

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI KARAKTER ISLAMI PADA MATERI BERBAGAI
PEKERJAAN KELAS IV DI MI DATOK SULAIMAN
PUTRA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam
Negeri (IAIN) Palopo untuk Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka
Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

**KASRAH
18 0205 0012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI KARAKTER ISLAMI PADA MATERI BERBAGAI
PEKERJAAN KELAS IV DI MI DATOK SULAIMAN
PUTRA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam
Negeri (IAIN) Palopo untuk Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka
Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

**KASRAH
18 0205 0012**

Pembimbing :

- 1. Dr. Firman, S. Pd., M. Pd.**
- 2. Sukmawaty, S. Pd., M. Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kasrah
NIM : 18 0205 0012
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi
Karakter Islami pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas
IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo.

Menyatakan Dengan Sebenarnya Bahwa :

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

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini 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, 2025

Yang membuat Pernyataan,



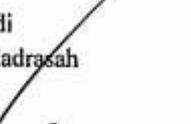
Kasrah
NIM : 18 0205 0012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Karakter Islami pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo*" yang ditulis oleh *Kasrah*, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 18 0205 0012, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Selasa*, tanggal *17 Desember 2024* bertepatan dengan *15 Jumadil Akhir 1446 Hijriah* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 17 Desember 2024
15 Jumadil Akhir 1446 H

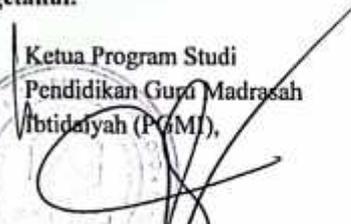
TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

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

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


Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),
Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19791011 201101 1 003

Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.
Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.
Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : -
Hal : Skripsi Kasrah

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di_
Palopo

Assalamualaikum Wr.Wb.

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

Nama : Kasrah
NIM : 18 0205 0012
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Karakter Islami pada Materi Berbagai Jenis Pekerjaan Kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

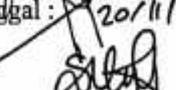
Wassalamualaikum Wr.Wb.

1. Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
Penguji I
2. Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.
Penguji II
3. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing I/Penguji
4. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing II/Penguji

()
Tanggal : 25/11/24

()
Tanggal : 22/11/24

()
Tanggal : 20/11/24

()
Tanggal : 18/11/24

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Karakter Islami pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo*, yang ditulis oleh *Kasrah*, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) *18 0205 0012*, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Jum'at, 1 November 2024. Telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian munaqasyah.

TIM PENGUJI

1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.

Ketua Sidang

()
Tanggal: 25/11/24

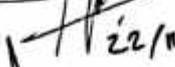
2. Dr. Mirawati, S.Pd., M.Pd.

Penguji I

()
Tanggal: 25/11/24

3. Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.

Penguji II

()
Tanggal: 22/11/24

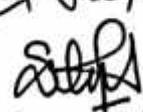
4. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing I

()
Tanggal: 20/11/24

5. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd

Pembimbing II

()
Tanggal: 18/11/24

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الحمد لله رب العلمين، والصلاة والسلام على سيدنا محمد وعلى آله
وأصحابه أجمعين (اما بعد)

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah Swt. yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Karakter Islami pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo”, dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam kepada Rasulullah saw. semoga syafaat beliau senantiasa menjadi kerinduan di hari kemudian. Dengan segala kerendahan hati dan rasa haru yang mendalam, penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S., Wakil Rektor II, Dr. Mustaming, S.Ag, M.HI., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan, yang telah memberikan segala perhatian serta kebijakan dalam mengelola dan menata Institut Agama Islam Negeri IAIN Palopo. Telah menghantarkan peneliti sampai ke tahap akhir penyelesaian studi pada kampus Institut Agama Islam Negeri IAIN Palopo dengan segala kenangan yang telah terukir indah.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sukirman, S.S, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan; Hj. Nursaeni, M.Pd. selaku Wakil Dekan I FTIK; Alia Lestari, M.Si. selaku Wakil Dekan II FTIK, dan Dr. Taqwa, M.Pd. selaku Wakil Dekan III FTIK IAIN Palopo yang senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan menjadi fakultas yang terbaik.
3. Bapak Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. selaku Ketua Program Studi serta Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di IAIN Palopo sekaligus tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan. beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.

4. Bapak Dr. Firman, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I, dan Ibu Sukmawaty, S. Pd., M.Pd. selaku pembimbing II. Yang telah banyak meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan selama tahapan pembuatan skripsi yang peneliti pertanggung jawabkan sebagai bentuk perjuangan penyelesaian studi.
5. Ibu Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. selaku penguji 1 dan Bapak Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd. selaku pengji 2.
6. Bapak Abu Bakar, S.Pd.I., M.Pd., Kepala Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur. yang membuka ruang belajar dan penajakan bagi peneliti untuk mendapatkan referensi sebagai kutipan yang dituangkan di dalam skripsi.
7. Bapak M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP. selaku kepala Sekolah, Ibu Nurazisah Sania, S.Pd selaku wali kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah.
8. Terima kasih yang paling terkhusus kepada kedua Orang tua yang paling berjasa dalam hidup peneliti, Rasyid (Bapak) dan Suriani (Mama). Terima kasih atas kepercayaan yang telah diberikan kepada peneliti untuk melanjutkan pendidikan kuliah, terima kasih atas kesabarannya serta cinta Doa, motivasi, semangat dan nasihat yang tiada hentinya diberikan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
9. Kepada cinta kasih satu satunya saudara kandung peneliti, Suriadi (Kakak) terima kasih atas dukungan dan supportnya selama ini, terima kasih sudah menjadi kakak yang bisa di andalkan dan selalu memberikan dukungan penuh kepada peneliti selama peneliti menempuh pendidikan di Palopo.
10. Kepada tanteku (Misrawati) adik dari mamah, terima kasih sudah menjadikan peneliti seperti anak sendiri selama peneliti menempuh pendidikan di Palopo, terima kasih atas perhatian dan cinta kasih yang diberikan kepada peneliti, baik dari segi finansial maupun nasehat hingga peneliti berada di titik ini. Terima kasih juga kepada Yumila Sari (Sepupuku) yang selalu mensupport dan membantu peneliti dalam banyak hal selama peneliti di Palopo.

11. Untuk Pute dan Amoy, terima kasih sudah menjadikan peneliti seperti saudara kandung, selalu membantu peneliti dalam banyak hal, menjadi teman yang selalu baik dan mesupport peneliti, terima kasih telah berjuang bersama peneliti sampai akhir selama proses penyelesaian skripsi ini.
12. Teruntuk teman temanku Aisyah, Fadila, Ulan, winda, dan Jayangti, Terima kasih sudah membantu peneliti selama proses pengerjaan skripsi ini, memberikan banyak motivasi, semangat, dan kasih sayang sehingga peneliti tetap bertahan dan tidak menyerah dalam proses pengerjaan skripsi ini.
13. Terakhir, terima kasih kepada Keluarga Besar peneliti, teman teman IKA PMDS, PGMI, army PO, dan rekan rekan Kreator, yang tidak sempat peneliti sebutkan satu persatu, peneliti banyak belajar dari mereka dalam segi pembelajaran kehidupan.

Dengan segala kerendahan hati dan harapan ingin menjadi lebih baik, sepenuhnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga saran dan kritik yang membangun, sangat peneliti harapkan demi perbaikan kualitas, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah. Semoga skripsi yang sederhana ini dapat berkontribusi kepada semua pihak dan menjadi sumbangsih dalam dunia pendidikan dan khususnya kepada diri pribadi peneliti.

Palopo, 2025
Penulis

Kasrah

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	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ء	'ain	'	apostrof terbalik
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
هـ	Ha	h	ha
ء	hamzah	'	apostrof
ي	Ya	y	ye

مَاتَ	: māta
رَمَى	: ramā
قِيلَ	: qīla
يَمُوتُ	: yamūtu

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: rauḍah al-aṭfāl
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: al-madīnah al-fāḍilah
الْحِكْمَةُ	: al-ḥikmah

5. *Syaddah (Tasydid)*

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

Contoh:

رَبَّنَا	: rabbanā
نَجَّيْنَا	: najjainā
الْحَقُّ	: al-ḥaqq
نُعِيمُ	: nu'ima
عَدُوُّ	: 'aduwwun

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

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah*

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 : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (*az-zalzalāh*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

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.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

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:

Syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilāih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ دِينُ اللَّهِ *billāh dīnullāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz*

al-jalālah, ditransliterasi dengan huruf [f]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī raḥmatillāh*

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 Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramaḍān al-laẓī unzila fihī al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlaḥah 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 itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Wafid Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Wafid Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Wafid Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli 'Imrān/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR AYAT	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Penelitian yang Relevan	11
B. Kajian Teori	13
C. Kerangka Pikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
C. Subjek dan Objek Penelitian	27
D. Prosedur Pengembangan	27
E. Teknik Pengumpulan Data	30
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Hasil Penelitian	35

B. Pembahasan	53
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR AYAT

QS. Ar-Rahman ayat 1-4.....	12
-----------------------------	----

DAFTAR HADITS

HR. Bukhari	17
-------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	27
Gambar 3.1 Tahap Model 4D.....	26
Gambar 3.2 Lokasi Penelitian	26
Gambar 4.1 Angket Siswa tentang Ketertarikan Pada Media Bergambar	39
Gambar 4.2 Angket Siswa tentang Ketertarikan pada Film Kartun Karakter Islami	39
Gambar 4.3 Bagan Penjabaran Komponen Media Video Pembelajaran	41
Gambar 4.4 Tampilan Awal dan Akhir Produk Sebelum dan Seseudah Revisi	44
Gambar 4.5 Tampilan dan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 kriteria Penilaian Uji Validitas Ahli.....	33
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Praktisan Instrument Media Pembelajaran	34
Tabel 3.4 Nama-Nama Kepala Sekolah MI Datok Sulaiman	35
Tabel 3.5 Hasil Kalkulasi Nilai Uji Validasi Ahli Desain	43
Tabel 3.6 Hasil Kalkulasi Nilai Uji Validasi Ahli Materi	44
Tabel 3.7 Hasil Kalkulasi Nilai Uji Validasi Ahli Bahasa	46
Tabel 3.8 Hasil Angket Uji Praktikalitas Guru	48
Tabel 3.9 Hasil Angket Uji Praktikalitas Siswa	49
Tabel 3.10 Hasil Uji Efektivitas.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Analisis Kebutuhan
- Lampiran 2 Hasil Wawancara Guru
- Lampiran 3 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4 Surat Izin Selesai Penelitian
- Lampiran 5 Rencana Pelaksanaa Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 6 Turnitin Produk
- Lampiran 7 Surat Lulus Mengaji
- Lampiran 8 Lembar Validasi Media, Materi, dan Bahasa
- Lampiran 9 Lembar Instrumen Praktikalitas Guru
- Lampiran 10 Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran 11 Buku Panduan
- Lampiran 12 Dokumentasi
- Lamiran 13 Riwayat Hidup

ABSTRAK

Kasrah, 2024, “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Karakter Islami pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Firman dan Sukmawaty.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui analisis kebutuhan, bentuk perencanaan, pengembangan, dan penyebaran media pembelajaran video animasi karakter islami pada materi Berbagai Pekerjaan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D). Pengembangan produk menggunakan model 4D yaitu (1) tahap *Define*, (2) tahap *Design*, (3) tahap *Development*, dan (4) tahap *Disseminate*. Penelitian ini dilakukan di MI Datok Sulaiman Putra Palopo. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas IV serta objek penelitian berupa media pembelajaran video animasi karakter Islami. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, wawancara guru, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggabungkan dua jenis penelitian yaitu penelitian kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis kebutuhan, menunjukkan bahwa perlu adanya bahan ajar untuk membantu dan memecahkan masalah terkait kesulitan yang dihadapi oleh guru dan siswa. Dengan demikian, peneliti mengembangkan mengembangkan produk berupa video pembelajaran dengan karakter Islami yang pada perancangan disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan dengan mengacuh pada jawaban guru dan siswa. Video pembelajaran yang dihasilkan dinyatakan valid oleh keempat ahli dengan kategori diantaranya ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 89,28% dengan kategori sangat valid, validasi ahli materi memperoleh nilai 95,45% dengan kategori valid, untuk hasil validasi ahli desain memperoleh nilai 75% dengan kategori valid. Video pembelajaran praktis dan efektif digunakan oleh guru dan siswa. Hasil uji praktikalitas melalui angket guru memperoleh presentase sebesar 100% dan angket siswa sebesar 94,46% yang menunjukkan pada kategori praktis. Uji efektivitas produk memperoleh kategori efektif dengan nilai 92,85%, sehingga disimpulkan bahwa video pembelajaran sudah praktis dan efektif digunakan guru dan siswa.

Kata Kunci : Video Pembelajaran Karakter Islami

ABSTRACT

Kasrah, 2024, *“Development of Islamic Character Animation Video Learning Media on Various Job Materials for Grade IV at MI Datok Sulaiman Putra Palopo”*. Thesis of Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute of Palopo. Supervised by Firman and Sukmawaty.

The purpose of this study is to determine the needs analysis, planning forms, development, and distribution of Islamic character animation video learning media on Various Jobs material. The research method used is the Research and Development (R&D) research method. Product development uses the 4D model, namely (1) the Define stage, (2) the Design stage, (3) the Development stage, and (4) the Disseminate stage. This research was conducted at MI Datok Sulaiman Putra Palopo. The subjects of the study were teachers and students of grade IV and the objects of the study were Islamic character animation video learning media. The data collection techniques used were observation, teacher interviews, questionnaires, and documentation. The data analysis technique in this study combines two types of research, namely qualitative and quantitative research. The results of the needs analysis indicate that there is a need for teaching materials to help and solve problems related to the difficulties faced by teachers and students. Thus, the researcher developed a product in the form of a learning video with an Islamic character which in the design was adjusted to the results of the needs analysis that had been carried out by referring to the answers of teachers and students. The resulting learning video was declared valid by the four experts with categories including language experts obtaining an average value of 89,28% with a very valid category, validation by material experts obtaining a value of 95.45% with a valid category, for the validation results of design experts obtaining a value of 75% with a valid category. Practical and effective learning videos are used by teachers and students. The results of the practicality test through the teacher questionnaire obtained a percentage of 100% and the student questionnaire was 94,46% which showed the practical category. The product effectiveness test obtained an effective category with a value of 92,85%, so it was concluded that the learning video was practical and effective for use by teachers and students.

Keywords: Islamic Character Learning Video

خلاصة

تطوير الوسائط التعليمية بالفيديو للرسوم المتحركة "، كسرة، 2024 MI Datok Sulaiman Putra Palopo" الصف الرابع في الشخصية الإسلامية على مواد لمختلف أعمال أطروحة لبرنامج دراسة تعليم المعلمين بالمدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، معهد بالويو الإسلامي الحكومي بإشراف

الهدف من هذا البحث هو تحديد تحليل الاحتياجات والتخطيط والتطوير ونشر مية بالفيديو ذات الطابع الإسلامي على مختلف الوظائف. طريقة البحث الوسائط التعلّمي يستخدم تطوير المنتج نموذجاً رباعي الأبعاد، وهو (R&D) المستخدمة هي طريقة البحث والتطوير مرحلة التعريف، (2) مرحلة التصميم، (3) مرحلة التطوير، و(4) مرحلة (1) كان موضوع MI Datok Sulaiman Putra Palopo النشر. تم إجراء هذا البحث في البحث معلمي وطالب الصف الرابع وكان موضوع البحث هو الرسوم المتحركة بالفيديو للشخصية الإسلامية. وكانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة، ومقابلات المعلمين، والاستبيانات والوثائق. تجمع تقنية تحليل بحث بين نوعين من البحث، وهما البحث النوعي والكمي البيانات في هذا البحث وأظهرت نتائج تحليل الاحتياجات أن هناك حاجة إلى مواد تعليمية للمساعدة وحل المشكلات المتعلقة بالصعوبات التي يواجهها المعلمون والطالب. وبهذا قام الباحثون بتطوير منتج على شكل فيديو تعليمي ذو طابع إسلامي تم ه وفق نتائج تحليل الاحتياجات التي تم إجراؤها من خلال الرجوع إلى تصميم إجابات المعلمين والطالب. تم إعلان صحة مقاطع الفيديو التعليمية الناتجة من ذين حصلوا على متوسط قبل الخبراء الأربعة مع فئات تشمل خبراء اللغة ال د على درجة 95.45% في الفئة في الفئة الصالحة جداً، وحصل خبير الموا %89,28 مع فئة صميرجة 75% الت الصالحة، أما نتائج التحقق التي حصل عليه صالحة. يتم استخدام مقاطع الفيديو التعليمية العملية والفعالة من قبل المعلمين والطالب. وحصلت نتائج الاختبار العملي من خلال استبانة المعلم ية. حصل 94,46% الفئة ال لعل على أفى نسبة 100% واستبانة ال مما يدل ذلك تم التوصل إلى أن مقاطع الفيديو التعليمية، اختبار فعالية 92,85% كانت عملية وفعالة لاستخدام المعلمين والطالب

الكلمات المفتاحية: فيديو تعليم الحروف الإسلامية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam pendidikan memberikan manfaat pada proses pembelajaran. Salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berupa *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran pada siswa baik di luar maupun di dalam kelas.¹ Pendidikan berbasis teknologi hanya dapat dikembangkan dan dimanfaatkan secara optimal jika terdapat tenaga ahli yang mengelolanya.² Guru profesional di abad ke-21 perlu memainkan peran penting dalam hal ini. Mereka harus mempersiapkan kebutuhan siswa untuk menghadapi masa depan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi secara efektif.³ Keberhasilan pembelajaran bergantung pada kemampuan guru mengemasnya sesuai dengan tujuan kompetensi.⁴ Dengan demikian, teknologi dapat digunakan secara tepat untuk mendukung melalui campur tangan guru.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan yang dapat guru kembangkan ialah media pembelajaran video animasi yang merupakan

¹ Leni Arbaatin Annisa and Zaka Hadikusuma Ramadan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru', 5 (2021), 4790–94.

² Firmansyah, Et Al. "Dampak Kemajuan Teknologi Pendidikan terhadap Kinerja Guru." *Kelola: Journal of Islamic Education Management* 8.2 (2023): 299-314.

³ Suryani, Lilis. "Analisis Penggunaan Information Technology (IT) Pada Guru di SDN 25 Radda Kecamatan Belopa Kabupaten Luwu." *Journal of Mathematics, Science Education, and Research* 1.1 (2023): 15-22.

⁴ Bintang, Muhaemin, and Mirnawati. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Subtema Cara Tubuh Mengelolah Udara Bersih Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12.2 (2023): 95-108.

serangkaian gambar yang bergerak disertai suara yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Video animasi juga merupakan suatu gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun sedemikian rupa dengan objek dapat berupa tulisan, gambar hewan, tumbuhan, manusia dan lain sebagainya. Video animasi dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa dikarenakan sifat anak sekolah dasar yang cenderung bermain daripada belajar.

Video animasi dengan karakter kartun cocok sebagai media belajar di sekolah dasar karena tampilannya yang lucu dan menarik, sesuai dengan minat siswa.⁵ Bahan pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam komunikasi pembelajaran karena media merupakan suatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan dan minat serta perhatian. Pesan pembelajaran yang didesain dalam bentuk media pembelajaran akan membuat komunikasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan lebih efisien.⁶ Efisiensi dan efektifitas dalam pembelajaran terwujud dalam bentuk pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dipelajari dan respon siswa yang didasarkan atas pemahaman materi pelajaran yang dipelajari.

Literatur menunjukkan bahwa penggunaan teknologi aplikasi web dalam pendidikan telah memberikan dampak positif.⁷ Perkembangan teknologi yang terus mengalami pembaruan telah memberikan banyak peluang untuk

⁵ La Fua, Jumardin, and Munir Yusuf. "Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Online di Masa Pandemi di Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 11.2 (2022): 57-66.

⁶ Wahyana, R. (2018). "Pengembangan Video Pembelajaran menggunakan Proshow pada materi satuan ukur dan berat" (Doctoral dissertation, UIN Raden intan Lampung).

⁷ Handayani, Alfrida, et al. "Pengembangan E-LKPD Pendidikan Agama Islam Integratif E-Book pada Materi Wudhu Kelas IV UPT SDN 144 Salulemo." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12.3 (2023): 137-148.

meningkatkan kualitas pendidikan, terutama melalui inovasi pembelajaran, pengembangan kurikulum, dan penyediaan sarana prasarana yang memadai. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, diperlukan proses pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya dengan memanfaatkan media berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan penelitian *The Use of Information Technology in Learning in Isolated and Remote Areas: Pioneering, Development, and Modeling*, yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi informasi untuk mendukung pendidikan di daerah terpencil. Teknologi menjadi solusi inovatif dalam mengatasi keterbatasan akses ke sumber daya Pendidikan bagi sekolah terpencil, sekaligus mendorong pembelajaran yang lebih efektif dan optimal.⁸ Kedua aspek ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya berperan dalam meningkatkan akses pendidikan, tetapi juga berfungsi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Zaman sekarang perkembangan teknologi sangat memberikan pengaruh pada pendidikan, khususnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pembelajaran dengan siswa, media pembelajaran juga dapat membantu seorang guru menyampaikan pesannya pada siswanya sehingga bisa menjadi media interaksi antara guru dan siswa. Salah satu media yang dapat digunakan dan sangat populer di masyarakat yaitu media video, media video adalah media

⁸ Aswar, Nurul, and Munir Yusuf. "The Use of Information Technology in Learning in Isolated and Remote Areas: Pioneering, Development, and Modeling." *The 4th International Conference on University Community Engagement (ICON-UCE 2022)*. Vol. 4. 2022.

elektronik yang mampu mengabungkan audio dan visual secara bersamaan sehingga menghasilkan suatu media yang menarik. Dengan adanya unsur tersebut, diharapkan siswa mampu mengingat dan memahami pembelajaran dengan baik.

Salah satu poin penting yang disampaikan dalam penelitian *Problems and Crisis of Islamic Education Today and in The Future* adalah bahwa strategi pendidikan Islam dalam menghadapi tantangan masa depan meliputi: (1) membangun paradigma Pendidikan Islam yang aktual; (2) melaksanakan pendidikan afektif; dan (3) meningkatkan kualitas tenaga pengajar.⁹ Strategi ini relevan dengan penelitian pengembangan video animasi karakter islami, yang berupaya membangun paradigma pendidikan Islam yang aktual melalui inovasi teknologi dalam pembelajaran. Video animasi islami juga mendukung pendidikan afektif dengan menyampaikan nilai-nilai moral dan spiritual yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kreatif seperti ini juga berkontribusi pada peningkatan kualitas tenaga pengajar, karena memfasilitasi metode pengajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Dengan demikian, kedua penelitian ini saling melengkapi dalam upaya menghadirkan pendidikan Islam yang lebih relevan, efektif, dan berkualitas di masa depan.

Salah satu tema yang ada dalam pembelajaran tematik adalah tema 4 subtema 1 materi Berbagai Pekerjaan di kelas IV. Dalam tema ini memuat materi tentang kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan yaitu pekerjaan yang menghasilkan barang yang bias kita lihat dari hasil yang

⁹ Nurdin, Hisbullah. "Problems and Crisis of Islamic Education Today and in The Future." *International Journal of Asian Education* 1.1 (2020): 21-28.

meliputi, petani, peternak ikan, pembuat mebel, penjual kue dan penjual susu, kemudian ada pekerjaan yang menghasilkan jasa yang hanya dirasakan manfaat dari pelayanannya yang meliputi guru, insinyur, dokter, tukang potong rambut, polisi dan sebagainya. Pekerjaan sendiri yaitu segala sesuatu yang dikerjakan oleh manusia dengan berbagai tujuan, ada yang melakukan sesuatu pekerjaan dengan senang hati dan ada juga yang melakukan dengan paksa karena tidak menyukai pekerjaannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo pada tanggal 5 Juni 2023, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik selama ini menggunakan media pembelajaran yang bersifat media cetak, yang berfokus pada buku sehingga siswa cenderung merasa bosan dengan menggunakan media seadanya, terutama untuk sekolah dasar, karena untuk siswa sekolah dasar pembelajaran seharusnya menggunakan media yang bervariasi.¹⁰

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Siswa di MI Datok Sulaiman Putra Palopo terkadang merasa jenuh dan kurang memahami apa yang dijelaskan oleh gurunya. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran berupa video yang dapat membantu siswa lebih fokus dan memahami materi dengan baik. Dalam konteks pendidikan Islam, penting bagi lembaga-lembaga berbasis agama untuk mengintegrasikan ilmu agama dan ilmu umum dalam sistem pendidikannya. Penelitian *Developing Islamic Education and Local Culture Textbooks* menekankan bahwa lembaga yang berbasis agama Islam

¹⁰ Berdasarkan Hasil Observasi di MI Datok Sulaiman Putra Palopo

diharapkan dapat mewujudkan sistem pendidikan yang dapat membudayakan ilmu agama dan ilmu umum.¹¹ Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran Islami tidak hanya membantu meminimalisir kesulitan siswa, tetapi juga mendukung upaya integrasi ilmu agama dan ilmu umum secara lebih interaktif dan menarik.

Siswa membutuhkan sesuatu yang memungkinkannya untuk berkomunikasi dengan baik dengan guru, teman, dan lingkungannya. Namun, dalam proses komunikasi sering terjadi penyimpangan yang menyebabkan komunikasi menjadi tidak efektif dan efisien.¹² Dalam kaitannya dengan hal ini, penelitian tentang pengembangan video animasi dapat menjadi solusi yang efektif. Video animasi dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, memudahkan siswa dalam memahami pesan yang disampaikan, dan mendukung komunikasi yang lebih baik antara siswa dan guru. Dengan media yang interaktif seperti video animasi, siswa tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya memperbaiki kualitas komunikasi di kelas.

Video animasi merupakan gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai gambar-gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung) serta bertuliskan teks yang disusun sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan. Penggunaan media animasi dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan mengarahkan perhatian mereka pada materi, sehingga pembelajaran lebih menarik

¹¹ Baderiah, Ahmad Munawir, and Firman. "Developing Islamic Education and Local Culture Textbooks." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14.3 (2022): 3149-3158.

¹² Firman, et al. "Application of the Two Stay Two Stray Learning Model in Improving Indonesian Language Learning Outcomes in Elementary Schools." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3.3 (2020): 551-558.

dan interaktif.¹³ Dengan ini penulis memilih media video animasi sebagai media pembelajaran karena penulis merasa bahwa media pembelajaran ini memiliki banyak kelebihan dan manfaat antara lain yaitu mempermudah penyampain dan menerima materi. Sesuai dengan permasalahan yang ada diatas menurut peneliti bahwa video animasi sangat tepat untuk digunakan pada mata pembelajaran di kelas IV. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Karakter Islami pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis media pembelajaran video animasi karakter islami pada materi Berbagai Pekerjaan kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo?
2. Bagaimana desain media pembelajaran video animasi karakter islami pada materi Berbagai Pekerjaan kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo?
3. Bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran video animasi karakter islami pada materi Berbagai Pekerjaan kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo?
4. Bagaimana penyebaran media pembelajaran video animasi karakter islami pada materi Berbagai Pekerjaan kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo?

¹³ Husna, Hasma, Muhammad Guntur, and Sukmawaty. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12.2 (2023): 109-124.

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti bertujuan untuk :

1. Mengetahui bagaiman analisis media pembelajaran video animasi karakter islami pada materi Berbagai Pekerjaan kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo.
2. Mengetahui desain media pembelajaran video animasi karakter islami sebagai Media pada materi Berbagai Pekerjaan kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo.
3. Mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran video animasi karakter islami sebagai media pada materi Berbagai Pekerjaan kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo.
4. Mengetahui penyebaran media pembelajaran video animasi karakter islami sebagai media pada materi Berbagai Pekerjaan kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo.

D. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini terdiri atas dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Mengenai hal tersebut dapat di uraikan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan mampu memberikan kontribusi pemikiran dalam mengembangkan media pembelajaran, terutama pengaplikasian media video animasi karakter islami pada materi Berbagai Pekerjaan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi pendidik, sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran serta membantu pendidik mempermudah dalam menyampaikan materi.
- b. Bagi siswa, membantu untuk lebih mudah memahami materi yang ada dengan menggunakan media video animasi karakter islami.
- c. Bagi sekolah, manfaat yang diperoleh oleh sekolah berupa pengetahuan mengenai konsep yang baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

3. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran video animasi karakter islami pada materi Berbagai Pekerjaan siswa kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Materi yang disampaikan adalah tentang permasalahan yang berkaitan dengan Berbagai pekerjaan yang lebih difokuskan pada pembahasan materi Berbagai pekerjaan.
2. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa file video animasi yang menggunakan karakter-karakter islami pada tokoh. Didalamnya berisi tentang pemahaman yang berkaitan dengan materi Berbagai Jenis Pekerjaan.

3. Desain media pembelajaran ini menggunakan video dengan desain semenarik mungkin agar siswa lebih fokus dan senang untuk belajar.

4. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut :

1. Asumsi

- a. Media pembelajaran video animasi karakter islami dengan materi Berbagai pekerjaan ini mampu membuat siswa untuk aktif didalam proses pembelajaran Tematik.
- b. Media video animasi karakter islami ini diharapkan dapat melatih konsentrasi siswa dan bias fokus untuk belajar.

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Media pembelajaran video animasi karakter islami hanya dikembangkan pada materi Berbagai Pekerjaan.
- b. Materi yang disajikan hanya materi Berbagai Pekerjaan.
- c. Adapun media ini bisa berdampak negatif untuk siswa jika hanya pada materi Jenis jenis Pekerjaan saja yang memiliki media video animasi, hal ini dapat membuat siswa hanya tertarik dengan materi Jenis jenis Pekerjaan saja.
- d. Produk yang dihasilkan hanya dapat digunakan melalui LCD proyektor, *Hendphone*, laptop, komputer, dan tablet.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Penelitian dahulu yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan yang dengan penelitian yang akan peneliti lakukan serta spesifikasi produk yang terdahulu dan produk yang akan peneliti lakukan sebagai berikut :

1. Nurul Fadilah, dengan judul “*Pengembangan Lembar Kerja Siswa Subtema Sumber Energi Berbasis Ayat-Ayat Al-Qur’an pada Siswa Kelas IV MI Datok Sulaiman Putra Palopo*”. Kelayakan dapat dilihat rata-rata dari penilaian ahli materi sebesar 100% dinyatakan baik, sedangkan ahli media untuk aspek media didapat hasil 90% dan aspek tampilan dan hasil produk mendapat hasil 82,22% dan hasil penilaian oleh siswa untuk aspek tampilan dan keefektifan mendapat nilai 90% sehingga produk dinyatakan layak.¹⁴

Relevansi dari penelitian ini sama-sama membahas tentang pengembangan, Sedangkan perbedaannya peneliti sebelumnya mengembangkan lembar kerja siswa sedangkan kali ini peneliti mengembangkan media video animasi karakter islami yang dibuat pada aplikasi Canva.

2. Magfirah, dengan judul “*Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Pendekatan Kontekstual Subtema Manusia dan Lingkungan Berbasis Nilai-Nilai Keislaman pada Peserta Didik Kelas V MI 43 Batulotong*”. Pada skripsi ini peneliti menghasilkan produk yang sudah cukup layak. Kelayakan ini dapat dilihat

¹⁴ Fadilah, N. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Subtema Sumber Energi Berbasis Ayat-Ayat Al-Qur’an pada Siswa Kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negri (IAIN) Palopo).

dari rata-rata penilaian ahli media dengan memperoleh presentase 72,5% dan rata-rata penilaian ahli materi dengan memperoleh presentase 90%, sehingga dapat dijumlahkan 91,37% dan produk dinyatakan layak.¹⁵

Relevansi dari penelitian ini sama-sama meneliti tentang pengembangan, Sedangkan perbedaannya adalah peneliti terdahulu meneliti tentang Lembar kerja peserta didik dengan pendekatan konseptual, Sedangkan peneliti kali ini meneliti tentang video animasi karakter islami.

3. Suci Aulia Frikas, melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo*”. Pada skripsi ini peneliti menghasilkan produk yang sangat valid. Kelayakan ini dapat dilihat dari rata-rata penilaian ahli media dengan memperoleh persentase 86,15s% dan rata-rata penilaian ahli materi dengan memperoleh persentase 93%, sehingga dapat dijumlahkan 95% dan produk dinyatakan efektif.¹⁶

Relevansi dari penelitian ini sama-sama meneliti tentang pengembangan media video sedangkan perbedaannya adalah peneliti terdahulu meneliti tentang video animasi tentang materi adab kepada sesama manusia sedangkan penelitian terkini meneliti tentang video animasi karakter islami pada materi Jenis-Jenis Pekerjaan.

¹⁵ Magfirah, M. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Pendekatan Kontekstual Subtema Manusia dan Lingkungan Berbasis Nilai-Nilai Keislaman pada Peserta Didik Kelas V MI 43 Batulotong*. (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negri (IAIN) Palopo).

¹⁶ Frikas, S. A., Nurdin, K., Yamin, M., Nasruddin, H., Alauddin, A., & Hamdany, M. Z. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adap Kepada Sesama Manusia Sdi Kelas IX MTsN Kota Palopo*. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12 (4), 275-286.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media yang dikembangkan tersebut sudah layak dikembangkan dan hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Maka dalam hal ini peneliti mengembangkan video animasi yang berbeda dari sebelumnya dengan menggunakan media video animasi karakter islami pada materi Berbagai Pekerjaan.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajaran dalam konteks ini beberapa ahli memberikan beberapa pendapat. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk dapat belajar. Sedangkan menurut Azhar Arsyad media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi terciptanya tujuan pendidikan pada umumnya.¹⁷ Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah menggunakan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari kata Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab media adalah

¹⁷ Jorochimah, ‘*Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IV SD Sumberagung Peterogan Jombang* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim’, 2019.

perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilah menjadi media pendidikan.¹⁸

Media digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan. Media komunikasi jelas berkontribusi besar bagi dunia pendidikan. Penerapan media dalam pembelajaran dilingkungan pendidikan, pendidik pada abad 21 harus semakin optimal dituntut untuk produktif, kreatif, inovatif, dan mandiri serta bias memanfaatkan kecanggihan teknologi yang sudah tersedia untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana yang menarik dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengembangkan potensi dirinya.¹⁹ Pelaksanaan tugas sebagai pengajar, pendidik perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah Swt dalam surah AR-Rahman ayat 1-4 berbunyi :

الرَّحْمَنُ (١) عَلَّمَ الْقُرْآنَ (٢) خَلَقَ الْإِنْسَانَ (٣) عَلَّمَهُ الْبَيَانَ (٤)

Terjemahnya :

*(Tuhan) yang Maha Pemurah, yang telah mengajarkan AL-Qur'an Dia Menciptakan Manusia. Mengajarkan pandai berbicara.*²⁰

¹⁸ Teni Nurrita, 'Kata Kunci :Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Siswa', *Jurnal Misykat*, 03.01 (2018), 171 <<https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>>.

¹⁹ Nana Hendrapipta and Aan Subhan Pamungkas, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mata Pelajaran IPS', 1, 2019, 34–48.', 1, 2019, 34–48.

²⁰ Eci Widyawati, *pengembangan media video berbasis powtoon pada pembelajaran tematik Tema berbagai pekerjaan kelas IV SD/MI*, 2021, 10.

Surah ini merupakan pemberitahuan ihwal hamparan alam semesta dan pemberitahuan aneka nikmat Allah Swt. Yang cemerlang lagi nyata, keajaiban makhluknya, limpahan nikmatnya, pengaturannya atas alam nyata ini berikut segala isinya, dan pada pengarahannya semua makhluk agar menuju dzatnya yang mulia. Surah ini merupakan pembuktian yang umum ihwal seluruh alam nyata kepada dua makhluk, yaitu jin dan manusia, yang disapa oleh surah secara sama. Ke makhluk ini tinggal di pelataran alam, dan disaksikan oleh segala maujud. Surah ini juga menentang keduanya secara berulang-ulang, kalau keduanya mampu mendustakan aneka nikmat Allah setelah nikmat tersebut diterapkan secara rinci dia telah menjadikan seluruh alam semesta ini sebagai pelataran nikmat dan hamparan akhirat.²¹ Sebagai penguat, terdapat hadis dari Nabi Muhammad Saw. yang menyebutkan:

خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ

Terjemahnya:

“Sebaik-baik kalian adalah orang yang belajar Al-Qur'an dan mengajarkannya.” (HR. Bukhari).²²

Hadis ini menunjukkan pentingnya peran pendidik dalam menyampaikan ilmu, khususnya yang bersumber dari Al-Qur'an, sebagai wujud ibadah dan tanggung jawab moral. Dalam pelaksanaan tugasnya, seorang pendidik hendaknya selalu berpegang pada nilai-nilai yang diajarkan Allah Swt. agar proses pembelajaran tidak hanya menghasilkan pengetahuan, tetapi juga membentuk

²¹ Sayyid Quthb, terj. As'ad Yasin, dkk., *Tafsir Fizhilalil Qur'an*, (Jakarta: Gema, 2010), Jilid 11, hlm. 117.

²² Al-Dausary, Mahmud. "Keutamaan-Keutamaan Al-Qur'an." *An', Www. Alaukah. Net* (2020): 53-54.

karakter yang baik sesuai dengan ajaran Islam.

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran, artinya media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran proses belajar mengajar tidak dapat terjadi dan tidak ada hasil belajar yang baik.²³

Secara umum media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mendukung atau mempermudah pemahaman dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, untuk kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar itu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan siswanya, baik interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran seharusnya berlangsung interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi siswa serta memberi ruang yang cukup kemandirian siswa sesuai kemampuan, bakat, minat dan perkembangan fisik siswa.²⁴ Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat atau media dalam proses pembelajaran itu dapat membantu siswa membangkitkan keinginannya dan

²³ Eneng Yuli Andriani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar (The Development Of Animation Video Learning Media To Increase High Order Thinking Skills And Learning Outcomes In Primary School)', 509 (2019).

²⁴ Dwi Nur Indah Sari, *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI*, 2021, 20.

minatnya unruk belajara dan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.²⁵

Kedudukan media pendidikan yang merupakan alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaru-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci KemP dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran mejadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

²⁵ S. Lestari Fitria Dewi, 'Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar and Others, "Jurnal Basicedu", 5.4 (2021), 2530–40.', 5.4 (2021), 2530–40.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Merubah peran guru kearah positif dan produktif

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut yang lain, tentu kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain seperti :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata.²⁶

Secara keseluruhan, media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan berbagai cara. Pertama, media pembelajaran membantu memperjelas penyajian pesan dan informasi, yang pada gilirannya memperlancar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua, media pembelajaran mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga menimbulkan motivasi belajar yang lebih tinggi serta mendorong interaksi yang

²⁶ Rohani Isran Rasyid Karo-Karo S, 'Manfaat Media Dalam Pembelajaran', VII, No. 1 (2018), 91-96.

lebih langsung antara siswa dan lingkungannya. Ketiga, media pembelajaran juga berperan dalam mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, memungkinkan siswa untuk mengakses informasi yang mungkin sulit dijangkau secara langsung. Terakhir, media pembelajaran memberikan pengalaman yang seragam bagi siswa terkait berbagai peristiwa di sekitar mereka dan membuka peluang untuk interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, seperti melalui kegiatan karya wisata. Secara keseluruhan, media pembelajaran tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

1. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar, antara lain :

a. Media grafis, seperti gambar, foto, grafik bagan, kartun, poster dan lain-lain.

Media grafis juga bias disebut dengan dua dimensi yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.

b. Media tiga dimensi, seperti diorama.

c. Media proyeksi, seperti slide, film strips, dan lain-lain

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, dalam media ini hanya menampilkan menggunakan alat bantu proyeksi. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak.

- a. Media visual diam, contohnya : foto, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan sebagainya
- b. Media visual gerak, contohnya : gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mampu merangsang idera penglihatan dan idera pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan gambar.²⁷ Media ini dibedakan menjadi dua yaitu media audio visual dan media audio visual gerak.

- a. Media audio visual diam, contohnya TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- b. Media audio visual gerak, contohnya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain sebagainya.

4. Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah, atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media serbaneka di antaranya yaitu papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

- a. Papan (tulis, bulletin, magnet, listrik, dan paku).
- b. Media tiga dimensi diantaranya : model, mock up, dan diorama.

²⁷ Nurfadillah, S., Barokah, S. F., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). , 'Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 MI Al hikmah 1 sepatan. *PENSA*, 3(1), 149–65.

- c. Realita adalah benda-benda nyata seperti aslinya. Contohnya seorang guru membawa kelinci, burung, dan ikan lalu mengajak siswanya langsung ke peternakan sekolah.
- d. Sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.²⁸

Berbagai jenis media pembelajaran seperti papan tulis (termasuk bulletin, magnetik, listrik, dan paku), media tiga dimensi seperti model, mock up, dan diorama, serta penggunaan realita atau benda nyata, semuanya memiliki peran penting dalam memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, kombinasi dari berbagai media ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan kontekstual bagi siswa.

2. Video Animasi Karakter Islami

a. Pengertian Video

Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat.²⁹ Media video diklarifikasikan sebagai media audio visual. Media pembelajaran audio adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk

²⁸ Dwi Nur Indah Sari, *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI*, 2021, 23.

²⁹ Gita Permata and Puspita Hapsari, 'Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa*. "Jurnal Basicedu", 5.4, 2384-94.', 5.4, 2384-94.

karakter yang sama dengan objek aslinya. Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar, penggunaan media pembelajaran video mampu memberikan respon positif dari siswa.

Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi yang baru terhadap pembelajaran” sedangkan menurut ahmad “guru dan media pendidikan hendaknya bahu membahu dalam memberikan kemudahan belajar bagi siswa. Perhatian dan bimbingan secara individual dapat di laksanakan oleh guru dengan baik, sementara informasi dapat pula disajikan secara jelas, menarik dan teliti oleh guru dengan baik, sementara informasi dapat pula disajikan secara jelas, menarik oleh media pendidikan”.

b. Pengertian Animasi

Animasi merupakan tektik pembuatan sebuah karya audio visual untuk menghasilkan sebuah urutan gambar yang membentuk suatu adegan.³⁰ Kata animasi berasal dari bahasa latin, *anima* yang berarti “hidup” *animare* yang berarti “ meniupkan hidup ke dalam”. Kemudian istilah tersebut diahli bahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *animare* yang berarti memberi hidup, atau *animation* diartikan membuat film kartun. Dalam kamus besar bahasa Indonesia animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak dilayar menjadi bergerak. Sedangkan menurut pendapat yang lain animation atau animasi adalah pembuatan

³⁰ Ni Luh And Others, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2d Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di Sma Negeri 1 Sawan’, 10 (2021), 111–22.

gambar film dari gambar statis dengan cara *stop motion* untuk menghasilkan gambar bergerak atau hidup bila diproyeksikan di layar.

Ilustrasi dari gerakan tersebut dapat terjadi dengan cara menggerakkan secara cepat serangkaian gambar yang mempunyai gerakan secara bertahap dari masing-masing bagian objek gambar tersebut. Apabila rangkaian gambar tersebut digerakkan secara cepat, maka akan menangkap gerakan dari objek, dan bukan lagi gambar framenya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa animasi adalah proses dari gambar yang semula diam diubah menjadi gambar yang bergerak sehingga seperti hidup atau ilusi.³¹

Adapun kelebihan video animasi antara lain yaitu :

1. Penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa.
2. Tidak membuat siswa menjadi jenuh.
3. Gambar serta warna warni yang terdapat dalam video menjadi daya tarik siswa
4. Gambar dan objek lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata.
5. Lebih komunikatif

Informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh siswa dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi dengan membaca kadang-kadang sulit dimengerti. Selain itu, untuk membaca

³¹ Fitriani Dwi Cahyani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidayah Negeri 4 Muaro Jambi', 2021, 6.

suatu informasi pendidik harus menyediakan waktu khusus yang sulit diperoleh karena kesibukan.

6. Mudah dibuat dan dimodifikasi
7. Mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

c. Karakter Islami

Dalam Bahasa Indonesia karakter dapat diartikan sebagai sifat-sifat kewajiban, tabiat, atau watak. Dalam “*qumus al-tabiyah*” disebutkan bahwa ‘*character*’ dimaknai kesatuan ciri-ciri pribadi seseorang yang melekat selamanya seperti akhlak. Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti ‘*to mark*’ (menandai) dan memfokuskan pada bagaimana menerapkan nilai-nilai kebaikan dalam tindakan nyata atau perilaku sehari-hari.

Karakter dimaknai sebagai cara berfikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama baik dilingkungan keluarga ataupun di masyarakat. Dalam karakter islami akhlak merupakan salah satu dimensi penting dari ajaran Islam karena terkait dengan penyusunan hubungan antara manusia dengan semua realitas.³²

Karakter dapat di pahami sebagai upaya penanaman kecerdasan kepada anak didik dalam berfikir, bersikap, dan berperilaku sesuai nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam interaksi dengan Tuhannya, diri sendiri, antara sesama dan lingkungannya.

³² Fahma Syariati, T., Hakim, L., & Ridwan, R. (2020). *Pembentukan karakter islami suku anak dalam melalui pendidikan Agama Islam di sekolah Dasar Negeri 191/VII pematang kabau II kecamatan Air Hitam Kabupaten sarolangun (Doctoral dissertation, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi).*

3. Materi Pembelajaran

Dalam pengembangan media video animasi sebagai media pembelajaran tematik yang digunakan sebagai media pembelajaran ini peneliti menerapkan pada materi berbagai pekerjaan. Di mana dalam materi ini terdapat pembahasan tentang kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan Berbagai Pekerjaan. Dalam tematik ini banyak materi berbagai pekerjaan yang menghasilkan barang yang meliputi petani, peternak ikan, pembuatan mebel, penjual kue, dan penjual susu. Kemudian ada pekerjaan yang menghasilkan jasa yang meliputi guru, insinyur, dokter, tukang potong rambut, polisi, dan lain sebagainya. Tema ini banyak menceritakan tentang berbagai pekerjaan. Indikator disesuaikan dengan kompetensi dasar berdasarkan silabus yang telah disusun oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan, peneliti mengintegrasikan media video animasi sebagai media pembelajaran. Materi pada tema 4 subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan seputar kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan.

Pembelajaran 1 : Jenis-Jenis Pekerjaan

Indonesia terdiri atas berbagai jenis-jenis pekerjaan yang berbeda-beda, namun tetap dalam satu wadah Negara kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Jenis-jenis pekerjaan tersebut merupakan anugrah dari tuhan yang maha Esa sehingga kita wajib mensyukurinya. Kita tidak boleh merendahkan suatu pekerjaan yang kita miliki dengan menganggap pekerjaan kita sendiri yang terbaik. Berbagai pekerjaan yang menghasilkan barang merupakan pekerjaan yang menghasilkan suatu barang yang dapat digunakan oleh seseorang untuk memenuhi keperluan hidupnya yang meliputi petani, orang yang melakukan budidaya

tanaman mulai dari penyediaan lahan, penanaman tanaman sampai dengan hasilnya. Hasil panen bias untuk digunakan keperluan pribadi maupun dipasarkan seperti cabe, tomat, padi, jagung kacang, dan masih banyak lagi. Ikan yang paling banyak dibudidayakan adalah ikan mas, salmon, lele, dan ikan nila.

Lautan merupakan badan perairan terbesar yang menutupi permukaan bumi. Lautan merupakan badan perairan yang menyimpan sebagian besar kebutuhan makhluk hidup terutama manusia mulai dari kebutuhan pangan yang merupakan kebutuhan dasar manusia dan makhluk hidup lainnya. Ikan adalah salah satu hewan yang dijamin kehalalannya, sehingga memudahkan kita dalam mengomsumsi.

Kemudian ada pekerjaan yang menghasilkan jasa merupakan suatu pekerjaan dari hasil pekerjaan biasa dinikmati dan dirasakan oleh orang lain yang meliputi guru, merupakan pendidik yang mengajar pada pendidikan anak usia dini jalur sekolah atau pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah, guru seperti ini harus mempunyai semacam kualifikasi formal. Guru dibagi menjadi 2 yaitu guru tetap dan guru honor, guru tetap adalah yang telah memiliki status minimal sebagai calon pegawai negeri sipil dan telah ditugaskan disekolah tertentu sebagai intansi induknya. Sedangkan guru honorer adalah guru yang tidak tetap yang belum berstatus minimal sebagai calon negeri sipil dan digaji di bawah upah minimum. Kemudian ada dokter, merupakan seorang tenaga kesehatan yang menjadi tempat kontak pertama pasien dengan dokternya untuk menyelesaikan semua masalah kesehatan yang dihadapi tanpa memandang jenis penyakit,

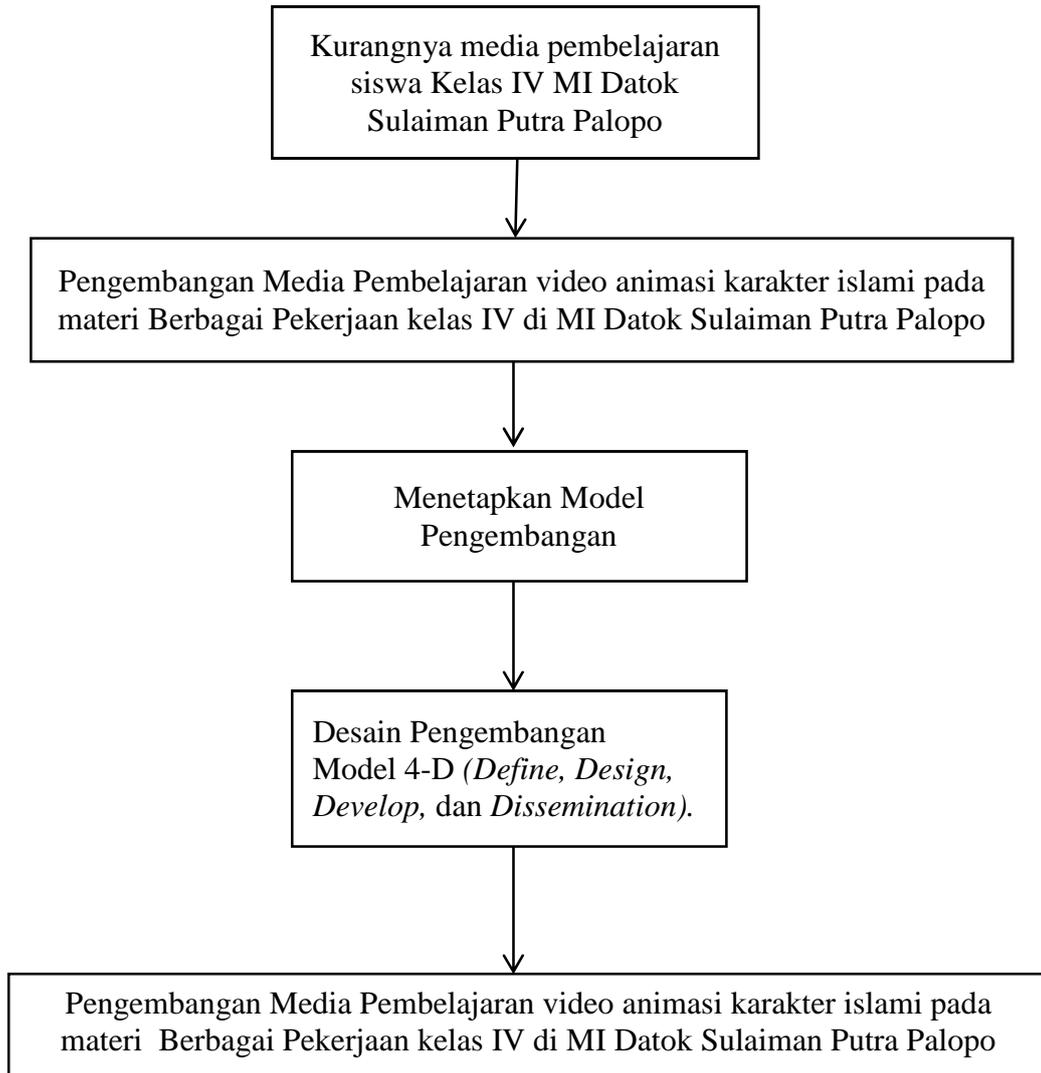
golongan usia dan jenis kelamin sendiri dan sedapat mungkin.³³ Pekerjaan adalah kegiatan utama yang harus dilakukan oleh setiap orang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang telah dipaparkan serta melihat kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi yang ada dilapangan, maka peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi karakter islami pada materi berbagai pekerjaan. Penelitian ini akan menggunakan model 4D, adapun tahap-tahap pengembangan meliputi : Pendefinisian (*Define*), Perencanaan (*Design*), pengembangan (*Develop*), Penyebaran (*Disseminate*).³⁴ Pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan variasi baru pada pembelajaran tematik khususnya pada materi berbagai pekerjaan serta dapat meningkatkan semangat belajar siswa pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran audio visual yang berbasis animasi adalah salah satu pemilihan media pembelajaran yang cocok digunakan pada saat pembelajaran di kelas. Produk ini memiliki kelebihan yang mampu menyediakan materi yang terlihat lebih menarik, mudah dan sederhana, dapat menyajikan informasi yang lebih dengan ilustrasi audio maupun visual.

³³ Dwi Nur Indah Sari, *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI*, 2021, 34.

³⁴ Sya'bania, N., Anwar, M., & Wijaya, M, (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video animasi dengan model pembelajaran inkuiri Terbimbing untuk meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Siswa,. 4 (2), 'No Title', 4.1 (2020), 34–44.



Gambar 2.1 Karangka Pikir Video Animasi Karakter Islami sebagai Media Pembelajaran.

BAB III

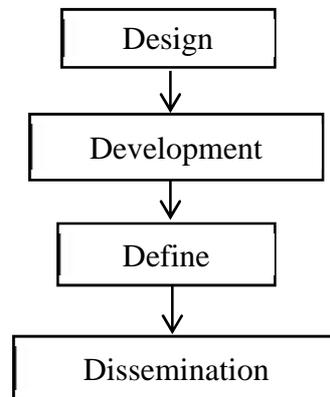
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D) yaitu metode penelitian yang menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.³⁵ Jenis pendekatan pada metode ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif, Prosedur pengembangan dengan menggunakan 4D yang terdiri dari empat tahapan antara lain *Define* (Pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Dissemination* (penyebaran). Peneliti menggunakan model *4D* karena model penelitian dan pengembangan ini lebih lengkap dan rasional dan model ini memiliki aktivitas sistem secara terprogram untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang terkait dengan karakteristik siswa.³⁶ Penelitian pengembangan menjadi penelitian yang dapat menghasilkan kemajuan dalam segi produk maupun individu sebagai penulis.

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), 297.

³⁶ P Sabrinatami, Z., & Wika rinawati, M, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di Smk N 4 Yogyakarta', 2, 1–9.

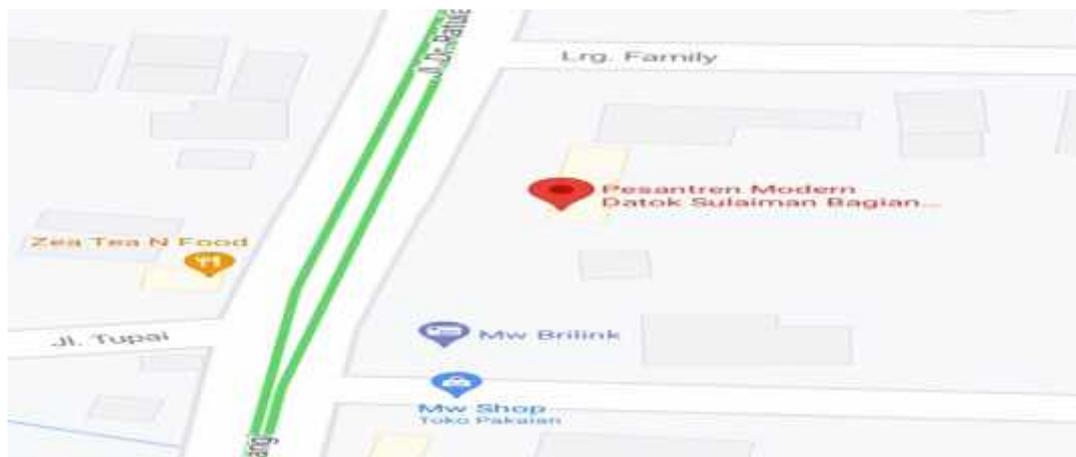


Gambar 3.1 Tahap Model 4D

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa video animasi karakter islami yang telah dirancang sendiri oleh peneliti yang bertujuan untuk digunakan sebagai alat bantu bagi pendidik dan untuk membantu siswa yang belajar sendiri di rumah ataupun belajar di sekolah.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian R & D ini dilakukan di MI Datok Sulaiman Putra Palopo Jl. DR. Ratulangi, Kelurahan Balandai Kecamatan Bara Kota Palopo.



Sumber maps. Google. Com, 2024

Gambar 3. 2 Lokasi penelitian

Sebagaimana yang telah dipaparkan dalam deskripsi lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di MI Datok Sulaiman Putra Palopo. Penelitian ini dirancang akan dilaksanakan selama 4 bulan yaitu pada 5 Juni 2023 hingga 5 September 2023.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah wali kelas IV dan 28 siswa kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo pada materi Jenis-Jenis Pekerjaan. Sedangkan Objek penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi yang akan dikembangkan oleh peneliti.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan memaparkan langkah-langkah procedural yang ditempuh oleh peneliti dalam pembuatan media pembelajaran video animasi karakter islami pada materi berbagai pekerjaan. Penelitian pengembangan ini dilakukan ada beberapa tahap. prosedur penelitian pengembangan media video animasi karakter Islami yang di tempuh yaitu sebagai berikut :

Tahap penelitian ini dilakukan dengan mengadaptasi langkah-langkah model 4D yang terdiri dari lima tahapan yaitu :

1. Define (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian ini yaitu pengumpulan data yang terkait dengan masalah yang terjadi dalam pembelajaran kemudian mencari solusi untuk memecahkan masalah melalui analisis kebutuhan permasalahan. Permasalahan yang ditemukan dari penelitian ini yaitu bagaimana meningkatkan semangat

belajar dan ketertarikan siswa dengan mengembangkan media video animasi.

Pada tahap ini beberapa hal dilakukan:

a) Analisis Awal

Analisis awal dilakukan untuk menentukan akar dari masalah yang dihadapi. Dengan adanya analisis ini maka akan lebih memudahkan untuk menyelesaikan masalah yang dapat diterima dan diharapkan oleh pendidik dan peserta didik.

b) Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakter yang dimiliki oleh peserta yang akan membantu peneliti untuk mengembangkan produk sesuai dengan karakter peserta didik mulai dari latar belakang akademik, bahasa yang mudah dipahami peserta didik, warna, hingga keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik.

c) Analisis Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini yang harus dilakukan peneliti yaitu menentukan tujuan dari hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya untuk merancang bahan ajar yang akan dikembangkan.

2. *Design* (Perencanaan)

Tahap ini merupakan tahap merancang media pembelajaran yang akan digunakan. Tahap perencanaan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran yang akan dibuat, tahap ini mencakup.

a) Penyusunan Tes

Pada tahap penyusunan tes hal yang akan dilakukan peneliti yaitu

menyusun tes berdasarkan tujuan yang telah dibuat dan hasil analisis siswa. Tes yang dibuat harus mempunyai contoh dan skor pada setiap tingkat soalnya.

b) Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, serta rancangan untuk membuat bahan ajar yang lebih kreatif dan menarik agar pengembangan bahan ajar yang dibuat dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

c) Pemilihan Format

Pemilihan format bertujuan untuk memilih kriteria menarik dan membantu dalam pembelajaran khususnya pada subtema 1 manusia dan lingkungan.

d) Rancangan Awal

Pada tahap ini rancangan produk telah dilaksanakan sebelum diuji coba.

3. *Development* (Pengembangan)

Berisi tentang rancangan produk. Pada tahap ini telah disediakan kerangka konseptual media video animasi. Tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan bahan ajar tersebut kepada pakar yang terlibat pada saat validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan video animasi tersebut. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan daftar perangkat pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari uji coba. Tahap pengembangan terdiri dari penilaian para ahli yang meliputi validasi, setelah itu dilakukan uji praktikalitas, dan efektivitas yang mencakup semua perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan pada tahap perencanaan dan uji coba lapangan. Hasil uji dari validitas, praktikalitas dan efektivitas

dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan serta kemenarikan media melalui angket respon siswa.

4. *Dessimination* (Penyebaran)

Tahap *Disseminate* (Penyebaran) dalam model 4D adalah fase akhir di mana produk yang telah dikembangkan dan diuji disebarluaskan kepada pengguna dengan tujuan untuk diimplementasikan dalam konteks nyata.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah bagian terpenting dalam penelitian. Data yang valid dan lengkap sangat menentukan kualitas penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik angket (kuesioner), wawancara, observasi dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi didefinisikan sebagai suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati proses suatu objek yang akan di teliti, serta merekam perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Observasi adalah suatu kegiatan untuk mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis.³⁷

Observasi sebagai pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan angket (kuesioner). Kalau wawancara dan angket selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Teknik pengumpulan

³⁷ Cahyani, FD, Idris,i., & jalal, M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran matematika kelas V madrasah ibtidayah negri 4 muaro jambi* (disertasi Doktor, UIN Sultan Thaha saifuddin jambi).

data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi ini dilakukan oleh penulis dalam mengumpulkan informasi-informasi tentang hal-hal yang dibutuhkan untuk penelitian yang akan peneliti lakukan. Pada kesempatan ini peneliti akan melakukan observasi sebagai penilaian proses, untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan dapat meningkatkan semangat siswa kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo.

b. Wawancara

Wawancara berisikan tentang pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan oleh pewawancara kepada pendidik. Adapun pertanyaan yang diberikan tidak terstruktur sehingga pendidik dapat lebih mudah memahami pertanyaan yang diajukan serta lebih santai saat menjawab pertanyaan.

c. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis terhadap responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian berupa lembar validasi yang digunakan untuk pengumpulan data mengenai kelayakan penggunaan media video animasi yang akan diberikan pada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa kelas IV sebagai subjek uji coba.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah alat pengukur data tertulis atau fakta tentang fakta-fakta yang dijadikan sebagai bukti penelitian dokumentasi penelitian ini beberapa foto

proses pembelajaran yang berlangsung yang bertujuan data analisis kebutuhan serta dokumentasi berlangsungnya uji coba produk.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mendapatkan produk media pembelajaran berupa video animasi karakter islami yang berkualitas dan memenuhi aspek kevalidan. Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah seluruh data dikumpulkan. Teknik analisis data dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Data Kualitatif

Teknik ini dilakukan untuk mengolah data hasil dari review ahli materi, ahli media, dan dosen pembimbing. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data-data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan pada angket hasil wawancara. Hasil dari analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

2. Data Kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui lembar validasi dan angket praktikalitas.

a. Teknik Analisis Data Validitas

Teknik analisis data validitas yaitu dari tabulasi oleh tiga validator yang kompeten mengenai kesesuaian materi dan media dalam produk yang dikembangkan, dicari persentasinya dengan rumus :

$$P = \frac{\text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

ΣX : jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

Σ : jumlah skor tertinggi X jumlah item X jumlah responden

Kemudian dicari persentase kriteria kelayakan/kevalidan. Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada Tabel sebagai berikut :

Tabel 3.1 kriteria Penilaian Uji Validitas Ahli

Interval	Tingkat kevalidan/kepraktisan
81- 100	Sangat valid/praktis
61 - 80	Valid/praktis
41 - 60	Cukup valid/praktis
21- 40	Kurang valid/praktis
0-20	Tidak valid/praktis

b. Teknik Analisis Data Praktikalitas

Teknik analisis data praktikalitas yaitu hasil dari ributasi oleh siswa dicari persentasinya dengan rumus :

$$P = \frac{\text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan tabel berikut :

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Kategori Praktisan Instrument Media Pembelajaran

Persentase (%)	Kategori
0-20	Tidak praktis
21-40	Kurang praktis
41 - 60	Cukup praktis

61-80

Praktis

81-100

Sangat praktis

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum MI Datok Sulaiman

Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo merupakan sekolah swasta di bawah naungan Kementerian Agama yang berdiri pada tahun 1997 dan mulai menamatkan alumni pertamanya pada tahun 2003 sampai sekarang, Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman terletak di jalan Dr. Ratulagi kelurahan balandai Kecamatan Bara Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan dengan kode pos NSS: 112196201001 dan NPSN: 60724018.

Selama berdiri Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo telah mengalami pergantian kepala madrasah sebanyak enam kali hingga tahun 2020, untuk lebih jelaskan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Nama-Nama Kepala Sekolah MI Datok Sulaiman

No	Nama Kepala Sekolah	Masa Jabatan
1.	Drs. H. Muh Saleh	1997-1998
2.	H. Muh Aksan	1998-2008
3.	Dra. Hj. Radhiah	2008-2011
4.	Sitti Muliana, S.Pd	2011-2017
5.	Syahrudin, S.Pd	2017-2020
6.	M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP	2020-Sekarang

Dimasa ini (2024) Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo mencatat memiliki sebanyak tujuh belas tenaga pendidik dan tiga kependidikan yang

berkualifikasi. Adapun visi dan misi Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman sebagai berikut:

Visi:

“Unggul dalam Prestasi Berdasarkan Iman dan Taqwa”

Misi:

1. Melaksanakan pembelajaran aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan dan Islami (PAIKEMI) sehingga siswa berkembang secara optimal dengan berlandaskan ajaran agama islam
2. Menumbuhkembangkan potensi keunggulan siswa yang dimilikinya
3. Membudayakan disiplin dan etos kerja
4. Membina siswa menggunakan Bahasa Indonesia yang benar
5. Membina siswa berkomunikasi dengan Bahasa Arab dan Bahasa Inggris secara sederhana
6. Mengembangkan secara seimbang dimensi IMTAQ, IPTEK dan Ahlakul karimah
7. Materi pembelajaran dengan panduan Al-Qur’an dan Al Hadits
8. Mencetak siswa pemula dengan mengamalkan agama islam dalam kehidupan sehari-hari
9. Mencetak Qari’ah dan Qari’ah

2. Deskripsi Prosedur Penelitian (4D)

Setelah melaksanakan penelitian pada siswa kelas IV MI Datok Sulaiman terkait pengembangan video animasi karakter Islami pada materi berbagai pekerjaan. Peneliti telah memiliki gambaran atau desain mengenai pengembangan

produk tersebut, adapun tahap yang akan dikembangkan oleh peneliti, yaitu:

a. *Define* (Pendefinisian)

Pada Tahap pendefinisian ini, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan peneliti yaitu analisis kebutuhan, analisis siswa, dan analisis tujuan pembelajaran yang dijabarkan sebagai berikut:

1) Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan peneliti melakukan wawancara terhadap guru serta penyebaran angket terhadap siswa. Wawancara yang dilakukan kepada Ibu Nurazisah Sania, S.Pd selaku wali kelas IV. Dari wawancara yang dilakukan menghasilkan informasi bahwa Guru mengajar menggunakan buku paket sebagai panduan utama dalam penyampaian materi, dengan menerapkan metode ceramah dan tanya jawab. Saat mengajar guru sering menghadapi kendala, seperti siswa yang ribut dan suka bermain ketika pelajaran berlangsung, yang mengganggu suasana kelas. Akibatnya, siswa merasa jenuh dan sulit fokus, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.³⁸

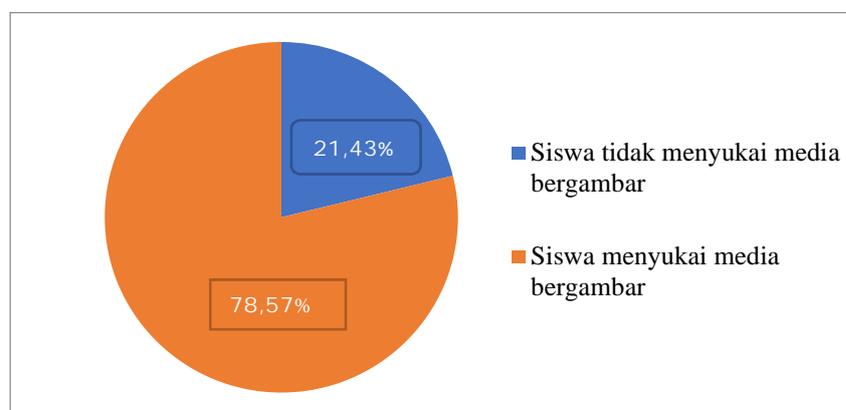
Peneliti melakukan kegiatan *pre-test* untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi ajar. *Pre-test* ini dirancang untuk mengukur sejauh mana siswa telah memahami konsep-konsep dasar materi. Hasil dari *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), mengindikasikan bahwa banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami materi ajar. Temuan ini menandakan perlunya strategi pembelajaran yang lebih efektif dan intervensi yang lebih intensif agar siswa dapat mencapai

³⁸ Wawancara guru

pemahaman yang lebih baik terhadap materi ajar. Hal ini dapat dilakukan dengan mengembangkan video pembelajaran. Video pembelajaran mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih mudah dan mendalam.

2) Analisis Siswa

Pada analisis ini peneliti menganalisis karakter dari siswa berdasarkan kebutuhan dan pengembangan produk. Untuk analisis siswa, peneliti menggunakan instrumen berupa wawancara guru dan angket siswa. Berdasarkan hasil wawancara terhadap wali kelas IV terkait bahan ajar yang disukai oleh siswa diperoleh informasi bahwa siswa menyukai materi yang disajikan dengan menggunakan gambar, karena visualisasi membantu mereka memahami dan mengingat informasi dengan lebih mudah. Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket siswa terkait bahan ajar yang mereka inginkan. Berdasarkan hasil angket siswa yang tertera pada diagram diperoleh sebanyak 78,57% siswa menyukai media yang bergambar, 21,43% dan siswa tidak menyukai media yang bergambar. Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.2 Angket Siswa tentang Ketertarikan pada Media Bergambar

Peneliti juga menemukan bahwa film kartun dengan karakter islami menarik minat siswa secara signifikan. Film kartun yang menggabungkan nilai-nilai islami dalam ceritanya cenderung lebih disukai oleh siswa karena tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik. Berdasarkan hasil angket siswa yang tertera pada diagram diperoleh sebanyak 100% siswa tertarik pada film kartun karakter islami. Hasil persepsi tersebut dapat dilihat pada gambar bagan berikut:



Gambar 4.3 Angket Siswa Tentang Ketertarikan pada Film Kartun Karakter Islami

Hal ini menandakan bahwa perlu adanya bahan ajar untuk membantu dan memecahkan masalah terkait kesulitan yang dihadapi oleh guru dan siswa. Maka dari itu peneliti akan mengembangkan produk berupa video pembelajaran dengan karakter Islami yang pada perancangan akan disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan dengan mengacuh pada jawaban guru dan siswa. Video pembelajaran yang dikembangkan dibuat dengan desain menarik seperti didesain bergambar dan disertai penjelasan materi.

3) Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dimaksudkan untuk melihat hasil yang akan

diperoleh pada pembelajaran. Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan materi pembelajaran dan kompetensi dasar. Adapun tujuan pembelajaran pada materi pengumpulan dan pengolahan data yaitu siswa dapat :

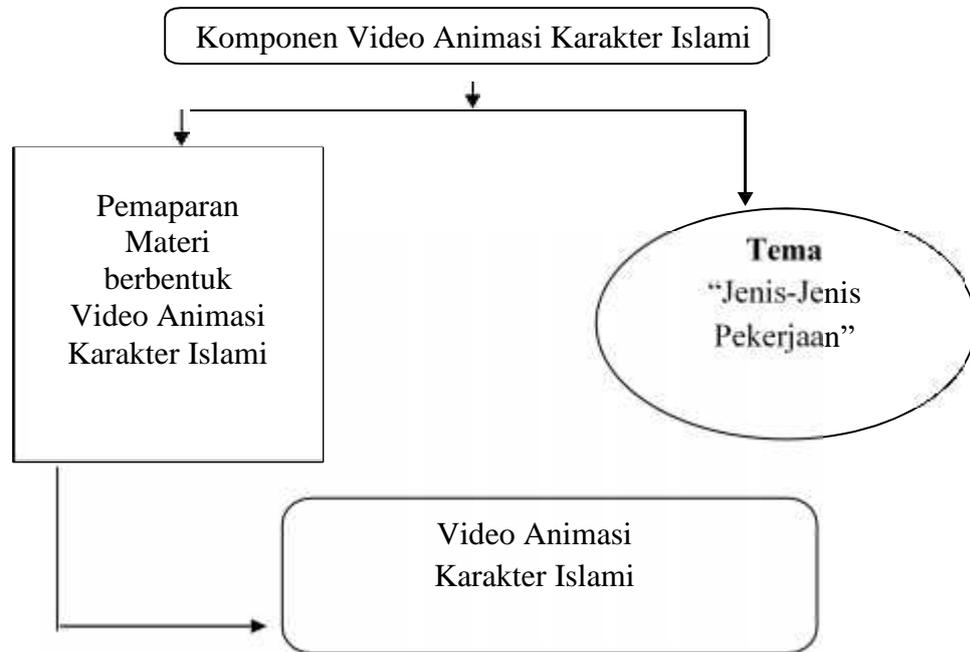
- a). Setelah menyimak media video animasi tentang Jenis-Jenis Pekerjaan siswa mampu membandingkan jenis jenis pekerjaan sesuai tempat hidup penduduk dengan tepat.
- b). Setelah menyimak media video animasi tentang Jenis-Jenis Pekerjaan siswa mampu membandingkan jenis jenis pekerjaan sesuai tempat hidup penduduk dengan tepat.

b. *Desain (Perancangan)*

Pada tahapan *desain* atau perancangan dalam penelitian pengembangan video animasi karakter islami, langkah-langkah yang dilakukan melibatkan perencanaan secara menyeluruh terhadap semua aspek video yang dikembangkan. Peneliti pertama-tama menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, memastikan bahwa nilai-nilai islami yang diinginkan tercermin secara jelas dalam konten video. Desain video mencakup pemilihan karakter yang sesuai dengan budaya dan identitas Islam, alur cerita yang mendidik dan inspiratif, serta elemen visual dan audio yang mendukung penyampaian pesan islami secara efektif.

Pada tahap ini, *storyboard* atau skenario video disusun untuk memberikan gambaran rinci tentang bagaimana setiap *scene* berjalan, termasuk dialog, animasi, dan interaksi karakter. Peneliti juga menentukan strategi penyampaian materi yang mampu menarik perhatian siswa dan mendorong pemahaman yang lebih dalam terhadap nilai-nilai islami. Selain itu, aspek teknis seperti durasi

video, kualitas grafis, dan kesesuaian dengan *platform* pembelajaran yang digunakan juga dirancang dengan cermat.



Gambar 4.4 Bagan Penjabaran Komponen Media Video Pembelajaran

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan *development* atau pengembangan dalam penelitian video pembelajaran karakter islami, fokus utama adalah mewujudkan konsep *desain* yang telah dirancang menjadi produk nyata yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap ini dimulai dengan pembuatan video berdasarkan *storyboard* atau skenario yang telah disusun sebelumnya. Proses ini melibatkan pembuatan animasi karakter islami, pengolahan audio, termasuk narasi dan musik latar, serta pengeditan visual untuk memastikan video menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selama tahap ini, peneliti terus memantau perkembangan pembuatan video untuk memastikan bahwa semua elemen tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran dan nilai-nilai islami yang ingin disampaikan.

Setelah video selesai diproduksi, dilakukan uji coba internal untuk mengidentifikasi dan memperbaiki potensi kesalahan atau kekurangan. Tahap pengembangan juga mencakup penyesuaian video agar kompatibel dengan berbagai platform pembelajaran, seperti perangkat mobile, komputer, dan proyektor kelas. Hasil akhir dari tahap ini adalah video pembelajaran karakter islami yang siap untuk diuji lebih lanjut dalam lingkungan pendidikan nyata, guna memastikan efektivitas dan penerimaannya oleh guru dan siswa. Dengan demikian, video ini diharapkan mampu menjadi alat pembelajaran yang tidak hanya mendidik, tetapi juga menginspirasi dan memperkuat nilai-nilai islami dalam proses pendidikan.

1. Validasi Ahli Desain

Ibu Hj. Dr. Salmilah, S.Kom, MT. Sebagai ahli desain video animasi

karakter islami. Hal yang direvisi seperti penambahan *cover*/judul video. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan persentase beserta dengan gambar hasil revisi produk.

Tabel 4.2 Hasil Kalkulasi Nilai Uji Validasi Ahli Desain

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Validasi	Keterangan
1.	Penggunaan warna <i>background</i> .	3	Valid
2.	Penggunaan warna yang sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna.	3	Valid
3.	Penampilan pusat pandang yang baik.	3	Valid
4.	Penempatan unsur tata letak.	3	Valid
5.	Penempatan gambar.	3	Valid
6.	Kesesuaian gambar dengan materi pelajaran.	3	Valid
7.	Penggunaan media dapat membantu memahami materi.	3	Valid
8.	Meningkatkan minat belajar siswa.	3	Valid
9.	Penyajian materi secara sederhana.	3	Valid
Jumlah Keseluruhan		27	
Hasil		75%	Valid





Gambar 4.5 Tampilan Awal dan Akhir Produk Sebelum dan Sesudah Revisi

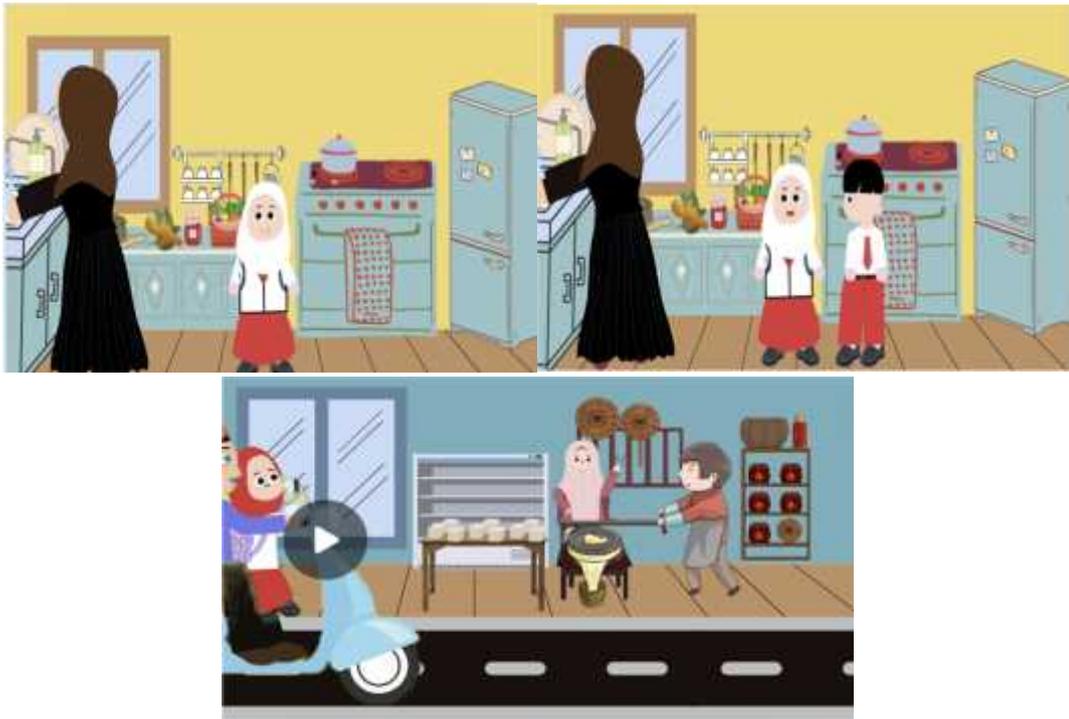
2. Validasi Ahli Materi

Ibu Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi video animasi karakter islami. Hal yang direvisi seperti menambahkan karakter animasi pada video serta materi pekerjaan yang menghasilkan barang ditambahkan. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan persentase beserta dengan gambar hasil revisi produk.

Tabel 4.3 Hasil Kalkulasi Nilai Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai Validasi	Keterangan
1.	Pembagian materi jelas	4	Sangat Valid
2.	Kesesuaian materi dengan KD dan Indikator	4	Sangat Valid
3.	Urutan materi jelas	4	Sangat Valid
4.	Kemudahan memahami materi	4	Sangat Valid
5.	Media pada materi jenis jenis pekerjaan	4	Sangat Valid
6.	Petunjuk pada media jelas dan mudah dipahami	4	Sangat Valid
7.	Penggunaan media dapat membantu memahami materi.	3	Valid
8.	Gambar mudah dipahami	4	Sangat Valid
9.	Desain penyusunan materi dan gambar menarik	4	Sangat Valid
10.	Kesesuaian gambar dengan materi	3	Valid

11.	Tampilan gambar yang menarik dan penuh warna	4	Sangat Valid
Jumlah Keseluruhan		42	
Hasil		95,45%	Sangat Valid



Gambar 4.6 Tampilan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi

3. Validasi Ahli Bahasa

Bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd sebagai ahli bahasa video animasi karakter islami. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan persentase beserta dengan gambar hasil revisi produk.

Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Nilai Uji Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Nilai Validasi	Keterangan
1.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar.	3	Valid
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik.	3	Valid
3.	Kalimat pada setiap soal tidak bermakna ganda.	4	Sangat Valid

4.	Struktur kalimat sederhana.	4	Sangat Valid
5.	Menggunakan istilah yang tepat dan mudah dipahami peserta didik	3	Valid
6.	Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan	4	Sangat Valid
7.	Kejelasan kalimat pada nama dan judul.	4	Sangat Valid
Jumlah Keseluruhan		25	
Hasil		89,28%	Sangat Valid

Dari hasil yang artinya valid. Presentasi di atas dapat disimpulkan bahwa video animasi karakter islami ini memiliki total nilai 87,03%.

Produk yang dinyatakan valid, selanjutnya diberikan kepada guru untuk digunakan mengajar dalam proses pembelajaran di kelas. Produk yang telah digunakan selanjutnya, dilakukan uji praktikalitas dan uji efektifitas untuk mengetahui kepraktisan serta keefektifan dari produk tersebut. Melalui umpan balik dari pengguna, pengembang dapat menilai apakah produk tersebut praktis, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta efektif bagi siswa.

1) Uji Praktikalitas Media Video Animasi Karakter Islami

Penelitian pengembangan video pembelajaran karakter islami, peneliti melakukan evaluasi untuk menilai sejauh mana video tersebut dapat diterapkan secara efektif di lingkungan pendidikan. Salah satu langkah utama dalam tahapan ini adalah membagikan angket kepada guru dan siswa yang menjadi pengguna langsung dari video pembelajaran. Angket tersebut dirancang untuk mengukur

berbagai aspek praktikalitas, seperti kemudahan penggunaan, daya tarik konten, relevansi materi dengan kurikulum, serta dampak video terhadap pemahaman siswa mengenai nilai-nilai islami.

Guru diminta untuk memberikan penilaian mengenai seberapa mudah video dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, serta efektivitasnya dalam mencapai tujuan pendidikan. Sementara itu, siswa diminta pula memberikan penilaian terkait pengalaman mereka saat menggunakan video, termasuk sejauh mana mereka merasa video tersebut menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka dalam mempelajari dan menginternalisasi nilai-nilai islami. Data yang dikumpulkan dari angket ini kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan video pembelajaran. Untuk itu hasil uji praktikalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Hasil Angket Uji Praktikalitas Guru

No.	Pernyataan	Nilai Kepraktisan	Keterangan
1.	Tampilan media video animasi karakter islami pada materi jenis-jenis pekerjaan menarik.	4	Sangat Valid
2.	Bahasa pada media video animasi karakter islami mudah dipahami.	4	Sangat Valid
3.	Gambar yang digunakan pada media video animasi karakter islami sangat jelas.	4	Sangat Valid
4.	Dengan menggunakan media video animasi karakter islami mempermudah saya dalam menyampaikan materi kepada siswa.	4	Sangat Valid
5.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan media video animasi karakter islami dibandingkan buku paket.	4	Sangat Valid

6.	media video animasi karakter islami memudahkan siswa untuk belajar mandiri.	4	Sangat Valid
7.	Materi yang terdapat pada sangat jelas.	4	Sangat Valid
8.	Petunjuk yang ada pada mudah dipahami.	4	Sangat Valid
9.	Media video animasi ini sangat mudah untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena bisa digunakan dimana saja.	4	Sangat Valid
10.	Karakter pada media animasi sangat bagus dan memberikan contoh yang baik untuk siswa.	4	Sangat Valid
Jumlah Keseluruhan		40	
Hasil		100%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil perhitungan uji praktikalitas guru, diperoleh tingkat kepraktisan mencapai 100%. Video animasi karakter islami kategori sangat praktis. Artinya media video pembelajaran sudah sangat praktis digunakan pada guru kelas VI di MI Datuk Sulaiman Putra Palopo.

Tabel 4.6 Hasil Angket Uji Praktikalitas Siswa

NO.	Pernyataan	Skor
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	109
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajara pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	106
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	108
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	105
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	104
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	107
7.	Teks pada media ini sangan jelas dan mudah saya baca.	98
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	108

9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	104
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	109
Jumlah		1058

Berdasarkan hasil perhitungan uji praktikalitas siswa, diperoleh tingkat kepraktisan media video pembelajaran karakter islami mencapai 94,46% kategori sangat praktis. Artinya media video pembelajaran karakter islami sudah praktis digunakan pada siswa di MI Datok Sulaiman.

2) Uji Efektivitas Media Video Animasi Karakter Islami

Uji efektivitas produk merupakan langkah penting dalam penelitian pengembangan untuk menilai seberapa baik suatu produk atau program mencapai tujuan yang diinginkan. Uji ini biasanya melibatkan eksperimen dengan memberikan test (*post test*) kepada siswa terkait materi ajar yang terdapat pada media. Hasil yang diperoleh dari penggunaan produk dibandingkan dengan hasil test (*pre test*) yang dilakukan sebelum penggunaan produk. Berikut hasil uji efektivitas.

Tabel 4.7 Hasil Uji Efektivitas

NO.	Nama Siswa	Nilai		Keterangan
		Pre test	Post test	
1.	ANAA	50	100	Tuntas
2.	ANH	50	100	Tuntas
3.	AA	60	100	Tuntas
4.	AS	40	70	Tidak Tuntas
5.	AM	50	80	Tuntas
6.	AMH	50	100	Tuntas
7.	AFS	40	80	Tuntas
8.	AM	50	80	Tuntas

9.	FM	50	90	Tuntas
10.	FA	60	100	Tuntas
11.	AHZ	50	90	Tuntas
12.	MBR	40	70	Tidak Tuntas
13.	MA	50	90	Tuntas
14.	MAF	50	100	Tuntas
15.	MB	40	100	Tuntas
16.	MHB	60	100	Tuntas
17.	MR	50	100	Tuntas
18.	MRF	60	100	Tuntas
19.	MAR	60	100	Tuntas
20.	MIA	50	100	Tuntas
21.	MIR	60	100	Tuntas
22.	MIH	60	100	Tuntas
23.	NRA	50	90	Tuntas
24.	NAH	60	100	Tuntas
25.	NR	60	100	Tuntas
26.	NA	60	100	Tuntas
27.	SB	50	90	Tuntas
28.	UA	60	100	Tuntas

Berdasarkan hasil perhitungan uji efektivitas, diperoleh perubahan nilai siswa dari sebelum penggunaan produk (*pre test*) dan sesudah penggunaan produk (*post test*) sehingga disimpulkan bahwa produk media video animasi karakter islami memperoleh kategori efektif dengan nilai 92,85%. Dengan presentasi rata-rata peroleh nilai siswa pada *post tes* mendapatkan nilai 100 sebesar 64,28% siswa, nilai 90 sebesar 17,86% siswa, dan memperoleh nilai 80 sebesar 10,71% siswa. Dengan demikian, Video pembelajaran yang di kembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan nilai siswa melebihi nilai 75 dari nilai KKM yang menjadi acuan pada sekolah tersebut. Namun adapun beberapa siswa memiliki nilai yang tidak tuntas dikarenakan siswa ini belum sepenuhnya laçar dalam membaca dan menulis sehingga mempengaruhi nilai siswa dalam proses pembelajaran.

Produk telah dinyatakan praktis dan efektif untuk digunakan oleh guru dan

siswa, selanjutnya produk disebarkan untuk digunakan dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Produk disebarkan hanya untuk guru dan siswa MI Datok Sulaiman Putra Palopo Kelas IV karena produk yang dikembangkan telah dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan siswa di lokasi tersebut.

d. Disseminate (Penyebaran)

Tahap *Disseminate* (Penyebaran) dalam model 4D adalah fase akhir di mana produk yang telah dikembangkan dan diuji disebarluaskan kepada pengguna dengan tujuan untuk diimplementasikan dalam konteks nyata. lalu selanjutnya disebarkan di dalam Lokasi dan subjek penelitian yang peneliti pilih. Alasan utama untuk diseminasi terbatas ini adalah agar produk dapat memberikan manfaat optimal dalam konteks spesifik yang telah dipelajari secara mendalam selama proses pengembangan. Setiap lokasi dan kelompok siswa memiliki kebutuhan, karakteristik, serta tantangan unik, dan produk yang dihasilkan telah disesuaikan dengan kondisi tersebut. Dengan mendistribusikan produk hanya kepada subjek dan lokasi penelitian, peneliti dapat memastikan relevansi dan efektivitas produk dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa yang telah dianalisis.

B. Pembahasan

1. Define (Pendefinisian)

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh dari hasil analisis awal dan analisis siswa, disimpulkan bahwa guru dan siswa membutuhkan bahan ajar berupa video pembelajaran dengan karakter islami. Video pembelajaran ini dianggap penting karena dapat mengintegrasikan nilai-nilai dan ajaran Islam secara lebih efektif dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini mengeksplorasi

bagaimana video pembelajaran islami dapat digunakan untuk mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah.³⁹

Guru dan siswa memerlukan media yang tidak hanya edukatif, tetapi juga mencerminkan identitas dan nilai-nilai islami yang menjadi landasan pendidikan di sekolah Islam. Dengan menggunakan video pembelajaran karakter islami, siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama melalui cerita dan karakter yang sesuai dengan budaya dan keyakinan mereka. Studi penelitian yang dilakukan oleh Komalasari dan teman-teman memaparkan bahwa video pembelajaran berbasis islami sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang topik-topik keagamaan. Video-video ini dirancang untuk menarik perhatian siswa melalui narasi yang sesuai dengan nilai-nilai islami, yang terbukti meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap *Design* (Perancangan) dalam model pengembangan 4D adalah fase di mana ide dan konsep yang telah didefinisikan dalam tahap sebelumnya (*Define*) mulai diwujudkan dalam bentuk yang lebih konkret. Pada tahap ini, pengembang merancang kerangka dan struktur produk Pendidikan. Proses perancangan ini mencakup beberapa aspek penting:

a. Perancangan Isi

Pengembang menentukan konten apa saja yang akan dimasukkan ke dalam produk, termasuk materi pembelajaran, aktivitas, dan sumber daya pendukung. Isi

³⁹Eryandi. "Integrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Pendidikan Karakter di Era Digital." *Kaipi: Kumpulan Artikel Ilmiah Pendidikan Islam 1.1* (2023): 12-16.

ini harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa yang telah diidentifikasi sebelumnya.

b. Perancangan Struktur

Pada tahap ini, pengembang menentukan bagaimana konten akan diorganisasikan secara logis dan sistematis. Ini mencakup urutan penyajian materi, alur pembelajaran, dan bagaimana tiap bagian produk saling berkaitan.

c. Perancangan Format

Pengembang juga memutuskan format dan tampilan produk, termasuk desain visual, layout, dan elemen grafis. Format yang dipilih harus menarik dan memudahkan pengguna dalam memahami dan menggunakan produk.

d. Prototyping

Tahap design juga melibatkan pembuatan prototype atau model awal dari produk. Prototype ini akan digunakan untuk melakukan uji coba awal guna memastikan bahwa desain yang dibuat sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengguna.

e. Perancangan Instrumen Evaluasi

Jika produk yang dikembangkan termasuk alat evaluasi, pengembang merancang bagaimana evaluasi akan dilakukan, termasuk indikator keberhasilan. Hasil dari tahap design adalah prototype awal yang siap untuk diuji dan direvisi dalam tahap pengembangan berikutnya. Tahap ini sangat penting karena menjadi dasar bagi pengembangan produk yang efektif dan berkualitas.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap *Development* (Pengembangan) dalam model 4D merupakan fase yang telah dirancang diwujudkan menjadi produk akhir yang siap untuk

digunakan. Pada tahap ini, pengembang memproduksi produk berdasarkan spesifikasi yang telah ditetapkan. Setelah produk dibuat dilakukan uji validitas dan produk. Uji validitas produk merupakan proses evaluasi yang bertujuan untuk memastikan bahwa suatu produk benar-benar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan dapat berfungsi dengan efektif dalam konteks penggunaannya. Uji validitas dilakukan dengan melibatkan para ahli di bidang yang relevan. Dalam hal ini peneliti melakukan uji validitas pada tiga ahli yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli Bahasa.

Validitas media video pembelajaran karakter islami pada materi Jenis-Jenis Pekerjaan merupakan aspek krusial dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan bermakna. Penelitian dalam jurnal Cendekia memaparkan terkait tujuan dan manfaat validasi produk. Tujuannya adalah untuk memastikan produk memenuhi standar pendidikan dan teknis, serta dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh siswa. Manfaat dari validasi ini termasuk peningkatan efektivitas penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran, peningkatan kepuasan pengguna, dan pengurangan kesalahan teknis yang dapat mengganggu proses belajar.⁴⁰

Media video yang valid tidak hanya menyampaikan konten materi secara akurat, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai-nilai islami ke dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi pemahaman dan pengamalan nilai-nilai tersebut oleh siswa. Media yang valid dalam hal konten yang akurat, relevansi dengan kurikulum, dan desain yang efektif berkontribusi secara

⁴⁰ Dewimarni, Syelfia, Rizalina, and Zefriyenni. "Validitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android dengan Teknik Peta Konsep untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6.1 (2022): 329-337.

signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media yang valid membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.⁴¹ Validitas media diukur dari akurasi konten, kemudahan akses, dan keterlibatan siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang valid sangat penting untuk memastikan efektivitas pembelajaran jarak jauh, mengurangi gangguan teknis, dan meningkatkan keterlibatan siswa.⁴²

Proses validasi melibatkan berbagai tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, desain dan pengembangan media, hingga uji coba serta evaluasi oleh para ahli dan praktisi pendidikan. Validitas ini diukur dari sejauh mana media tersebut mampu mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang jenis-jenis pekerjaan dalam konteks nilai-nilai Islami, serta bagaimana media tersebut dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang beragam. Hasil penelitian yang menekankan validitas media video pembelajaran karakter islami menunjukkan bahwa ketika media ini disusun dengan baik, ia dapat menjadi alat yang efektif dalam mengajarkan materi yang kompleks sekaligus membentuk karakter siswa sesuai dengan ajaran Islam.

Pada tahap uji praktikalitas menilai sejauh mana produk tersebut mudah digunakan oleh pengguna dalam konteks nyata, termasuk aspek kemudahan kejelasan instruksi, serta kesesuaian dengan kebutuhan dan kemampuan pengguna. Sementara itu, uji efektivitas mengevaluasi apakah produk tersebut benar-benar mampu mencapai hasil yang diinginkan, seperti peningkatan

⁴¹ Sari, Wulan Arum, and Burhan Nurgiyantoro. "Validasi bahan ajar menulis teks nonfiksi berbasis pendekatan genre." *Jurnal Bahastra* 4.1 (2020): 60-64.

⁴² Sari, Ratna Intan, Wagiran. and Ida Zulaeha. "Kualitas Materi Teks Fabel pada Buku Teks Bahasa Indonesia KELAS VII Kurikulum 2013." *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia* 4.2 (2022): 90-97.

pemahaman siswa, keterlibatan yang lebih tinggi, atau pencapaian tujuan pendidikan lainnya.⁴³

Kegiatan praktikalitas media video pembelajaran karakter islami pada materi Jenis-jenis Pekerjaan melibatkan penerapan dan evaluasi efektivitas video sebagai alat bantu ajar dalam konteks pendidikan karakter. Media video ini dirancang untuk mengintegrasikan nilai-nilai islami dengan materi pembelajaran tentang berbagai Jenis Pekerjaan, sehingga siswa tidak hanya mempelajari informasi praktis tentang pekerjaan tetapi juga memahami nilai-nilai moral dan etika yang relevan dengan ajaran Islam. Lebih lanjut, kepraktisan bahan ajar telah tercapai apabila guru mampu menggunakan bahan ajar dan sebagian besar peserta didik memberikan respon positifnya dan sebuah produk dapat dikatakan praktis apabila produk tersebut realistis serta dapat digunakan.⁴⁴ Dengan demikian kriteria untuk mendapatkan kualitas produk yang baik yaitu valid, praktis, dan efektif.⁴⁵

Praktikalitas dari media ini diuji melalui berbagai tahapan, mulai dari perancangan, pembuatan, hingga implementasi di ruang kelas. Evaluasi praktikalitas mencakup analisis bagaimana video dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar-mengajar, kemudahan dalam penerapannya oleh guru, serta keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi dan nilai-nilai yang

⁴³ Maskar, Sugama, and Putri Sukma Dewi. "Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4.2 (2020): 888-899.

⁴⁴ Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, No. 1 (2019): 80, 10.24036/invotek.v19vi1.409.

⁴⁵ R. F. Elsa Desmaniati, 'Praktikalitas Perangkat Pembelajaran Transformasi Geometri Berbasis Flipped Classroom Pada Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Padang', *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3 No.1(2.1) <http://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/matheduca>

disampaikan. Hasil evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa video tidak hanya informatif, tetapi juga mampu memfasilitasi pembelajaran yang mendalam dan pembentukan karakter sesuai dengan ajaran Islam, serta dapat diterima dengan baik oleh para guru dan siswa dalam konteks pendidikan sehari-hari.

Uji efektivitas produk merupakan rangkaian kegiatan yang bertujuan untuk menilai sejauh mana suatu produk. Proses ini dimulai dengan perencanaan yang matang, di mana peneliti menetapkan tujuan pengujian, indikator keberhasilan, dan instrumen pengukuran, seperti tes, kuesioner, atau observasi. Tahap awal pengujian melibatkan pelaksanaan pre-test untuk mengukur kemampuan atau kondisi awal kelompok peserta sebelum intervensi atau produk diberikan. Setelah itu, produk diterapkan dalam situasi nyata, misalnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Setelah produk digunakan dilakukan *post-test* untuk mengevaluasi perubahan atau peningkatan yang terjadi pada peserta. Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dibandingkan untuk menentukan efektivitas produk, dengan analisis statistik yang digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan signifikan antara kedua hasil tersebut.

4. Disseminate (Penyebaran)

Tahap *Disseminate* (Penyebaran) dalam model 4D adalah fase akhir di mana produk yang telah dikembangkan dan diuji disebarluaskan kepada pengguna dengan tujuan untuk diimplementasikan dalam konteks nyata. Lalu selanjutnya disebarkan di dalam Lokasi dan subjek penelitian yang peneliti pilih. Alasan utama untuk diseminasi terbatas ini adalah agar produk dapat memberikan manfaat optimal dalam konteks spesifik yang telah dipelajari secara mendalam selama proses pengembangan. Setiap lokasi dan kelompok siswa memiliki kebutuhan, karakteristik, serta tantangan

unik, dan produk yang dihasilkan telah disesuaikan dengan kondisi tersebut. Dengan mendistribusikan produk hanya kepada subjek dan lokasi penelitian, peneliti dapat memastikan relevansi dan efektivitas produk dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa yang telah dianalisis.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi karakter islami pada materi berbagai pekerjaan yang memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian terdahulu. Namun, terdapat perbedaan signifikan yang menjadi keunikan dan keunggulan dari penelitian ini. Berikut adalah perbandingan antara penelitian peneliti dengan beberapa studi relevan sebelumnya.

1. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon oleh Eci Widyawati⁴⁶, yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa pada tema-tema Islami menggunakan video animasi interaktif berbasis Powtoon. berfokus pada pengembangan media video berbasis Powtoon untuk meningkatkan pemahaman siswa secara umum. Letak perbedaan, tidak fokus pada materi "Berbagai Pekerjaan" atau karakter islami.

2. Pengembangan Video Animasi Pendidikan Karakter Islami oleh Shofwatul Halimah.⁴⁷ Fokus penelitian pada penggunaan media video berbasis Powtoon dalam pembelajaran Islami. Bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada tema Islami secara umum. Letak perbedaan tidak terfokus pada materi "Berbagai Pekerjaan" atau karakter islami.

⁴⁶ Eci Widyawati, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Pembelajaran Tematik Islami," Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021.

⁴⁷ Shofwatul Halimah, "Pengembangan Video Animasi Pendidikan Karakter Islami dalam Pembelajaran Berbasis Proyek," Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

3. Pengaruh Media Video Animasi terhadap Pembelajaran Tematik di SD.⁴⁸

Fokus pada mengukur efektivitas video animasi dalam pembelajaran tematik pada siswa SD. Tujuan penelitian untuk mengukur dampak video animasi dalam pembelajaran tematik. Letak perbedaan yaitu tidak menggunakan pendekatan karakter islami atau materi yang terfokus pada "Berbagai Pekerjaan."

Penelitian ini didasarkan pada berbagai teori yang relevan dan mendukung kajian yang dilakukan. Untuk memperkuat landasan konseptual, peneliti mengacu pada teori media pembelajaran Heinich, Molenda, dan Russell, yang menjelaskan pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan interaksi siswa dengan materi.⁴⁹ Media video dapat menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pembelajaran aktif. Tak hanya berfokus pada teori media pembelajaran, peneliti juga mengacu pada teori pendidikan karakter Lickona, yang menyebutkan bahwa pendidikan karakter harus melibatkan moral knowing, moral feeling, dan moral action.⁵⁰ Media animasi Islami mendukung ketiganya dengan memperkenalkan nilai Islami, memengaruhi emosi siswa, dan menginspirasi tindakan nyata. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji hasil-hasil studi relevan yang telah dipaparkan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Eci Widyawati, untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang penggunaan video animasi interaktif berbasis Powtoon dalam meningkatkan pemahaman siswa pada tema-tema Islami. Dengan demikian, kombinasi teori dan temuan penelitian

⁴⁸ Dadang "Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," 2020

⁴⁹ Harahap, Olivia Feby Mon, et al. *Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris*. CV. Azka Pustaka, 2022.

⁵⁰ Najili, Hakin, et al. "Landasan teori pendidikan karakter." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5.7 (2022): 2099-2107.

sebelumnya memberikan pijakan yang kuat bagi pengembangan dan pelaksanaan penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil pengembangan Media video animasi karakter islami pada materi Berbagai Pekerjaan pada peserta didik kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo.

1. Berdasarkan tahap *define* yang dilakukan melalui analisis awal dan analisis siswa, ditemukan bahwa guru dan siswa sangat memerlukan bahan ajar berupa video pembelajaran yang mengandung karakter islami. Analisis awal mengungkapkan bahwa pendekatan tradisional dalam mengajarkan nilai-nilai moral dan etika sering kali kurang efektif dalam menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman yang mendalam. Sementara itu, analisis siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan visual, seperti video, lebih disukai dan mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar mereka. Guru juga menyatakan bahwa video pembelajaran dengan karakter islami akan sangat membantu mereka dalam menyampaikan materi yang mengintegrasikan pengetahuan akademis dengan nilai-nilai Islami, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih holistik dan bermakna. Dengan demikian, kebutuhan akan bahan ajar berupa video pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga membentuk karakter islami menjadi semakin jelas dan mendesak.

2. Tahap *design* mengubah konsep awal menjadi rencana konkret untuk produk pendidikan. Selama tahap ini, pengembang merancang struktur, isi, dan

format produk dengan tujuan untuk memastikan bahwa produk tersebut dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi sebelumnya. Proses ini mencakup pembuatan prototype awal yang diuji dan disempurnakan. Dengan perancangan yang matang, tahap ini menjadi fondasi yang kuat untuk tahap pengembangan selanjutnya, memastikan bahwa produk akhir tidak hanya relevan dan efektif, tetapi juga terstruktur dengan baik dan mudah digunakan oleh target pengguna.

3. Tahap *development* (pengembangan) dilakukan uji validasi produk media video pembelajaran karakter islami dengan kategori diantaranya ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 89,28% dengan kategori sangat valid, validasi ahli materi memperoleh nilai 95,45% dengan kategori valid, untuk hasil validasi ahli desain memperoleh nilai 75% dengan kategori sangat valid. Pada tahap uji praktikalitas dan uji efektifitas media video pembelajaran karakter islami pada materi Jenis-Jenis Pekerjaan memperoleh hasil yang sangat memuaskan dan positif dengan hasil persentase sebesar 100% pada uji praktikalitas guru kategori sangat praktis. Uji praktikalitas siswa memperoleh 94,46% yang menunjukkan pada kategori sangat praktis. Berdasarkan uji efektifitas diperoleh perubahan nilai siswa dari sebelum penggunaan produk (*pre test*) dan sesudah penggunaan produk (*post test*) sehingga disimpulkan bahwa produk media video animasi karakter islami memperoleh kategori efektif dengan nilai 92,85%. Dengan presentasi rata-rata peroleh nilai siswa pada *post tes* mendapatkan nilai 100 sebesar 64,28%. siswa, nilai 90 sebesar 17,86% siswa, dan memperoleh nilai 80 sebesar 10,71% siswa.

4. Tahap *disseminate* (penyebaran) dalam model 4D adalah fase akhir di mana produk yang telah dikembangkan dan diuji disebarluaskan kepada pengguna dengan tujuan untuk diimplementasikan dalam konteks nyata. Lalu selanjutnya disebarkan di dalam Lokasi dan subjek penelitian yang peneliti pilih. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran karakter islami yang telah dikembangkan oleh peneliti layak dan praktis sehingga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

B . Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan tersebut, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan oleh peneliti yakni sebagai berikut:

1. Bagi peneliti dibidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang akan dilakukan menghasilkan penelitian yang sempurna.
2. Bagi pendidik dapat memanfaatkan media video pembelajaran karakter islami untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran pada mareti Jenis-Jenis Pekerjaan.
3. Bagi siswa bisa memberikan rasa senang saat proses belajar mengajar berlangsung, lebih cepat dalam memahami isi materi dan minat belajar siswa bisa lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Dausary, Mahmud. "Keutamaan-Keutamaan Al-Qur'an." *An', Www. Alaukah. Net* (2020): 53-54.
- Al, M I, and Hikmah Sepatan, 'Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1', 3.April (2021), 149–65
- Andriani, Eneng Yuli, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar', 509 (2019)
- Annisa, Leni Arbaatin, and Zaka Hadikusuma Ramadan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru', 5 (2021), 4790–94
- Aswar, Nurul, and Munir Yusuf. "The Use of Information Technology in Learning in Isolated and Remote Areas: Pioneering, Development, and Modeling." *The 4th International Conference on University Community Engagement (ICON-UCE 2022)*. Vol. 4. 2022.
- Baderiah, Ahmad Munawir, and Firman. "Developing Islamic Education and Local Culture Textbooks." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14.3 (2022): 3149-3158.
- Bintang, Muhaemin, and Mirnawati Mirnawati. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Subtema Cara Tubuh Mengelola Udara Bersih Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12.2 (2023): 95-108.
- Dadang "Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," 2020
- Dewimarni, Syelfia, Rizalina, and Zefriyenni. "Validitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android dengan Teknik Peta Konsep untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6.1 (2022): 329-337.
- Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, No. 1 (2019): 80, 10.24036/invotek.v19vi1.409.
- Cahyani, Fitriani Dwi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidayah Negeri 4 Muaro Jambi', 2021, 6
- Eci Widyawati, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Pembelajaran Tematik Islami," Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021.
- Eryandi, "Integrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Pendidikan Karakter di Era

- Digital." *Kaipi: Kumpulan Artikel Ilmiah Pendidikan Islam* 1.1 (2023): 12-16.
- Firmansyah, Et Al. "Dampak Kemajuan Teknologi Pendidikan terhadap Kinerja Guru." *Kelola: Journal of Islamic Education Management* 8.2 (2023): 299-314.
- Fitria Dewi, S. Lestari, 'Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar and Others, "Jurnal Basicedu", 5.4 (2021), 2530–40.', 5.4 (2021), 2530–40
- Fadilah, N. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Subtema Sumber Energi Berbasis Ayat-Ayat Al-Qur'an pada Siswa Kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negri (IAIN) Palopo).
- Firman, et al. "Application of the Two Stay Two Stray Learning Model in Improving Indonesian Language Learning Outcomes in Elementary Schools." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3.3 (2020): 551-558.
- Frikas, S. A., Nurdin, K., Yamin, M., Nasruddin, H., Alauddin, A., & Hamdany, M. Z. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adap Kepada Sesama Manusia Sdi Kelas IX MTsN Kota Palopo. Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12 (4), 275-286.
- Harahap, Olivia Feby Mon, et al. *Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris*. CV. Azka Pustaka, 2022.
- Handayani, Alfrida, et al. "Pengembangan E-LKPD Pendidikan Agama Islam Integratif E-Book pada Materi Wudhu Kelas IV UPT SDN 144 Salulemo." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12.3 (2023): 137-148.
- Hendracipta, Nana, and Aan Subhan Pamungkas, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mata Pelajaran IPS', 1, 2019, 34–48.', 1, 2019, 34–48
- Husna, Hasma, Muhammad Guntur, and Sukmawaty. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12.2 (2023): 109-124.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, 'Manfaat Media Dalam Pembelajaran', VII, No. 1 (2018), 91–96
- Komalasari, Kokom, Risa Khaerunisa, and Ani Nur Aeni. "Penggunaan Video Animasi Kartun Islami untuk Meningkatkan Pengetahuan Keislaman Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6.3 (2022): 3962-3971.
- La Fua, Jumardin, and Munir Yusuf. "Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Online di Masa Pandemi di Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal*

Kependidikan 11.2 (2022): 57-66

- Luh, Ni, Dinda Ajeng, Nyoman Sugihartini, and I Gede Partha Sindu, 'Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di SMA Negeri 1 Sawan', 10 (2021), 111–22
- Maskar, Sugama, and Putri Sukma Dewi. "Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4.2 (2020): 888-899.
- Magfirah, M. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Pendekatan Kontekstual Subtema Manusia dan Lingkungan Berbasis Nilai-Nilai Keislaman pada Peserta Didik Kelas V MI 43 Batulotong*. (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo).
- Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan (*Research and Development*)." *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)* (2021).
- Najili, Hakin, et al. "Landasan teori pendidikan karakter." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5.7 (2022): 2099-2107.
- Nurdin, Hisbullah. "Problems and Crisis of Islamic Education Today and in The Future." *International Journal of Asian Education* 1.1 (2020): 21-28.
- jorochimah, S. (2019)., 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IV SD Sumberagung Peterogan Jombang (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim', 2019
- Permata, Gita, and Puspita Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. "Jurnal Basicedu", 5.4, 2384–94., 5.4 (2021), 2384–94
- Raibowo, Septian, Sapto Adi, and Imam Hariadi. *Efektivitas dan Uji Kelayakan Bahan Ajar Tenis Lapangan Berbasis Multimedia Interaktif*. Diss. State University of Malang, 2020.
- Sabrinatami, Z., & Wika rinawati, M, P, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di Smk N 4 Yogyakarta', 2, 1–9
- Sari, Dwi Nur Indah, *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI*, 2021
- Sari, Wulan Arum, and Burhan Nurgiyantoro. "Validasi bahan ajar menulis teks nonfiksi berbasis pendekatan genre." *Jurnal Bahastra* 4.1 (2020): 60-64.

- Sari, Ratna Intan, Wagiran, and Ida Zulaeha. "Kualitas Materi Teks Fabel pada Buku Teks Bahasa Indonesia KELAS VII Kurikulum 2013." *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia* 4.2 (2022): 90-97.
- Shofwatul Halimah, "Pengembangan Video Animasi Pendidikan Karakter Islami dalam Pembelajaran Berbasis Proyek," Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.
- Suryani, Lilis. "Analisis Penggunaan Information Technology (IT) Pada Guru di SDN 25 Radda Kecamatan Belopa Kabupaten Luwu." *Journal of Mathematics, Science Education, and Research* 1.1 (2023): 15-22.
- Sya'bania, Nursina, Muhammad Anwar, and Muhammad Wijaya. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik." *Chemistry Education Review (CER)* 4.2 (2020): 34-44.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013)
- sya'bania, N., Anwar, M., & Wijaya, M, (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video animasi dengan model pembelajaran inkuiri Terbimbing untuk meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Siswa,. 4 (2), 34-44, 'No Title', 4.1 (2020), 34-44
- Sayyid Quthb, terj. As'ad Yasin, dkk., *Tafsir Fizhilalil Qur'an*, (Jakarta: Gema, 2010s, Jilid 11, hlm. 117.
- Teni Nurrita, 'Kata Kunci :Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Misykat*, 03.01 (2018), 171 <<https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>>

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 Analisis Kebutuhan

“MODEL 4D”

No.	Analisis	Hal yang Dianalisis	Instrumen
1.	Analisis Kerja	- Menganalisis masalah dasar yang dihadapi pada materi berbagai pekerjaan	- Wawancara Guru - Angket siswa
2.	Memilih Fungsi Tugas	- Arah fungsi tugas	- Wawancara guru
3.	Mengontruksi Penilaian siswa	- Menganalisis gaya belajar siswa - Menganalisis hasil untuk lembar kerja siswa pada materi berbagai pekerjaan	- Angket siswa - Dokumentasi
4.	Analisis Tujuan	- Menganalisis hasil pemahaman siswa pada materi berbagai pekerjaan - Menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	- Tes - Dokumen
5.	Analisis Setting Instruksional	- Menganalisis lingkungan belajar siswa	- Observasi
6.	Implementasi	- Gaya belajar siswa - Masalah dasar	- Angket

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI KARAKTER ISLAMI PADA
MATERI BERBAGAI PEKERJAAN KELAS IV DI MI DATOK
SULAIMAN PUTRA PALOPO**

Hari/Tanggal :

Lokasi : MI Datok Sulaiman Putra Palopo

No	Hal yang Diamati	Catatan Hasil Observasi	Dokumentasi
1	Keadaan kelas VI · a. Kondisi ruang kelas b. Kondisi meja dan kursi siswa		
2	Fasilitas yang menunjang		
3	Proses pembelajaran · a. Media pembelajaran b. Keaktifan siswa pada saat proses		

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI KARAKTER ISLAMI PADA MATERI
BERBAGAI PEKERJAAN KELAS IV DI MI DATOK SULAIMAN PUTRA PALOPO**

(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas IV MI Datok Sulaiman Putra Palopo)

1. Bagaimana proses pembelajaran yang Ibu lakukan pada materi Berbagai Pekerjaan di kelas?
2. Apa saja kendala yang Ibu hadapi dalam proses pembelajaran pada materi Berbagai Pekerjaan?
3. Apakah Ibu menggunakan metode dalam proses belajar mengajar? Metode apa saja yang Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?
4. Apakah siswa sering mengalami kejenuhan atau bosan terhadap metode yang Ibu gunakan dalam proses pembelajaran di kelas?
5. Bahan ajar apa yang Ibu gunakan untuk membantu menyampaikan materi kepada peserta didik?
6. Menurut Ibu apakah dengan menggunakan bahan ajar selain buku cetak dapat memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami pembelajaran?
7. Menurut Ibu bahan ajar seperti apa yang diminati peserta didik dalam proses pembelajaran?
8. Metode pemberian tugas apa yang Ibu berikan kepada peserta didik pada materi Berbagai Pekerjaan?
9. Apakah tugas-tugas yang Ibu berikan kepada peserta didik dapat diselesaikan dengan baik dan benar?
10. Menurut Ibu bentuk soal seperti apakah yang disukai peserta didik pada materi Berbagai Pekerjaan.

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI KARAKTER ISLAMI PADA MATERI
BERBAGAI PEKERJAAN KELAS IV DI MI DATOK SULAIMAN PUTRA PALOPO**

(Angket untuk Siswa Kelas IV MI Datok Sulaiman Putra Palopo)

A. Petunjuk

1. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen pada lembar jawaban yang tersedia!
2. Pada angket ini terdapat pertanyaan yang berkaitan minat belajar, pertimbangkan baik- baik setiap pertanyaan yang ada sebelum anda memilih jawaban!
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pilihan anda untuk setiap pertanyaan yang diberikan!
4. Partisipasi anda untuk mengisis anket ini tidak berpengaruh terhadap nilai yang akan anda dapatkan
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih

B. Keterangan Pilihan Jawaban

STS : Sangat tidak setuju

TS : Tidak setuju

S : Setuju

SS : Sangat setuju

C. Berilah Tanggapan Anda Terhadap Setiap Pertanyaan di Bawah ini dengan Jujur!

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka menggunakan <i>handphone</i> ketika belajar di rumah				
2.	Saya suka menonton film animasi kartun.				
3.	Saat belajar di kelas saya sangat suka ketika guru menggunakan media yang bergambar.				
4.	Saya memiliki media yang alternatif yang dapat digunakan untuk mempelajari materi secara lebih mudah dan menarik.				
5.	Saya sangat suka dengan film kartun yang memiliki karakter islami.				
6.	Saya merasa mudah memahami materi pada proses pembelajaran ketika menggunakan gambar.				
7.	Saya sangat suka ketika saya belajar di kelas menggunakan media yang memiliki suara dan gambar yang bergerak.				
8.	Saya sangat suka berimajinasi ketika belajar didalam kelas.				
9.	Ketika saya belajar dikelas, saya lebih tertarik pada gambar.				
10.	Saya senang ketika belajar materi Berbagai Pekerjaan yang disertai gambar.				
11.	Ketika saya bertemu dengan orang baru saya merasa senang.				
12.	Saya sangat suka ketika bermain dengan teman-temanmu secara berkelompok.				
13.	Ketika saya bermain dengan temanku saya suka mengatur.				
14.	Ketika saya menyukai suatu barang saya senang ketika memilikinya.				
15.	Saat di kelas saya suka duduk di kursi paling depan.				
16.	Saya sangat tegas ketika menentukan pilihanmu.				
17.	Saya sangat senang ketika mendengarkan pendapat temanku.				
18.	Ketika saya bermain dengan temanku saya sangat suka ketika				

	saya menjadi pemimpin permainan.				
19.	Ketika temanku menangis saya menenangkannya.				
20.	Saya lebih suka bermain sendiri.				

(Angket Untuk Siswa Kelas IV MI Datok Sulaiman Putra Palopo)

A. Petunjuk

1. Tulislah nama, kelas, dan nomor absen pada lembar jawaban yang tersedia!
2. Pada angket ini terdapat pertanyaan yang berkaitan minat belajar, pertimbangkan baik- baik setiap pertanyaan yang ada sebelum anda memilih jawaban!
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pilihan anda untuk setiap pertanyaan yang diberikan!
4. Partisipasi anda untuk mengisi anket ini tidak berpengaruh terhadap nilai yang akan anda dapatkan
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih

Keterangan Pilihan Jawaban

STS : Sangat tidak setuju

TS : Tidak setuju

S : Setuju

SS : Sangat setuju

C. Berilah Tanggapan Anda Terhadap Setiap Pertanyaan di bawah ini dengan Jujur!

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Berbagai Pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.				
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Berbagai Pekerjaan.				
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.				
4.	Materi Berbagai Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.				
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.				
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Berbagai Pekerjaan.				
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.				
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.				
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.				
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Berbagai Pekerjaan.				

Lampiran 2 Wawancara Guru

Wawancara "Juni"

Date

Page

1. Bagaimana Proses Pembelajaran yang Ibu lakukan pada Materi Berbagi Pekerjaan di Kelas?

Jawab: Pada proses pembelajarannya itu berjalan dengan baik.

2. apa saja kendala yang Ibu hadapi dalam Proses Pembelajaran pada Materi Berbagi Pekerjaan?

Jawab: Pada proses pembelajaran terkadang ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Apakah Ibu Menggunakan Metode dalam proses pembelajaran? Metode apa saja yang Ibu gunakan?

Jawab: ya saya menggunakan Metode tanya jawab dan ceramah.

4. apakah siswa sering Mengalami kejenjolan atau bosan terhadap Metode yang Ibu gunakan dalam pros pembelajaran?

Jawab: ya kadang-kadang merasa lelah dan bosan.

5. Bahan ajar apa yang Ibu gunakan untuk membantu menyampaikan Materi pada Peserta didik?

Jawab: hanya menggunakan bahan ajar yang ada di buku cetak.

6. Menurut Ibu apakah dengan menggunakan Bahan ajar selain buku cetak dapat memudahkan Peserta didik dalam menerima dan memahami Pembelajaran?

Jawab: terkadang saya menggunakan bahan ajar seperti gambar yang di warnai dan di tempel.

7. Menurut Ibu bahan ajar seperti apa yang diminati peserta didik dalam proses Pembelajaran?

Jawab: Mereka lebih tertarik dengan bahan ajar yang menggunakan gambar.

Jawaban No 6: Iya karena anak²
juga bosan atau jenuh
jika Pemberajarannya itu-itu saja.
jadi kita sebagai guru harus
memberikan pembelajaran
yang menarik kepada Merdeka
agar Merdeka tidak jenuh.

8. Metode pemberian tugas apa yang
Ibu berikan kepada peserta didik
pada Materi berbagai Pekerjaan?

Jawab: pemberian tugas yang
sesuai dengan yang ada
di buku cetak dengan tema
berbagai Pekerjaan.

9. apakah tugas yang Ibu berikan kepada
peserta didik dapat di selesaikan
dengan baik dan benar?

Jawab: untuk pekerjaan tugas terkadang
ada siswa yang menyelesaikan
dan ada yang tidak.

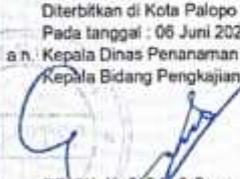
Date.

Page.

10. Menurut Ibu bentuk soal seperti apa yang disukai peserta didik pada materi berbagai pekerjaan?

Jawaban: Menurut saya bentuk tugas yang diberikan anak-anak itu itu mempunyai penunjang masing-masing yang sangat akurat bisa menyebutkan salah satunya karena kesukaan anak-anak. Dari potensi mereka mengorganisir itu beda-beda.

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

		 1 3 0 2 3 1 9 0 0 9 0 6 4 3
PEMERINTAH KOTA PALOPO DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU <small>Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No 5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpun : (0471) 326046</small>		
ASLI		
IZIN PENELITIAN NOMOR : 643/IP/DP/PTSP/VI/2023		
DASAR HUKUM :		
<ol style="list-style-type: none">Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;Peraturan Menteri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Penegasan Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelaksanaan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.		
MEMBERIKAN IZIN KEPADA		
Nama	:	KASRAH
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Alamat	:	Dusun Lembah Kab. Mamuju Tengah
Pekerjaan	:	Mahasiswa
NIM	:	18 0205 0012
Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :		
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI KARAKTER ISLAMI PADA MATERI BERBAGAI PEKERJAAN KELAS IV DI MI DATOK SULAIMAN PUTRA PALOPO		
Lokasi Penelitian	:	MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) DATOK SULAIMAN PUTRA PALOPO
Lamanya Penelitian	:	05 Juni 2023 s.d. 05 September 2023
DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :		
<ol style="list-style-type: none">Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo,Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan,Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.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 : 06 Juni 2023 oleh : Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kepala Bidang Pengujian dan Pemrosesan Perizinan PTSP		
 ERICK K. SIGA, S.Sos Pangkat - Penata Tk.I NIP : 19830414 200701 1 005		
		
Tegustusan		
<ol style="list-style-type: none">Kepala Badan Kepegawaian Prov. SulawesiWalikota PalopoDirektur PTSPKepala Bidang Pengujian dan Pemrosesan Perizinan Kota PalopoKepala Badan Kepegawaian dan Pengembangan Kota PalopoKepala Badan Kepegawaian Kota PalopoInstansi terkait tempat melaksanakan penelitian		

Lampiran 4 Surat Izin Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA KOTA PALOPO
MADRASAH IBTIDAIYAH DATOK SULAIMAN**

Alamat: Jl. Dr. Ratulangi, No 16, Telp. (0471)21476 Kota Palopo 91914



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 21.03/MI.DS/146/X/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo

Nama : M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP
NIP : -
Golongan : -
Jabatan : Kepala Madrasah

Menyatakan Bahwa:

Nama : Kasarah
Nim : 1802050012
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Jln. Lorong SMA 4

Telah melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo dalam rangka penyusunan karya tulis ilmiah (Skripsi) sebagai tugas akhirnya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Karakter Islami Pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo" yang dimulai pada Tanggal 5 Juni 2023 s/d 5 September 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Palopo, 07 Oktober 2024
Kepala Madrasah

M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP
NIP.



Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI Datok Sulaiman Putra Palopo

Kelas/Semester : IV/I

Tema : 4. Berbagai Pekerjaan

Subtema : 1. Jenis-jenis Pekerjaan

Pembelajaran : 1

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah menyimak media video animasi tentang jenis jenis pekerjaan, Siswa mampu membandingkan jenis jenis pekerjaan sesuai tempat hidup penduduk dengan tepat.
2. Setelah mengamati gambar tentang pekerjaan disekitar pedesaan dan perkotaan pada media video, Siswa mampu melaporkan jenis jenis pekerjaan berdasarkan tempat tinggal penduduk.

B. Langkah-langkah pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	Kegiatan Awal a. guru memberi salam dan tegur sama kepada siswa b. guru mengajak semua siswa berdoa c. guru mengecek kehadiran siswa d. guru mengondisikan kelas dengan cara duduk dengan baik	10 menit
2.	Kegiatan inti a. Guru memaparkan materi yang akan di pelajari. b. Meminta siswa untuk mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar mereka. c. Meminta siswa untuk menyimak video pembelajaran	50 menit

	<p>yang diputar oleh guru (menyimak).</p> <p>d. Meminta siswa untuk mengidentifikasi jenis pekerjaan berdasarkan video yang sudah mereka tonton.</p> <p>e. Siswa dan guru melakukan Tanya jawab mengenai jenis pekerjaan apa saja yang ada di video dan di sekitar mereka (menanya dan menalar).</p> <p>f. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok membuat kolom untuk menyebutkan beberapa jenis pekerjaan sesuai daerahnya (perorganisasian siswa).</p> <p>g. Secara kelompok siswa berdiskusi dan mengamati video pembelajaran dengan menentukan jenis pekerjaan.</p> <p>h. Melakukan penilaian proses selama siswa bekerja dalam kelompok.</p> <p>i. Setelah berdiskusi, perwakilan kelompok berdiri dan menjelaskan hasil diskusinya (mengkomunikasikan).</p> <p>j. Memberikan penguatan dan apresiasi terhadap hasil kerja siswa.</p> <p>k. Memimpin diskusi kelas dan membantu siswa dalam membuat kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama proses pembelajaran.</p>	
3,	<p>Penutup</p> <p>a. Guru melakukan evaluasi pembelajara.</p> <p>b. Guru melakukan refleksi dari pembelajaran.</p> <p>c. Guru memberikan kesimpulan materi selama proses pembelajaran.</p>	10 menit

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian pegetahuan
2. Penilaian skala sikap
3. Penilaian diskusi



Mengetahui
Kepala Sekolah
M. Rifa' A'wi, S.AN.,M.AP

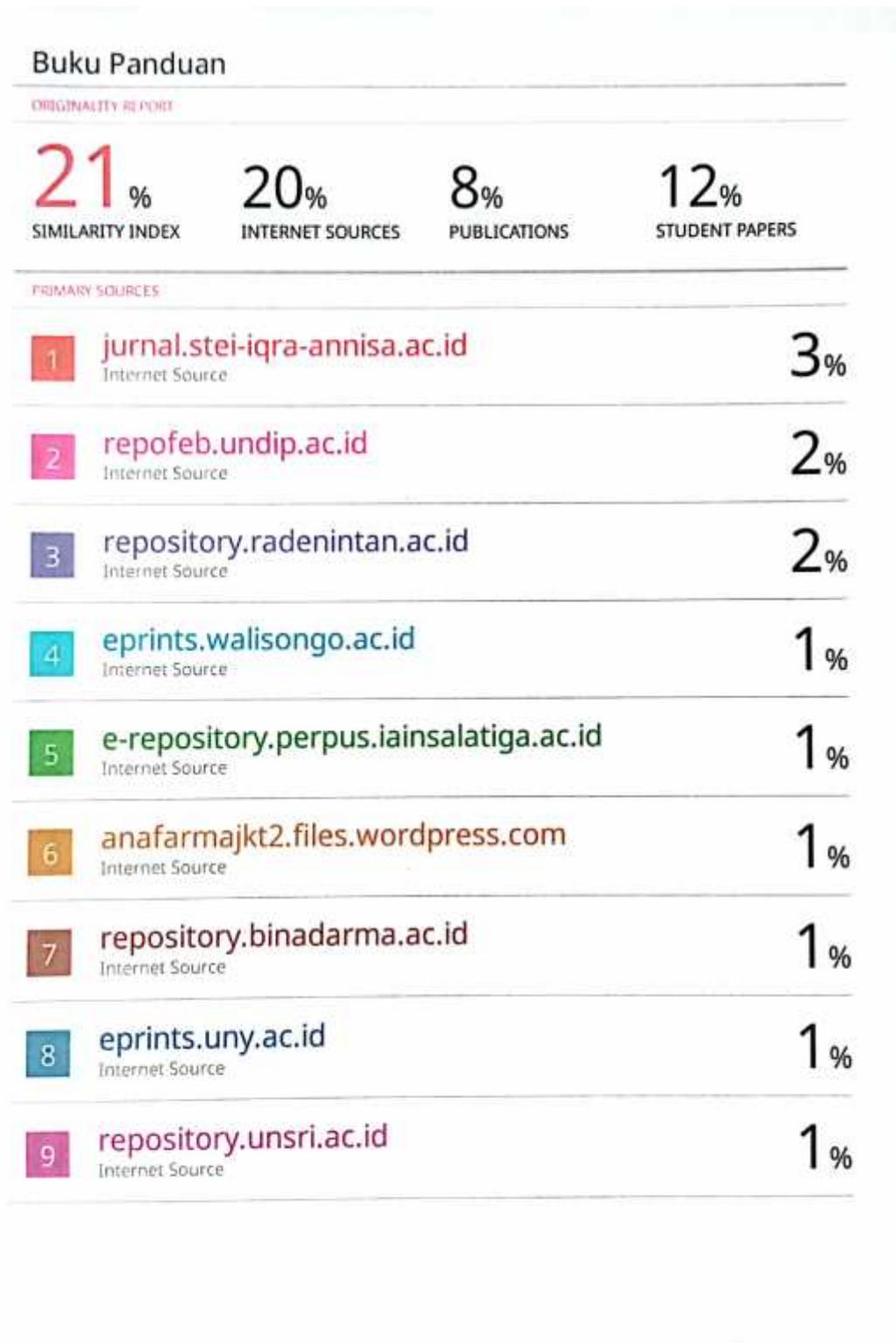
Palopo, 14 Agustus 2023

Guru Mata Pelajaran

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nurazisah Sania'.

Nurazisah Sania, S. Pd

Lampiran 6 Turnitin Produk



Lampiran 7 Surat Lulus Mengaji



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
LAJNATU IKHTIBARI QIRAAHTI QUR'AN**

Jln. Agatis tlp 0471-22076 fax 0471-325195 Balandi Kota Palopo
email: prod_pgmi@iaipalopo.ac.id web: <https://pgmi.fik-iaipalopo.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: 304/In.19/PGMI/PP.09/4/2024

Pengelola Lajnatu Ikhtibari Qiraahati Qur'an Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (LIQQ PGMI) menerangkan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Kasrah
NIM : 18 0205 0012

Mahasiswa tersebut telah melakukan Tes Baca Al-Qur'an dan dinyatakan*:

- Lulus
 Lulus Bersyarat (tetap melanjutkan bimbingan baca Al-Qur'an)
 Tidak Lulus

Surat Keterangan ini dapat digunakan untuk mendaftar Ujian*:

- Proposal
 Seminar Hasil
 Munaqasyah

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Penguji,

Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.
NIP. 196307101995032001

Palopo, 2024

Ketua Prodi,

Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
NIP 197910112011011003

*Coret yang tidak penting

Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli

LEMBAR VALIDASI

MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI KARAKTER ISLAMI PADA MATERI BERBAGAI PEKERJAAN KELAS IV DI MI DATOK SULAIMAN PUTRA PALOPO

Tema 4 : Berbagai Pekerjaan
Sub Tema 1 : Jenis jenis Pekerjaan
Nama Validator : Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Ahli Bahasa

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “ *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Karakter Islami pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo* ”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator ahli Bahasa pada media yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini :

7. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
8. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu untuk melingkari angka sesuai dengan penilain Bapak/Ibu.
9. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti, atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Bahasa	1. Menggunakan bahasa yang baik dan benar.			✓	
	2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional siswa.			✓	
	3. Kalimat pada setiap soal tidak bermakna ganda.				✓
	4. Struktur kalimat yang sederhana.				✓
	5. Menggunakan istilah-istilah yang tepat dan mudah dipahami siswa.			✓	
	6. Penulisan serta ejaan dan tanda baca sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia.				✓
	7. Kejelasan kalimat pada judul dan nama-nama materi.				✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- Belum dapat digunakan.
- Dapat digunakan dengan revisi besar.
- Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 22 Juli 2024

Validator



Burul Aswar, S.Pd., M.Pd
NIP. 198710042020121005

LEMBAR VALIDASI

MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI KARAKTER ISLAMI PADA MATERI BERBAGAI PEKERJAAN KELAS IV DI MI DATOK SULAIMAN PUTRA PALOPO

Tema 4 : Berbagai Pekerjaan
Sub Tema 1 : Jenis jenis Pekerjaan
Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Ahli Desain

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “ *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Karakter Islami pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo* ”. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator ahli Media pada media yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini :

1. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti, atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 Berarti "Kurang Relevan"
- Angka 2 Berarti "Cukup Relevan"
- Angka 3 Berarti "Relevan"
- Angka 4 Berarti "Sangat Relevan"

Aspek	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Kelayakan kegrafikan	Tampilan Awal Ketetapan pemilihan warna <i>background</i> .			✓	
	Kombinasi warna yang harmonis sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna.			✓	
	Menampilkan pusat pandang (<i>center poin</i>) yang baik.			✓	
	Tampilan Desain penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.			✓	
B. Kelayakan penyajian	Teknik Penyajian Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman.			✓	
	Pendukung Penyajian Terdapat gambar yang menarik sesuai dengan materi pelajaran.			✓	
	Penyajian Pembelajaran Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi.			✓	
	Media yang digunakan dapat membantu minat belajar siswa.			✓	
	Penyajian materi sederhana dan tidak berlebihan.			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom tersedia di bawah ini.

- Tambahkan cover / thumbnail video .

Penilaian Umum:

- Belum dapat digunakan.
- Dapat digunakan dengan revisi besar.
- Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 17/01/2024

Validator



Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T
NIP. 19761210 200501 2 001

LEMBAR VALIDASI

MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI KARAKTER ISLAMI PADA MATERI BERBAGAI PEKERJAAN KELAS IV DI MI DATOK SULAIMAN PUTRA PALOPO

Tema 4 : Berbagai Pekerjaan
Sub Tema 1 : Jenis jenis Pekerjaan
Nama Validator : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Ahli Materi

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Karakter Islami pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo*". Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator ahli Materi pada media yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini :

4. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
5. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
6. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti, atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Materi	1. Pembagian materi jelas.				✓
	2. Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan Indikator.				✓
	3. Sesuai dengan kurikulum 2013.				✓
	4. Prosedur urutan materi jelas.				✓
	5. Materi mudah dipahami.				✓
	6. Mengembangkan materi mengenai jenis-jenis pekerjaan.				✓
	7. Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami siswa.			✓	
	8. Menampilkan gambar yang mudah dipahami oleh siswa.				✓
	9. Desain penyusunan materi dan gambar menarik				✓
	10. Kesesuaian gambar dengan materi			✓	
	11. Tampilan gambar yang menarik dan penuh warna				✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Materi jenis pekerja yang ada pada video yang disekitar peserta didik
- posisi duduk lami yang dikama-
- usahakan lami bisa liat pekerjaan yang ada disekitarnya
- materi pekerja menghasilkan barang ditambahkan.

Penilaian umum:

- Belum dapat digunakan.
- Dapat digunakan dengan revisi besar.
- Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 4 Desember 2023

Validator



Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd
NIDN. 2013079003

Lampiran 9 Lembar Instrumen Praktikalitas Guru

UJI PRAKTIKALITAS GURU
" PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
KARAKTER ISLAMI PADA MATERI BERBAGAI PEKERJAAN KELAS
IV DI MI DATOK SULAIMAN PUTRA PALOPO "

Identitas Responden

Nama Guru : Nurazisah Sania, S. Pd
Kelas yang diajarkan : IV
Sekolah : MI Datok Sulaiman Putra Palopo
Hari / Tanggal : 16 Juli 2024
Ahli Bidang : Ahli Pembelajaran

Petunjuk

Isilah jawaban yang benar sesuai pilihan Bapak/Ibu, dengan cara cek list (✓) salah satu pililah jawaban serta mengisi saran perbaikan pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan Terimakasih.

Keterangan pililah jawaban :

Skor 4 (sangat baik)
Skor 3 (baik)
Skor 2 (cukup)
Skor 1 (kurang)

No.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media video animasi karakter islami pada materi jenis-jenis pekerjaan menarik.				✓
2.	Bahasa pada media video animasi mudah di pahami siswa.				✓

3.	Gambar yang digunakan pada video animasi sangat jelas.				✓
4.	Dengan menggunakan media video animasi karakter islami mempermudah saya menyampaikan pembelajaran kepada siswa.				✓
5.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan media video animasi karakter islami pada siswa daripada menggunakan buku paket.				✓
6.	Media video animasi karakter islami memudahkan siswa untuk belajar mandiri.				✓
7.	Materi yang terdapat pada media video animasi karakter islami sangat jelas.				✓
8.	Petunjuk yang ada pada media video animasi karakter islami jelas sehingga siswa mudah memahami.				✓
9.	Media video animasi ini sangat sangat mudah untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena bisa di gunakan dimana saja.				✓
10.	Karakter pada media video animasi sangat bagus dan membarikan contoh yang baik untuk siswa.				✓

Komentar :

Perlu Memperjelas tulisan Sebelum Video Pembelajaran

kesimpulan :

- a. Layak untuk digunakan dan diuji coba lapangan tanpa perbaikan
- b. Layak untuk digunakan dan diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Palopo, 16 Juni 2024

Validator



Nurazisah Sgma, S. Pd

Lampiran 10 Angkrt Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : Nurhasanah Althaf Annisa

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.		✓		
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajara pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.		✓		
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : Nur Duan Ramadhani

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : nur agilah humairah

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.		✓		
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.		✓		
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.		✓		
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : Muhammad Izzul Hanis

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajara pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.		✓		
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.		✓		
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : m ifad Banadun

KELAS : 10

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.		✓		
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : Muk Alifian

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajara pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.		✓		
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : muh. Ridwan Faisal

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.		✓		
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.		✓		
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : R A S Y A

KELAS : 10

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajara pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.		✓		
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.		✓		
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangan jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pemblajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : Muk . Hather

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : MUH Bilal

KELAS : 1V

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajara pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : muh . dan firas

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajara pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.		✓		
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.		✓		
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : M. Rifka Ramzi Idris

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.		✓		
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : FAUZAN Adning

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.		✓		
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.		✓		
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.		✓		
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : Muhammad habibi

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajara pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.		✓		
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.		✓		
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : A S u n g s t i w a n

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.		✓		
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : Arifah Alestia

KELAS : 12

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.		✓		
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.		✓		
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : Afifa Novita Hasyim

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.		✓		
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : A. MUR. AZMI ALFAL

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.		✓		
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.		✓		
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.		✓		
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : UFAIRA SYAMI

KELAS : 11

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.		✓		
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.		✓		
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : *Asyifa Mulya Derman*

KELAS : *IV*

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.				
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.		✓		
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : *NiFah mufidah*

KELAS : *IV*

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.		✓		
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.		✓		
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.		✓		
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.		✓		
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : AriAa

KELAS : 1✓

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajara pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.		✓		
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.		✓		
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pemblajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : Hafid Ammas Hujini

KELAS : 10

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajara pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.		✓		
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.		✓		
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangan jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pemblajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : Fadi Marif

KELAS : 10

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.		✓		
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : NAFISAH RAHMAN ADAWIYAH

KELAS : 1✓

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.		✓		
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.		✓		
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : *Shafiqah Bilal*

KELAS : *10*

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan bersuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : Marsya Aulia

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.		✓		
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.	✓			
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan besuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.	✓			
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.	✓			
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

ANGKET RESPON SISWA

NAMA : Nurhuda Idam Khatir

KELAS : IV

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah mempelajari materi Jenis-jenis pekerjaan menggunakan media pembelajaran video animasi karakter islami.	✓			
2.	Animasi dan gambar yang disajikan membuat saya lebih senang belajar pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah saya pahami.	✓			
4.	Materi Jenis-jenis Pekerjaan yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami.		✓		
5.	Saya merasa senang ketika saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bergambar dan bersuara.	✓			
6.	Soal latihan dalam media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah menjawab soal-soal pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			
7.	Teks pada media ini sangat jelas dan mudah saya baca.		✓		
8.	Tampilan pada media ini sangat menarik dan mudah saya pahami dalam proses pembelajaran.	✓			
9.	Saya sangat suka dengan karakter-karakter yang ada pada media pembelajaran ini.		✓		
10.	Setelah belajar dengan menggunakan media ini saya dapat menjelaskan kembali menjelaskan dengan singkat pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.	✓			

Lampiran 11 Dokumentasi





Lampiran 12 Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Kasrah, Lahir di kota palopo pada tanggal 12 september 2000. Merupakan anak ke 2 dari pasangan Ayahanda Rasyid dan Ibunda Suriani. Penulis memulai pendidikan Formal di SD impres Lara II Kab. Mamuju Tengah pada tahun 2006, kemudian ketika peneliti duduk di kelas IV, peneliti pindah ke SD 006 MOTU Baras II Kab. Mamuju Utara dan tamat pada tahun 2012, dan melanjutkan pendidikan di SMP Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri palopo pada tahun 2012 dan tamat pada tahun 2015, kemudian pada tahun 2015 peneliti melanjutkan pendidikan SMA Pesantren Modern Datok Sulaiman Putri Palopo dan tamat pada tahun 2018. Selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Strata S1 di Institut Agama Islam Negeri Palopo (IAIN), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kejuruan, program Studi Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI) Pada Tahun 2018.

Pada akhir studi peneliti menyusun skripsi dengan judul “ **pengembangan media pembelajaran video animasi karakter islami pada materi Berbagai Pekerjaan kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo**” sebagai salah satu syarat unruk menyelesaikan Studi pada jenjang Strata satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana.