informasi antara sumber dan penerima. Media atau

Pengembangan Bahan Ajar Audio Visual berbentuk Animasi dalam Pembelajaran PAI

Fonna Mikamahuly

peran guru dapat berfungsi sebagai sumber informasi, dan siswa dapat berfungsi sebagai penerima informasi. Oleh karena itu, media dapat mendukung kegiatan belajar siswa dan komunikasi mereka dengan guru. Animasi, sebuah format untuk menyajikan konten pendidikan dalam bentuk video, terdiri dari serangkaian gambar statis dengan sedikit perubahan yang diproyeksikan dan ditampilkan dengan cepat untuk menciptakan tampilan gerakan. Animasi adalah media pembelajaran yang tepat karena memadukan elemen gambar, teks, dan suara yang menarik. Hal ini dapat menarik minat siswa dan membantu pemahaman mereka tentang informasi historis yang abstrak dan menantang untuk dikomunikasikan secara eksplisit di dalam kelas. (Smaldino, 2011: 7)

Menurut Margareta, Harisson, dan Hummel, film animasi dapat meningkatkan pengalaman siswa dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berbagai materi ajar. Animasi memiliki kelebihan dalam membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan membentuk pemahaman yang lebih konkrit. Siswa dapat tertarik dan data dapat diproses lebih lama jika animasi memiliki visual yang menarik. Penggunaan video animasi untuk pembelajaran melibatkan indra pendengaran dan penglihatan, yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.

Animasi dengan gambar dan suara membantu siswa belajar. Animasi diharapkan dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran karena gambar bergerak, warna yang menarik, dan alur cerita yang menarik. Ketertarikan ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. (Margareta, 2018: 13)

Dalam sebuah karyanya, yang berjudul “*Animation as an Aid to Multimedia Learning*”, Mayer dan Moreno mengatakan bahwa animasi dapat membantu pembelajaran multimedia menjadi lebih konsisten dengan teori kognitif. Gagasan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran, terutama

animasi, dapat membantu siswa memahami materi dan meningkatkan hasil belajar mereka didukung oleh teori ini. (Sukiyasa, 2013: 129)

Salah satu bentuk media pendidikan yang mendorong pembelajaran adalah animasi, yang membantu siswa berkonsentrasi dan mengasimilasi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penerapan media animasi dalam pembelajaran memiliki keuntungan karena memungkinkan siswa memiliki pengalaman yang sebanding dengan melihat dan mendengar melalui media yang sama dan menerima informasi yang seragam. Selain itu, penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat mengubah cara siswa menerima informasi.

Oleh karena itu, video animasi sangat baik untuk menyampaikan informasi. Namun, agar siswa tidak salah paham, isi video harus diselengi dengan gambar asli yang relevan dengan materi yang disampaikan dan didukung dengan audio yang tepat. Semua siswa di kelas dapat melihat media video animasi ini diproyeksikan di layar LCD proyektor di depan mereka. (Laily, 2018: 430).

Jika digunakan dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam, pasti akan sangat memudahkan siswa untuk memahami dan mencerna materi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Menurut Ni Made Liana, (Ni Made, 2021: 123) terdapat beberapa kelebihan dari menggunakan video animasi:

- a. Menarik minat dan konsentrasi siswa.
- b. Meningkatkan estetika dalam proses belajar mengajar.
- c. Membantu susunan materi pembelajaran menjadi lebih baik.
- d. Memudahkan pemahaman siswa.
- e. Mempermudah materi yang dianggap rumit.
- f. Menggabungkan unsur audio visual dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian yang dikutip oleh jurnal Ayuningsih, video animasi memiliki beberapa manfaat, antara lain menarik minat dan konsentrasi siswa, meningkatkan aspek estetika dalam pembelajaran, membantu pengaturan materi

Pengembangan Bahan Ajar Audio Visual berbentuk Animasi dalam Pembelajaran PAI

Fonna Mikamahuly

pembelajaran, memudahkan pemahaman siswa, mengklarifikasi materi yang dianggap sulit, dan menggabungkan unsur audio visual dalam proses pembelajaran.

Selain itu, temuan penelitian Komang dan Ida Bagus menunjukkan bahwa video animasi sangat memengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran terbukti efektif karena menarik dan praktis dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini memudahkan guru untuk menggunakan teknologi lain untuk mengembangkan pembelajaran. Video animasi juga sangat cocok untuk program sekolah dasar karena mereka dapat-mendorong siswa untuk belajar lebih banyak.(Komang, 2021: 49)

Selain memiliki berbagai kelebihan dalam penggunaannya, terdapat juga beberapa kelemahan yang terkait dengan media pembelajaran berbasis animasi, seperti yang dikemukakan oleh Artawan (Carlo, 2017: 6), antara lain:

- a. Untuk membuat animasi yang efektif sebagai media pembelajaran, diperlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai.
- b. Untuk mengoperasikannya, diperlukan aplikasi khusus yang belum tentu semua orang menguasainya
- c. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memahami siswanya. Tidak boleh memanjakan siswa dengan berbagai animasi pembelajaran yang tidak cukup jelas tanpa usaha belajar dari mereka atau menyajikan terlalu banyak informasi dalam satu frame cenderung membuat mereka tidak belajar.

KESIMPULAN

Peran media sangat penting bagi guru dalam mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Salah satu langkah yang harus diambil untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah melakukan

inovasi dalam pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi adalah salah satu contohnya. Animasi adalah kumpulan objek seperti tulisan, gambar, warna, dan efek khusus yang disusun secara berurutan dengan cara yang terlihat bergerak dan ditransmisikan melalui teknologi.

Salah satu cara untuk menggunakan multimedia dalam pendidikan adalah melalui pembelajaran animasi. Khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa sering merasa bosan dan tidak bersemangat saat guru mengajar.

Animasi dapat menarik perhatian siswa dan membuat materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengetahuan, motivasi, dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan dengan penggunaan animasi. Ini merupakan alasan mengapa animasi adalah pilihan yang tepat untuk pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Iskandar dkk, *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Angga Firmansyah, Mei P. Kurniawan, *Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul "Kancil dan Siput*, Jurnal Ilmiah DASI Vol. 14 No. 04 Desember 2013.
- Ayu Rifka Sitoresmi, *Animasi Adalah Gambar Bergerak, Ketahui Fungsi dan Macam-Macamnya*, dalam <https://bit.ly/3BvXtWr>. Diakses pada Rabu, 17 Mei 2023.
- Bambi Bambang Gunawan, *Nganimasi Bareng Mas Bel*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012.
- Carlo Marcelino, dkk, *Perancangan Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4 Tahun*, Jurnal DKV Adimarna, Vol 1, No. 10, 2017.
- Dewi Immaniar Desrianti, et. al, *Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran Agama Islam*, Creative Communication and Innovative Technology Journal, Vol. 12, No. 1, 2019.
- Elly Herliyani, *Animasi Dua Dimensi*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2016.

Pengembangan Bahan Ajar Audio Visual berbentuk Animasi
dalam Pembelajaran PAI

Fonna Mikamahuly

- Kadek Sukiyasa, Sukoco, *Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*, Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 3 No. 1 Februari 2013.
- Komang Sukarini, Ida Bagus Surya Manuaba, *Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar*, Jurnal Edutech Undiksha, Vol. 6 No. 1 Tahun 2021.
- Laily Rahmayanti, Farida Istianah, *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se Gugus Sukodono Sidoarjo*, JPGSD, Vol. 06 No. 04 Tahun 2018.
- Margareta Widiyasanti, Yulia Ayriza, *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V*, Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VIII, Nomor 1, April 2018.
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, Bandung: Rosdakarya, 2002.
- Mukhammad Nurzadi Risata, Hata Maulana, *Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion "Jendral Soedirman"*, Jurnal Multinetics, Vol. 2 No. 2 November 2016.
- Munir, *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013.
- Nadya, Yulia Purnama Sari, *Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey and Jingga : The Twilight Animated Series Episode 1*, Jurnal Titik Imaji, Vol. 2 No. 2 Oktober 2019.
- Ni Made Liana Candra Dewi dan I Gusti Agung Oka Negara, *Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V*, Jurnal Edutech Undiksha, Vol. 8 No. 1 Tahun 2021.
- Nuradi, dkk, *Kamus Istilah Periklanan Indonesia*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Priyanto Hidayatullah, Amarullah Akbar, Zaky Rahim, *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*, Bandung: Informatika Bandung, 2011.
- Smaldino, Lowther, dkk, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman), Jakarta: Kencana, 2011.

Pase: Journal of Contemporary Islamic Education

Vol. 2, No. 1 (2023)

Tonni Limbong, Janner Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik*, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.