

ANIMASI KARTUN SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN FIQIH DI MI ISLAMIYAH SLUMBUNG GANDUSARI BLITAR

Yuli Triwidayati¹

¹MI Islamiyah Slumbung Gandusari Blitar
widayatiyulitri@gmail.com

Abstract

Fiqh is one of the subjects taught at Madrasah Ibtidaiyah. When learning online, this subject is perceived as a subject that is less interesting and boring for students, because the scope of the material is very broad and students are required to memorize the contents of the subject matter and practice it, so that this subject is less interesting, monotonous, and less varied. if only in online learning is done by reading the material and doing the questions.

The research in this article uses a qualitative approach. In collecting data using the method of observation, documentation and interviews. The data analysis technique used in this research is descriptive technique.

The results of this study are the use of visual cartoons as online learning media at MI Islamiyah Slumbung sent through the WA group, the content of the material in the cartoon visual media is determined according to the needs and objectives. The effectiveness of Cartoon Animation as an online learning medium for Fiqh subjects at MI Islamiyah Slumbung is quite effective to support online learning because it is supported by a very good display quality and easily accepted by students, the presentation of material is clear and displays concrete things so that students easily understand the material, interactions can be added through WA groups so that teachers and students can be active in learning even though they are online.

Keywords: *Cartoon Visual, Media, Online Learning*

Abstrak

Mata pelajaran fiqh merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah. Saat pembelajaran daring, mata pelajaran ini dirasakan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan bagi siswa, karena cakupan materi yang sangat luas dan siswa dituntut lebih menghafal isi materi–materi pelajarannya dan mempraktekkannya, sehingga mata pelajaran ini kurang menarik, monoton, dan kurang bervariasi jika hanya dalam pembelajaran daring dilakukan dengan membaca materi dan mengerjakan soal.

Penelitian dalam artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah Penggunaan visual kartun sebagai media pembelajaran daring di MI Islamiyah Slumbung di kirimkan melalui grup WA, muatan materi dalam media visual kartun ditentukan sesuai kebutuhan dan tujuan. Efektivitas Animasi Kartun sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran Fiqih di MI Islamiyah Slumbung cukup efektif untuk menunjang pembelajaran daring karena didukung kualitas tampilan yang sangat bagus dan mudah diterima oleh ssiwa, penyajian materi jelas dan menampilkan hal-hal yang kongkrit sehingga siswa mudah memahami materi, interaksi bisa ditambahkan melalui grup WA sehingga guru dan siswa bisa aktif dalam belajar meski dengan cara daring.

Kata Kunci: **Visual Kartun, Media, Pembelajaran Daring**

A. Pendahuluan

1. Konteks Penelitian

Kondisi dunia sejak dilanda pandemi Covid-19 menuntut adanya perubahan besar dalam segala lini. Menurut *bbc.com* (2019), covid-19 sudah sampai di 209 negara serta memporak-porandakan seluruh aspek kehidupan manusia yang bermartabat, mulai kesehatan, pendidikan, sosio-komunikasi dan sosio-ekonomi, bahkan menyentuh dimensi implementasi keagamaan. Pada pendidikan terdapat pergeseran pembelajaran yang semula diterapkan secara tatap muka, kini menjadi sistem daring/online dengan bantuan fasilitas internet.

Pembelajaran daring yang bisa dilakukan dari rumah terdapat beberapa permasalahan. Ketika pembelajaran hanya dilakukan dengan memberikan tugas membaca dan mengerjakan latihan melalui grup WA, kompetensi dasar yang membutuhkan keterampilan praktik akan sulit difahami oleh siswa. Khususnya pada mata pelajaran fiqih dimana terdapat unsur praktek didalam pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dan diamati dengan baik oleh siswa.

Mata pelajaran fiqih merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah. Mata pelajaran ini dirasakan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan bagi siswa karena cakupan materi yang sangat luas dan siswa dituntut lebih menghafal isi materi–materi pelajarannya dan mempraktekkannya. Mata pelajaran fiqih ini kurang menarik, monoton, dan kurang bervariasi jika hanya dalam pembelajaran daring dilakukan dengan membaca materi dan mengerjakan soal. Beberapa faktor penghambat atau penghalang yaitu hambatan psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, pengetahuan. Dan hambatan fisik seperti kelelahan dan sakit yang dapat menyebabkan materi yang di sampaikan tidak dapat tersalurkan (Sadiman, 2018).

Media pembelajaran dalam pembelajaran daring sangat dibutuhkan oleh guru agar siswa bisa menerima informasi atau pesan dengan baik. Karena media mempunyai arti penting dalam dunia pendidikan terutama dalam pendidikan formal di sekolah. Guru sebagai pengajar dan pendidik yang terjun langsung dalam pembelajaran tidak meragukan lagi tentang kemampuan suatu media pembelajaran terutama dalam menanamkan sikap dan mengharapkan perubahan tingkah laku seperti tujuan pembelajaran.

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Usman, 2012). Agar pembelajaran fiqih menjadi menyenangkan dan mudah untuk dipahami, maka guru dapat menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih adalah untuk memperjelas penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran mampu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran daring dalam hal penyampaian pesan (materi). Siswa akan merasakan dampak positifnya serta dapat mengembangkan hasil belajar pada mata pelajaran fiqih.

Guru dan pengelola lembaga pendidikan memerlukan suatu cara agar pelaksanaan belajar mengajar secara daring dapat terlaksana secara efektif. Salah

satunya adalah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran secara tepat. Penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Penggunaan media pengajaran dalam tahap orientasi pengajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan, isi pelajaran pada saat itu.

Peneliti berdasarkan hasil pengamatan pendahuluan penelitian bahwa guru fiqh di MI Islamiyah Slumbung Gandusari Blitar dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran. Tanpa terkecuali mata pelajaran Fiqih yang mana dalam pembelajaran daring siswa kurang tertarik sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Di samping itu siswa sebelumnya mengeluhkan bahwa mata pelajaran Fiqih materinya di anggap kurang menarik. Ternyata setelah guru fiqh menggunakan media visual kartun para siswa semakin termotivasi untuk belajar.

2. Kajian Teori

1. Media Animasi Kartun

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan media kartun. Sebagai media pembelajaran, kartun merupakan salah satu jenis media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Kartun (*Cartoon*) berasal dari bahasa Italia *cartone* yang artinya kertas. Pada mulanya kartun adalah penamaan bagi sketsa pada kertas a lot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau dinding (Sriyanto, 2015). Kartun adalah gambaran tentang seseorang, suatu buah pikiran atau keadaan dapat dituangkan dalam bentuk lukisan yang lucu (Daryanto, 2016). Menurut Asyhar (2014), kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar inrerpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Asnawir dan Usman (2012) mendefinisikan kartun secara singkat, yaitu kartun ide utamanya adalah menggugah rasa lucu dan kesan utamanya adalah senyum dan ketawa. Sedangkan menurut Anitah (2016), kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang dirancang untuk membentuk opini siswa. Dari beberapa pendapat yang ada dapat ditarik kesimpulan, bahwa kartun adalah bentuk komunikasi grafis yang berupa gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.

Media kartun sangat berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran merujuk sebuah proses komunikasi antara pembelajaran dan sumber belajar (kartun). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut dan menarik.

2. Pembelajaran Daring

Menurut Dewi (2020), pembelajaran daring dapat dilakukan menggunakan teknologi digital, seperti: *google classroom*, rumah belajar, zoom, whatsapp dan lainnya. Menurut Anugrahana (2020), pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitas yang didukung melalui berbagai macam layanan belajar lainnya. Menurut Hanum dalam Anugrahana (2020), pembelajaran online atau e-learning adalah salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung oleh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Putria (2020), pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer. Menurut Anim (2020), banyak aplikasi pembelajaran daring yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti: *zoom, skype, whatsapp, google classroom, google meet, youtube*, dan aplikasi pembelajaran lainnya.

Hasibuan dalam Anim (2020), media pembelajaran daring yang dapat digunakan sebagai pembelajaran diantaranya seperti: sosial media, LMS, Web dan lain sebagainya. Meidawati, dkk dalam Pohan (2020) menyatakan manfaat pembelajaran daring yaitu:

- a. Dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan peserta didik
- b. Peserta didik saling berinteraksi dan berdiskusi antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya
- c. Dapat memudahkan interaksi antara peserta didik, guru, dan orangtua.
- d. Sarana yang tepat untuk ujian dan kuis.
- e. Guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada siswa berupa gambar atau video dan peserta didik dapat mengunduh bahan ajar.
- f. Memudahkan guru membuat soal dimana saja dan kapan saja tanpa adanya batas waktu.

B. Metode

Penelitian dalam artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif. Yaitu suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dan orang-orang atau perilaku yang diamati (Moleong, 2013). Dalam pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara. Data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu (1) Data primer yang berupa Kata-kata dan tindakan dari orang yang diwawancarai atau yang diamati merupakan sumber data utama dalam penelitian ini.

Jenis data ini diambil melalui catatan tertulis, atau pengambilan foto. Pencatatan sumber data ini melalui wawancara dan pengamatan serta merupakan hasil gabungan dari melihat, mendengarkan, dan bertanya. (2) Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak yang tidak berhubungan langsung dengan masalah yang diteliti. Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen yang ada di MI Islamiyah Slumbang Gandusari Blitar. Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah

teknik deskriptif dengan membuat gambaran yang dilakukan dengan cara (1) reduksi data atau penyederhanaan (*data reduction*), (2) paparan/sajian data (*data display*), dan (3) penarikan kesimpulan.

C. Hasil

1. Penggunaan Visual Kartun Sebagai Media Pembelajaran Daring di MI Islamiyah Slumbung Gandusari Blitar

Peneliti menanyakan kepada guru fiqih tentang animasi model apa yang dipakai dalam media visual kartun untuk pembelajaran jarak jauh. Guru fiqih memberikan penjelasan:

Animasi kartun itu bermacam-macam, untuk penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih dengan animasi kartun di MI Islamiyah Slumbung dalam hal ini kami menggunakan model berdasarkan model *Alessi* dan *Trollip* yang terdiri dari 10 tahapan pemakaian yang meliputi tahap menentukan kebutuhan dan tujuan, mengumpulkan sumber, mempelajari materi, menghasilkan gagasan, mendesain pembelajaran, membuat bagan alur pelajaran, memajang storyboard secara tertulis, memprogram pelajaran, membuat materi yang mendukung, dan mengevaluasi dan meninjau Kembali. Penggunaan media animasi kartun ini cukup di kirimkan melalui grup WA dan siswa akan mengamati video yang ditampilkan misalnya dalam masalah haji (wawancara, guru fiqih, 2021).

Prosedur penggunaan media kartun dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penggunaan yang diinginkan dengan menyederhanakan tahapan-tahapan itu. Secara lebih rinci pentahapan termodifikasi. Dimana hal ini berdasarkan wawancara dengan guru fiqih MI Islamiyah Slumbung yang menyampaikan bila:

Dalam tahap ini menentukan tujuan dari suatu pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting. Tujuan pembelajaran meliputi apa yang akan diketahui atau bisa dilakukan siswa setelah menyelesaikan pembelajaran. Pertimbangan utama yang mempengaruhi definisi tujuan adalah pengetahuan masukan dari siswa. Menentukan tujuan oleh karena itu meliputi menilai karakteristik dan pembelajaran dari para siswa yang diharapkan, tentunya dalam menentukan pembelajaran ini juga telah kita sesuaikan dengan indikator kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran fiqih jadi kami tidak hanya langsung memberikan animasi kartun tersebut (wawancara, guru fiqh, 2021).

Tujuan dari pengembangan media animasi kartun dalam pembelajaran daring mata pelajaran fiqih agar siswa bisa mendeskripsikan materi. Sehingga indikator kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran fiqih di MI Islamiyah Slumbung dapat dicapai dengan baik. Dalam prosedur pemanfaatan animasi kartun guru fiqih di MI Islamiyah Slumbung sudah terbiasa menggunakannya, seperti yang dikatakan oleh guru fiqih bahwa, Saya sudah terbiasa dan akrab dengan animasi kartun sehingga dalam pemakaiannya tidak merasa kesulitan. Meski masih pembelajaran daring, media tersebut sangat tepat untuk belajar siswa karena materi fiqih khususnya bab haji yang tidak cukup kalau hanya disuruh membaca (wawancara, guru fiqih, 2021).

Untuk materi fiqih biasanya membuat atau menayangkan video sesuai dengan materi pelajarannya. Misalnya bab haji berarti menampilkan animasi video orang yang

sedang haji. Namun sebelum menayangkan animasi kartun biasa guru fiqih juga membuat video sendiri yang isinya diawali dengan video kegiatan Salam dan Berdoa. Kemudian video kegiatan dan kegiatan main yang mencakup aspek perkembangan yang menjadi inti dari pembelajaran secara keseluruhan. Terakhir video kegiatan penutup yaitu berdoa selesai belajar.

Guru fiqih dan guru yang lain di MI Islamiyah Slumbung Gandusari Blitar tetap mendorong murid-murid bermain secara aktif bersama orang tua, dan belajar menjadi individu yang kreatif. Guru juga dengan mudah mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Bahkan bisa juga menjadi salah satu pakar materi mengenai desain perangkat ajar berbasis teknologi informasi atau seorang perancang yang harus belajar materi pembelajaran. Bagi guru fiqih, mempelajari materi merupakan hal yang sangat penting, membaca teks dan materi pembelajaran lain, dan biasanya menjadi seorang siswa lagi. Namun kecakapan dalam memanfaatkan media pembelajaran juga sangat diperlukan. Menurutnya, mungkin kami tidak bisa mengembangkan pembelajaran efektif dalam menghadapi tantangan para siswa secara kreatif kecuali jika kami belajar secara menyeluruh dan terbiasa dengan materi itu. Biasanya dalam pemakaian media pembelajaran jarak jauh kami hanya membuat animasi kartun, kadang ya buat sendiri kadang yang mengambil dari internet (wawancara, guru fiqih, 2021).

Dalam penggunaan animasi kartun guru dan siswa harus aktif dan bisa menghasilkan gagasan baru dari pemahaman materi yang disampaikan. Dengan interaksi antara guru dan siswa untuk mengejar tujuan membangkitkan sebanyak mungkin gagasan. Guru fiqih juga disarankan melakukan dengan sungguh-sungguh interaksi sebab telah terbukti menjadi suatu metode yang memudahkan kreatifitas dan dengan cepat menghasilkan suatu daftar yang akan meliputi beberapa gagasan baik dan menarik meskipun pembelajaran masih dilakukan secara daring.

2. Efektivitas Animasi Kartun Sebagai Media Pembelajaran Daring di MI Islamiyah Slumbung Gandusari Blitar

Pemanfaatan media pembelajaran daring dengan visual kartun memperhatikan unsur efektivitas dan efisiensinya dalam menunjang suatu proses pembelajaran daring. Media pembelajaran daring yang efektif adalah media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman yang jelas dan konkrit kepada peserta didik. Sedangkan media pembelajaran daring yang efisien adalah media pembelajaran yang dalam waktu singkat dapat membentuk peserta didik memiliki kompetensi pembelajaran yang diharapkan dari suatu proses pembelajaran.

Peneliti menanyakan motivasi siswa setelah guru menggunakan media visual kartun. Guru fiqih mengatakan:

Menurut hemat saya tolok ukur efektifitas pengembangan media pembelajaran jarak jauh ini dilihat dari empat aspek yaitu aspek kualitas tampilan gambar, aspek penyajian materi, aspek interaksi program dan aspek interaksi pengguna, untuk aspek interaksi pengguna memang dalam animasi kartun belum ada, kita

masih memerlukan grup WA untuk media lainnya, kalau materi dan gambar saya kira sudah cukup efektif (wawancara, guru fiqih, 2021).

Kepala MI menambahkan, penilaian aspek kualitas tampilan media ini dapat dilihat dari kejelasan petunjuk penggunaan program, keterbacaan teks, kualitas tampilan gambar, sajian animasi, komposisi warna, kejelasan suara atau narasi dan daya dukung musik (Wawancara, Kepala MI, 2021). Dari wawancara di atas dapat diketahui bahwa aspek tampilan animasi dengan visual kartun sangat mendukung efektif dan tidaknya penggunaan visual kartun. Peneliti menanyakan tentang efektifitas aspek materi ketika memakai visual kartun. Guru fiqih menyatakan,

Pada pembelajaran daring aspek penyajian materi merupakan aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran. Penyajian materi yang baik dalam media akan menghasilkan pemahaman yang baik bagi pengguna media. Kajian terhadap aspek ini mencakup penilaian terhadap kejelasan tujuan pembelajaran, kemudahan memahami kalimat, kemudahan memahami materi pelajaran, dan bantuan belajar dengan animasi kartun ini (wawancara, guru fiqih, 2021).

Motivasi siswa setelah menggunakan media visual kartun dari aspek kejelasan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini disajikan bagi siswa yang mempelajari materi fiqih dan diharapkan setelah mengikuti pembelajaran dengan media ini, siswa dapat mendeskripsikan materi pelajaran fiqih dengan baik. Berkaitan dengan pernyataan di atas, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas V setelah guru fiqih menyajikan media visual kartun. Ia mengatakan bahwa “Saya sangat senang sekali mata pelajaran fiqih karena setiap saat ketika saya beri tugas meski hanya lewat WA kami tidak hanya disuruh membaca dan mengerjakan tapi juga diberi video kartun yang lucu. Apalagi kalau menggunakan kartun yang ada suaranya kami dan teman-teman sangat menyukainya dan selalu bersemangat (wawancara, siswa MI, 2021). Pendapat ini dikuatkan oleh siswa lain bila, saya juga merasa senang sekali pada mata pelajaran fiqih, apalagi waktu pelajaran manasik haji kami bisa memahami materi dengan maksimal, karena di kirim video animasi secara langsung melalui grup WA (wawancara, siswa MI, 2021). Siswa lain menyatakan, kalau saya suka gambar animasi seperti orang yang sedang ihram, kalau ujian tiba saya selalu mendapat nilai bagus, saya juga bisa memahami materi fiqih dengan baik meski tidak pernah belajar di kelas (wawancara, siswa MI, 2021).

Pemanfaatan media pembelajaran fiqih menggunakan visual kartun di MI Islamiyah Slumbung Gandusari Blitar tergolong dalam jenis media pembelajaran *audio visual aid*. Karena mampu menampilkan suara, gambar dan gerakan secara bersama-sama. Hal ini sangat membantu peserta didik dalam memahami materi daripada hanya memberikan tugas membaca dan mengerjakan buku maupun menggunakan media gambar dan diagram. Media ini juga lebih efektif karena peserta didik akan mendapatkan pengalaman lebih jelas, konkrit, dan juga lebih efisien karena peserta didik akan memiliki kompetensi yang diharapkan dalam waktu singkat.

D. Pembahasan

1. Penggunaan Visual Kartun Sebagai Media Pembelajaran Daring di MI Islamiyah Slumbung Gandusari Blitar

Media visual kartun adalah salah satu *Future Splash animator* yang memudahkan pembuatan animasi pada layar komputer dalam menampilkan gambar secara visual dan lebih menarik. media animasi kartun adalah salah satu *software* yang merupakan produk unggulan pembuat animasi gambar vektor, sehingga sangat membantu guru dalam membuat instrumen pembelajaran. Cara kerja media visual kartun ini berupa penyajian animasi secara visual dalam bentuk tulisan, gambar dan lain-lain yang dapat bergerak berdasarkan konsep yang dipakai. Melalui penerapan model pembelajaran ini diharapkan akan mempermudah siswa dalam mengungkapkan bagaimana ia melihat persoalan dan apa yang akan dibuat persoalan itu. Inilah salah satu jalan menciptakan refleksi yang menuntut kesadaran akan apa yang sedang dipikirkan dan dilakukan. Proses pembelajaran daring pada mata pelajaran fiqih di MI Islamiyah Slumbung berdasarkan hakekat keilmuan fiqih mempunyai karakteristik yang khas. Sebagai contoh, pembelajaran dimulai dengan adanya contoh orang yang melakukan ibadah haji sehingga menghasilkan masalah yang berkaitan dengan percobaan yang dilakukan.

Masalah-masalah yang muncul saat pembelajaran daring setelah menggunakan media animasi kartun ini untuk selanjutnya dilakukan diskusi dalam grup WA. Dengan demikian kemandirian siswa dengan sendirinya akan terbentuk melalui proses pemahaman secara kongkrit dan mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang muncul dilaksanakan agar kesalahan konsep yang dimungkinkan terjadi masih bisa diperbaiki. Dengan demikian kemandirian siswa dengan sendirinya akan terbentuk melalui proses penemuan fakta dan mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang muncul.

Media visual kartun merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia. Untuk memanfaatkan media pembelajaran media visual kartun, diperlukan program dengan tampilan menarik sedemikian asik yang dapat menambah minat siswa untuk belajar fiqih dengan tepat dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru fiqih memilih media visual kartun untuk dimanfaatkan menjadi media pembelajaran daring pada materi fiqih di MI Islamiyah Slumbung.

Peneliti berpendapat bahwa guru fiqih dalam memilih pembelajaran daring dengan media visual kartun karena program ini adalah program yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi untuk administratif perkantoran yang kemudian dimungkinkan untuk dikembangkan menjadi aplikasi pembelajaran daring. Adapun perangkat yang akan dikembangkan untuk menunjang pengembangan media

pembelajaran media visual kartun ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pemanfaatan media visual kartun untuk animasi media belajar tidaklah sulit. Tersedia tool-tool sehingga sangat mudah digunakan, beberapa template dan *component* juga sudah disediakan siap digunakan. Animasi yang biasa digunakan adalah animasi *frame to frame*. Animasi ini adalah jenis animasi yang tidak banyak memakan kapasitas file dan memori, karena itu lebih baik penggunaan animasi ini hendaknya diminimalis. Animasi *frame per frame* menuntut banyak gambar yang harus dibuat. Efek animasi diciptakan dengan mengganti gambar yang satu dengan gambar yang lain selama beberapa waktu. Semua gambar yang bergerak dihasilkan dari gambar yang berbeda-beda tiap framenya. Karena animasi *frame per frame* harus memiliki gambar yang unik tiap framenya maka animasi *frame per frame* sangat ideal untuk membuat animasi yang kompleks yang terdiri dari banyak perubahan seperti ekspresi wajah.

Setelah media visual kartun terbuka dan siap untuk digunakan guru fiqih akan menentukan seberapa baik penampakan perangkat ajar berbasis teknologi, alat yang diperlukan pun cukup sederhana yaitu cukup menggunakan android sebagai alat memutarinya. Prosedur ini disebut tinjauan ulang perangkat ajar berbasis teknologi informasi. Peneliti menilai seberapa baik perangkat ajar berbasis teknologi informasi bekerja dengan pedoman mengamati hasil dari siswa yang mempelajari dan menaksir berapa banyak mereka belajar. Siswa ini harus mewakili pada siapa materi pembelajaran dimaksudkan. Jadi penggunaan media visual kartun untuk pembelajaran daring tidak lah rumit. Guru menyiapkannya dengan membuat sendiri atau mencari dalam internet, kemudian disampaikan kepada siswa melalui grup WA, untuk menambah interaksi dalam proses pembelajaran guru bisa memanfaatkan grup WA dalam proses belajar mengajarnya agar bisa lebih interaktif.

Dalam penyajian materi fiqih sebagai contoh bab haji dapat mendukung materi dengan baik. Harus diperhatikan materi pendukung yang dapat membantu proses belajar mengajar secara daring. Interaksi dari media pembelajaran ini sangat membantu dan petunjuknya sudah praktis dan pengoperasiannya mudah. Selanjutnya sebagai bahan pertimbangan pengembangan media fiqih bab haji.

Perbaikan dan revisi harus selalu dilaksanakan setiap kali menemukan kekurangan. Penggunaan media harus selalu berkonsultasi kepada para pakar yang ahli dibidangnya seperti para pakar media dan pakar materi. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran semakin sempurna sehingga bisa menunjang pembelajaran fiqih dan media pembelajaran bisa terus dikembangkan dan dimanfaatkan secara efektif.

2. Efektivitas Animasi Kartun Sebagai Media Pembelajaran Daring di MI Islamiyah Slumbung Gandusari Blitar

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar. Interaksi ini menjadi bagian dalam memperoleh informasi secara sistematis dan teratur. Hal lain juga dikaitkan bahwa pembelajaran mampu menghasilkan adanya perubahan tingkah laku sesuai yang diharapkan berdasarkan tujuan yang diinginkan.

Terkait dengan hal ini Surya (2004), memaparkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dalam proses pembelajaran jarak jauh di MI Islamiyah Slumbang setiap harinya terlebih dahulu melakukan diskusi pengembangan konten pembelajaran menarik bersama guru MI Islamiyah Slumbang. Diskusi tersebut mencakup membentuk unit pembelajaran, menentukan learning objective hingga rangkaian kegiatan apa yang akan dilakukan oleh anak-anak di rumah bersama orang tua mereka. dengan merencanakan konten sesuai unit pembelajaran. Pemanfaatan media animasi kartun sebagai media pembelajaran jarak jauh sudah cukup efektif. Media yang dipilih oleh guru fiqih adalah media pembelajaran media visual kartun merupakan pilihan yang tepat. Ketertarikan anak didik usia madrasah ibtidaiyah yang sangat tinggi pada teknologi, khususnya komputer berbasis animasi adalah salah satu alasan peneliti memilih media ini. Di samping itu media visual berbasis animasi adalah sarana yang mau tidak mau harus dikuasai oleh siswa untuk masa depan biar tidak ketinggalan informasi.

Media pembelajaran visual kartun secara tidak langsung juga dapat melatih ketrampilan siswa dalam menggunakan media animasi kartun. Dengan contoh materi ajar ibadah haji, siswa dapat memperoleh materi pelajaran serta tampilan soal soal yang dikemas secara menarik di media pembelajaran media animasi kartun. Sehingga hal ini menjadikan siswa dapat mengikuti pelajaran fiqih dengan minat yang cukup tinggi. Dan dengan minat yang cukup tinggi itu diharapkan siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Kemudian bagi seorang guru dalam proses pembelajaran jarak jauh ini juga harus bisa menemukan *learning objective* yang sesuai, merangkai kegiatan, hingga membuat konten online yang menarik. Pengembangan konten online learning pembelajaran anak di MI Islamiyah Slumbang, salah satunya berupa video-video yang dibuat oleh guru-guru MI Islamiyah Slumbang.

Sementara itu menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Melalui proses interaksi tersebut, diharapkan dapat mengeksplor pengetahuannya secara bebas dengan lingkungan belajar yang memadai. Proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam lingkungan belajar adalah sebuah proses yang tidak bisa diindahkan dalam konteks pengelolaan pembelajaran. Terkait dengan hal ini Sagala (2003) menjelaskan pembelajaran sebagai suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran mengarahkan pada proses menuju adanya perubahan tingkah laku ke arah yang positif. Selain itu pembelajaran dapat dikelola dengan teratur, sistematis, dan mengedepankan seluruh aspek pendidikan. Oleh karena itu, dalam proses ini dapat memberikan

stimulasi dengan melibatkan unsur-unsur pedagogis sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar atau guru.

Sa'ud (2010) memaparkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Dalam hal ini pembelajaran mengarahkan adanya interaksi yang harmonis antara pendidik dengan peserta didik. Lingkungan belajar juga menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu kegiatan ini dapat memberikan manfaat dalam proses komunikasi dan interaksi pembelajar. Dengan demikian pembelajaran diarahkan pada proses yang saling membutuhkan dalam memperoleh ilmu pengetahuan secara komprehensif. Melalui pembelajaran ini siswa dapat melakukan kegiatan sesuai dengan potensi yang tujuan yang hendak dicapai secara efektif dan tepat sasaran. Maka pembelajaran ini menjadi hal penting sehingga dapat membangkitkan siswa untuk dapat mengetahui lebih dalam pengetahuan yang diinginkannya.

Sudjana dalam Mariyana (2013) menyatakan bahwa pembelajaran adalah penyiapan suatu kondisi agar terjadinya belajar. Hal ini memberikan pemahaman bahwa pembelajaran hendaknya didesain untuk dapat terciptanya belajar yang melibatkan seluruh elemen atau komponen pembelajaran. Elemen tersebut saling bersinergi untuk dapat menumbuhkan suasana pembelajaran secara kondusif dan produktif. Terkait dengan hal itu Ahmadi (2011) menguraikan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem instruksional yang mengacu pada seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Lebih lanjut Ahmadi (2011) mengatakan bahwa pembelajaran meliputi suatu komponen, antara lain tujuan, bahan, peserta didik, guru, metode, situasi, dan evaluasi.

Kegiatan pembelajaran daring juga menjadi salah satu alasan keikutsertaan orang tua untuk turut belajar bersama anak-anak. Orang tua turut berpartisipasi aktif dalam proses belajar online anak-anak mereka, bahkan mengapresiasi pembuatan konten belajar yang kreatif dari guru-guru di MI Islamiyah Slumbang. Sejauh ini, beberapa orangtua yang menyampaikan langsung antusiasnya dengan mengirimkan video saat anak-anak mereka berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan belajar daring di MI Islamiyah Slumbang. Orangtua menanggapi dengan positif, bahkan tidak segan untuk memuji guru yang sangat berperan dalam perkembangan anak-anak mereka

Pembelajaran pada anak usia madrasah ibtidaiyah mengedepankan prinsip-prinsip perkembangan sesuai dengan karakteristiknya. Hal ini bertujuan bahwa pada anak usia 7-12 tahun pembelajarannya menggunakan pembelajaran terpadu. Oleh karena itu, pembelajaran terpadu menjadi ciri khas yang melekat dalam proses pembelajaran yang diselenggarakan pada peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah. Sejalan dengan itu Hadisubroto (1998) memaparkan bahwa pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang diawali dari suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lainnya, dimana konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang atau lebih

dan dengan beragam pengalaman belajar agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini memiliki pengertian bahwa pembelajaran terpadu mengaitkan komponen tertentu dalam proses integrasi keterampilan dan kemampuan.

Prabowo (2000) mengatakan bahwa pembelajaran terpadu sebagai suatu proses yang mempunyai beberapa ciri yaitu: (1) berpusat pada siswa (*student centered*), (2) proses pembelajaran mengutamakan pemberian pengalaman langsung, serta (3) pemisahan bidang studi tidak terlihat jelas. Pembelajaran terpadu merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan. Lebih lanjut Trianto (2010) berpendapat bahwa implementasi pembelajaran terpadu bergantung pada kecenderungan materi-materi yang memiliki potensi untuk dipadukan dalam satu tema tertentu. Dari beberapa ciri pembelajaran terpadu di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran terpadu adalah sejalan dengan beberapa aliran modern yaitu termasuk dalam aliran pendidikan progresivisme. Aliran pendidikan progresivisme memandang pendidikan yang mengutamakan penyelenggaraan pendidikan di sekolah berpusat pada anak (*student centered*), sebagai reaksi terhadap pelaksanaan pendidikan yang masih berpusat pada guru dan pada bahan ajar. Tujuan utama sekolah adalah untuk meningkatkan kecerdasan praktis, serta untuk membuat anak lebih efektif dalam memecahkan berbagai problem yang disajikan dalam konteks pengalaman (*experience*) pada umumnya (Oneill, 2001). Meski pembelajaran masih dilakukan dengan daring, dengan adanya media visual kartun ini akan menjadi pembelajaran yang terpadu yakni anak dengan mudah memahami materi melalui animasi dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari sehingga jarak antara guru dan peserta didik tidak lagi menjadi halangan untuk saling bertukar ilmu.

E. Penutup

1. Kesimpulan

Penggunaan visual kartun sebagai media pembelajaran daring di MI Islamiyah Slumbang Gandusari Blitar di kirimkan melalui grup WA. Muatan materi dalam media visual kartun ditentukan sesuai kebutuhan dan tujuan.

Efektivitas Animasi Kartun sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran Fiqih di MI Islamiyah Slumbang Gandusari Blitar cukup efektif untuk menunjang pembelajaran daring. Karena didukung kualitas tampilan yang sangat bagus dan mudah diterima oleh ssiwa, penyajian materi jelas dan menampilkan hal-hal yang kongkrit sehingga siswa mudah memahami materi, interaksi bisa ditambahkan melalui grup WA sehingga guru dan siswa bisa aktif dalam belajar meski dengan cara daring.

2. Rekomendasi

Rekomendasi dari hasil penelitian ini adalah bahwa mata pelajaran fiqih pada saat pembelajaran daring diperlukan sebuah media yang kongkrit. Karena struktur materi dalam pelajaran fiqih selain harus difahami juga harus bisa dipraktikkan. Maka pemanfaatan media pembelajaran fiqih menggunakan media visual kartun dapat

memacu para pemerhati pendidikan di madrasah agar berkompetisi mengembangkan media pembelajaran khususnya selama pembelajaran masih daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Bretz, Rudy. 2017. *A Taxonomy of Communication Media. Education TecnologyPublication*, Englewood. Cliffs, N.J
- Budiningsih, Asri. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dale, Edgar, 2014, *Audio Visual Methods in Teaching*, New Yorg: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press
- Daryanto 2011, *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Gerlach & Ely 2011. *Teaching & Media: A Systematic Approach. Second Edition*, by V.S. Gerlach & D.P. Ely, 1980, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson Education
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Johari, Andrian. 2018. Penerapan Mediavideo Dan animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeranterhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, FPTK UPI*. Vol.1
- Khotimah, Chusnul. 2019. Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Anak TK Dharma Wanita Diwek Jombang tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Volume 2 Nomor 1 Juni 2019. Universitas Negeri Malang*
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Muhaimin. 2005. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal. 11
- Slamet. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Melakukan Instalasi System Operasi Dasar: Unimed*.
- Sudjana, N dan Ahmad, R. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. Hal 20
- Suprpto, Tommy, dkk. 2014. *Media Pendidikan*, Jakarta : PT. Buku Seru.