



Analisis Kebutuhan Pengembangan Peta Perjalanan Haji Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Materi

Farhan Maulana Arli

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

Email: farhanarli71@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Fiqh materi haji di tingkat Madrasah Tsanawiyah menghadapi tantangan serius akibat dominasi metode ceramah dan keterbatasan media pembelajaran konvensional. Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan memvisualisasikan urutan dan perpindahan lokasi ibadah haji secara kronologis, sehingga pemahaman mereka menjadi parsial dan rentan miskonsepsi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media peta perjalanan haji berbasis animasi sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa di MTs Lam Ujong Aceh Besar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, di mana fokus penelitian ini secara khusus dibatasi dan diarahkan pada tahap analisis kebutuhan. Tahap ini mencakup analisis mendalam terhadap kebutuhan madrasah, proses pembelajaran, karakteristik siswa, dan kendala guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru sangat membutuhkan media yang mampu memvisualisasikan transisi antar-lokasi ibadah secara dinamis, sementara siswa memerlukan stimulasi visual-auditori agar dapat memahami dan mengingat tahapan manasik dengan lebih baik. Berdasarkan temuan tersebut, dirumuskan sebuah rekomendasi konsep media yang mengintegrasikan animasi bergerak, peta lokasi, narasi suara, dan kuis interaktif berbasis perangkat standar madrasah. Penelitian ini memberikan landasan teoretis dan empiris yang kuat bagi penelitian lanjutan untuk mengeksekusi tahap perancangan, pengembangan, hingga pengujian efektivitas media secara nyata.

Kata Kunci: Media Animasi; Peta Perjalanan Haji; Fiqh; Madrasah Tsanawiyah; ADDIE

Abstract

The teaching of Fiqh, particularly the topic of Hajj at the Madrasah Tsanawiyah level, faces significant challenges due to the dominance of lecture-based methods and the limitations of conventional learning media. This condition makes it difficult for students to visualize the sequence and movement between Hajj ritual locations chronologically, resulting in partial understanding and a higher risk of misconceptions. This study aims to analyze the needs for developing an animated Hajj journey map as an innovative learning medium to enhance students' understanding at MTs Lam Ujong, Aceh Besar. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, specifically focusing on the needs analysis stage. This stage comprehensive involved analyses of school needs, instructional needs, student needs, and teacher needs. The findings indicate that teachers require learning media capable of dynamically visualizing transitions between Hajj ritual locations, while students need visual and auditory stimulation to better understand and retain the stages of Hajj rituals. Based on these insights, a

conceptual framework for a learning medium is proposed, integrating animated visuals, location maps, audio narration, and interactive quizzes accessible via standard school facilities. This preliminary study serves as a crucial foundation for further research to complete the subsequent stages of the ADDIE model and empirically evaluate the developed media.

Keywords: Animation Media; Hajj Journey Map; Fiqh; Madrasah Tsanawiyah; ADDIE

Pendahuluan

Pembelajaran Fiqh materi haji di tingkat Madrasah Tsanawiyah saat ini menghadapi krisis efektivitas yang mengkhawatirkan karena dominasi metode verbalistik. Hal ini terjadi karena materi haji memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dan bersifat abstrak bagi siswa yang belum pernah melaksanakannya secara langsung. Tanpa visualisasi yang memadai, siswa cenderung menghafal tanpa memahami alur perjalanan ibadah yang sebenarnya. Fenomena ini diperkuat oleh temuan bahwa materi haji tidak termasuk dalam ibadah rutin harian siswa seperti salat atau puasa, sehingga sulit bagi mereka untuk membayangkannya (Saputra et al., 2023). Ketidakkampuan siswa memahami prosedur haji secara runut sering kali berdampak pada rendahnya hasil belajar dan partisipasi di kelas (Halijah et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih visual, interaktif, dan sistematis agar dapat membantu siswa memahami alur pelaksanaan haji dengan lebih baik.

Keterbatasan alat peraga di madrasah membuat praktik manasik sering kali tidak mencerminkan kondisi geografis Mekah yang sesungguhnya (Wulandari et al., 2024). Hal ini disebabkan oleh keterbatasan ruang dan properti fisik di madrasah yang sering kali gagal menggambarkan jarak serta posisi antar-titik penting dalam rukun haji. Tanpa adanya representasi yang akurat, siswa kesulitan memahami mengapa perpindahan dari satu tempat ke tempat lain memerlukan urutan waktu dan tata cara tertentu (Wulandari et al., 2024). Penelitian lain juga menyoroti bahwa ketergantungan pada penjelasan verbal membuat siswa gagal mengaitkan materi di buku teks dengan alur perjalanan yang sesungguhnya (Hamriana et al., 2024). Akibatnya, pemahaman siswa terhadap aspek prosedural haji menjadi parsial dan tidak utuh karena mereka hanya menghafal teks tanpa memetakan konteks tempatnya (Halijah et al., 2025). Oleh sebab itu, diperlukan sebuah terobosan media pembelajaran yang mampu menyajikan visualisasi dinamis sekaligus informatif untuk menjembatani keterbatasan fisik tersebut.

Berbagai upaya digitalisasi pembelajaran haji telah dilakukan, namun integrasi antara media animasi dengan peta perjalanan yang sistematis masih jarang dieksplorasi secara spesifik. Literatur yang ada menunjukkan bahwa penggunaan media seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) telah mampu menciptakan suasana belajar yang imersif bagi siswa (Pratama et al., 2026; Setiawan et al., 2024). Di sisi lain, penggunaan Google Maps sebagai media peta haji juga terbukti membantu siswa dalam mengenali lokasi fisik ibadah secara lebih nyata (Assobirin & Akbar Romadlon, 2025). Meskipun demikian, kajian yang secara khusus yang mengembangkan peta perjalanan haji berbasis animasi dalam pembelajaran untuk membantu siswa MTs memahami urutan ibadah haji masih belum banyak. Kebanyakan media saat ini lebih berfokus pada visualisasi objek tunggal daripada keterhubungan antar lokasi dalam satu rangkaian perjalanan haji yang utuh. Dengan demikian, penggabungan aspek narasi animasi dan spasial peta perjalanan menjadi kebutuhan krusial yang belum banyak terpenuhi dalam riset-riset sebelumnya.

Kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran untuk materi haji terus berkembang, namun penelitian ini mengambil posisi strategis pada integrasi aspek spasial dan visual dinamis. *Pertama*, penelitian oleh Assobirin dan Romadlon dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Peta Haji Berbasis Google Map untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tingkat Menengah terhadap Materi Haji” Penelitian ini mengkaji tentang penggunaan Google Maps untuk meningkatkan pemahaman spasial siswa terhadap lokasi haji (Assobirin & Akbar Romadlon, 2025). Persamaannya terletak pada fokus pemanfaatan peta sebagai instrumen utama pembelajaran, namun perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan platform peta publik yang bersifat statis-fotografis, sementara penelitian ini mengembangkan animasi khusus yang lebih fleksibel dalam mengontrol narasi ritual ibadah secara runtut. *Kedua*, Halijah, Syukriah, dan Muthoharoh dengan judul “Penerapan Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman dan Partisipasi Siswa terhadap Materi Haji di MAN 2 Bone” Penelitian ini berfokus pada penggunaan animasi Plotagon untuk meningkatkan partisipasi siswa (Halijah et al., 2025). Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan teknologi animasi sebagai solusi masalah verbalisme di kelas, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus materi; penelitian terdahulu lebih menekankan pada dialog dan interaksi karakter, sementara penelitian ini lebih menitikberatkan pada alur kronologis perjalanan yang berbasis pada peta fisik lokasi.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, Takwim, dan Arief R dengan judul “Pengembangan Media Miniatur Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Ibadah haji kelas IX SMP Negeri 2 Tanalili” Wulandari, dkk mengembangkan video dokumenter 3D sebagai alat peraga manasik (Wulandari et al., 2024). Persamaannya adalah penggunaan visualisasi tiga dimensi untuk menciptakan kesan realistis bagi siswa MTs, namun perbedaannya adalah penelitian tersebut berbentuk video dokumenter linear, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan peta sebagai navigasi utama sehingga siswa dapat memahami jarak dan keterhubungan antar-lokasi secara lebih sistematis. *Keempat*, Saputra, Raharjo, dan Hadjar dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan *Smarts Apps Creator* (SAC) pada Materi Haji dan Umrah” Penelitian ini berfokus pada mengeksplorasi penggunaan *Augmented Reality* (AR) untuk mengonkretkan materi haji yang abstrak (Saputra et al., 2023). Persamaannya adalah upaya mendigitalisasi materi haji demi meningkatkan hasil belajar, tetapi perbedaannya terletak pada aksesibilitas; media AR memerlukan perangkat spesifik yang sering kali sulit dijangkau madrasah secara massal, sedangkan media animasi berbasis peta yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang agar lebih praktis dan mudah diimplementasikan pada perangkat standar di sekolah.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh oleh Setiawa dkk., dengan judul “Pengembangan dan Evaluasi VR Haji untuk Pembelajaran Manasik Haji dan Umrah dengan Pendekatan *Immersion Interface*” Penelitian ini berfokus pada penggunaan *Virtual Reality* (VR) untuk menciptakan suasana imersif bagi calon

jamaah (Setiawan et al., 2024). Persamaan penelitian ini dengan kajian tersebut adalah pada tujuan menciptakan pengalaman belajar yang mendekati realitas geografis di Tanah Suci, namun perbedaannya terletak pada target dan kompleksitas teknis; penelitian VR lebih menekankan pada simulasi fisik individu, sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada pemahaman kognitif siswa mengenai alur perjalanan yang komprehensif melalui bantuan animasi peta. Dengan meninjau kelima penelitian tersebut, posisi penelitian ini adalah untuk mengisi celah (*gap*) terkait media yang tidak hanya sekadar visual atau sekadar peta, melainkan perpaduan keduanya untuk mengatasi kendala kognitif siswa dalam memahami urutan ritual haji yang bersifat ritualistik-spasial.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media peta perjalanan haji berbasis animasi sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa MTs. Fokus utama masalah yang dikaji adalah bagaimana merancang media yang mampu merepresentasikan urutan ibadah haji dari satu titik lokasi ke lokasi berikutnya secara kronologis. Hal ini sangat penting mengingat keberhasilan pembelajaran Fiqh sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam mengonstruksi pengalaman visual menjadi pemahaman kognitif. Penggunaan media visual tiga dimensi dan simulasi terbukti efektif jika mampu menghadirkan pengalaman yang mendekati realitas bagi peserta didik (Hasanah, 2021; Tarmizi et al., 2024). Melalui pengembangan ini, peneliti bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media animasi berbasis peta perjalanan haji yang dikembangkan dapat mengatasi kendala kognitif siswa dalam memahami materi yang bersifat ritualistik. Tujuan akhirnya adalah menghasilkan media peta perjalanan haji berbasis animasi yang tidak hanya valid secara teknis, tetapi juga praktis untuk digunakan di lingkungan madrasah.

Argumen utama penelitian ini adalah bahwa penggunaan media animasi berbasis peta perjalanan akan secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan media visual statis konvensional. Integrasi antara elemen visual yang bergerak dan peta lokasi memungkinkan siswa untuk membangun peta mental (*mental map*) yang lebih jelas mengenai urutan ibadah haji. Dasar pemikiran ini merujuk pada keunggulan teknologi digital yang mampu mengubah materi abstrak menjadi lebih konkret dan realistis. Bukti-bukti empiris menunjukkan bahwa media berbasis visual dan video interaktif secara konsisten meningkatkan hasil belajar dan antusiasme siswa dalam materi Fiqh. Selain itu, pendekatan imersif dalam media pembelajaran digital terbukti memperkuat retensi memori siswa terhadap prosedur ibadah yang kompleks. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berhipotesis bahwa penggabungan narasi perjalanan ke dalam format animasi akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan bermakna. Kesimpulannya, inovasi media ini diyakini mampu menjadi katalisator utama dalam perbaikan kualitas pemahaman materi haji di tingkat menengah.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan studi pendahuluan (*preliminary study*) yang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Kajian ini memosisikan diri

sebagai tahap awal dari rangkaian Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan mengadaptasi tahapan awal dari model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Oktarina, 2022). Namun penelitian ini difokuskan secara eksklusif pada tahap analisis (*Analysis*). Fokus pada tahap analisis ini bertujuan untuk menggali permasalahan empiris di lapangan dan merumuskan analisis kebutuhan dasar sebelum merancang dan mengembangkan media pembelajaran peta perjalanan haji berbasis animasi pada riset lanjutan. Subjek penelitian ini melibatkan siswa kelas IX dan guru mata pelajaran Fiqh di Madrasah Tsanawiyah Swasta (MTsS) Lam Ujong, Aceh Besar. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam studi ini meliputi observasi langsung di kelas untuk mengamati dinamika proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta studi dokumen yang relevan dengan kurikulum dan bahan ajar yang sedang digunakan di madrasah tersebut.

Tahap analisis kebutuhan dalam penelitian pendahuluan ini difokuskan pada empat bagian utama yang diuraikan secara terintegrasi. Pertama, analisis kebutuhan madrasah dilakukan untuk mengetahui kondisi aktual pembelajaran Fiqh khususnya materi haji, serta meninjau ketersediaan perangkat dan dukungan penggunaan media pembelajaran di sekolah. Kedua, analisis kebutuhan pembelajaran ditujukan untuk mengidentifikasi kesenjangan nyata dalam proses instruksional sehingga solusi media yang diusulkan benar-benar berakar pada permasalahan pengguna. Ketiga, analisis kebutuhan siswa difokuskan untuk menggali tingkat pemahaman, kendala kognitif dalam memvisualisasikan lokasi pelaksanaan haji, serta ekspektasi siswa terhadap integrasi animasi visual dalam pembelajaran. Keempat, analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai hambatan yang dialami pendidik saat menyampaikan materi manasik yang bersifat prosedural dan spasial, sekaligus merumuskan kebutuhan spesifikasi media penunjang yang interaktif dan praktis digunakan di kelas.

Data kualitatif yang diperoleh dari kegiatan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi kemudian dianalisis menggunakan model analisis data interaktif (Miles & Huberman, 2014). Proses analisis ini dilakukan secara berkelanjutan melalui tiga alur kegiatan yang saling berkaitan, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahapan reduksi data, peneliti menyeleksi, menyederhanakan, dan memfokuskan data kasar dari catatan lapangan serta transkrip wawancara, di mana temuan yang tidak relevan dengan fokus analisis disortir. Selanjutnya, pada tahap penyajian data, informasi yang telah direduksi disusun dan dirangkai dalam bentuk uraian teks naratif deskriptif guna memetakan hubungan antara kendala pembelajaran dengan spesifikasi media yang dibutuhkan secara sistematis. Pada tahapan terakhir, peneliti melakukan penarikan kesimpulan dengan merumuskan makna dari temuan empiris untuk menetapkan urgensi dan kelayakan konseptual pengembangan media peta perjalanan haji, yang kemudian diverifikasi ulang dengan kondisi di lapangan agar menghasilkan simpulan yang kredibel.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Analisis Kebutuhan Madrasah

Berdasarkan hasil studi lapangan melalui observasi awal dan wawancara di MTsS Lam Ujong Aceh Besar, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran fiqh haji masih tergolong minim karena guru hanya menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai media utama pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran berlangsung kurang menarik dan belum mampu meningkatkan fokus peserta didik secara maksimal. Selain itu, MTsS Lam Ujong Aceh Besar menunjukkan kesiapan dan kebutuhan yang signifikan terhadap transformasi media pembelajaran digital. Pihak madrasah terutama guru Fiqh secara terbuka menyatakan dukungan penuh terhadap implementasi dan penggunaan media pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah. Dukungan ini didorong oleh kesadaran akan pentingnya menciptakan proses belajar mengajar yang lebih efektif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Madrasah menyadari bahwa ketergantungan pada media cetak konvensional secara terus-menerus dapat membatasi efisiensi pencapaian target kurikulum. Oleh karena itu, madrasah membutuhkan integrasi perangkat ajar baru yang interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Fiqh. Adanya dukungan kebijakan dari madrasah ini memberikan peluang besar bagi pengembang untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi tanpa hambatan birokrasi, sekaligus menjawab tantangan kebutuhan infrastruktur literasi digital di sekolah.

Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Proses pembelajaran Fiqh, khususnya pada materi pokok Fiqh Haji di kelas VIII-I MTsS Lam Ujong, saat ini masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru telah berupaya menyampaikan materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang ditetapkan. Namun, model penyampaiannya masih sangat minim variasi karena hanya mengandalkan buku cetak pedoman (buku paket) dan papan tulis. Strategi instruksional yang digunakan juga terpaku pada metode ceramah, diskusi searah, serta penugasan tertulis. Dampak dari keterbatasan media ini adalah materi Haji yang sejatinya bersifat prosedural dan dinamis disajikan secara abstrak dan teoretis. Pembelajaran menjadi cenderung monoton, sehingga dinamika kelas kurang hidup dan interaksi antara guru dan peserta didik hanya terbatas pada tanya jawab formal. Untuk mengatasi kesenjangan ini, kebutuhan pembelajaran di kelas sangat bertumpu pada hadirnya media instruksional visual yang adaptif, seperti media peta perjalanan haji berbasis animasi bergerak. Media tersebut dibutuhkan untuk mengonkretkan pesan pembelajaran, menjembatani keterbatasan ruang kelas, dan menstrukturkan penyampaian materi secara runut serta kontekstual.

Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis terhadap kondisi psikologis dan kognitif peserta didik di kelas MTsS Lam Ujong Aceh Besar mengungkap adanya problematika ganda terkait minat dan pemahaman materi. Dari aspek afektif (minat), perhatian peserta didik selama pembelajaran Fiqh Haji tergolong masih sangat minim dan tidak fokus. Sebagian besar peserta didik mudah terdistraksi oleh aktivitas teman di sekitarnya dan merasa bosan akibat paparan teks buku yang padat. Sementara dari aspek kognitif (pemahaman), peserta didik mengakui bahwa materi Haji memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Peserta didik juga mengalami kesulitan sosiokognitif dalam menghafal dan memvisualisasikan urutan pelaksanaan manasik secara berurutan, membedakan secara tegas antara rukun, wajib, dan sunnah haji, serta memahami konsep denda (dam) haji. Informasi dari buku cetak dirasa tidak cukup memberikan gambaran nyata. Melalui wawancara, peserta didik menegaskan perlunya media visual interaktif yang mampu menyajikan materi "*step-by-step*" secara berurutan. Mereka memiliki ekspektasi dan motivasi yang tinggi (lebih semangat belajar) apabila materi disajikan dalam bentuk animasi bergerak yang dilengkapi ilustrasi nyata. Karakteristik visual-auditori peserta didik saat ini memerlukan stimulasi teknologi animasi agar mereka dapat menyerap dan mengingat tahapan manasik dengan lebih cepat dan tahan lama dalam memori kognitif (*long-term memory*).

Analisis Kebutuhan Guru

Dari sudut pandang tenaga pendidik, ditemukan hambatan nyata dalam mengomunikasikan materi yang bersifat aplikatif-prosedural secara lisan. Kendala utama yang dihadapi guru di dalam kelas adalah kesulitan memberikan pemahaman yang konkret mengenai proses pelaksanaan ibadah haji secara nyata. Guru dipaksa bekerja ekstra menjelaskan transisi lokasi dan rute ibadah (seperti perpindahan dari Miqat, Arafah, Muzdalifah, Mina, hingga ke Makkah) hanya dengan deskripsi kata-kata atau gambar diam dari buku teks. Meskipun guru secara personal mampu menguasai urutan materi dengan baik, keterbatasan alat peraga membuat transfer pengetahuan tidak berjalan optimal, yang dibuktikan dengan sering tertukarnya pemahaman siswa mengenai rukun, wajib, dan sunnah haji. Selama ini, guru baru sebatas memanfaatkan gambar cetak sederhana atau media miniatur yang belum mampu menggambarkan proses dinamis perjalanan haji. Oleh karena itu, guru sangat membutuhkan media pembantu berupa media peta perjalanan haji berbasis animasi. Berdasarkan saran dan masukan para guru, media animasi yang ideal dan dibutuhkan harus memiliki spesifikasi fitur yang lengkap, meliputi: animasi transisi perjalanan haji yang jelas, audio penjelasan (narasi suara) untuk mengakomodasi gaya belajar auditori siswa, kualitas gambar grafis yang representative, serta fitur evaluasi berupa kuis atau latihan soal sederhana untuk mengukur tingkat pemahaman siswa secara instan. Di samping kaya fitur, guru juga menyarankan agar sistem operasional media tersebut dirancang secara sederhana, praktis, menarik, dan mudah dioperasikan (*user-friendly*) baik oleh guru maupun peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa MTsS Lam Ujong Aceh Besar proses pembelajaran Fiqh materi haji masih mengalami stagnasi akibat ketergantungan yang tinggi pada media cetak konvensional seperti buku paket dan papan tulis. Kondisi ini menyebabkan transfer pengetahuan berjalan tidak optimal dan memicu verbalisme, di mana siswa hanya menghafal teks tanpa memahami esensi praktisnya. Temuan ini sejalan dengan problematika mendasar dalam pendidikan Islam, di mana materi haji memiliki tingkat kompleksitas tinggi dan tidak termasuk dalam ibadah rutin harian siswa berbeda dengan salat atau puasa sehingga sifatnya menjadi sangat abstrak bagi peserta didik usia menengah (Saputra et al., 2023). Kendala utama yang dihadapi guru di madrasah adalah kesulitan memberikan pemahaman konkret mengenai transisi lokasi dan rute ibadah, seperti alur pergerakan dari Miqat, Arafah, Muzdalifah, Mina, hingga kembali ke Makkah. Realitas ini menegaskan bahwa metode ceramah linear sudah tidak lagi relevan untuk mengajarkan materi yang bersifat *ritualistik-spasial* (Assobirin & Akbar Romadlon, 2025).

Kebutuhan mendesak akan media baru di MTsS Lam Ujong Aceh Besar mendapat dukungan penuh dari pihak madrasah dan guru Fiqh, yang menyadari pentingnya efisiensi pencapaian target kurikulum melalui literasi digital. Guru membutuhkan alat bantu yang dapat memvisualisasikan proses dinamis, karena penggunaan media gambar cetak sederhana atau media miniatur statis yang ada selama ini terbukti gagal menggambarkan keterhubungan antar-lokasi secara utuh. Kegagalan visualisasi fisik ini sering kali berakibat pada rendahnya hasil belajar dan munculnya miskonsepsi prosedural, seperti sering tertukarnya pemahaman siswa mengenai rukun dan wajib haji (Wulandari et al., 2024). Oleh karena itu, kebutuhan guru terhadap spesifikasi fitur seperti animasi transisi perjalanan yang jelas dan audio penjelasan (narasi suara) menjadi sangat rasional demi mengakomodasi gaya belajar audio-visual siswa. Transformasi ke arah media digital yang *user-friendly* dipandang sebagai langkah strategis untuk memperkuat kesiapan kognitif siswa sebelum mereka melakukan simulasi fisik di lapangan.

Temuan lainnya juga menunjukkan bahwa masukan para guru mengarah pada pentingnya aspek navigasi alur perjalanan yang kronologis dalam media yang dikembangkan. Integrasi peta perjalanan ke dalam format animasi digital merupakan jawaban atas kelemahan alat peraga manasik tradisional yang tidak mampu mencerminkan kondisi geografis Mekah yang sesungguhnya. Ketika siswa dihadapkan pada media animasi yang memadukan unsur spasial peta dan elemen gerak, mereka dibantu untuk membangun skema mental (mental map) yang runtut mengenai tata cara ibadah (Dhia Azizah, 2025). Konsep integrasi ini didukung oleh teori beban kognitif, di mana penyajian materi secara simultan melalui grafis yang representatif dan audio penjelasan mampu meningkatkan retensi memori jangka panjang siswa tanpa membebani kapasitas memori kerja mereka.

Lebih lanjut, fitur evaluasi berupa kuis interaktif yang diharapkan oleh guru MTsS Lam Ujong Aceh Besar berfungsi sebagai instrumen pengukur tingkat

pemahaman siswa secara instan setelah mengamati tayangan animasi. Kehadiran umpan balik (*feedback*) instan ini mengubah peran siswa dari sekadar penonton pasif menjadi partisipan aktif dalam mengonstruksi pengalaman visual menjadi pemahaman kognitif. Efektivitas pemanfaatan media visual berbasis digital ini juga diperkuat oleh fakta bahwa visualisasi tiga dimensi atau simulasi alur perjalanan mampu menghadirkan suasana imersif yang mendekati realitas fisik Tanah Suci (Hasanah, 2021). Dengan demikian, pengembangan peta perjalanan haji berbasis animasi ini tidak hanya mengisi celah kebutuhan praktis guru di kelas, melainkan juga secara teoritis memperkuat metode pengajaran Fiqh prosedural melalui pemanfaatan teknologi yang adaptif dan tepat guna.

Kesimpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran Fiqh materi haji di MTsS Lam Ujong Aceh Besar belum berjalan secara optimal karena masih bergantung pada metode ceramah dan media cetak konvensional. Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan memahami urutan pelaksanaan ibadah haji secara runut, terutama dalam memvisualisasikan perpindahan antar-lokasi seperti Miqat, Arafah, Muzdalifah, Mina, hingga Makkah. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat prosedural dan spasial ini menjadi tidak utuh.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang melibatkan madrasah, guru, dan siswa, pengembangan media peta perjalanan haji berbasis animasi merupakan solusi yang relevan dan dibutuhkan. Media ini dirancang untuk mengonkretkan alur perjalanan haji secara kronologis melalui integrasi visual animasi bergerak, narasi suara, peta lokasi, dan kuis interaktif. Pendekatan ini tidak hanya menjawab keterbatasan alat peraga fisik di madrasah, tetapi juga mengakomodasi karakteristik belajar siswa yang cenderung *visual-auditori*.

Penelitian ini baru mencapai tahap analisis kebutuhan sebagai langkah awal model *ADDIE*, sehingga tahap perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi masih perlu dilanjutkan. Penelitian berikutnya diharapkan dapat menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media secara empiris, serta memperluas cakupan subjek ke berbagai madrasah agar hasilnya dapat digeneralisasi secara lebih luas.

Referensi

- Assobirin, I., & Akbar Romadlon, D. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Peta Haji Berbasis Google Map untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tingkat Menengah terhadap Materi Haji. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 230–239. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34305>
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. *Laksita Indonesia*, 53(9), 152.
- Chaeruman, U. A. (2015). Instrumen dan Pedoman Evaluasi Media Pembelajaran. In *Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* (pp. 0–15).
- Dhia Azizah, F. (2025). Pengembangan Media Mind Map Berbasis Augmented

- Reality Pada Materi Haji Kelas Ix Smp [INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO]. In *FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO*.
<https://doi.org/10.35706/judika.v13i1.5>
- Halijah, S., Syukriah, S., & Muthoharoh, S. (2025). Penerapan Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman dan Partisipasi Siswa terhadap Materi Haji di MAN 2 Bone. *Journal of 21st Century Learning*, 1(1), 100–104.
<https://ojs.jurnalstuditindakan.id/j21cl>
- Hamriana, N., Muhazzab, S., Fauziah, Z., Rahima, R., & Nurdin, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Materi Pembelajaran Tata Cara Pelaksanaan Ibadah Haji. *Refleksi*, 12(4), 297–308.
- Hasanah, B. (2021). *Pemanfaatan Media Visual 3 Dimensi Dalam Kegiatan Praktek Manasik Haji Pada Mata Pelajaran Agama Islam*. IAIN Jembem.
- Maharani, A., Sari, P. A. I., Nanda, S., Lestari, T., Safitri, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 03(02), 1092–1100.
- Muttaqin, A., & Darodjat. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui Adobe Flash Player Pada Mata Pelajaran Ibadah Kelas Viii Smp Muhammadiyah Jatilawang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 2, 91–96.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (ed.)). UMSIDA Pres.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktarina, S. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran Dalam Research and Development (R N D)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Pratama, H. C., Yaqin, A., & Septiana, A. (2026). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) menggunakan Model ADDIE pada Materi Haji Umrah di Madrasah Ibtidaiyah*. 21(1), 21–32.
<https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.15506>
- Putra, D. G. S. D., Wibisono, A. P., & Yasa, G. P. P. A. (2024). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Di Bali. *Anima Rupa*, 1(2), 57–65.
<https://doi.org/10.59997/animarupa.v1i2.3587>
- Ramli AR, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Saputra, W. R., Raharjo, R., & Hadjar, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Smarts Apps Creator (SAC) pada Materi Haji dan Umrah. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(2), 89–100. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i2.2272>
- Setiawan, A., Saputra, W., Murtadha, N. A., & Pinaldin, A. F. (2024). Pengembangan dan Evaluasi VR Haji untuk Pembelajaran Manasik Haji dan Umrah dengan Pendekatan Immersion Interface. *Jurnal Ilmiah Edutic* :

Pendidikan Dan Informatika, 10(2), 138–148.
<https://doi.org/10.21107/edutic.v10i2.25810>

- Soim, A. (2015). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN CONCEPT MAPP TERHADAP HASIL BELAJAR FIQIH MATERI HAJI DAN UMRAH DI KELAS VIII MTS NU 27 UNGGULAN JATIPURWO KENDAL TAHUN PELAJARAN 2014/2015. In *FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG.
- Syafi'i, A., & Rapi, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran: Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Al-Riwayah*, 14(1), 52–70.
<https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v14i1.470>
- Tarmizi, Elviyana, & Salamah, U. (2024). Penerapan Metode Simulasi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Haji dan Umrah di SMP Negeri 3 Pasir Limau Kapas. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(1), 282–287.
<https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>
- Wulandari, A., Takwin, M., & Arief R, M. (2024). Pengembangan Media Miniatur Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Ibadah haji kelas IX SMP Negeri 2 Tanalili. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(3), 187–196. <https://doi.org/10.58230/ijier.v1i3.224>