

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *RENDERFOREST* PADA MATERI PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR NEGERI
5 SALAMAE KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *RENDERFOREST* PADA MATERI PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR NEGERI
5 SALAMAE KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



1. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag.

2. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mustiara
Nim : 1902010076
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri
2. Seluruh dari bagian skripsi ini adalah karya saya sendiri kecuali kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 01 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,





Mustiara

NIM 19 0201 0076

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Renderforest* pada Materi Pendidikan Agama Islam di Sekoah Dasar Negeri 5 Salamae Kota Palopo, yang ditulis oleh Mustiara Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010076, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah dimunaqasyahkan pada hari Kamis, 07 September 2023 bertepatan dengan 21 Shaffar 1445 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 09 September 2023

TIM PENGUJI

- | | |
|--|--------------|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd | Ketua Sidang |
| 2. Amir Faqihuddin Assafari, S.Ag., M.Pd | Penguji 1 |
| 3. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd | Penguji 2 |
| 4. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag | Pembimbing 1 |
| 5. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd | Pembimbing 2 |

Mengetahui

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd
NIP. 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam


Andi Anif Pamesangi, S.Pd., M.Pd
NIP. 19910608 201903 1 007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Alamat: Jl. Agatis, Kelurahan Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo 91914
 Email: ftik@iainpalopo.ac.id/ Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

PENGESAHAN KELAYAKAN UJIAN TUTUP

Yang bertanda tangan di bawah ini tim penelaah kelayakan ujian lanjut mahasiswa atas nama:

Nama : Mustiara
 NIM : 1902010076
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Renderforest pada Materi Pendidikan Agama Islam Kelas 5 Salamae Kota Palopo

No	Nama	Jabatan	Tim Penelaah	Tanda Tangan
1	Dr. H. Hisbanurrahman, M.Ag	Pembimbing	Pembimbing	1.
2	Muhammad Ihsan, Pd., M.Pd	Pembimbing	Pembimbing	2.
3	Amir Faqihuddin, S.Ag., M.Pd.	Penguji I	Penguji I	3.
4	Nur Fakhrunnisa, Pd., M.Pd.	Penguji II	Penguji II	4.

Yang bersangkutan oleh Tim Penelaah menyatakan: **Layak** / Tidak Layak ke ujian munaqasyah

Catatan :

Palopo, 4 September 2023
 Mengetahui,
 Ketua Program Studi

Andi Arif Pamessangi, M.Pd
 NIP 19870710 201903 1 006

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Renderforest* pada Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 5 Salamae Kota Palopo yang ditulis oleh Mustiara Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010076, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Selasa, tanggal 29 Agustus 2023 bertepatan dengan 12 Shafar 1445 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Pengujian dan diujikan pada sidang ujian *munaqasyah*.

- 
1. Hasriadi, S.Pd. ()
Ketua Sidang ()
Tanggal:
 2. Amir Faqihuddin Asmuni, S.A.M. ()
Penguji I ()
Tanggal:
 3. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. ()
Penguji II ()
Tanggal:
 4. Dr. H. Hisban Thaha, M. Ag. ()
Pembimbing I ()
Tanggal:
 5. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd. ()
Pembimbing II ()
Tanggal:

Amir Faqihuddin Assafari, S.Ag., M.Pd.
Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.
Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag.
Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd.

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp. : Draf Skripsi
Hal : Kelayakan Pengujian Draf Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di-

Palopo

Assalamu'alaikum wr. wb.

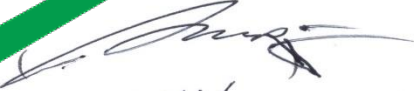
Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa, dan teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nur Fakhrunnisaa
NIM : 1902010076
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Berbasis Aplikasi
Revisi : Pada Materi Pendidikan Agama Islam
di Sekolah Dasar Negeri Palopo

Maka naskah skripsi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk pengujian naskah skripsi.
Demikian disampaikan untuk proses pengujian.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

1. Amir Faqihuddin Assafari, S.Ag., M.Pd.
Penguji I

()
tanggal : 04/09-2023.


2. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.
Penguji II

()
tanggal :

3. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag.
Pembimbing I

()
tanggal :

4. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing II

()

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt, yang senantiasa menganugerahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 5 Salamae Kota Palopo” setelah melalui proses yang cukup panjang.

Salawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw, yang telah membarkan permadani permadani keislaman dimuka bumi ini sehingga menjadikan alam terang benderang diliasi akan ilmu agama dan pengetahuan, serta keselamatan semua menaungi keluarganya, sahabat dan para pengikut-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta yang paling berjasa dalam hidup penulis, ayahanda Anto Almar dan ibunda Nurhayati. Terima kasih atas kepercayaan yang telah diberikan atas izin merantau, pengorbanan, do'a, cinta kasih, nasihat dan motivasi yang tiada henti-

hentinya untuk anak bungsunya, semoga Allah senantiasa menjaga keduanya dalam kebaikan dan kemudahan serta kerja keras dan pengorbanan nya semoga bernilai ibadah dan amal jariyah hingga akhir hayat, gelar hanyalah huruf selebihnya adalah bentuk bukti kepada kalian. Kepada kedua saudara-saudari penulis kakanda Masnur dan adinda Masriani, A.Md.Keb. Terima kasih atas segala do'a, motivasi dan nasihat yang diberikan kepada adiknya semoga kalian selalu dalam lindungan Allah. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis memberikan apresiasi sekaligus ucapan Terima kasih kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd selaku Wakil Rektor I (Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan), Dr. Masruddin, S.S., M. Hum selaku Wakil Rektor II (Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan) dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.IH. selaku Wakil Rektor III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama).
2. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag. selaku Wakil Dekan I, Alia Lestari, S.Si, M.Si. selaku Wakil Dekan II, Bapak Dr. Taqwa, M.Pd. selaku Wakil Dekan III.
3. Andi Arif Pammessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, serta staf Program Studi Pendidikan

Agama Islam Fitri Anggraini, S.P. yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag. selaku pembimbing I dan Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Amir Faqihuddin Assafari, S. Ag., M.Pd. selaku penguji I dan Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II.
6. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. dan Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. yang telah bersedia menjadi validator untuk produk peneliti serta memberikan saran dan masukan pada penelitian skripsi ini.
7. Seluruh dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo, yang telah mendidik penulis selama menempuh pendidikan di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Esse, S.Pd., MM.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo, Sumartin, S.Pd.I. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV, dan Lismayanti S.Pd serta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin serta bantuan dan bersedia untuk bekerja sama dengan penulis.

10. Siswa dan siswi SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Semua keluarga terdekat yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.
12. Kepada para sahabat PAI (Hera, Witri, Hesti, Nurul, Ani, Mona, Rika, Sita, Shuci, Jannah, Fadil, Fikram) Yang selalu mendampingi, *mensupport*, dan membantu penulis. Semoga selalu dimudahkan dalam segala hal.
13. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2019 (khususnya kelas PAI C), terima kasih atas kenangan manis dan pahit yang pernah diukir bersama dalam menjalani hari-hari perkuliahan. semoga menjadi kenangan terindah dan tak terlupakan.
14. Teman-teman kost inayah terima kasih atas nasihat, *support* dan motivasi yang dibagikan kepada penulis.
15. Teman-teman KKN desa Mabonta dan keluarga besar desa Mabonta.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini penulis ucapkan terima kasih.
17. Terakhir, kepada diri penulis terima kasih sudah kuat sampai sejauh ini, terima kasih atas kerja sama dan semangatnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini, semoga bernilai ibadah dan mendapatkan pahala yang berlimpah dari Allah Swt. dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkan, Amin ya rabbal alamin.

Palopo, 01 Mei 2023

Penulis



Musliara
1902010076



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB -LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	„sa	„s	es (dengan titik atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik bawah)
خ	Kha	Kh	ku dan ha
د	Dal	D	De
ذ	„zal	„z	zet (dengan titik atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	„win	„s	es dan ye
ص	Sad	.s	es (dengan titik bawah)
ض	„dad	.d	de (dengan titik bawah)
ط	.ta	.t	te (dengan titik bawah)
ظ	.za	.z	zet (dengan titik bawah)
ع	„ain	„	apostrof terbaik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We

ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	”	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (,).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monotong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabunga huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيْ	<i>Fathah dan Wau</i>	Ai	a dan i
اُوْ	<i>Fathah dan Wau</i>	AU	a dan u

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ ... اِ ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
اِ	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
اُ	<i>dammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتَ : Mata

رَمَى : Rama

قِيلَ : qila

يَمُوتُ : yamūtu

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *tā marbūtah* ada dua, yaitu *tā marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t].sedangkan *tā marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fādilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجِينَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

نُعَمُّ : *nu'ama*

عَدُوُّ : *aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : *„Ali (bukan „Aliy atau A“ly)*

عَرَبِيٌّ : *„Arabi (bukan A“rabiyy atau „Arabiy)*

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ِ (*alif lam ma“rifah*). Dalam pedoman transliterasi seperti biasa, al-baik ketika ia diikuti huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalāh</i> (bukan <i>az-zalzalāh</i>)
الفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.



8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur‘an (dari *al-Qur‘ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arbaʿīn al-Nawāwī

Risālah fī Riʿāyah al-Maslaha

9. *Lafz al-Jalālah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ دِينِ اللَّهِ

billāh dīnillāh

Adapun *tāʾ marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*,

diteransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

hum fi rahmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl
Inna awwala baṭīn wudī'ā linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan
Syahrū Ramadān al-lazī unzila fih al-Qurān
Nasr al-Dīn al-Tūsī Nasr Hāmid Abū Zaīd Al-Tifī
Al-Masālah fī al-Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subhanahu wa ta'ala*

saw. = *sallallahu 'alaihi wasallam*

as = *'alaihi al-salam*

QS = *Qur'an, Surah*



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PENGESAHAN KELAYAKAN UJIAN TUTUP	v
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	vi
NOTA DINAS TIM PENGUJI	vii
PRAKATA	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN ...	xii
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xx
DAFTAR HADIS	xxi
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
ABSTRAK	xxv
ABSTRACT	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk	7
F. Asumsi Pengembangan	8
G. Batasan Masalah.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
B. Deskripsi Teori.....	13
1. Media Pembelajaran	13
2. Aplikasi <i>Renderforest</i>	16
3. Materi Pendidikan Agama Islam (Anak Saleh).....	21
C. Kerangka Pikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
C. Subjek dan Objek Penelitian	34
D. Prosedur Pengembangan	34
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Hasil Pengembangan Produk	42
C. Pembahasan Hasil Penelitian	59
BAB V PENUTUP	64
A. Simpulan.....	64
B. Implikasi.....	65
C. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69



DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 QS an-Najm/53: 39.....	3
Kutipan Ayat 2 QS an Al-Luqman/31 :15-19.....	25
Kutipan Ayat 3 QS al-Ahzab/33: 70.....	29
Kutipan Ayat 4 QS al-Anfal/8: 27.....	30
Kutipan Ayat 5 QS al-Hadid/57: 9.....	31



DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis tentang berbakti kepada orang tua dan guru.....	27
Hadis 2 Hadis tentang mematuhi perintah kedua orang tua dan guru.....	28



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu yang relevan.....	12
Tabel 3.1 Kriteria skor penilaian.....	39
Tabel 3.2 Pengkategorian validasi	40
Tabel 3.3 Pengkategorian praktikalitas media pembelajaran.....	40
Tabel 4.1 Nama-nama validator media pembelajaran.....	49
Tabel 4.2 Data hasil validasi ahli media	50
Tabel 4.3 Hasil revisi ahli media.....	51
Tabel 4.4 Data hasil validasi ahli materi.....	52
Tabel 4.5 Hasil angket respon guru mata pelajaran	53
Tabel 4.6 Hasil uji praktikalitas guru mata pelajaran	56
Tabel 4.7 Angket respon siswa.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Renderforest</i>	20
Gambar 2.2 Desain <i>template</i>	20
Gambar 2.3 Fitur Gambar	20
Gambar 2.4 Proses menyimpan	20
Gambar 2.5 Siap mengunduh	21
Gambar 2.6 Kerangka pikir	32
Gambar 3.1 Langkah pengembangan	33
Gambar 4.1 Intro media pembelajaran	46
Gambar 4.2 <i>Template</i> media pembelajaran	46
Gambar 4.3 Teks media pembelajaran	47
Gambar 4.4 Pemilihan warna	47
Gambar 4.5 Sound dan <i>Background</i>	47
Gambar 4.6 Tampilan hasil pengolahan video	48



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat izin penelitian
- Lampiran 2 : Surat keterangan telah melakukan penelitian
- Lampiran 3 : Lokasi penelitian di SD Negeri 5 Salamae kota Palopo
- Lampiran 4 : Penyerahan surat izin penelitian di SD Negeri 5 Salamae kota Palopo
- Lampiran 5 : Wawancara dan pengisian angket respon guru mata pelajaran
- Lampiran 6 : Uji coba produk dan foto bersama siswa kelas IV
- Lampiran 7 : Sarana dan prasarana sekolah SD Negeri 5 Salamae kota Palopo
- Lampiran 8 : Struktur organisasi, visi misi dan data siswa
- Lampiran 9 : Lembar wawancara guru
- Lampiran 10 : Daftar hadir uji coba produk pada siswa kelas IV
- Lampiran 11 : Lembar validasi ahli media
- Lampiran 12 : Lembar validasi ahli materi
- Lampiran 13 : Lembar angket respon guru mata pelajaran
- Lampiran 14 : Uji praktikalitas guru mata pelajaran
- Lampiran 15 : Angket respon siswa kelas IV
- Lampiran 16 : Tampilan hasil video animasi pembelajaran



ABSTRAK

Mustiara,2023,“*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Renderforest Pada Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 5 Salamae Kota Palopo.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Negeri Palopo, Dibimbing oleh H. Hisban Thaha dan Muhammad Ihsan.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* pada materi pendidikan Agama Islam di sekolah SD Negeri 5 Salamae kota Palopo. Penelitian ini bertujuan: untuk mengetahui cara mengembangkan aplikasi *Renderforest* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SDN 5 Salamae Kota palopo; untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media pembelajaran dengan aplikasi *Renderforest* pada materi Anak Saleh.

Jenis penelitian ini adalah pengembangan (*research & development*) dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo dengan jumlah 20 siswa. Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara analisis kebutuhan, validasi produk oleh ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran PAI dan angket respon siswa. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, angket dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Renderforest* sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam materi Anak Saleh berdasarkan penilaian dari ahli media sebesar 94%, ahli materi sebesar 100%, penilaian angket respon guru mata pelajaran sebesar 95%, uji praktikalitas respon guru dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, angket respon siswa sebesar 96% dengan kategori sangat praktis.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, *Renderforest*.

ABSTRACT

Mustiara,2023,“*Development of Renderforest Application Based Learning Media on Islamic Religious Education Materials at SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo*” Thesis of the Islamic Religion Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, IAIN Palopo. Supervised by H. Hisban Thaha and Muhammad Ihsan.

This thesis This thesis discusses the development of learning media based on the *Renderforest* application on Islamic religious education material at SD Negeri 5 Salamae, Palopo City. This research aims: to find out how to develop the *Renderforest* application for class IV Islamic Religious Education subjects at SDN 5 Salamae, Palopo City; to determine the validity and practicality of learning media with the *Renderforest* application on *Anak Saleh* material.

This type of research is development (*research & development*) with the ADDIE development model which consists of five stages, namely *analysis, design development, implementation, evaluation*. The subjects of this study were fourth grade students at SD Negeri 5 Salamae City of Palopo with a total of 20 students. The data in this research were obtained from the results of needs analysis interviews, product validation by media experts, material experts, PAI subject teachers and student response questionnaires. Data collection techniques are interviews, observation, questionnaires and documentation, while the analysis techniques in this research use qualitative and quantitative data analysis techniques.

The results of this research show that: the *Renderforest* application is very valid to be used as a learning medium for Islamic religious education regarding *Saleh Children* based on an assessment from media experts of 94%, material experts of 100%, questionnaire assessment of subject teachers' responses of 95%, practicality test of teacher responses stated to be very practical to use in the learning process, the student response questionnaire was 96% in the very practical category.

Keywords: Learning Media, Islamic Religious Education, *Renderforest*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, karena dengan bantuan pendidikan dapat tercipta manusia dengan potensi, kreativitas dan ide-ide cemerlang, yang menjadi bekal untuk masa depan yang lebih baik. Pendidikan adalah proses pengajaran yang dilaksanakan secara sadar atau proses mengubah dan menginternalisasikan pengetahuan dan nilai-nilai siswa ke dalam pembentukan kepribadian dasar.¹ Sementara itu, dari perspektif Islam, tujuan akhir pendidikan adalah terwujudnya manusia yang sempurna. Jadi, dari perspektif Islam, tujuan akhir pendidikan berkaitan dengan tujuan menciptakan manusia di muka bumi, yaitu membentuk manusia yang benar, berakhlak mulia dan selalu mendekatkan diri kepada Allah swt. dan bagaimana mewujudkan generasi muda yang berkarakter baik berkat apa yang diperjuangkan bersama.

Salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan adalah rendahnya mutu pendidikan, baik dari segi pembelajaran berkelanjutan maupun produk pendidikan itu sendiri. Pada Proses pendidikan, khususnya pembelajaran, sebagian besar guru lebih cenderung memperkenalkan suatu topik berdasarkan aspek kognitif tingkat rendah. Bagaimana mengingat, mendengar, memanggil kembali dan mengembangkan pengetahuan. Kualitas produk pendidikan tersebut merupakan contoh kualitas proses penyelenggaraan sistem pendidikan yang berkaitan dengan

¹Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h.34.

banyak unsur, padahal belajar mengajar merupakan inti dari pendidikan yang harus diperhatikan dalam pembelajaran. Pembelajaran yaitu dimana transformasi berbagai konsep, nilai dan materi pembelajaran terintegrasi.²

Proses pencapaian tujuan pendidikan dimulai dari pendidik yang memiliki minat intrinsik yang memotivasi manusia untuk melakukan sesuatu.³ Ketertarikan pada suatu kegiatan tertentu membuat siswa bekerja keras untuk mencapai tujuan belajar. Yang berbeda adalah ketika siswa tidak bersemangat dalam belajar. belajar ditempuh tanpa semangat, mengakibatkan hasil yang tidak memuaskan. Pentingnya kreativitas guru dalam proses pembelajaran agar dapat membantu siswa mewujudkan tujuan pendidikan.

Dunia pendidikan saat ini menuntut guru untuk tidak terlalu berpatokan pada metode ceramah tetapi guru harus menggunakan banyak media pembelajaran. Apalagi saat ini, ketika aktivitas dan keterampilan proses ditekankan dalam pembelajaran, penggunaan media menjadi sangat penting. Pembuatan media juga sangat kreatif dan semakin menarik seiring dengan perkembangan dunia teknologi informasi dan hiburan. Guru dapat memanfaatkan hal tersebut dengan membuat media yang dapat menarik dan menyenangkan bagi siswa serta mendorong pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada fase orientasi pembelajaran memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap media pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran saat ini. Media pembelajaran dapat

²Udin Saefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan* (Cet. Ke-1; Bandung: Alfabeta, 2008), h.179

³Dariyo, A. *Dasar-Dasar Pedagogi Modern* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 43.

membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, memudahkan interpretasi informasi, dan meringkas informasi. Oleh karena itu, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang berpikir kreatif dan mampu menerapkannya dalam pembelajaran pendidikan agama Islam sesuai dengan cara berpikir siswa. Sebagaimana firman Allah dalam al-Qur'an Surah an-Najm/53: 39

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ۝ ٣٩

Terjemahnya:

“Bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya.”⁴

Ayat tersebut menerangkan tentang usaha, ketika hati sudah mempunyai niat/kemauan untuk belajar dengan ikhlas dan sungguh-sungguh, maka keberhasilan seperti kalam hikmah yang terkenal di antara setiap harinya, barang siapa yang tekun dan bersungguh akan berhasil dalam usahanya.

Kurangnya kreatifitas atau pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran menjadi penyebab mengapa proses pembelajaran begitu terkesan membosankan bagi siswa karena biasanya guru masih menggunakan sistem satu arah yaitu metode ceramah dengan hanya menggunakan media seperti buku paket, spidol, dan papan tulis. Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting sebagai alat bantu yang berguna dalam mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata. Kesulitan siswa dalam memahami suatu konsep dan prinsip tertentu dapat terbantu dengan penggunaan media. Media mempunyai peranan yang sangat penting dalam memberikan

⁴Kementerian Agama, *al-Qur'an al-Karim*, (Unit Percetakan al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 527.

pengaruh terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Media bisa dibuat dalam bentuk video atau gambar yang dibuat semenarik mungkin agar tidak tertinggal dengan perkembangan teknologi informasi.

Berdasarkan analisa dan hasil wawancara dengan salah satu guru Pendidikan Agama Islam kelas IV SDN 5 Salamae Kota Palopo yaitu Ibu Sumartin S.Pd.I maka peneliti menemukan permasalahan yaitu dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas dan kurang kreatif yaitu hanya berbentuk buku paket, mengacu dari faktor tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* yang dapat menunjang proses pembelajaran. Guru tidak lagi harus menulis materi di papan tulis tetapi dapat digantikan dengan media pembelajaran berbentuk presentasi yang dilengkapi dengan berbagai gambar dan animasi yang bergerak sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.⁵

Media pembelajaran berbasis Aplikasi *Renderforest* digunakan sebagai alat bantu untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa. Dengan menggunakan media, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan tulisan dan materi yang terkesan menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dan dapat menumbuhkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang sangat cocok, selain itu guru dituntut untuk dapat menggunakan media

⁵Wawancara Dengan Ibu Sumartin, *Guru Pendidikan Agama Islam SDN 05 Salamae Kota Palopo*,.

pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tidak membuat para siswa bosan dalam menerima materi. Oleh karena itu, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media yang dikembangkan akan dirancang semenarik mungkin dengan gambar, audio, video dan animasi. Sehingga diharapkan dapat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk penelitian pengembangan berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 5 Salamae Kota Palopo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* pada materi Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDN 5 Salamae Kota Palopo?
2. Bagaimana validitas produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* pada materi Pendidikan Agama Islam kelas IV SDN 5 Salamae Kota Palopo?
3. Bagaimana praktikalitas produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* pada materi Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDN 5 Salamae Kota Palopo?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan pengembangan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* pada pembelajaran pendidikan agama Islam kelas IV SDN 5 Salamae Kota Palopo
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SDN 5 Salamae Kota Palopo
3. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SDN 5 Salamae Kota Palopo

D. Manfaat Pengembangan

Peneliti berharap agar penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta dapat menjadi inovasi dalam dunia pendidikan khususnya dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi *Renderforest* dan sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Penelitian Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru saat proses pembelajaran dan membuat suasana kelas lebih kognitif, tidak membosankan, efektif dan efisien.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman tentang media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan aplikasi *Renderforest*, serta dapat memberikan semangat bagi siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman serta meningkatkan wawasan mengenai aplikasi *Renderforest* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sebagaimana pada saat ini telah banyak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga dapat menjadi bekal untuk mempersiapkan diri sebagai seorang guru yang baik.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Renderforest* pada pembelajaran pendidikan agama Islam kelas IV di SDN 5 Salamae Kota Palopo yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi *Renderforest* yang berbasis *offline* dan berbentuk video animasi pembelajaran.
2. Video animasi pembelajaran berkaitan dengan materi anak saleh pada kelas IV.

F. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Siswa kelas IV di SDN 5 Salamae Kota Palopo antusias untuk menyimak video animasi pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* yang digunakan oleh guru akan lebih mudah dan dapat memberikan semangat siswa pada proses pembelajaran dibandingkan hanya menggunakan buku paket dan metode ceramah.

G. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Pada deskripsi ini penulis membatasi masalah pada ruang lingkup kecil yaitu mengenai media pembelajaran, Pendidikan Agama Islam materi anak saleh kelas IV dan aplikasi *Renderforest*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu diambil untuk mencegah pengulangan dalam penelitian. Penulis menemukan penelitian yang berbeda namun ada relevansinya dengan penelitian ini.

1. Muhammad Azrel Amrihansyah, Nanik Kusumawati. “Desain Media *Renderforest* untuk Meningkatkan Pemahaman Sains Pada Siswa Sekolah Dasar” Universitas PGRI Madiun.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan (*research and development*) merupakan salah satu jenis dari metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Renderforest* yaitu aplikasi berupa pembuatan video untuk presentasi dan juga bisa digunakan untuk media pembelajaran, dalam penelitian, model pengembangan menggunakan model 4D *define, design, development* dan *disseminate*. Kelayakan media *Renderforest* diukur melalui penilaian oleh para ahli validasi, penilaian angket respon siswa, penilaian angket respon guru Tingkat kevalidan media *Renderforest* dalam pembelajaran IPA. aplikasi *Renderforest* memiliki kelebihan yaitu mudah digunakan karena hasilnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang

menggunakan *Renderforest*. Media pembelajaran ini memuat materi tentang suhu dan kalor untuk siswa kelas V SDN Pilangbango Kota Madiun. Media pembelajaran ini telah melalui tahap validasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media serta telah mengikuti tahap-tahap pengembangan.⁶

Adapun persamaan yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan metode penelitian R&D (*research and development*) dan juga sama-sama menggunakan media pembelajaran *Renderforest*. Adapun hal yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada lokasi penelitian, penelitian sebelumnya dilakukan di kelas V SDN Pilangbango Kota Madiun. Sedangkan penulis sekarang melakukan penelitian di lokasi SDN 05 Salamae Kota Palopo.

2. Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, Depi Prilhandani, Euis Winarsih. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar". Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia.

Antusiasme dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh minat belajar siswa. Namun kenyataan di lapangan, minat belajar siswa masih sangatlah rendah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video dalam menarik minat belajar siswa kelas V SDN Lemahmukti. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan tujuan membuat

⁶Muhammad Azrel Apriliansyah, Nenie Kusumawati. "Desain Media *Renderforest* Untuk Meningkatkan Pemahaman Sains Pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. Vol. 1., No. 10, (September 2022) h.1

multimedia interaktif berbasis video untuk siswa sekolah dasar dan menentukan kualitas multimedia interaktif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan penilaian teknis. Berdasarkan hasil temuan, ahli media memiliki nilai kelayakan rata-rata 82,9% dalam kategori baik, sedangkan ahli materi memiliki nilai kelayakan rata-rata 89,5% dalam kategori sangat baik. Uji coba kelompok kecil memiliki skor rata-rata 82% dalam kategori baik, dan uji coba lapangan memiliki skor rata-rata 80% dalam kategori baik, hasil penilaian guru memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,6% pada kategori sangat baik. Adapun perolehan nilai angket minat belajar siswa dengan uji gain dimana pada aspek perasaan senang diperoleh N-gain sebesar 0,61 dan aspek perhatian siswa diperoleh n-gain sebesar 0,69. Sedangkan diperoleh N-gain keseluruhan aspek minat belajar siswa diperoleh 0,64 dengan peningkatan minat belajar siswa termasuk pada kategori sedang. Dengan demikian pembuatan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa.⁷

Adapun persamaan yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan metode penelitian R&D (*research and development*) dan juga bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun hal yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada lokasi penelitian, penelitian sebelumnya dilakukan di kelas V SDN Lemahmukti. Sedangkan penulis sekarang melakukan penelitian di lokasi SDN 05 Salamae Kota Palopo.

⁷Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, Euis Winarsih. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicadu*. Vol. 5. No. 6 (Tahun 2021) h.1

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3
1.	Nama	Muhammad Azrel Apriliansyah dan Neni Kusumawati	Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, Depi Prihmdani, dan Euis Winarsih	Mustiara
2.	Judul	“Desain Media <i>Renderforest</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Sains Pada Sekolah Dasar	“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”	“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Renderforest</i> Pada Materi Anak Saleh Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas IV di SDN 5 Salamae Kota Palopo”
3.	Masalah	Kurangnya pemahaman sains siswa sekolah dasar tentang media pembelajaran	Minat Belajar Siswa masih sangatlah rendah	Minat Belajar Siswa masih rendah
4.	Objek	Objek Penelitian yaitu Desain Media <i>Renderforest</i>	Objek penelitian yaitu Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video	Objek Penelitian yaitu Media Pembelajaran Berbasisi Aplikasi <i>Renderforest</i>
5.	Metode	R & D (<i>research and development</i>),	R & D (<i>research and development</i>),	R & D (<i>research and development</i>),
6.	Hasil	Dapat meningkatkan pemahaman sains pada siswa sekolah dasar dengan	Dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menentukan kualitas	Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan

		menggunakan suatu produk yaitu media pembelajaran <i>Renderforest</i> .	multimedia interaktif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan penilaian teknis.	aplikasi <i>Renderforest</i> .
--	--	---	--	--------------------------------

B. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.⁸ Menurut Arsyad, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. *National Education Association* (NEA) menyebutkan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya dengan demikian, media hendaknya dapat dimanipulasi, didengar, dan dibaca. Media pembelajaran menurut arsyad adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.⁹

Media pembelajaran adalah setiap orang, Materi, atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media pembelajaran sebagai alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang diantaranya terdiri

⁸Syaifulloh Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h.120.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2019), h. 3.

atas buku, tape recorder, kaset, video, kamera, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.¹⁰ Media pembelajaran dapat diartikan sebagai salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru atau fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.¹¹

Penggunaan media pembelajaran guru hendaknya memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsipnya yaitu:

- a) Menentukan jenis media dengan tepat, artinya sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan digunakan.
- b) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, artinya perlu diperhatikan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik.
- c) Menyajikan media dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana yang ada.

¹⁰Abdul Whab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009) h.25-26.

¹¹Ardiani Mutikasari. *Mengenal Media Pembelajaran*. <http://edu-articles.com>, diakses 24 Januari 2023.

- d) Menempatkan atau memperhatikan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat, artinya kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat atau selama proses belajar mengajar terus menerus memperhatikan atau menjelaskan dengan media pembelajaran.¹²

Media dalam pembelajaran dapat diambil pengertian bahwasanya suatu media yang digunakan oleh seorang guru harus mewakili sebagian dari materi yang telah diajarkan sebelumnya. Hal ini selain dimaksudkan agar siswa mudah menerima materi baru karena masih ada hubungan dengan materi yang mereka terima sebelumnya, juga dapat meningkatkan keefektifitasan pembelajaran, peserta didik akan lebih bersemangat menerima materi baru.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a) Bahan (*material*), bisa pula jenis ini disebut dengan istilah perangkat lunak atau software. Di dalamnya terdapat pesan-pesan yang perlu disajikan baik dengan bantuan alat penyaji, maupun tanpa alat penyaji. Misalnya: buku, modul, majalah, transparansi OHP, film bingkai, audio.
- b) Alat (*device*) bisa disebut dengan istilah hardware atau perangkat keras, digunakan untuk menyajikan pesan. Misalnya: proyek film, film bingkai video dan lain-lain.

¹²Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h.127-128.

- c) Teknik yaitu prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan alat, bahan, orang dan lingkungan untuk pesan. Misalnya: teknik demonstrasi kuliah, ceramah, tanya jawab, pengajaran terprogram dan belajar sendiri.
- d) Lingkungan (*setting*), yang memungkinkan siswa belajar, misalnya gedung sekolah, perpustakaan, lab pusat sarana belajar, museum taman, kebun binatang, rumah sakit yang sengaja dirancang untuk tujuan lain tetapi kita memanfaatkan untuk belajar peserta didik.¹³

2. Aplikasi *Renderforest*

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur windows dan permainan (*game*) dan sebagainya. Aplikasi *Renderforest* merupakan perangkat lunak yang menawarkan layanan produksi video gratis secara *online*. Alat gratis yang memungkinkan dalam membuat presentasi kualitas profesional, intro, tayangan slide dan banyak lagi. Sebagai pembuat video pemula, perhatian pertama adalah harus membuat tata letak untuk video pembelajaran.¹⁴

Renderforest merupakan aplikasi *online* yang digunakan untuk membuat video *marketing* dan animasi dengan membuat tayangan *slide*, animasi logo, dan video bisnis aplikasi ini pertama kali dibuat oleh Narik Safaryan pada tahun 2013. Dengan membuka aplikasi ini dapat menemukan ratusan *template* video yang tersedia dalam berbagai macam kategori, antara lain intro dan visualisasi musik

¹³Arif S Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), h.5.

¹⁴Yunita Mutiara Harahap, Sofia Idawati Lubi. “ Pengaruh *Blended Learning* Berbasis Aplikasi *Renderforest* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa MAS Yaspi Labuhan Deli” *Jurnal Pendidikan*. Vol.9. No.4 Edisi (November 2021). h.4.

hingga animasi dan video promosi. aplikasi ini biasa digunakan oleh kalangan manapun dan siapapun yang ingin membuat presentasi video animasi yang mudah, cepat dan efektif. Tidak hanya sebagai pembuat video, *Renderforest* menyediakan fitur untuk memenuhi logo, mengedit market, mendesain *website*, dan desain grafis.

Media *Renderforest* yang disajikan oleh guru kepada siswa merupakan penunjang utama dalam proses pendidikan yang bermutu. Media ini haruslah mampu meningkatkan minat belajar siswa, dapat dipergunakan dan membuat perhatian siswa terarah ke media, serta memiliki kemampuan dalam memberikan tanggapan, umpan balik termasuk mendorong siswa melakukan praktek pembelajaran dengan benar sehingga bisa dikembangkan menggunakan media *Renderforest*. Media pembelajaran ini mampu menyampaikan apa yang kurang mampu guru ucapkan saat pembelajaran melalui aplikasi *Renderforest*. Kelebihan Aplikasi *Renderforest* yaitu:

1) Menghemat Waktu dan Biaya

Dengan menggunakan *Renderforest*, kamu dapat membuat video-presentasi dengan cepat dan mudah tanpa harus mengeluarkan biaya yang besar. Aplikasi tersebut menyediakan berbagai template yang dapat digunakan dan diedit sesuai dengan selera sendiri.

2) Template yang Beragam

Renderforest menyediakan berbagai *template* yang dapat kamu gunakan untuk membuat video-presentasi yang menarik dan kreatif. *Template* tersebut

sudah ditata sedemikian rupa sehingga kamu hanya perlu menambahkan foto, video, dan teks untuk membuat video presentasi yang profesional.

3) Kemudahan Penggunaan

Aplikasi ini sangat mudah digunakan bahkan oleh pemula sekalipun. Kamu hanya perlu memilih *template*, menambahkan media (foto, video, teks), dan mengedit video presentasi tersebut sesuai dengan keinginanmu. *Renderforest* juga menyediakan tutorial yang dapat membantumu jika kamu mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

4) Fitur Lengkap

Renderforest menyediakan fitur yang lengkap, seperti efek transisi, suara latar, teks animasi, dan banyak lagi. Semua fitur tersebut dapat kamu gunakan untuk membuat video presentasi yang lebih menarik dan kreatif.

5) Kualitas Video yang Tinggi

Video presentasi yang dihasilkan oleh *Renderforest* memiliki kualitas yang sangat baik. Aplikasi ini menggunakan teknologi modern dan canggih untuk memastikan video yang dihasilkan tidak pecah atau buram.

6) Mendukung berbagai Format Video

Renderforest mendukung berbagai format video hal ini memudahkan kamu untuk menyesuaikan video presentasi kamu dengan berbagai platform penyedia video seperti youtube, video dan lain-lain.

7) Memiliki Kustomisasi yang Luar Biasa

Aplikasi ini memiliki kustomisasi yang luar biasa. Kamu dapat mengubah dan mengedit segala sesuatu sesuai dengan keinginanmu. Kamu bisa

mengatur kecepatan video, memilih variasi warna, mengganti huruf, dan banyak lagi. Hal ini membuat video presentasi kamu terlihat lebih kreatif dan menarik.¹⁵

Aplikasi *Renderforest* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur windows dan permainan (*game*) dan sebagainya. Aplikasi *Renderforest* merupakan perangkat lunak yang menawarkan layanan produksi video gratis secara *online*. Alat gratis yang memungkinkan dalam membuat presentasi kualitas profesional, intro, tayangan *slide* dan banyak lagi. *Renderforest* menawarkan solusi terbaik untuk itu. Perangkat lunak ini menyediakan beberapa template dalam berbagai kategori; seperti logo *reveal flipping slideshow*, promosi, pendahuluan perusahaan, promosi cerita, promosi aplikasi, visualizer music, klip video animasi, dll. Singkatnya, siapapun akan menemukan *template* yang telah ditentukan untuk hampir semua kebutuhan.¹⁶

Langkah-langkah yang terdapat dalam aplikasi *Renderforest* yaitu sebagai berikut:

- a. Pertama, masuk ke *website Renderforest* yaitu dengan mengetikkan alamat <https://www.Renderforest.com>. Selanjutnya, ketik *Renderforest* pada mesin pencarian google, lalu klik *video animation*. Kemudian sign in untuk mendaftar akun di *Renderforest*.

¹⁵Trisca Dwi Ravilla, Rahma, Novianti. "Pengembangan Video *Learning* Berbasisi *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Pythagoras" *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*. Vol.4, No. 1 (2023), h. 15.

¹⁶Muhammad Azrel Apriliansyah, Naniek Kusumawati. "Desain Media *Renderforest* untuk Meningkatkan Pemahaman Sains Pada Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. Vol. 1. No.10, (September 2022).



Gambar 2.1 Tampilan *Renderforest*

- b. Kedua, klik menu *create* video dan pilih jenis presentasi video animasi yang kalian inginkan. Lalu klik *create*. Di sana akan tersedia berbagai macam *template* video, pilih salah satu untuk di edit.



Gambar 2.2 Desain *Template*

- c. Ketiga, edit *template* video animasi tersebut sesuai keinginan dan kreativitas, dengan menggunakan fitur-fitur lainnya.

Gambar 2.3 Fitur gambar

- d. Keempat, klik *preview* untuk melihat apakah video animasi yang sobat telah buat terdapat bagian yang kurang. Setelah itu klik *free preview* dan tunggu prosesnya hingga video tersebut berstatus *complete*.



Gambar 2.4 Proses menyimpan

- e. Kelima, presentasi video animasi sudah siap dan tinggal mengunduhnya saja.



Gambar 2.5 Siap mengunduh

3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar dapat berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran islam. Pada dokumen kurikulum 2013, Pendidikan Agama Islam mendapatkan tambahan kalimat “dan Budi Pekerti” sehingga menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan siswa dalam mengamalkan ajaran agama Islam yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.¹⁷

Materi Pendidikan Agama Islam mencakup bahan-bahan pendidikan agama berupa kegiatan, atau pengetahuan dan pengalaman serta nilai-nilai atau norma-norma dan sikap dengan sengaja dan sistematis diberikan kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan agama.¹⁸ Materi Pembelajaran yang dipilih haruslah yang dapat memberikan kecakapan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari hari dengan menggunakan pengetahuan,

¹⁷Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1992), h. 32.

¹⁸Zuhairini, *Metodologi Pendidikan Agama*, (Solo: Ramadani, 1993), h. 54.

sikap, dan keterampilan yang telah dipelajarinya, dengan cara tersebut siswa terhindar dari materi-materi yang tidak menunjang pencapaian kompetensi.¹⁹

Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai program yang terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam serta diikuti tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.²⁰ Pendidikan Agama Islam juga memiliki makna mengasuh, membimbing, mendorong, mengusahakan, menumbuhkan, mengembangkan manusia bertakwa. Takwa merupakan derajat yang menunjukkan kualitas manusia bukan saja dihadapan sesama manusia tetapi juga dihadapan Allah Swt.²¹

Berdasarkan dapat dipahami bahwa usaha sadar, meyakini dan menghayati dalam mengamalkan Agama Islam melalui bimbingan atau pengajaran yang mana semua itu memerlukan upaya yang sadar dan benar-benar dalam pengamalannya yang memperhatikan tuntutan yang ada di dalam agama Islam yang berpegang teguh pada al-Qur'an dan as-Sunnah. Karena pendidikan agama Islam harus mempunyai tujuan yang bagus dan baik diharapkan mampu menjalin *Ukhuwah Islamiyah* seperti yang diharapkan dan menghargai satu sama lain atau dengan

¹⁹Abdul Majid, dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), h. 94.

²⁰Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 6

²¹Nusa Putra, Santi, dan Lisnawati, *Penelitian Kualitatif Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 1

agama lain, suku, ras, dan tradisi yang berbeda-beda agar terciptanya kerukunan. dan juga terciptanya kebersamaan atau hidup bertoleransi.

a. Materi Anak Saleh

Kata anak saleh dalam kamus bahasa Indonesia adalah anak yang taat dan sungguh-sungguh menjalankan ibadah. Anak adalah amanah Allah bagi setiap orang tua, yakni ibu dan ayahnya. Ia ditiptkan kepada kita untuk diasuh, dididik, dan dibimbing menjadi anak yang shalih dan shalihah. Dijadikan sebagai bagian dari komunitas muslim, penerus risalah Islam yang dibawa oleh Rasulullah Muhammad Saw. Yang akan sangat bangga dengan umatnya yang kuat dan banyak. Anak adalah anugerah terindah dan Allah Swt bagi setiap orang tua. Kehadirannya begitu dinantikan. Karena anak bisa menjadi penghibur di kala duka, dan mampu menjadi penumbuh semangat kerja keras bagi orang tuanya. Walau terkadang juga, anak bisa menjadi penghalang lancarnya segala aktivitas orang tua, mengganggu waktu istirahat.

Anak-anak adalah kehidupan mereka yang berada dalam masa yang masih kecil. Anak adalah makhluk tuhan yang diciptakan karena proses sepasang ayah dan ibu. Anak adalah makhluk yang sedang tumbuh, perlu pendidikan, pengajaran dan pelatihan dan contoh yang baik dari mereka yang lebih dewasa karena sejak bayi belum dapat berbuat sesuatu untuk kepentingan dirinya, baik untuk

²²Ummu Shofi, “*Kiat-kiat Mendidik Anak Ala Rasulullah Agar Cahaya Mahta Makin Bersinar*” (Surakarta: Afra, 2007). h. 65

mempertahankan hidup maupun merawat dirinya, semua kebutuhan tergantung pada orang tua.²³

Pendidikan karakter yang ditanamkan sejak dini dapat menjadikan peserta didik mampu untuk berfikir, bertindak, dan memiliki rasa tanggung jawab. pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan berperilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja bersama sebagai keluarga, masyarakat, dan bernegara serta membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggung jawabkan. Perkembangan moral pada awal masa kanak-kanak masih dalam tingkat yang rendah, sehingga belum mampu menerapkan prinsip-prinsip abstrak tentang benar dan salah. Pendidikan karakter pada anak usia dini dan sekolah dasar dengan cara penanaman nilai-nilai karakter baik dalam proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran sangat penting untuk membentuk kepribadian sehingga dapat tumbuh dan berkembang menjadi insan yang baik.

Setiap orang tua berkeinginan agar anak-anaknya menjadi anak yang saleh dan berakhlak mulia. Tetapi untuk terwujudnya harapan tersebut hanya dapat dicapai apabila diterapkan dengan cara yang benar dan lingkungan yang mendukung yang diciptakan semenjak dini. Sangat penting untuk diperhatikan

²³Dr. Kaharuddin, S.Ag., M.Pd. *Mencetak Generasi Anak Shaleh Dalam Hadits* (Yogyakarta: CV Budi Utama), h.4.

²⁴Aan Hasanah. *Pendidikan dalam Perspektif Karakter* (Bandung: Insan Komunika). 2013.

²⁵Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, alih bahasa Istiwidayanti dan Soedjarwo. (Jakarta: Erlangga 2015). h. 123.

bahwa pendidikan rohaniah jauh lebih penting daripada pendidikan jasmani.²⁶ Berdasarkan uraian-uraian tersebut, dapat diketahui bahwa baik buruknya sikap dan karakter anak tergantung dari cara atau strategi orang tua dalam membina anaknya. Oleh karena itu, orang tua tidak hanya diharapkan mengasuh dan membimbing anaknya, melainkan harus memiliki strategi dan teknik-teknik dalam membina karakter pada diri anak. Adapun ciri-ciri anak saleh sebenarnya sudah disebutkan dalam al-Qur'an, diantaranya yaitu Surah al-Luqman/31: 15-19

وَأَنْ جَاهِدَكَ عَلَىٰ أَنْ تُشْرِكَ بِي مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ فَلَا تُطِعْهُمَا فِي الدُّنْيَا مَعْرُوفًا وَأَتَّبِعْ سَبِيلَ مَنْ
 أَنَابَ إِلَيَّ ثُمَّ إِلَيَّ مَرْجِعُكُمْ فَأُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنتُمْ تَعْمَلُونَ
 أَوْ فِي السَّمَاوَاتِ أَوْ فِي الْأَرْضِ الْمُنْكَرُ وَإِصْبِرْ عَلَىٰ مَا أَصَابَكَ مِنْ أَيِّ الظُّلُمَاتِ أَوْ لِيُحِبِّكَ رَبُّكَ
 مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ ۝ ١٨ وَأَقِصِدْ فِي مَشْيِكَ وَاغْضُضْ مِنْ صَوْتِكَ
 لَسَوْتِ الْحَمِيرِ ۝ ١٩

Terjemahnya:

15. Jika keduanya memaksamu untuk memperselutukan-Ku dengan sesuatu yang engkau tidak punya ilmu tentang itu, janganlah patuhi keduanya (tetapi) pergaulilah keduanya di dunia dengan baik dan ikutilah jalan orang yang kembali kepada-Ku. Kemudian hanya kepada-Ku kamu kembali, lalu Aku beritahukan kepadamu apa yang biasa kamu kerjakan.
 16. (Luqman berkata) “Wahai anakku, sesungguhnya jika ada (suatu perbuatan) seberat biji sawi dan berada dalam batu, di langit, atau di bumi, niscaya Allah akan menadirkannya (untuk diberi balasan). Sesungguhnya Allah Maha lembut lagi Maha teliti. 17). Wahai anakku, tegakkanlah shalat dan suruhlah (manusia) berbuat yang makruf dan cegahlah (mereka) dari yang mungkar serta bersabarlah terhadap apa yang menimpamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk urusan yang (harus) diutamakan. 18). Janganlah memalingkan wajahmu dari manusia (karena sombong) dan janganlah berjalan di bumi ini dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai setiap orang yang sombong lagi sangat membanggakan diri. 19). Berlakulah wajar dalam berjalan dan

²⁶Maulana Musa Ahmad Olgar, *Tips Mendidik Anak Bagi Orang Tua Muslim* Cet. 1; (Yogyakarta: Citra Media, 2006), h.83.

lembutkanlah suaramu. Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai.”²⁷

Ayat tersebut menjelaskan bahwa ciri-ciri anak saleh adalah:

- a. Berbuat baik kepada kedua orang tuanya walaupun keduanya musyrik.
- b. Menjauhi perbuatan yang tidak baik, sekalipun pada masa itu tidak ada orang mengetahuinya.
- c. Mendirikan shalat.
- d. Mengajak manusia kepada kebaikan
- e. Menjauhi kemungkaran
- f. Bersabar menghadapi dugaan dalam kehidupans
- g. Tidak berikap sombong
- h. Tidak melakukan perkara yang tidak baik dalam masyarakat
- i. Selalu bertutur dengan sopan
- j. Menghormati orang lain

Seorang anak dapat melakukan berbagai cara untuk bisa mewujudkan birrul walidain. Islam sendiri telah memberikan tuntunan berbuat baik dan bertindak yang beradab kepada orang lain.²⁸

- b. Menghormati dan Berbakti kepada Orang Tua dan Guru

²⁷ Kementerian Agama, *al-Qur'an al-Karim*, (Unit Percetakan al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 412.

²⁸Muhammad Thalib, *50 Pedoman Mendidik Anak Menjadi Shalih* (Bandung: Irsyad Baitus Salam, 1996), h.162.

Berikut ini beberapa contoh perilaku berbuat baik kepada orang tua diantaranya: Senantiasa memperlakukan orang tua dengan ikhlas serta sabar, bersedia bekerja keras demi membahagiakan orang tua, meminta doa kepada orang tua ketika akan melakukan sesuatu atau bepergian, senantiasa berbuat baik terhadap orangtua, padahal dia jahat. Merendah diri di hadapan orang tua, tidak boleh menatap tajam, apalagi memelototinya. Ketika orang tua duduk di bawah, jangan duduk di kursi apalagi berdiri, serta bersyukur kepada orang tua karena mereka telah banyak berjasa selama masih dalam kandungan hingga dewasa dan berkeluarga.²⁹ Misalnya diharapkan untuk menghormati dan berbakti kepada kedua orang tua agar kita selalu hidup dalam ketentraman dan terjauhkan dari dosa yang besar. Sebagaimana dalam hadits berikut:

قَالَ كُنَّا عِنْدَ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَقَالَ إِنْ أَنْتُمْ بِأَكْبَرِ الْكُفَّاءِ ثَلَاثًا أَلْطَمْتُكَ بِرَأْسِي وَعُقُوقُ الْوَالِدَيْنِ وَشَهَادَةُ الزُّورِ أَوْ قَوْلُ الزُّورِ وَكَانَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَجْتَمِعًا فَجَلَسَ فَسَأَلَ يُكْرِرُهَا حَتَّى قُلْنَا لَيْتَهُ سَكَتَ. (رواه مسلم).

Artinya:

Kami sedang berada di dekat Rasulullah saw. ketika beliau bersabda: “Tidak inginkah aku beritahukan kepada kalian tentang dosa-dosa besar yang paling besar? (beliau mengulangi pertanyaan itu tiga kali). Yaitu: menyekutukan Allah, mendurhakai kedua orang tua dan persaksian palsu (atau perkataan palsu).³⁰”Semula Rasulullah saw. bersandar, lalu duduk. Beliau terus mengulang-ulang sabdanya itu, sampai-sampai kami membatin: “Mudah-mudahan beliau diam.”. (HR. Muslim).³¹

Ketika berbicara dengan orang tua dan guru, baik dalam kondisi serius maupun bercanda tetap harus memperhatikan adab. Mendengarkan terlebih dahulu

²⁹Heri Jauhari Muchtar, *Fikih Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h.111

³⁰Adib Bisri Musthofa, *Terjemah Shahih Muslim*, Jilid 1, Cet.1, (Semarang: CV. Asy-Syifa, 1992), h. 92-93.

³¹Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. Al-Iman, Juz. 1, No. 87, (Bairut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M), h. 58-59.

nasehatnya baik-baik hingga selesai, kemudian kita baru boleh berbicara atau bertanya. Pikirkanlah nasehat-nasehatnya untuk melihat apakah lebih banyak kebaikan atau keburukannya. Setelah itu, barulah apabila nasehatnya berisi kebaikan maka kita laksanakan. Apabila terdapat keburukan maka tidak melaksanakannya dengan alasan yang bisa diterima orang tua.³² Adapun hadits Mematuhi perintah kedua orang tua dan guru yaitu:

جَاءَ شَيْخٌ يُرِيدُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَأَبْطَأَ الْقَوْمُ عَنْهُ أَنْ يُوسِعُوا لَهُ فَقَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَيْسَ مِنَّا مَنْ لَمْ يَرْحَمْ صَغِيرَنَا وَيُوقِّرْ كَبِيرَنَا. (رواه الترمذي)

Artinya:

Seorang lelaki tua datang kepada Nabi shallallahu 'alaihi wasallam lantas orang-orang memperlambat untuk memperluas jalan untuknya, maka Nabi shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: “Bukan termasuk dari golongan kami orang yang tidak menyayangi anak kecil dan tidak menghormati orang tua (orang dewasa).” (HR. At-Tirmidzi).³³

Hadits tersebut merupakan perintah untuk menghormati dan menaati perintah orang tua. Ketika orang tua memberikan perintah maka sebaik mungkin kita berusaha untuk menaatinya. Apabila tidak bisa melaksanakannya, maka hendaknya mengatakannya dengan cara yang baik. Lebih dari itu, mengatakan “ah” atau sejenis kata tersebut juga tidak diperbolehkan. Terdapat satu perintah yang boleh kita tolak, yaitu ketika perintah tersebut bertentangan dengan ajaran agama (Islam). Namun dalam hal menolaknya pun harus menjelaskan dengan cara baik dan bijaksana.

c. Jujur Disayang oleh Allah Swt.

³²Sunarno, *Adab Anak Berbakti Pada Orang Tua* (Semarang: ALPRIN, 2008), h.18.

³³ Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Al-Bir Wa As-Shalih, Juz. 3, No. 1926, (Bairut-Libanon: Darul Fikri, 1994), h.369.

Jujur berarti berkata benar. Seseorang dikatakan jujur apabila ia berkata sesuai dengan kenyataan. Kenyataan ini meliputi sesuatu yang dipikirkan dalam hati atau pikiran, perbuatan yang dilakukan, dan informasi atau objek yang dikatakan. Dengan demikian, yang disebut jujur adalah perilaku yang mencerminkan kesesuaian antara hati/pikiran, perkataan dengan kenyataan. Agama islam sangat menekankan agar bersikap jujur. Jujur merupakan konsekuensi logis dari keimanan seseorang.³⁴ Sebagaimana firman Allah Swt. dalam Qs. al-Ahzab/33: 70 berikut ini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا قَوَّامِينَ

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar

Ayat tersebut menjelaskan bahwa seorang muslim bersikap jujur dengan berkata benar. Seseorang yang beriman kepada Allah swt tentu berkepribadian jujur. Ia meyakini bahwa semua perkataan yang keluar dari dirinya dilihat dan didengar oleh Allah swt. Apapun perkataannya akan dicatat sebagai amal perbuatan yang dimintai pertanggung jawaban di akhirat kelak. Kejujuran akan membimbing dan mengarahkan seseorang ke jalan kebaikan, sebaliknya perkataan dusta akan mengarahkan ke jalan keburukan.

d. Amanah

³⁴Faezal Ghazaly, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), h. 24-25.

³⁵Kementerian Agama, *al-Qur'an al-Karim*, (Unit Percetakan al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 12.

Amanah berasal dari bahasa arab amanah, yaitu tentram, aman, selamat dan harmoni. Amanah adalah menghargai kepercayaan orang lain terhadap diri seseorang dengan melaksanakan tuntunan yang terdapat dalam kepercayaan itu. Amanah berarti tanggung jawab yang diterima oleh seseorang yang kepadanya diberikan kepercayaan bahwa ia dapat melaksanakannya sebagaimana yang dituntut, tanpa mengabaikannya. Ada 4 elemen penting dalam amanah yaitu: menjaga hak Allah Swt dan Rasulnya, menjaga hak sesama manusia, menjauhkan dari sifat abai dan berlebihan, artinya amanah memang harus disampaikan dalam kondisi tepat tidak ditambah atau dikurangi, dan mengandung sebuah pertanggung jawaban. Amanah sangat berkaitan dengan akhlak (kejujuran, kesabaran dan keberanian). Karena untuk menjalankan amanah perlu keberanian yang tegas,³⁶ sebagaimana firman Allah dalam QS. al-Anfal 8: 27 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَخُونُوا اللَّهَ وَالرَّسُولَ وَتَخُونُوا أَمَانَاتِكُمْ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu mengkhianati Allah dan Rasul serta janganlah kamu mengkhianati amanat yang dipercayakan kepadamu, sedangkan kamu mengetahui.³⁷

e. Santun dan Menghargai Teman

Santun berarti halus budi, baik bahasa dan sopan tingkah lakunya. Orang santun biasanya memiliki sifat sabar, tenang, sopan, penuh rasa belas kasihan dan suka menolong. Sedangkan menghargai berarti menghormati, mengindahkan dan

³⁶Faezal Ghodzaly, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), h. 26.

³⁷Kementrian Agama, *al-Qur'an al-Karim*, (Unit Percetakan al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 112.

memandang penting kepada orang lain. Orang yang tidak menghargai berarti orang yang meremehkan atau tidak peduli terhadap orang lain.

Adapun Allah adalah maha penyayang, maha pengasih, maha pemaaf, maha penyantun kepada semua makhluknya. Sebagaimana firman Allah dalam QS. al-Hadid/57: 9 berikut ini:

هُوَ الَّذِي يُنَزِّلُ عَلَىٰ عَبْدِهِ آيَاتٍ بَيِّنَاتٍ لِّيُخْرِجَكُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ وَإِنَّ اللَّهَ بِكُمْ لَرَءُوفٌ رَّحِيمٌ

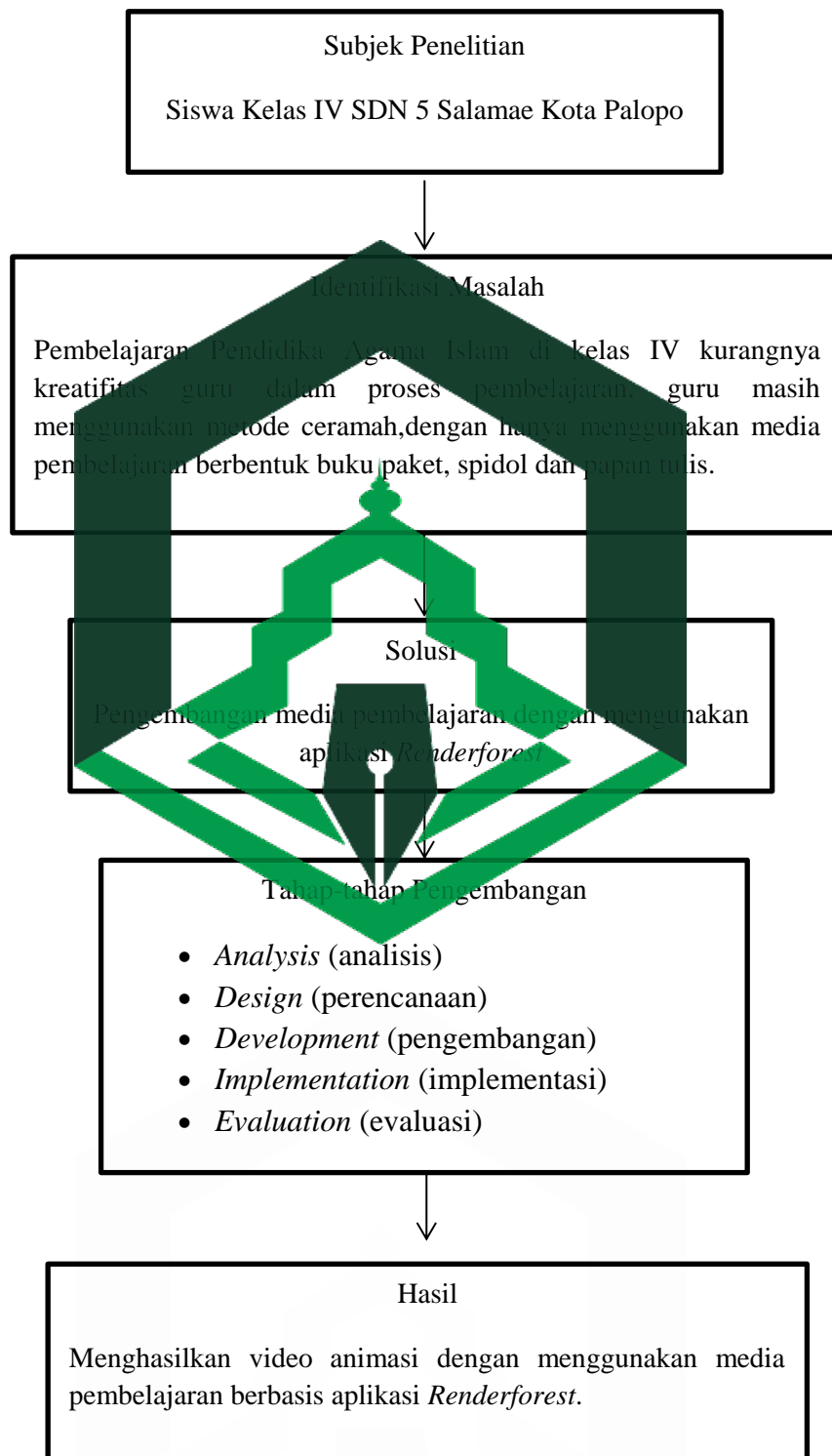
Terjemahnya:

Dialah yang menurunkan ayat-ayat yang terang (Al-Qur'an) kepada hamba-Nya (Nabi Muhammad) untuk mengeluarkanmu dari kegelapan kepada cahaya. Sesungguhnya Allah benar-benar Maha Penyantun lagi Maha Penyayang kepadamu.

C. Kerangka pikir

Salah satu penunjang keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi di sekolah adalah media pembelajaran. Tidak mudah bagi siswa untuk dapat menangkap serta mencerna dengan tepat pelajaran pada proses pembelajaran tanpa disertai dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Maka media pembelajaran yang dikembangkan harus dapat menyampaikan materi secara efektif, menarik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu salah satu pengembangan yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest*, dimana pengembangannya menggunakan model *ADDIE*. Adapun langkah-langkah dalam proses penelitian ini akan dipaparkan melalui kerangka pikir berikut;

³⁸Kementrian Agama, *al-Qur'an Al-Karim*, (Unit Percetakan al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 10.



Gambar 2.6 Kerangka Pikir



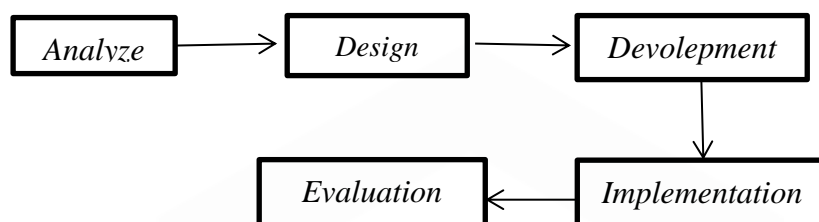
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforst* pada materi anak saleh kelas IV. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* atau penelitian pengembangan. Adapun model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ini digunakan untuk dapat menghasilkan produk tertentu. Penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.³⁹

Adapun lima tahapan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah Pengembangan

³⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Edisi 19 (Bandung: Alfabeta, 2017), h.297.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 5 Salamae Kota Palopo yang terletak di Jl.Ratulangi, No.57 Salubulo, Kec.Wara Utara, Kota Palopo Sulawesi Selatan, Waktu penelitian tanggal 13-28 juli 2023 yaitu selama 2 minggu penelitian.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 5 Salamae Kota Palopo berjumlah 20 siswa. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest*.

D. Prosedur Pengembangan

Peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Prosedur pengembangan model *ADDIE* meliputi lima tahap yakni analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut prosedur penelitian model *ADDIE* yang akan dilakukan oleh peneliti.

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama yang dilakukan dalam mengembangkan produk adalah analisis. Analisis terbagi ke dalam beberapa bagian, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini terlebih dahulu menganalisis keadaan metode pembelajaran sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan metode pembelajaran yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Pada tahap ini juga akan ditentukan metode pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk membantu siswa dalam belajar.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan di SDN 5 Salamae Kota Palopo. Hal ini dilakukan agar produk yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan format media digitalisasi pembelajaran menggunakan media aplikasi *Renderforest* dengan memuat indikator berdasarkan kurikulum pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Mulai dari penentuan *template* yang akan digunakan dalam membuat video animasi dan pengumpulan referensi-referensi format/isi produk.

Selain itu, pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang akan dikembangkan. Instrumen disusun dengan memperhatikan aspek penilaian dan beberapa indikator. Kemudian peneliti akan membuat penilaian sehingga, validator mudah dalam menilai.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini, media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan tahap perancangan. Setelah media pembelajaran selesai dibuat selanjutnya akan dilakukan validasi. Kegiatan validasi dilakukan oleh para ahli yang berkompeten untuk menilai dan menelaah media pembelajaran tersebut untuk memberikan saran dan masukan yang akan digunakan sebagai acuan revisi dalam perbaikan dan penyempurnaan

produk.

Angket validasi ahli yakni angket validasi media pembelajaran dengan satu validator yakni salah satu dosen IAIN Palopo dan angket validasi isi materi yakni dosen IAIN Palopo dan satu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 5 Salamae Kota Palopo. Validasi akan terus dilakukan hingga dinyatakan valid untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran dan dilakukan uji praktikalitas media pembelajaran kepada guru mata pelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah media pembelajaran aplikasi *Renderforest* dinyatakan valid oleh validator selanjutnya akan dilakukan uji coba produk untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas IV dengan jumlah 20 orang siswa dengan tujuan untuk mendapatkan respon dari siswa melalui angket praktikalitas yang disebar. Setelah uji coba dilaksanakan, data yang dihasilkan diolah kemudian digunakan untuk menilai seberapa praktis dan apakah bisa meningkatkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran yang dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi pada model pengembangan *ADDIE* adalah tahap akhir dari model pengembangan. Adanya evaluasi di setiap tahapan sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ini. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa revisi tentang video animasi yang

dibuat dengan menggunakan aplikasi *Renderforest* dari hasil validasi oleh beberapa validator.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara peneliti dalam mengumpulkan data atau memperoleh data-data, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Oleh karena itu, agar hasil yang diperoleh dalam penelitian ini benar-benar data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan, maka teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara mengadakan tanya jawab terhadap responden yang dapat memberikan informasi terhadap masalah yang dibahas. Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka dengan guru Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDN 5 Salamae Kota Palopo.

Pada Penelitian ini peneliti memilih wawancara tak terstruktur namun pada saat wawancara berlangsung peneliti juga menggunakan alat bantu seperti *tape recorder* (alat perekam), buku, pulpen dan kamera. yang dapat membantu dalam proses wawancara sebagai alat penyimpan data yang dapat memudahkan peneliti untuk mengingat kembali data-data yang diberikan oleh responden.⁴⁰

2. Observasi

Observasi secara umum diartikan sebagai cara menghimpun bahan-bahan

⁴⁰Zainal Arifin. *Evaluasi Pembelajaran*, Edisi 6 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2014) h.157.

keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.⁴¹

3. Angket

Kuesioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data dari sumbernya secara langsung. Kuesioner angket dapat disebut juga sebagai wawancara tertulis karena isi kuesioner angket merupakan suatu rangkaian pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden dan diisi sendiri oleh responden.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis maupun gambar. Penggunaan foto untuk melengkapi sumber data jelas besar sekali manfaatnya. Hanya perlu diberi catatan atau keterangan tentang keadaan foto yang diambil.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lain dikumpulkan. Data yang diperoleh

⁴¹Ida Baoes Matra. *Filsafat Penelitian dan Metode Penelitian Social*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2008) h.79.

diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan kuantitatif.⁴² Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli materi, ahli media, guru Pendidikan Agama Islam dan siswa dihimpun untuk memperbaiki produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest*. Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari angket validasi menggunakan skala likert dengan kriteria lima tingkat seperti berikut ini:

Tabel 3.1 Kriteria Skor Penilaian⁴³

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Teknik analisis data validitas yaitu dari hasil tabulasi oleh para ahli materi dan ahli media pembelajaran masing-masing dicari persentasenya dengan rumus perhitungan:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per aspek}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

⁴²Febriana Wati Yusup, "Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol.7 No.1 Juni 2018. h.22.

⁴³Sa'ud Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016) h.42.

Tabel 3.2 Pengkategorian Validitas⁴⁴

%	Keterangan
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Kurang Valid
21-40	Tidak Valid
00-20	Sangat Tidak Valid

Teknik analisis data praktikalitas yaitu dari hasil tabulasi oleh siswa dicari persentasenya dengan rumus perhitungan:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per aspek}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.3 Pengkategorian Praktikalitas Media Pembelajaran⁴⁵

%	Keterangan
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Kurang Praktis
21-40	Tidak Praktis
00-20	Sangat Tidak Praktis

⁴⁴Sa'ud Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016) h.47

⁴⁵Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian* (Jakarta: Alfabeta, 2019) h.89.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo

NPSN : 40307817

NSS : 101196209006

Alamat Sekolah : Jl. Dr Ratulangi No. 57 Salubulo

Kecamatan : Wara Utara

Provinsi : Sulawesi Selatan

Status : Negeri

Jenjang Pendidikan : SD

Status Kepemilikan : Pemerintah Pusat

2. Sejarah Singkat SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo

SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo adalah Sekolah Dasar yang terletak di Jl. Dr Ratulangi No. 57 Salubulo, Kec. Wara Utara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Yang sebelumnya bernama SD 88 Salubulo, dan SD 8 Salamae. Bergantinya nama tersebut pada tahun 2013 di bawah pimpinan Kepala sekolah Ibu Esse. SD Negeri 5 Salamae merupakan naungan dari pemerintah pusat.

3. Visi dan Misi

1) Visi

Terwujudnya SDM yang kompetitif, Berkarakter, Berbudaya Lingkungan, berlandaskan IMTAQ dan IPTEK.

2) Misi

- a) Membina potensi diri menuju generasi yang unggul dalam bidang IMTAQ.
- b) Menumbuh kembangkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut sebagai landasan kearifan lokal dalam bergaul dan bertindak.
- c) Meningkatkan kompetensi siswa di bidang Akademik dan Non Akademik sesuai minat dan bakat melalui kegiatan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan kompetitif serta unggul di bidang IPTEK.
- d) Membentuk sumber daya manusia yang aktif, kreatif, dan inovatif yang berciri khas karakter bangsa.
- e) Meningkatkan sekolah yang bersih dan sehat melalui upaya pencegahan pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup.
- f) Melestarikan lingkungan sekolah yang hijau, rindang dan asri sebagai upaya pengelolaan melalui pendidikan lingkungan hidup.

B. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran melalui aplikasi *Renderforest* pada materi Anak Saleh kelas IV SDN 5 Salamae kota palopo. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Adapun hasil langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* pada materi Anak Saleh adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis adalah langkah pertama yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ini. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, yakni kegiatan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah-masalah dasar dalam penggunaan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mengamati permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam di SDN 5 Salamae kota Palopo. Pada langkah ini, setidaknya ada beberapa hal yang harus dijawab yaitu: 1) media pembelajaran berbasis teknologi seperti apa yang digunakan guru dalam proses pembelajaran? 2) seberapa sering guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan di sekolah, mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar, dan materi-materi apa saja yang ada dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam yang dapat dijadikan bahan materi untuk pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Renderforest*.

Setelah melakukan kegiatan analisis kurikulum maka diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan di SDN 5 Salamae kota Palopo adalah kurikulum 2013. Berdasarkan kurikulum tersebut diperoleh bahwa kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk materi Anak Saleh adalah sebagai berikut:

Kompetensi Inti:

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang di anutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar:

- 1.5 Meyakini bahwa perilaku jujur sebagai cerminan dari iman
- 1.6 Meyakini bahwa hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai cerminan dari iman
- 1.7 Meyakini bahwa sikap saling menghargai sesama manusia sebagai cerminan dari iman
- 2.5 Menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari
- 2.6 Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua, dan guru
- 2.7 Menunjukkan sikap saling menghargai sesama manusia
- 3.5 Memahami makna perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari
- 3.6 Memahami makna hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

3.7 Memahami makna saling menghargai sesama manusia

4.5 Menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari

4.6 Mencontohkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

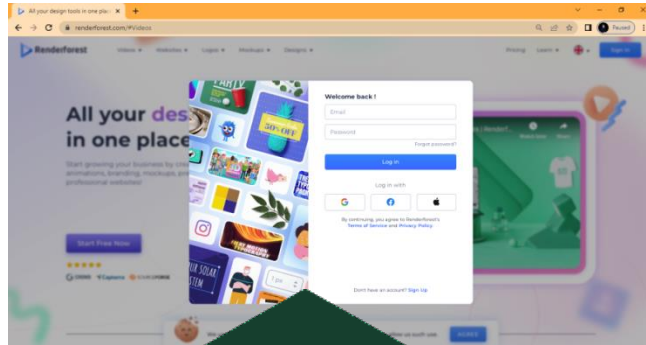
4.7 Mencontohkan sikap saling menghargai sesama manusia

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) ini dihasilkan sebuah rancangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* pada materi Anak Saleh. Pendesainan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* adalah dari segi desain merancang format dengan melengkapi bagian intro pembuka yaitu cover yang berisi tulisan “Assalamualaikum warahmatullahi wabarokatu” yang dilengkapi dengan *background* sedangkan *content* yang kedua berisi menu judul pembahasan yaitu Anak Saleh. Selanjutnya perbaikan untuk format isi dengan menambahkan gambar dan video animasi pada setiap sub materi untuk menjelaskan materi. Kemudian perbaikan warna pada segi pewarnaan: warna perpaduan pink dan hijau muda sebagai *background*, warna pink pada penulisan dan latar disertai dengan gambar animasi dan pengisian audio pada video animasi dengan menggunakan pendesainan dari segi bahasa menggunakan bahasa yang jelas, lugas, dan mudah dipahami.

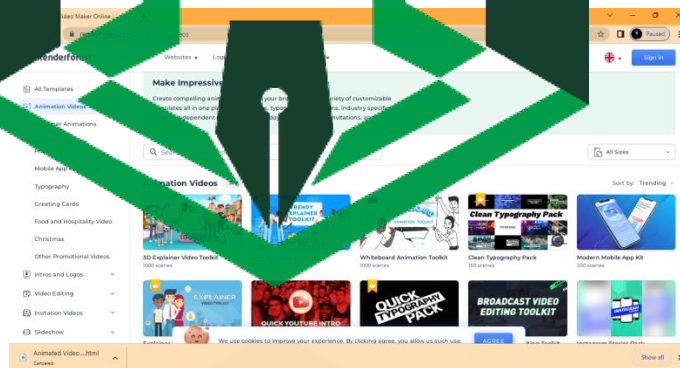
- a. Pertama, aplikasi *Renderforest* terlebih dahulu dapat di *instal* di laptop atau *handphone* bisa juga masuk ke *website Renderforest* yaitu dengan mengetikkan alamat <https://www.Renderforest.com>. Selanjutnya, ketik

Renderforest pada mesin pencarian google, lalu klik video animation. Kemudian sign in untuk mendaftar akun di *Renderforest*.



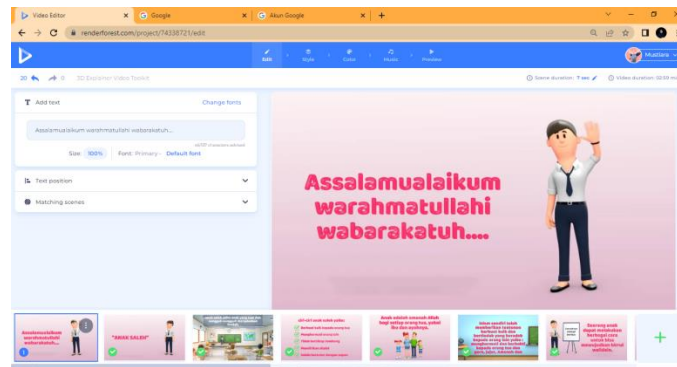
Gambar 4.1 Intro Media Pembelajaran

- b. Selanjutnya peneliti memilih *template*, di dalam aplikasi *Renderforest* ini tersedia banyak sekali *template* yang menarik. *Template* adalah file yang membantu anda mendesain dokumen yang menarik, memikat dan terlihat profesional dokumen.



Gambar 4.2 *Template* Media Pembelajaran

- c. Peneliti menambahkan teks sesuai dengan materi pembelajaran. Teks adalah rangkaian kata atau kalimat yang memiliki struktur dan tata bahasa tertentu serta bias disusun secara lisan maupun tulisan.



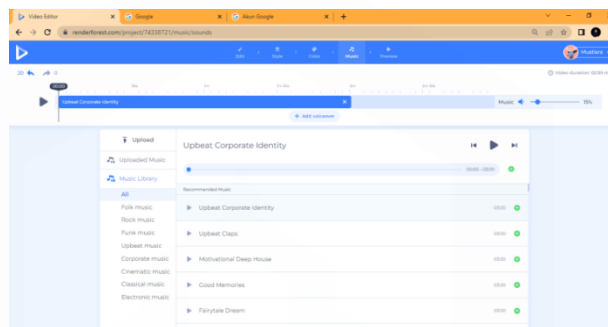
Gambar 4.3 Teks Media Pembelajaran

- d. Peneliti menambahkan warna pada teks dan *background* agar terlihat menarik. Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda sehingga membentuk corak warna.



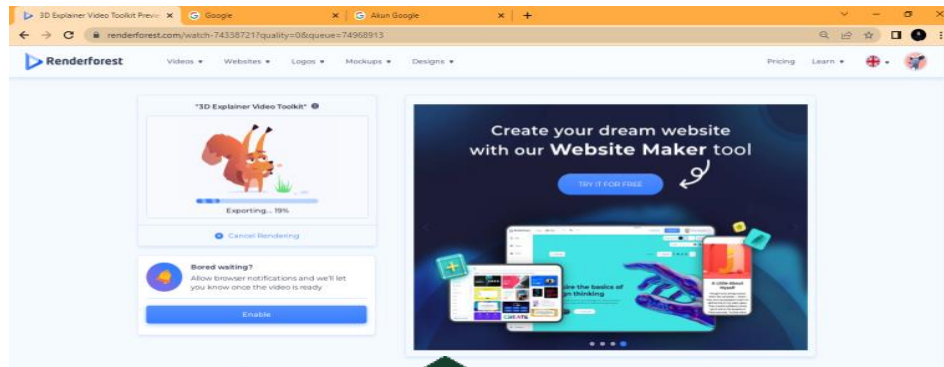
Gambar 4.4 Pemilihan Warna

- e. Peneliti memasukan *sound* (suara) dengan cara merekam suara dengan bahasa yang jelas, lugas dan mudah dipahami. disertai dengan Backsound sebagai pengantar sound peneliti agar terdengar menarik



Gambar 4.5 Sound dan Backsound

- f. Selanjutnya setelah pemilihan *template*, teks, warna dan suara sudah selesai video animasi sudah bisa di save dan sudah bisa di implementasikan



Gambar 4.6 Tampilan hasil pengelola video animasi

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap realisasi produk dari tahap perancangan yang telah dilakukan. Kemudian dilakukan validasi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut:

a. Tahap Realisasi Perencanaan atau Pembuatan Produk

Pada rancangan sebelumnya media pembelajaran yang dikembangkan berisi beberapa hal diantaranya yaitu: *intro*, *opening*, materi dan penutup hasil rancangan produk.

b. Tahap Validasi Media pembelajaran

Tahap yang dilakukan setelah tahap pembuatan produk yaitu tahap validasi oleh validator. Tahap validasi dilakukan pada bulan Juni tahun 2023. validasi dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi dimana aspek

yang dinilai untuk ahli media yaitu aspek tampilan dan pemrograman. Sedangkan aspek yang dinilai untuk ahli materi adalah aspek pembelajaran, isi materi, bahasa dan kegunaan. Hasil dari validasi para ahli digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran ini agar layak digunakan.

Adapun nama-nama validator yang memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Nama-Nama Validator Media Pembelajaran

No	Nama	Pekerjaan
1	Dr. Firman. S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo
2	Makmur. S.Pd.I., M.Pd.I.	Dosen IAIN Palopo
3	Sumartini. S.Pd.I.	Guru Pendidikan Agama Islam

1) Validasi Produk dengan Ahli Media

Validasi produk video animasi pembelajaran dilakukan oleh validator dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palopo sebagai ahli media untuk memvalidasi perangkat pembelajaran *Renderforest* yang telah dibuat. Aspek penilaian yang menjadi dasar validasi diantaranya aspek visual, penggunaan bahasa, keamanan digital audio dan implementasi. Validasi dilakukan pada tanggal 12 juni 2023.

Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Media



Dr. Firman, S.Pd., M.Pd					
No	Aspek yang dinilai	Σ Skor Per Aspek	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Visual	20	20	100%	Sangat Valid
2.	Penggunaan Bahasa	26	30	86%	Sangat Valid
3.	Keamanan Digital	25	25	100%	Sangat Valid
4.	Audio	23	25	92%	Sangat Valid
5.	Implementasi	15	15	100%	Sangat Valid
Rata-Rata		109	115	94%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli media diperoleh aspek visual memperoleh jumlah skor 20 dengan skor maksimal 20 persentase 100%, aspek penggunaan bahasa dengan skor 26 dengan skor maksimal 30 persentase 86%, aspek keamanan digital memperoleh skor 25 dengan skor maksimal 25 persentase 100%, aspek audio memperoleh skor 23 dengan skor maksimal 25 persentase 92% dan aspek implementasi memperoleh skor 15 dengan skor maksimal 15 persentase 100%. Berdasarkan persentase skor penilaian yang diperoleh yaitu jumlah dari skor aspek 109 dengan jumlah skor maksimal yaitu 115 dengan jumlah persentase 94% dengan kriteria Sangat Valid.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, diperoleh hasil penilaian, komentar dan saran yang dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki produk

media pembelajaran yang telah dibuat. adapun bagian yang perlu diperbaiki sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Revisi Ahli Media

Hal-hal yang perlu direvisi	
	<p>Sebelum Revisi</p> 
<p>Buatkan huruf kapital dan tanda baca lainnya dengan tepat</p>	<p>Sesudah Revisi</p> 

2) Validasi Ahli Materi

Validasi produk video animasi pembelajaran dilakukan oleh validator dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palopo sebagai ahli materi untuk memvalidasi perangkat pembelajaran *Renderforest* yang telah dibuat. Aspek penilaian yang menjadi dasar validasi diantaranya materi, kebahasaan, penyajian, efek media, dan kemenarikan. Validasi dilakukan pada tanggal 16 juni 2023.

Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Materi

Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.					
No	Aspek yang dinilai	Σ Skor Per Aspek	Skor Maksimum	%	Kategori
1.	Materi	25	25	100%	Sangat Valid
2.	Kebahasaan	30	30	100%	Sangat Valid
3.	Penyajian	20	20	100%	Sangat Valid
4.	Efek Media	20	20	100%	Sangat Valid
5.	Kemenarikan	20	20	100%	Sangat Valid
Rata-Rata		115	115	100%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi diperoleh aspek materi memperoleh jumlah skor 25 dengan skor maksimal 25 persentase 100%, aspek kebahasaan dengan skor 30 dengan skor maksimal 30 persentase 100%, aspek penyajian memperoleh skor 20 dengan skor maksimal 20 persentase 100%, aspek efek media memperoleh skor 20 dengan skor maksimal 20 persentase 100% dan aspek kemenarikan memperoleh skor 20 dengan skor maksimal 20 persentase 100%. Berdasarkan persentase skor penilaian yang diperoleh yaitu jumlah dari skor aspek 115 dengan jumlah skor maksimal yaitu 115 dengan jumlah presentase 100% dengan kriteria Sangat Valid.

3). Hasil Validasi Angket Guru Pendidikan Agama Islam

Pengujian Validitas ahli untuk menilai kevalidan baik dari materi dan juga pada media pembelajaran. Pengujian ini dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam penilaian ahli menggunakan menggunakan angket skala likert interval 1-5 diketahui skor maksimum seluruh butir pertanyaan adalah 70. Hasil dari pengujian oleh guru mata pelajaran tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran

Sumartini, S.Pd.I.					
No	Aspek yang dinilai	Σ Skor PerAspek	Skor Maksimum	P(%)	Tingkat kevalidan
1.	Tampilan media pembelajaran menarik untuk dipelajari oleh siswa	5	5	100%	Sangat Valid
2.	Tampilan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar	5	5	100%	Sangat Valid
3.	Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan	4	5	80%	Valid
4.	Dengan menggunakan media	5	5	100%	Sangat Valid

	pembelajaran berbasis aplikasi <i>Renderforest</i> pembelajaran menjadi lebih menyenangkan				
5.	Desain media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Renderforest</i> menarik perhatian siswa	5	5	100%	Sangat Valid
6.	Indikator yang dipilih sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti	5	5	100%	Sangat Valid
7.	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi	5	5	100%	Sangat Valid
8.	Materi disajikan mudah untuk dipahami siswa	5	5	100%	Sangat Valid
9.	Mempermudah proses pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid
10.	Penjelasan materi pada video	4	5	80%	Valid

	ditampilkan dengan jelas				
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami (komunikatif)	5	5	100%	Sangat Valid
12.	Ilustrasi gambar dan foto relevan dengan pesan yang disampaikan, jelas dan menarik	5	5	100%	Sangat Valid
13.	Video animasi mampu mendukung pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid
14.	Keterlibatan stimulus untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa	4	5	80%	Valid
	Rata-Rata	67	70	95%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil dari validasi oleh guru mata pelajaran dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* yang telah

dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item penilaian 1-14 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* dengan persentase kevalidan sebesar 95% sehingga dinyatakan sangat valid.

Tabel 4.6 Hasil Uji Praktikalitas Guru Mata Pelajaran

No	Kriteria penilaian	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Cara menggunakan aplikasi sangat mudah				√
2.	Saya dapat memahami dengan cepat cara penggunaan aplikasi				√
3.	Aplikasi ini dapat berjalan lancar ketika digunakan				√
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√
5.	Penyajian video jelas dan menarik				√
6.	Penyajian video yang mendukung materi sehingga mudah saya memahami materi				√
7.	Aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa				√
8.	Aplikasi mempunyai fitur yang menarik				√
9.	Aplikasi mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran				√

Berdasarkan hasil uji tabel praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* dapat dinyatakan bahwa siswa dan guru mata pelajaran sangat setuju ketika menggunakan aplikasi *Renderforest* pada saat proses

pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi, maka selanjutnya dilakukan kegiatan uji coba produk kepada siswa siswa SDN 5 Salamae Kota Palopo kelas IV yang diikuti oleh 20 siswa. Kegiatan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan praktis digunakan dalam proses pelajaran. Media pembelajaran ini diuji cobakan secara *offline* dengan menampilkan hasil produk berupa video animasi dengan menggunakan *Liquid Crystal Display* atau LCD. Adapun hasil uji Praktikalitas disajikan pada Tabel 4.7 sebagai berikut:



Tabel 4.7 Anket respon Siswa

No	Nama Siswa	Butir Pernyataan														Jumlah Skor	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	Ahmad	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	70
2	Alfiyyah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	69	70
3	Amira	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	70
4	Athilla	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	69	70	
5	Fadhillah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	69	70	
6	Faiz	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	66	70	
7	Ghifari	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	60	70	
8	Agsa	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	70	
9	Aziat	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	64	70	
10	Fadhail	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	70	
11	Nazwa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	70	
12	Aisya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	70	
13	Oaisar	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	66	70	
14	Sabrina	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	70	
15	Zubair	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	70	
16	Aqilah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	70	
17	Hafidh	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	66	70	
18	Khalid	5	5	4	5	4	3	5	4	3	5	5	3	5	61	70	
19	Naufal	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	68	70	
20	Dwi	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	70	
		100	97	97	96	98	95	100	96	99	95	95	88	91	97	1,354	1,400
																96% (Sangat Praktis)	

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh siswa kelas IV di SDN 5 Salamae Kota Palopo dalam tabel tersebut, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* mendapatkan respon positif dari siswa sehingga diperoleh nilai 96% dengan kategori sangat praktis. Setelah melakukan beberapa revisi media pembelajaran ini dapat di download pada link berikut <https://youtu.be/ptXYWifGzvl>

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan *ADDIE*. Karena dalam penelitian ini hanya sampai penelitian respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* yang dikembangkan, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Maka hasil penilaian yang didapatkan oleh peneliti tentang media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* praktis digunakan sesuai hasil implementasi dengan persentase 96%. Hasil evaluasi oleh validator ahli media dapat dilihat pada tabel 4.3.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Merancang suatu media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Renderforest* sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru agar dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, seiring perkembangan teknologi menjadi pusat perhatian guru agar dapat menciptakan hal-hal baru dalam proses pembelajaran salah satunya adalah video animasi dengan menggunakan aplikasi *Renderforest*.

Awal pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* terlebih dahulu dapat di *instal* di laptop atau *handphone* atau bisa juga login dengan menggunakan google lalu klik video animation kemudian sign in untuk mendaftar akun di *Renderforest*, Selanjutnya peneliti memilih *template* yang sesuai dengan materi yang dipilih di dalam aplikasi *Renderforest* ini tersedia banyak sekali *template* yang menarik, Selanjutnya menentukan materi apa yang cocok dan akan dijadikan sebagai pokok bahasan dalam pembuatan media pembelajaran, Materi yang dipilih adalah Anak Saleh. Kemudian peneliti menambahkan warna pada teks dan *background* agar terlihat menarik, Selanjutnya setelah pemilihan *template*, teks, warna dan suara sudah selesai video animasi sudah bisa di save dan sudah bisa di implementasikan.

Aplikasi *Renderforest* merupakan suatu aplikasi berbasis *online* yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan usia siswa. Dengan fasilitas berbagai macam fitur *template* dalam aplikasi *Renderforest* sudah didapatkan hasil yang memuaskan siswa untuk pembelajaran dalam bentuk animasi yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan *ADDIE*. Pemilihan model pengembangan tersebut didasari atas pendapat Nur Arifah yang menyebutkan bahwa model *ADDIE* merupakan model yang sangat sederhana dalam prosedurnya, tetapi implementasinya sistematis.⁴⁶ Model penggunaan *ADDIE* terdiri dari beberapa tahapan yang pertama yaitu:

⁴⁶Nur Arifah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Konsep Technological, Pedagogikal, Content Knowledge, pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 1 Sabbang*. (IAIN Palopo 2023) h. 84

Tahap analisis (*analyze*) pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan kurikulum. Hasil analisis kebutuhan dan kurikulum diperoleh dari kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pada materi Anak Saleh berbentuk video animasi. Adapun kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013.

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan (*design*), pada tahap ini dilakukan perancangan format media digitalisasi pembelajaran menggunakan media aplikasi *Renderforest* dengan memuat indikator berdasarkan kurikulum pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Mulai dari penentuan *template*/desain yang akan digunakan dalam membuat video animasi dan pengumpulan referensi-referensi format/isi produk.

Selain itu, pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang akan dikembangkan. Instrumen disusun dengan memperhatikan aspek penilaian dan beberapa indikator. Kemudian peneliti akan membuat penilaian sehingga validator dapat mudah dalam menilai.

Tahap selanjutnya yakni tahapan pengembangan (*development*) pada tahap ini peneliti merealisasikan rancangan produk atau membuat produk dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Produk yang telah dikembangkan dapat dilihat pada lampiran 16 Setelah produk selesai dikembangkan selanjutnya akan dilakukan validasi produk untuk mengetahui tingkat kevalidan produk

yang dikembangkan. Adapun validator terdiri dari validator ahli media, validator dan ahli materi dan validator guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media diperoleh persentase rata-rata sebesar 94% dengan kategori sangat valid dari jumlah skor 109 dengan skor maksimal 115. Adapun hasil validasi penilaian ahli materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat valid dari jumlah skor 115 dengan skor maksimal 115. Kemudian hasil validasi dari guru Pendidikan Agama Islam di peroleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid dari jumlah skor 63 dengan maksimal 70 selanjutnya dari uji coba praktikalitas guru mata pelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu implementasi (*implementation*). Pada tahap ini dilakukan uji praktikalitas produk yaitu kepada siswa SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo untuk melihat seberapa praktis media pembelajaran yang dikembangkan. Kegiatan uji praktikalitas ini dilaksanakan di kelas yang diikuti oleh 20 orang siswa kelas IV SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo. Berdasarkan hasil uji praktikalitas tersebut, diperoleh bahwa produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* pada materi anak saleh yaitu berupa video animasi pembelajaran mendapat respon positif dari siswa sehingga diperoleh nilai 96% dengan kategori sangat praktis.

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan *ADDIE*. Karena dalam penelitian ini hanya sampai penelitian respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* yang dikembangkan, maka

evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Maka hasil penilaian yang didapatkan oleh peneliti tentang media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* praktis digunakan sesuai hasil implementasi dengan persentase 96%.

Media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya melibatkan indera penglihatan dan pendengaran saja. Namun, media pembelajaran ini juga membuat siswa dapat berinteraksi dan ikut aktif dalam proses pembelajaran. Dunia pendidikan guru harus lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran seiring berkembangnya teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* merupakan media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran selain memudahkan guru juga dapat menarik perhatian siswa sehingga tidak terkesan membosankan dalam proses pembelajaran. Siswa dan guru juga memberikan pendapat terhadap media ini bahwa hal ini membuat siswa lebih mudah membayangkan dan memahami isi materi yang mereka lihat, karena setiap siswa mempunyai pola pikir yang berbeda ada siswa yang mudah memahami materi dengan hanya mendengarkan dan ada juga siswa yang mudah memahami materi hanya dengan melihat maka dari itu media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* sangat cocok untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Renderforest* dilakukan dengan download aplikasi *Renderforest*, login dengan menggunakan akun email, pemilihan *template*, menambahkan teks, warna, background, dan sound. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).
2. Tingkat validitas berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa produk memperoleh hasil validasi oleh ahli media memenuhi kategori sangat valid dengan persentase 94%, hasil rata-rata validasi ahli materi memenuhi kategori sangat valid dengan persentase 100% dan hasil rata-rata validasi guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memenuhi kategori sangat valid dengan persentase 95% dan berdasarkan hasil uji praktikalitas respon guru dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian aplikasi *Renderforest* sangat valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Berdasarkan uji praktikalitas pada siswa kelas IV SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest*

pada materi anak saleh diperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* pada materi anak saleh dapat diaplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* bisa digunakan untuk semua materi pembelajaran.
2. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Renderforest* mudah dan praktis digunakan oleh guru mulai dari pembuatan video pembelajaran hingga penerapannya.

C. Saran

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini adapun saran dari penulis agar menjadi acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya terbatas pada materi Anak Saleh saja sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berdasarkan aplikasi *Renderforest* pada pokok bahasan lain.
2. Perlu dilakukan uji keefektifan pada media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* karena peneliti hanya sampai pada tahap uji praktikalitas dan validitas.
3. Sarana dan prasarana sekolah dilengkapi agar menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, D. A. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim, Kitab Al-Iman. Juz 1, No.87*, Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993.
- Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi, Kitab. Al-Bir Wa As-Shilah, Juz 3 No. 1926*, Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1994.
- Adib Bisri Musthofa, *Tersumpah Shahih Muslim, Jilid 1, Cet.1*, Semarang: CV. Asy-Syifa, 1992.
- Akbar, S. *Instrumen Peningkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Alim Muhammad. *Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arifah, Nur. *Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Konsep Technological, Pedagogical, Content Knowledge, pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VII SMP Negeri 1 Sabbang*. IAIN Palopo 2023.
- Arsyad Ahar. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada, 2019.
- Dariyo, A. *Dasar-Dasar Pedagogi Modern*. Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Elizabeth B, H. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga, 2015.
- Ghozaly Faezal. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Hasanah, A. *Pendidikan Dalam Perspektif Karakter*. Bandung: Insan Komunika, 2013.
- Kaharuddin, D. (n.d.). *Mencetak Generasi Anak Shaleh Dalam Hadits*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Kementerian Agama. *Al-Qur'an Al-Karim*, Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018.

- Muchtar, H. J. *Fikih Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Muhammad Azrel Apriliansyah, N. K. Desain Media *Renderforest* Untuk Meningkatkan Pemahaman Sains Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1. No. 10., 2022.
- Mutikasari Ardiani. *Mengenal Media Pembelajaran*. Accessed 24 Januari 2023. <https://edu-article.com>
- Nusa Putra, S. d. *Penelitian Kualitatif Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Olgar, M. M. *Tips Mendidik Anak Bagi Orang Tua Muslim*. Jakarta: Citra Media, 2006.
- Ravilla, Trisca Dwi, Rahma, dan Noviani. Pengembangan Video *Learning* Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Pythagoras. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* Vol. 4. No. 1, 2023.
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian*. Jakarta: Alfabeta, 2019.
- Sa'aud, U. S. *Novasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sadiman, A.S. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009.
- Shofi, U. *Kiat Kiat Mendidik Anak Ala Rasulullah Agar Cahaya Mahta Makin Bersinar*. Surakarta: Afra, 2007.
- Sri Wulan Anggraeni, F. A. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicadu*, Vol. 5 No. 6, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sunarno. *Adab Anak Berbakti Pada Orang Tua*. Semarang: ALPRIN, 2008.
- Syaifullah Bahri Djamarah, A. Z. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Tafsir Ahmad. *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1992.
- Tafsir, A. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

Thalib, M. *50 Pedoman Mendidik Anak Menjadi Shalih*. Bandung: Irsyad Baitus Salam, 1996.

Wati, L. I. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran dikelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Vol.9 No.1. 2021.

Wawancara Dengan Bapak Irfan, *Guru Pendidikan Agama Islam SDN 05 Salamae Kota Palopo*, tanggal 14 Desember 2022.

Yunita Mutiara Harahap, S. L. Pengaruh Blended Learning Berbasis Aplikasi *Renderforest* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa MAS Yasri Lhuan Deli. Vol. 9 No. 4, 2021.

Yusup, F. W. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Jmbah Kependidikan*, Vol. 7 No. 1, 2018.

Zuhairini. *Metodologi Pendidikan Agama*. Solo: Ramadani, 1993.





Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian

  
1 2 0 2 3 1 9 0 0 9 0 7 7 2

PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpn : (0471) 326048

ASLI **IZIN PENELITIAN**
NOMOR : 772/IP/DPMPTSP/VII/2023

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mandagri Nomor 3 Tahun 28 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendefinisian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Pelayan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

Nama : **ERICK K. SIGA**
Jenis Kelamin : **Laki-laki**
Alamat : **Jl. Balandai Kota Palopo**
Pekerjaan : **Mahasiswa**
NIM : **1902010076**

Maksud dan Tujuan : **Untuk melakukan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Jurusan Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 5 Salamae Palopo**

PENGEMERITAN : **MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI RENDER**
PENELITIAN : **AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR NEGERI 5 SALAMAE PALOPO**

Lokasi Penelitian : **SD NEGERI 5 SALAMAE PALOPO**
Lamanya Penelitian : **06 Juli 2023 s.d. 06 September 2023**

DENGAN KETUNTUKAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian, peneliti harus melapor ke Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan undang-undang setempat, menghormati adat istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin penelitian.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 07 Juli 2023
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP


ERICK K. SIGA, S.Sos
Pangreh Penata Tk.I
NIP. 19830414 200701 1 005

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sei;
2. Walikota Palopo
3. Daidim 1403 SWG
4. Kapotras Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo

Salinan tembak dilaksanakan penelitian

Lampiran 2 : Surat keterangan telah melakukan penelitian dari sekolah

**PEMERINTAH KOTA PALOPO**
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 5 SALAMAE
Alamat : Jl. Dr Ratulangi No. 57 Wara Utara, Telpon: (0471)-327317 Kota Palopo

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor: 421.2/347/SDN.5/VII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **ESSE S.P.**
NIP :
Pangkat/Gol :
Jabatan :
Unit Kerja : **SDN 5 Salamae**

Menyatakan Mahasiswa/i di bawah ini:

Nama : **MUSTILAKA**
Jenis Kelamin : **Perempuan**
Alamat : **Jl. Balonghota Kota Palopo**
Pekerjaan : **Mahasiswa**
NIM : **1902110076**

yang telah melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Underforest Pada Materi Pendidikan Agama Islam di SDN 5 Salamae Kota Palopo**” tanggal **15 Juli 2023 - 28 Juli 2023**. selama melaksanakan kegiatan penelitian di **SDN 5 Salamae**, mahasiswa/i bersangkutan sangat antusias dan dapat menjalankan penelitiannya dengan sangat baik.

Demikian surat keterangan ini kami berikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Palopo, 28 Juli 2023
Kepala Sekolah


ESSE S.P., MM.Pd.
NIP. 190211000312 2 009

Lampiran 3 :Lokasi penelitian di SDN 5 Salamae Kota Palopo



Sekolah SDN 5 Salamae Kota Palopo

Lampiran 4 : Penyerahan surat izin penelitian di SDN 5 Salamae



Kepala Sekolah SDN 5 Salamae Kota Palopo

Lampiran 5: Wawancara dan pengisian angket guru mata pelajaran



Guru Pendidikan Agama Islam SDN 5 Salamae Kota Palopo

Lampiran 6 : Uji coba produk dan foto bersama Siswa Kelas IV





Foto bersama siswa kelas IV SDN 5 Salamae Kota Palopo

Lampiran 7 : Sarana dan Prasarana Sekolah SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo

**SARANA
SD NEGERI 5 SALAMAE**
Kecamatan Kec. Wara Utara, Kabupaten Kota Palopo, Provinsi Prov. Sulawesi Selatan

No	Jenis Sarana	Letak	Kepemilikan	Spesifikasi	Jumlah	Laik	Tidak Laik
1	Kloset Jongkok	Kamar Mandi/WC Bersama	Milik	Baik	1	1	0
2	Gantungan Pakaian	Kamar Mandi/WC Bersama	Milik	Baik	1	1	0
3	Cermin	Kamar Mandi/WC Bersama	Milik	Baik	1	1	0
4	Gayung Air	Kamar Mandi/WC Bersama	Milik	Baik	1	1	0
5	Tempat Air	Kamar Mandi/WC Bersama	Milik	Baik	1	1	0
6	Tempat Sampah Tertutup	Kamar Mandi/WC Bersama	Milik	Baik	1	1	0
7	Tempat Sampah	Kamar Mandi/ WC Siswa	Milik	Baik	2	2	0
8	Kloset Jongkok	Kamar Mandi/ WC Siswa	Milik	Baik	2	2	0
9	Tempat Air (Bak)	Kamar Mandi/ WC Siswa	Milik	Baik	1	1	0
10	Gayung	Kamar Mandi/ WC Siswa	Milik	Baik	1	1	0
11	Gantungan Pakaian	Kamar Mandi/ WC Siswa Laki-laki	Milik	Baik	1	1	0
12	Gayung (Small Buck)	Kamar Mandi/ WC Siswa Laki-laki	Milik	Baik	1	1	0
13	Gayung Air	Kamar Mandi/ WC Siswa Laki-laki	Milik	Baik	1	1	0
14	Tempat Air	Kamar Mandi/ WC Siswa Laki-laki	Milik	Baik	1	1	0
15	Lemari	Ruang Ibadah	Milik	Baik	1	1	0
16	Tempat Sampah	Ruang Ibadah	Milik	Baik	0	0	0
17	Jam Dinding	Ruang Ibadah	Milik	Baik	0	0	0
18	Kotak kontak	Ruang Ibadah	Milik	Baik	0	0	0
19	Perlengkapan Ibadah	Ruang Ibadah	Milik	Baik	0	0	0
20	Meja Siswa	Ruang Kelas V B	Milik	Baik	29	29	0
21	Kursi Siswa	Ruang Kelas V B	Milik	Baik	29	29	0
22	Meja Guru	Ruang Kelas V B	Milik	Baik	29	29	0
23	Kursi Guru	Ruang Kelas V B	Milik	Baik	1	1	0
24	Papan Tulis	Ruang Kelas V B	Milik	Baik	1	1	0
25	Lemari	Ruang Kelas V B	Milik	Baik	1	1	0
26	Rak hasil karya peserta didik	Ruang Kelas V B	Milik	Baik	1	1	0
27	Tempat Sampah	Ruang Kelas V B	Milik	Baik	2	2	0

Lampiran 9: Lembar wawancara guru

LEMBAR WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN DAN KURIKULUM

Hari/Tanggal : Kamis, 27-Juli-2023

Tempat Wawancara : SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo

Nama Guru : Sumartin. S.Pd.I.

Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah?	Kurikulum yang diterapkan disekolah ini ini masih menggunakan kurikulum 2013.
2	Sejak kapan Bapak/Ibu mulai mengajar di sekolah ini?	Saya mulai mengajar tahun 2009 kurang lebih 14 tahun
3	Apakah bapak/ibu mengajar di setiap jenjang (kelas 1-6)?	Iye, saya mengajar mulai dari kelas 1-6
4	Media pembelajaran apa saja yang Bapak/Ibu gunakan untuk menunjang pembelajaran pada saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam?	Media yang digunakan yaitu buku paket, pidol dan papan tulis
5	Apakah setiap proses pembelajaran Bapak/Ibu menggunakan buku teks/badan?	Iye, kita juga menggunakan buku teks untuk membantu dalam proses pembelajaran.
6	Bagaimana tanggapan Ibu terkait media pembelajaran berbasis video animasi?	Video animasi ini memang bagus, dia semakin semangat belajar, menarik perhatian siswa agar tidak mengantuk dalam proses pembelajaran. Beda kalau kita ceramah pastikan siswa bosan,jenuh dan malas belajar.
7	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa?	Iye disamping mereka semangat belajar tentunya kalau secara langsung dia tangkap itu video biasanya ada yang tinggal, ada yang cepat mudah untuk dipahami terkadang ada siswa yang hanya mendengarkan atau melihat gambar saja mereka langsung paham berbeda dengan metode ceramah.
8	Apakah sebelumnya disini sudah pernah ada peneliti yang menggunakan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?	Sebelumnya belum pernah ada peneliti menggunakan video animasi berbasis aplikasi <i>Renderforest</i> , sekiranya ini menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Lampiran 10: Daftar hadir uji coba produk pada siswa kelas IV

No	Nama	Keterangan
1.	Zubair	Hadir
2.	Naufal Hilmy M	Hadir
3.	Dwi Fbriyani	Hadir
4.	Sabrina	Hadir
5.	Qaisar Ar Rasyid	Hadir
6.	Nur. Aisya Saputi	Hadir
7.	Nazwa Hafisa	Hadir
8.	Muh. Hilal Isbat F	Hadir
9.	Aizat F	Hadir
10.	Muh. Aqsa Pratiama	Hadir
11.	Fadhillah Akbar	Hadir
12.	Allyyah Azizah	Hadir
13.	Amirah	Hadir
14.	Athillah Nurul Fadhillah	Hadir
15.	Fais Aska	Hadir
16.	Al-Ghifari	Hadir
17.	Indo Aqilah Khaira	Hadir
18.	A. Muh. Hanidh	Hadir
19.	Muh. Khan Akmal	Hadir
20.	Ahmad Faiz	Hadir



Lampiran 11 : Lembar Validasi Ahli Media

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *RENDERFOREST* PADA
MATERI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR
NEGERI 5 SALAMAE KOTA PALOPO UNTUK AHLI MEDIA**

A. Identitas Validator

Nama : *Dr. Fauzan, S.Pd. N.Pd.*
Jabatan : *Direktur PAIS*
Alamat : *1A101 Palopo*

B.

Validasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media. pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media

C.

pengisian
Mohon tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian sesuai dengan kriteria penilaian terhadap kualitas media. Salah satu item soal penilaian kriteria penilaian terdiri

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

D. Tabel Penilaian

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1	A. Visual	Kejelasan teks (ukuran huruf) yang sesuai	✓				
2		Ukuran visual (teks, ilustrasi) sesuai dengan kebutuhan materi dan mendukung materi ajar	✓				
3		Komposisi warna menjadikan tampilan menarik	✓				
4		Kejelasan gambar (ukuran, detail) yang mendukung materi	✓				
5	B. Isi	Kejelasan pesan					✓
6		Ketepatan penyajian runtut					
7		Keberkaitan pesan dengan kehidupan sehari-hari					
8		Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓
9		Penggunaan bahasa yang komunikatif					
10	C. Keamanan Digital	Penggunaan bahasa yang umum (dipahami secara luas)					
11		Aman dalam mengetahui informasi (memproteksi, melindungi box)	✓				
12		Aman dari konten beresiko (bullying, kekerasan, radikalisasi, pornografi)	✓				
13		Aman dari kejahatan siber (phishing, scams, dsb)	✓				
14		Aman dikonsumsi semua kalangan (anak-anak, remaja, dewasa)	✓				
15		Aman dari plagiasi (meniru, mencantumkan sumber, masalah lisensi)	✓				
16	D. Audio	Komunikatif	✓				

F. Kesimpulan

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Renderforest* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Anak Saleh ini dinyatakan (lingkari salah satu)

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan beberapa revisi
4. Tidak boleh digunakan

12 Juni 2023

NIDN.



Lampiran 12 : Lembar Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN PENILAIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *RENDERFOREST* PADA MATERI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR NEGERI 5 SALAMAE KOTA PALOPO UNTUK AHLI MATERI

A. Identitas Validator

Nama : *MARLIANA, S.Pd, M.Pd.I*
Jabatan : *DOSEN*
Alamat : *Jl. COMPANGA No. 10*

Survei validasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *RENDERFOREST* pada materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 5 Salamae Kota Palopo. Pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media.

B. Cara pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian terhadap kualitas media, salah satu item sebagai contoh penilaian

Kriteria penilaian terdapat pada tabel berikut ini.

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik ✓
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

D. Tabel Penilaian

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1	A. Materi	Materi dalam video animasi mudah dipahami, sederhana dan jelas	✓				
2		Isi video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
3		Video animasi sesuai dengan materi	✓				
4		Materi dalam video sesuai dengan kemampuan siswa	✓				
5		Video animasi mendukung pembelajaran					
6	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam animasi mudah dipahami					
7		Bahasa yang digunakan ringkas dan padat					
8		Bahasa yang digunakan mengandung makna ganda dari kata yang digunakan	✓				
9		Bahasa yang digunakan komunikatif ketepatan penulisan ejaan dan istilah	✓				
10		Ketepatan penulisan tanda baca	✓				
11		Ketepatan penulisan tanda baca	✓				
12	C. Penyajian	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				

13		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media	✓					
14		Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media	✓					
15		Dukungan video animasi terhadap keterlibatan siswa pada proses pembelajaran	✓					
16	D. Efek Media	... dalam penggunaan	✓					
17		... bagi	✓					
18		Kemampuan ... pengetahuan	✓					
19		Kemampuan media mempengaruhi ... siswa	✓					
20	Kemenarikan	... background ... menarik dan tidak berlebihan	✓					
21		Tampilan dan penyajian videoanimasi ... konsisten	✓					
22		... gambar dan foto ... dengan pesan yang ... jelas dan menarik.	✓					
23		Penggunaan video animasi dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru	✓					

E. Komentar dan Saran

Mohon memberikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

.....
.....
.....
.....
.....

..... pembelajaran menggunakan aplikasi *Renderforest* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi ini dinyatakan (kari salah satu) Dapat digunakan tanpa revisi Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil Boleh digunakan dengan revisi besar Tidak boleh digunakan

Paropo, 16 2023

Validator

MAXMUN, S.PD.I., M.PD.I.
NIDN.



Lampiran 13 : Lembar Agket Respon Guru Pendidikan Agama Islam

Lembar instrument validitas menurut Guru

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 5 Salamae Kota Palopo

NAMA : SUMARTIN D.1
NIP : 1978001013
SEKOLAH : SD
NO. HP : 09830

A. Instruksi angket

Marksilah dengan tanda ceklis (✓) pada salah satu item sesuai dengan penilaian yang dianggap tepat.

Artikan makna dari pernyataan yang ada adalah sebagai berikut

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pernyataan-pernyataan angket

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan media pembelajaran menarik untuk dipelajari oleh siswa	✓				
2	Tampilan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar	✓				
3	Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan		✓			
4	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Rendeforest</i> pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	✓				
5	Desain media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Rendeforest</i> menarik perhatian siswa	✓				
6	Indikator yang dipilih sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti	✓				
7	Mempermudah guru dalam	✓				
8	Materi di sajikan	✓				
9	Mempermudah	✓				
10	Penjelasan	✓				
11	Bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa (komunikatif)	✓				
12	Ilustrasi dan foto relevan dengan pesan yang disampaikan	✓				
13	Aplikasi mampu mendukung pembelajaran	✓				
14	Media sebagai stimulus untuk meningkatkan kemampuan berpikir		✓			

C. Kesimpulan dan Saran

Memberikan komentar dan saran secara keseluruhan terhadap media pembelajaran berbasis *Rendeforest* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti.

Desain media pembelajaran berbasis *Rendeforest* sangat mampu menarik perhatian siswa.

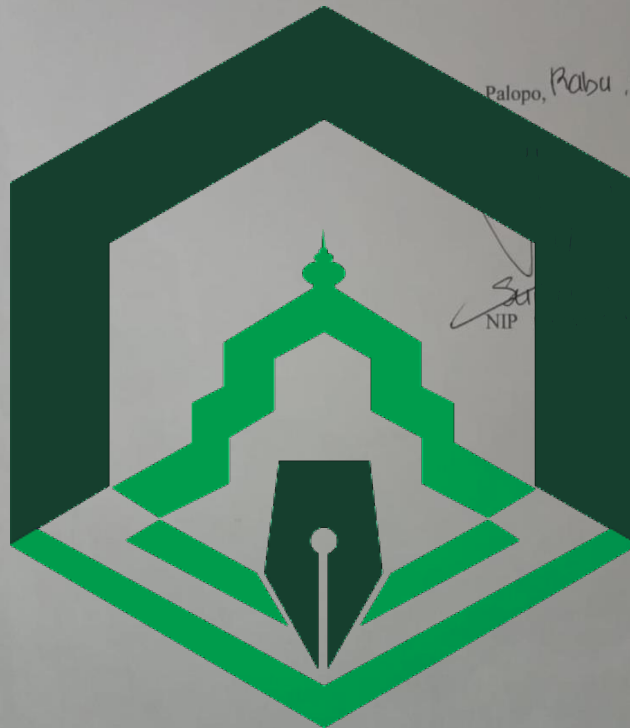
Disarankan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Perlengkapan media yang disajikan dan kontrol dengan baik fungsi sebelum proses di mulai di kelas.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Renderforest* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Anak Saleh ini dinyatakan (lingkari salah satu)

- ① Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Palopo, Rabu, 26 Juni 2023



NIP

2009022003

Lampiran 14: Angket uji praktikalitas guru mata pelajaran

ANGKET RESPON GURU TERHADAP UJI PRAKTIKALITAS MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *RENDERFOREST* PADA MATERI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR NEGERI 5 SALAMAE KOTA
PALOPO

a. Angket terdiri dari 9 pertanyaan

b. Berikan jawaban yang sesuai dengan apa adanya.

c. Berilah tanda centang pada kotak yang menunjukkan jawaban anda.

anda sangat diperlukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

4 pilihan jawaban yang masing-masing bermakna sebagai berikut:

Jawaban	Makna
SS	Sangat setuju
S	Setuju
TS	Tidak setuju
SIS	Sangat tidak setuju

A. Tabel Penilaian

No	Kriteria penilaian	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Cara menggunakan aplikasi sangat mudah				✓
2.	Saya dapat memahami dengan cepat cara penggunaan aplikasi				✓
3.	Aplikasi ini dapat membantu saya jika digunakan				✓
4.	Beberapa fitur yang mudah dipelajari				✓
5.	Penjelasan video jelas dan menarik				✓
6.	Penjelasan video yang mendukung materi mudah saya memahami materi				✓
7.	Aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar saya				✓
8.	Aplikasi mempunyai fitur yang menarik				✓
9.	Aplikasi mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran				✓

Masukan Guru:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



o, 26 Juli 2023

onden

MARTIN, S.Pd.



Lampiran 15: Angket respon siswa kelas IV

Lembar instrument praktikalitas menurut siswa

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 5 Salamae Kota Palopo

IDENTITAS

Nama : Dwi Fbriyan
Kelas : IV B
Sekolah : SDN

A. Angket

anda ceklis (✓) pada salah satu item sesuai dengan jawaban yang dianggap tepat.

Artikan makna dari angka di atas anda adalah sebagai berikut

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pernyataan-pernyataan angket

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Media animasi disajikan sederhana mudah dalam penggunaannya	✓				
2	Materi pada media ini lebih mudah saya pahami	✓				
3	Media animasi ini dapat membantu saya belajar sendiri	✓				
4	Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien		✓			
5	Mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi merupakan pengalaman baru untuk saya	✓				
6	Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran membuat saya menjadi lebih termotivasi dalam belajar	✓				
7	Pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan	✓				
8	Audio/suara pada video pembelajaran sudah terdengar jelas	✓				
9	Meningkatkan minat belajar	✓				
10	Memberikan pengalaman belajar	✓				
11	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran	✓				
12	Video pembelajaran sudah dilihat dengan baik	✓				
13	Membantu saya belajar	✓				
14	Materi ini sesuai dengan pembelajaran	✓				



Palopo, 2023
 Responden

Dwi Nurhidayani

Lembar instrument praktikalitas menurut siswa

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 5 Salamae Kota Palopo

IDENTITAS

Nama : Zubair
Kelas : 4B
Sekolah : SD 175 Salamae

A. Petunjuk

...ceklis (✓) pada salah satu item ... penilaian yang dianggap

...tepat.

...angan makna dari ang...ilihan anda adalah seb...:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Sedang Baik
1	Sangat Buruk



Lembar instrument praktikalitas menurut siswa

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 5 Salamae Kota Palopo

IDENTITAS

Nama : Naufal hillmy m.
Kelas : IVB
Sekolah : Sdn 5 salamae

A. Petunjuk pengisian

1. Berilah penilaian pada salah satu aspek yang dinilai yang dianggap
2. Makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut

No	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Cukup Baik
1	Sangat Baik



B. Pernyataan-pernyataan angket

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Media animasi disajikan sederhana mudah dalam penggunaannya	✓				
2	Materi pada media ini lebih mudah saya pahami	✓				
3	Media animasi ini dapat membantu saya belajar sendiri	✓				
4	Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien	✓				
5	Mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi merupakan pengalaman baru untuk saya	✓				
6	Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran membuat saya menjadi lebih termotivasi dalam belajar	✓				
7	Pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan	✓				
8	Audio/suara pada video pembelajaran terdengar jelas		✓			
9	Meningkatkan minat belajar	✓				
10	Memberikan pengetahuan yang lebih	✓				
11	Bahasa yang digunakan dalam video mudah dimengerti	✓				
12	Video pembelajaran terlihat dengan baik		✓			
13	Membuat saya lebih semangat belajar	✓				
14	Media pembelajaran ini sesuai dengan pembelajaran yang	✓				

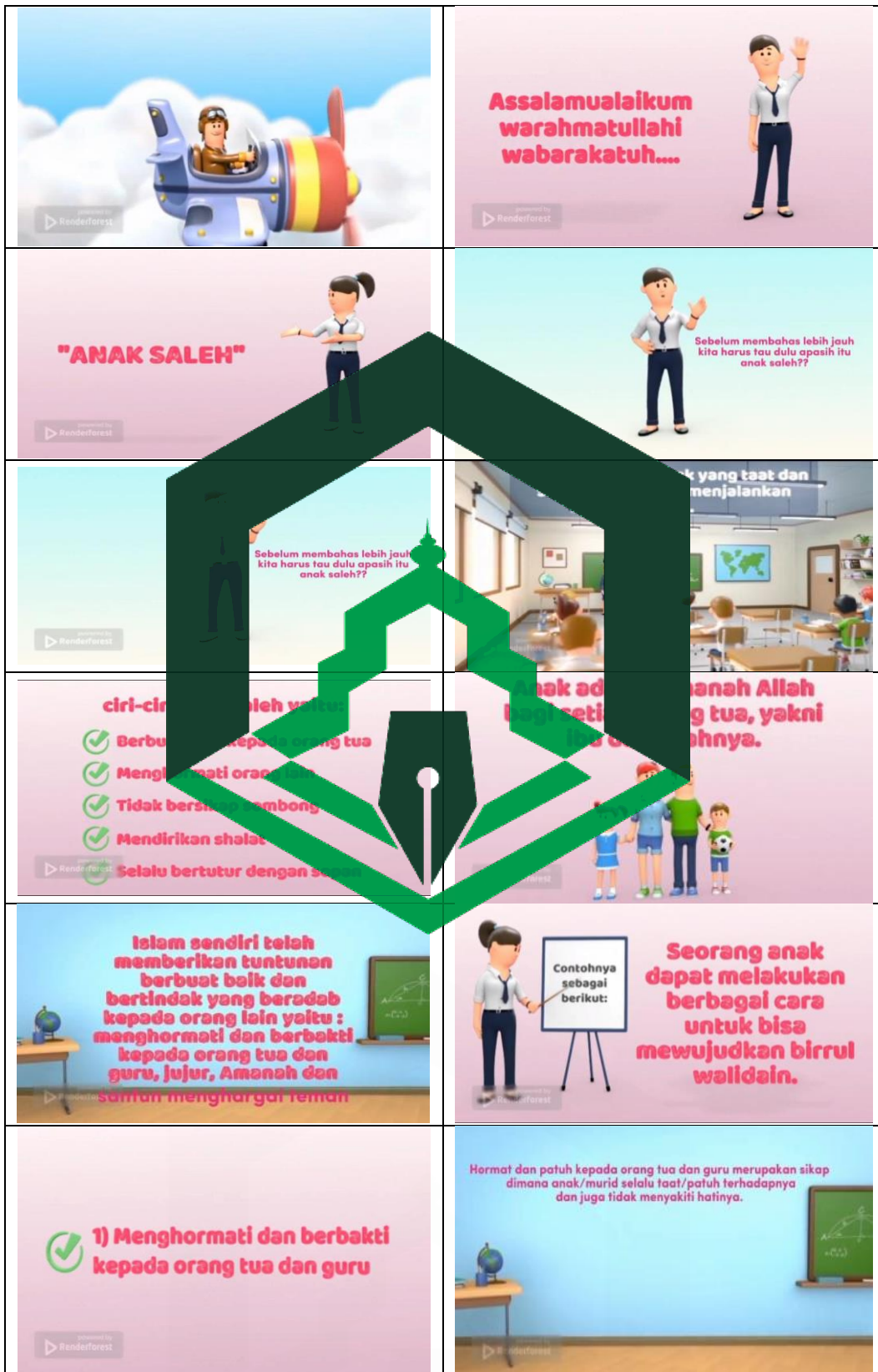
2023

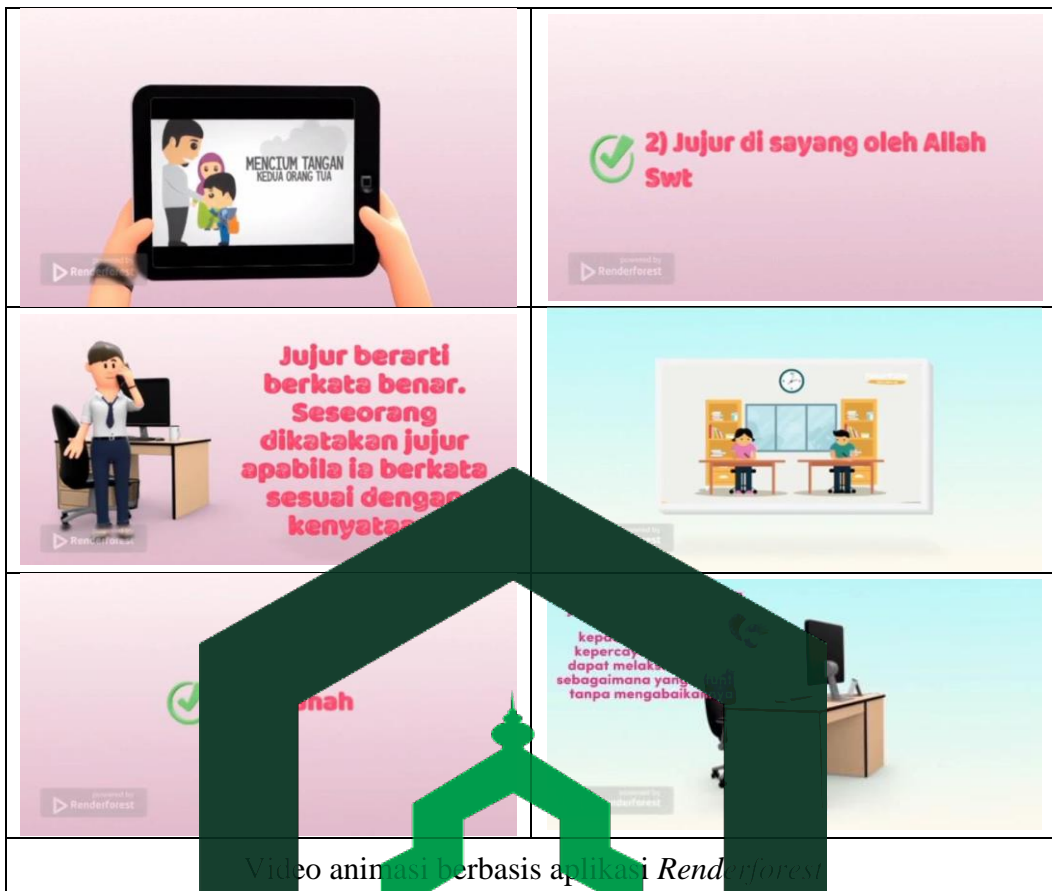
Palopo, 10 Juli

Respon

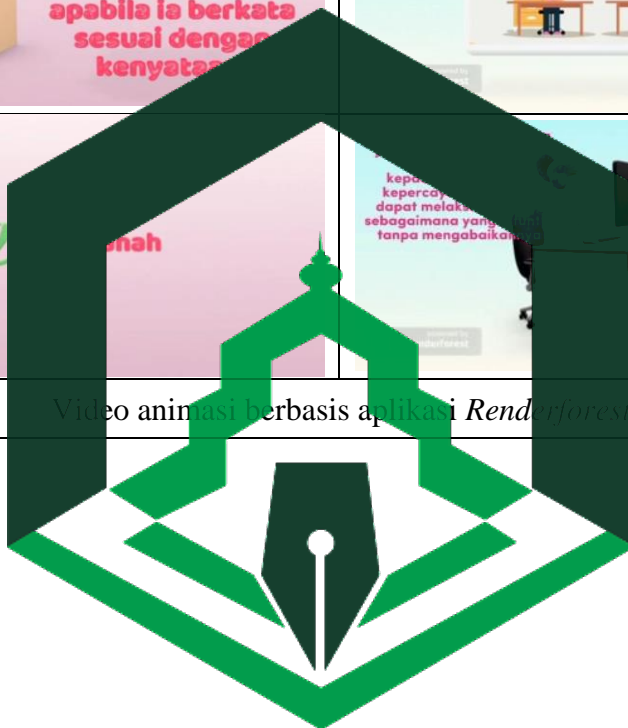


Lampiran 16 : Tampilan hasil video animasi pembelajaran





Video animasi berbasis aplikasi *Renderforest*



RIWAYAT HIDUP



Mustiara lahir pada tanggal 02 februari 2002 di desa Sapoiha, kecamatan Watunohu, kabupaten Kolaka Utara, Provinsi Sulawesi Tenggara. Merupakan anak ketiga dari 3 bersaudara dari pasangan suami-istri yaitu Bpk Anto Almar dan Ibu Nurhayati. Saat ini, peneliti tinggal di Desa Sapoiha,

kecamatan Watunohu, kabupaten Kolaka Utara. Pendidikan dasar peneliti diselesaikan pada tahun 2013 di SDN 1 Sapoiha. Kemudian di tahun yang sama menempuh pendidikan di MTS Darul Istiqamah Watunohu hingga tahun 2016. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri Pakue hingga tahun 2019., peneliti melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dengan mengambil jurusan atau program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri palopo. Penulis saat ini menulis sebuah skripsi yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan S1 yang berjudul **“Peningkatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 5 Salamae Kota Palopo.”**