

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO
ANIMASI DI SD NEGERI 2 WATUNOHU
KOLAKA UTARA**

Skripsi

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



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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO
ANIMASI DI SD NEGERI 2 WATUNOHU
KOLAKA UTARA**

Skripsi

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



- 1. Dr. Nurdin K., M.Pd.**
- 2. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.**

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mutmainna
NIM : 1902010018
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

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

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

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 12 September 2023

Yang membuat pernyataan,



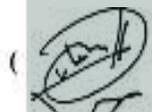
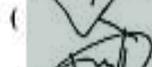
Mutmainna
1902010018

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Video Animasi di SD Negeri 2 Watunohu Kolaka Utara yang ditulis oleh Mutmainna Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010018, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, 06 September 2023 bertepatan dengan 20 Shaffar 1445 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana (S.Pd.).

Palopo, 12 September 2023

TIM PENGUJI

1. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. Ketua Sidang ()
2. Dr. Taqwa, M.Pd. Penguji I ()
3. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. Penguji II ()
4. Dr. Nurdin K., M.Pd. Pembimbing I ()
5. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II ()

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo



Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

Ketua Program Studi

Pendidikan Agama Islam



Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19910608 201903 1 007



PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى

أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang senantiasa menganugerahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Video Animasi di SD Negeri 2 Watunohu Kolaka Utara” setelah melalui proses yang sangat panjang. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Sehubungan dengan hal tersebut, ingin menyampaikan ucapan banyak terimakasih dengan penghargaan kepada kedua orang tua penulis yang tercinta Bapak Zaenal dan Ibunda Saida, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak, bimbingan serta motivasi walaupun penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan. Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Bidang Administrasi umum dan Perencanaan Keuangan, dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI. selaku Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Alia Lestari, S.Si., M.Si. selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Andi Arif Pamessangi S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekrerteraris Program Studi Pendidikan Agama Islam, beserta staf yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Nurdin K., M.Pd. selaku pembimbing I dan Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Dr. Kaharuddin, M.Pd.I. selaku penasehat akademik.
6. Seluruh Dosen beserta Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis dan memberikan bantuan dalam menyusun skripsi ini.
7. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta pegawai yang telah banyak membantu mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

8. Nur Fakhrunnissaa, S.Pd., M.Pd. dan Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku tim validator dalam penyusunan skripsi ini.
9. Nerci, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah di SDN 2 Watunohu Kolaka Utara, Raker, S.Ag. Selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan staf yang telah membantu dalam mengumpulkan data penelitian skripsi. Siswa siswi SDN 2 Watunohu Kolaka Utara yang telah banyak membantu dalam mengumpulkan data penelitian skripsi.
10. Kepada saudaraku Muhammad Fadil yang selama ini membantu dan mendoakan yang terbaik untukku.
11. Kepada semua teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2019 khususnya kelas A dan teman-teman seperjuangan yaitu (Miftahul Jannah Supriadi, Nursamsi, Andini Amri Azisah, Fatima Niar) serta teman-teman IAIN Palopo, yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga Allah swt. membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan. Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat, menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait dan khususnya bagi penulis sendiri.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

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

1. *Konsonan*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	'sa	's	es (dengan titik atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	'zal	'z	zet (dengan titik atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	.s	es (dengan titik bawah)
ض	,dad	.d	de (dengan titik bawah)
ط	.ta	.t	te (dengan titik bawah)
ظ	.za	.z	zet (dengan titik bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbaik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

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

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monotong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dammah</i>	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أى	<i>Fathah dan wau</i>	Ai	a dan i
أو	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *haulā*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan	Nama
-------------------	------	-----------	------

		tanda	
..... / ا ي	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya'</i>	Ā	a dan garis diatas
ي ي	<i>kasrah</i> dan <i>ya'</i>	Ī	i dan garis di atas
و ... و	<i>dammah</i> dan <i>wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : *Mata*

رَمَى : *Rama*

قِيلَ : *Qila*

يَمُوتُ : *Yamutu*

4. *Tā' marbūtah*

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

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

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfal*

الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ : *al-madinah al-fadilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

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

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbana*
نَجِّنَا : *Najjaina*
الْحَجُّ : *Al-hajj*
عُدُّو : *'aduwwun*

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

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ : 'Arabi (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-zalzalah* (bukan *az-zalzalah*)

الفلسفة : *al-falsafah*

البلاد : *al-biladu*

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'muruna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

سَيِّئٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *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:

Syarh al-Arba'īn al-Nawāw

Risālah fi Ri'āyah al-Maslahah

9. Lafaz al-Jalālah

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

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*, بِاللَّهِ : *billāhi*.

Adapun *tā'marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafadz al-jalālah*, di transliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fīrahmatillāh*.

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī

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

Contoh:

Abu` al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu` al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu` al-Walid Muhammad Ibnu)

Nasr Hamid Abu` Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan, Zaid Nasr Hamid Abu)

B. Daftar Singkatan

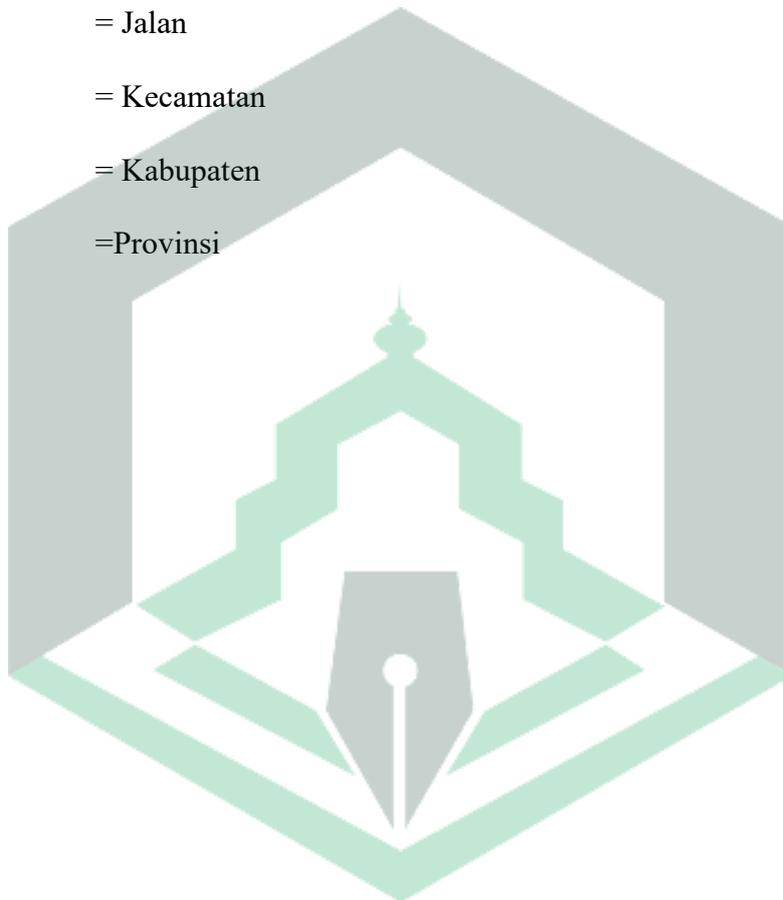
swt. = *Subhanahu wa ta'ala*

saw. = *shalallaahu alaihi wassalaam*

Q.S ...16 = Q.S Al-Nahl/16:78 dan Q.S Al-Bayyinah/98:5

IAIN = Institut Agama Islam Negeri

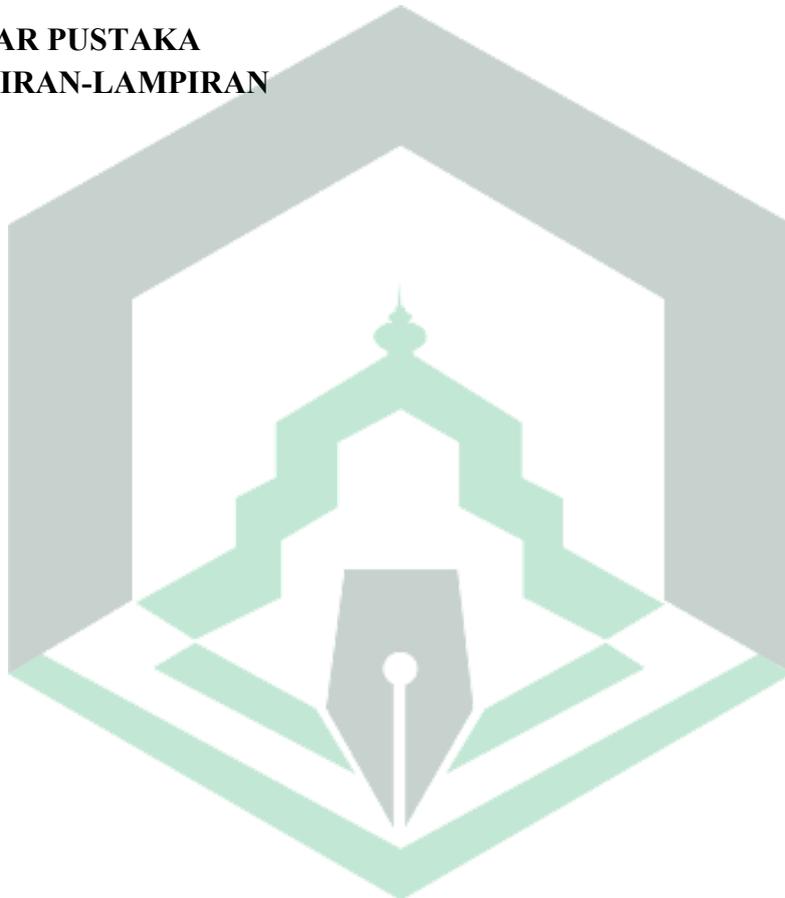
- SDN = Sekolah Dasar Negeri
- PAI = Pendidikan Agama Islam
- R&D = *Research & Development*
- ADDIE* = *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*
- Jln. = Jalan
- Kec. = Kecamatan
- Kab. = Kabupaten
- Prov. =Provinsi



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR AYAT	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
B. Landasan Teori.....	18
1. Media Pembelajaran.....	18
2. Video Animasi.....	24
3. Aplikasi <i>Renderforest</i>	28
4. Materi “Mari Ikhlas Beramal”.....	31
C. Kerangka Pikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
C. Subjek dan Objek Penelitian	38
D. Prosedur Pengembangan	38
1. Tahap Penelitian Pendahuluan	38
2. Tahap Pengembangan Produk Awal	39
3. Tahap Validasi Ahli	39
4. Tahap Uji Coba	40
5. Pembuatan Produk Akhir	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40

F. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan.....	65
BAB V PENUTUP.....	70
A. Simpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR AYAT

Kutipan ayat Q.S Al-Nahl/16:78.....	1
Kutipan ayat Q.S Al-Bayyinah/98:5	33

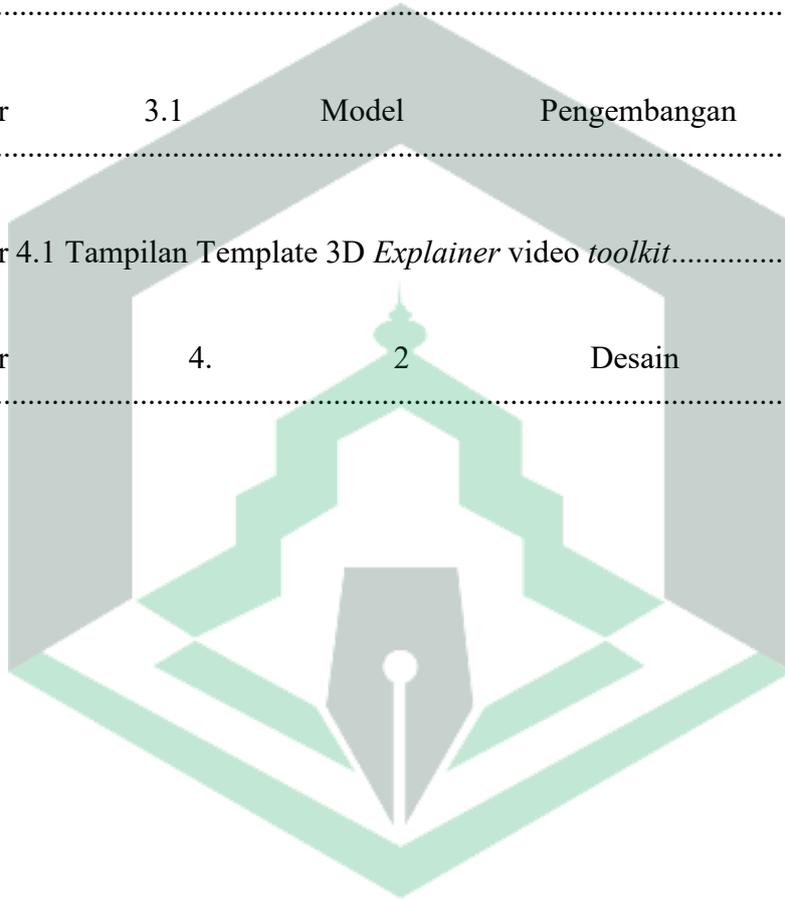


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	15
Tabel 2.2 Pengelompokkan Media Pembelajaran.....	23
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Untuk Ahli Materi.....	42
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Unruk Ahli Media.....	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru.....	43
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa.....	44
Tabel 3.5 Kriteria Skor.....	46
Tabel 3.6 Kriteria Persentase Kelayakan Media Pembelajaran.....	47
Tabel 3.7 Kriteria Persentase Respon Guru dan Siswa.....	47
Tabel 4.1 Tenaga Pendidik.....	49
Tabel 4.2 Keadaan Siswa.....	51
Tabel 4.3 Revisi Saran Validator.....	55
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	56
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 4.6 Hasil Analisis Respon Guru.....	62
Tabel 4.7 Hasil Respon Siswa.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	2.1	Tampilan	Halaman	Utama	<i>Renderforest</i>	29
Gambar	2.2			Kerangka	Pikir	36
Gambar	3.1	Model		Pengembangan	<i>ADDIE</i>	38
Gambar	4.1	Tampilan	Template	3D	<i>Explainer video toolkit</i>	53
Gambar	4.	2		Desain	Animasi	54



ABSTRAK

Mutmainna, 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Video Animasi di SD Negeri 2 Watunohu Kolaka Utara.* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Nurdin K. dan Muh. Yamin.

Skripsi ini membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Video Animasi di SDN 2 Watunohu Kolaka Utara. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *Renderforest* materi ikhlas beramal pada kelas V SDN 2 Watunohu Kolaka Utara. 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *Renderforest* materi ikhlas beramal pada kelas V SDN 2 Watunohu Kolaka Utara. 3) Mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *Renderforest* materi ikhlas beramal pada kelas V SDN 2 Watunohu Kolaka Utara.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model penelitian pengembangan *ADDIE*. Lokasi penelitian di SD Negeri 2 Watunohu Kolaka Utara. Subjek penelitian yaitu guru pendidikan agama Islam dan siswa kelas V. Data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal pada kelas V ini dikembangkan menggunakan model *ADDIE*. (2) Kelayakan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal kelas V dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian dari validator masing-masing menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi sangat layak digunakan dalam pembelajaran (3) Hasil respon guru PAI dan siswa terhadap media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari

ikhlas beramal adalah menyatakan bahwa produk yang ditampilkan sangat baik dengan hasil persentase 100% dan 97,25%.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Video animasi, *Renderforest*, Ikhlas Beramal.

ABSTRACT

Mutmainna, 2023. *Development of Learning Media for Islamic Religious Education Using Animated Video at SD Negeri 2 Watunohu, Kolaka Utara.* Thesis for the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute (IAIN) Palopo. Supervised by Nurdin K. and Muh. Yamin.

This thesis discusses the Development of Learning Media for Islamic Education Using Animation Video at SDN 2 Watunohu, Kolaka Utara. This study aims to: 1) Know the development of learning media for Islamic religious education using video animation based on the Renderforest application for charity material in class V SDN 2 Watunohu Kolaka Utara. 2) Knowing the feasibility of learning media for Islamic religious education by using video animation based on the Renderforest application for charity material in class V SDN 2 Watunohu Kolaka Utara. 3) Knowing the response of teachers and students to learning media for Islamic religious education by using animated videos based on the Renderforest application for charity material in class V SDN 2 Watunohu Kolaka Utara.

This study uses research and development methods (Research and Development) with the ADDIE development research model. The research location is SD Negeri 2 Watunohu, Kolaka Utara. The research subjects were Islamic religious education teacher and fifth grade students. The data were obtained from observations, interviews, questionnaires and documentation.

The results of this study indicate that: (1) The development of learning media for Islamic religious education using video animation based on the renderforest application, let's sincerely do charity in class V, was developed using the ADDIE model. (2) The feasibility of learning media for Islamic religious education using an animated video based on the renderforest application for class V class V material experts was assessed by material experts and media experts. The assessment of each validator stated that animated video learning media was very appropriate for use in learning (3) The results of the response of PAI teachers and students to Islamic religious education learning media using renderforest application-based animated videos, let's sincerely do charity, stated that the product displayed was very both with the percentage results of 100% and 97.25%.

Keywords: Learning media, Animated videos, Renderforest, Sincere Charity.

خلاصة

متمنة، 2023. تطوير وسائل تعلم التعليم الديني الإسلامي باستخدام مقاطع الفيديو المتحركة في المدرسة الابتدائية الحكومية 2 واتونوهو، مال كولاكا. أطروحة برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية بالوبو. تحت إرفاق نور الدين ك. وموه. يامين (IAIN) وتدريب المعلمين، المعهد الإسلامي الحكومي

تناقش هذه الأطروحة تطوير وسائل التعلم للتعليم الديني الإسلامي باستخدام مقاطع الفيديو المتحركة في مدرسة واتونوهو الابتدائية الحكومية 2، مال كولاكا. يهدف هذا البحث إلى: (1) تحديد مدى تطور الوسائط التعليمية للتعليم الديني الإسلامي باستخدام مقاطع الفيديو المتحركة المعتمدة على تطبيق رندر فورست فيما يتعلق بالصدقة الصادقة في الصف الخامس بمدرسة واتونوهو الابتدائية الحكومية 2، مال كولاكا. (2) معرفة جدوى وسائل التعلم للتعليم الديني الإسلامي باستخدام مقاطع الفيديو المتحركة بناءً على تطبيق رندر فورست لمواد عن الصدقة الصادقة في الصف الخامس بمدرسة واتونوهو الابتدائية الحكومية 2، مال كولاكا. (3) لمعرفة استجابة المعلمين والطلاب لوسائل تعلم التعليم الديني الإسلامي باستخدام مقاطع فيديو متحركة تعتمد على تطبيق رندر فورست، وهي مادة عن الصدقة الصادقة في الصف الخامس بمدرسة واتونوهو الابتدائية الحكومية 2، مال كولاكا.

موقع البحث هو مدرسة ADDIE يستخدم هذا البحث أساليب البحث والتطوير مع نموذج البحث والتطوير واتونوهو الابتدائية الحكومية 2، مال كولاكا. وكان موضوع البحث معلمي التربية الدينية الإسلامية وطلاب الصف الخامس، وتم الحصول على البيانات من الملاحظات والمقابلات والاستبيانات والوثائق.

تظهر نتائج هذا البحث ما يلي: (1) تطوير الوسائط التعليمية للتعليم الديني الإسلامي باستخدام مقاطع الفيديو ، وقد تم تطوير مادة لنكن مخلصين في الصدقة في الصف الخامس Renderforest المتحركة بناءً على تطبيق تم تقييم جدوى وسائل التعلم للتعليم الديني الإسلامي باستخدام مقاطع الفيديو (2) ADDIE باستخدام نموذج المتحركة بناءً على تطبيق رندر فورست لمادة لنكن مخلصين في عمل الخير للصف الخامس من قبل خبراء المواد وخبراء الإعلام. يشير التقييم من كل مدقق إلى أن وسائط التعلم بالفيديو المتحركة مناسبة جدًا للاستخدام لوسائل تعلم التعليم الديني الإسلامي باستخدام مقاطع PAI في التعلم (3) نتائج استجابات معلمي وطلاب الفيديو المتحركة بناءً على تطبيق رندر فورست، لنكن صادقين في التبرعات الخيرية، ذكر أن المنتج %المعروض جيد جدًا بنتائج مئوية تبلغ 100% و 97.25.

الكلمات المفتاحية: الوسائط التعليمية، فيديو الرسوم المتحركة، رندر فورست، الصدقة الصادقة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹ UU Sisdiknas pasal 1 ayat 1 menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar pentransferan ilmu dari pendidik ke peserta didik. Proses pendidikan terdiri dari proses *input* yaitu aktifitas peserta didik melakukan belajar, didalam proses belajar mengajar dan proses *output* yaitu hasil dari proses belajar mengajar.²

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja menuju manusia yang mencapai keselamatan dan kebahagiaan, berakhlak mulia, berkecakapan tinggi, serta kecerdasan berpikir melalui bimbingan dan pengajaran. Hal ini sesuai dengan firman Allah swt. dalam Q.S. An-Nahl/16:78 sebagai berikut:

¹Abd Rahman BP dkk, "Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, No. 1 (Juni 2022): 2.

²UU Sisdiknas dan Peraturan Pelaksanaannya 2000-2004 (Jakarta: CV. Tamita Utama, 2004), 4.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ

لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahnya:

“Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur”.³

Menurut tafsir tahlili Qur'an kemenag RI, dalam ayat tersebut Allah swt. menjelaskan kegaiban dan keajaiban yang sangat dekat dengan manusia. Mereka mengetahui fase-fase pertumbuhan janin, tetapi tidak mengetahui bagaimana proses perkembangan janin yang terjadi dalam rahim sehingga mencapai kesempurnaan. Sesudah mencapai kesempurnaan, Allah mengeluarkan manusia dari rahim ibunya dalam keadaan tidak mengetahui apa-apa. Tetapi sewaktu masih dalam rahim, Allah menganugerahkan potensi, bakat dan kemampuan seperti berpikir, berbahagia, mengindra, dan lain sebagainya pada diri manusia. Setelah manusia lahir, dengan hidayah Allah segala potensi dan bakat itu berkembang. Oleh karena itu, seharusnya mereka bersyukur kepada-Nya, baik dengan cara beriman kepada keesaan Allah, dan tidak menyekutukan-Nya dengan yang lain maupun dengan mempergunakan segala nikmat Allah untuk beribadah dan patuh kepada-Nya.

³Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Surabaya: Pustaka Agung, 2011), 484.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan di berbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial budaya, maupun pendidikan. Oleh sebab itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut perlu adanya penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan pendidikan.

Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga siswa mampu berkonsentrasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa.⁴

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.⁵ Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke siswa dengan menggunakan alat tertentu agar siswa dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari guru.⁶

⁴Ahdar Djameluddin dan Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran* (Cet; 1. Parepare: CV. Kaffah Learning Center, 2019), 13-14.

⁵Mustofa Abi Hamid dkk, *Media Pembelajaran* (Cet; 1. Yayasan Kita Menulis, 2020), 3-4.

⁶Andrew Femando Pakpahan dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 8.

Pada masa sekarang ini, media pembelajaran sudah banyak berkembang sehingga guru dapat memilih media pembelajaran mana yang tepat untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media konvensional atau berupa media teknologi. Penggunaan media pembelajaran berupa teknologi dapat memanfaatkan media audio, visual dan audiovisual. Media tersebut lebih menekankan pada penggunaan indra penglihatan dan pendengaran, sehingga siswa dapat melihat secara langsung contoh dari materi yang diberikan.

Dapat dipahami bahwa setiap materi yang diberikan kepada siswa memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda. Ada beberapa materi yang memerlukan alat bantu untuk memudahkan siswa untuk menerima dan memahami materi dengan baik. Alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar bisa berupa globe, grafik, gambar, alat peraga, serta penggunaan media audiovisual berupa video untuk memperjelas materi. Materi pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tidak akan mudah untuk dipahami oleh siswa. Ada beberapa siswa yang mungkin kurang menyukai materi yang diberikan karena mereka merasa bosan dan kurang paham dengan materi yang diberikan sehingga hal tersebut menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mendengar penjelasan guru. Guru yang mengerti dan paham kondisi siswanya akan menyadari bahwa siswanya merasa bosan dan kurang memperhatikan dan mengerti dengan materi yang diberikan.

Dari permasalahan tersebut, seorang guru perlu mencari suatu solusi. Salah satu solusi yang dapat dilakukan bisa dengan memanfaatkan media pembelajaran, dengan penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru agar lebih mudah

menyampaikan materi pelajaran dan siswa juga dapat dengan mudah untuk menerima dan memahami materi tersebut.

Pendidikan agama Islam merupakan mata pelajaran keagamaan yang diberikan kepada siswa pada setiap satuan pendidikan. Tujuan Pendidikan agama Islam di sekolah diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai luhur yang diinternalisasikan ke dalam individu anak didik melalui proses pendidikan.⁷

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Watunohu Kec. Watunohu Kab. Kolaka Utara pada tanggal 07 Januari 2023, kegiatan pembelajaran Pendidikan agama Islam khususnya kelas V masih mengandalkan media seadanya, seperti halnya papan tulis sehingga siswa kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi pelajaran. Sedangkan anak pada bangku kelas V SD perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik siswa, karena pada usia tersebut siswa membutuhkan hal-hal yang konkret. Namun pada kenyataannya di SD Negeri 2 Watunohu khususnya pembelajaran pendidikan agama Islam guru menggunakan media masih sangat minim dan penggunaan media yang itu saja yang hanya terpaku pada buku pelajaran dan papan tulis.

Dengan demikian, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi *renderforest* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi mari ikhlas beramal untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan video animasi, guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan

⁷Sutiah, *Pengembangan Model Pembelajaran PAI* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), 11.

sebuah materi, selain itu ketika menjelaskan materi dengan media video animasi siswa lebih tertarik mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa juga dengan mudah untuk menerima dan memahami materi yang diberikan serta proses belajar mengajar akan menjadi lebih efektif dan efisien dan dapat meningkatkan minat dalam belajar.

Video animasi pembelajaran berbasis *renderforest* merupakan video animasi yang dapat di isi materi pelajaran dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk siswa SD karena sifatnya yang mudah dipahami, menarik dan cocok untuk meningkatkan motivasi, minat dan memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut.

Renderforest merupakan sebuah software berbasis online yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sesuai untuk usia siswa. *Renderforest* memiliki berbagai macam template yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan, hasil dari *renderforest* ini bisa dikembangkan dan dipublikasikan dalam media sosial seperti *youtube*, *telegram*, *whatsApp* atau media lainnya.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan video animasi di SD Negeri 2 Watunohu Kolaka Utara”.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal pada kelas V SD Negeri 2 Watunohu Kolaka Utara?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal pada kelas V SD Negeri 2 Watunohu Kolaka Utara?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal pada kelas V SD Negeri 2 Watunohu Kolaka Utara?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal pada kelas V SD Negeri 2 Watunohu Kolaka Utara.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal pada kelas V SD Negeri 2 Watunohu Kolaka Utara.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal pada kelas V SD Negeri 2 Watunohu Kolaka Utara.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran, serta dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa, media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* ini akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi guru, sebagai bahan dan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran terutama penggunaan media video animasi berbasis aplikasi *renderforest* dalam proses pembelajaran guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

c. Bagi sekolah, media yang telah dikembangkan diharapkan mampu memberi manfaat positif dalam meningkatkan proses pembelajaran, serta menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk lebih mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Bagi peneliti, melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman serta keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang berupa video animasi pembelajaran berbasis aplikasi *renderforest* yang dikembangkan menjadi media pembelajaran pendidikan agama Islam materi mari ikhlas beramal dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media video animasi pembelajaran ini berbasis aplikasi *renderforest*.
2. Produk yang dihasilkan berupa video animasi yang berdurasi 3 menit, video tersebut sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
3. Media video animasi pembelajaran ini di dalamnya terdiri dari beberapa unsur diantaranya teks, gambar atau animasi, musik serta suara yang berisi tentang isi materi yang akan disampaikan.
4. Media video animasi pembelajaran ini memiliki struktur yang terdiri dari pembukaan, judul, tujuan pembelajaran, materi, dan penutup.
5. Media video animasi pembelajaran ini dikemas dalam format mp4 agar dapat dengan mudah untuk dibuka di aplikasi pemutar video sehingga dapat dipelajari oleh siswa dimanapun dan kapanpun, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.
6. Materi pokok pembahasan dalam media video animasi pembelajaran ini tentang mari ikhlas beramal, dari hasil video animasi pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi tersebut.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* di kelas V SD Negeri 2 Watunohu Kolaka Utara, memiliki asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan yaitu:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Bahwa dengan media pembelajaran dengan menggunakan video animasi sebagai sumber belajar yang sistematis dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.
- b. Dengan menggunakan video animasi berbasis *renderforest* proses pembelajaran pendidikan agama Islam dapat lebih efektif dan efisien.

2. Keterbatasan Pengembangan

Video animasi berbasis *renderforest* ini dikembangkan hanya pada materi mari ikhlas beramal kelas V SD Negeri 2 Watunohu.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang berfungsi sebagai bentuk perbandingan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang sebelumnya sudah pernah ada. Penelitian terdahulu yang diambil oleh peneliti haruslah relevan dengan judul atau topik penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

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

1. Aditya Ramadhan, Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Pengurusan Jenazah Di SMK Negeri 1 Tangerang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kebermanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi pengurusan jenazah. Adapun metode penelitian dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dan model pengembangan yang digunakan adalah 4D, yaitu: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Hasil penelitian: (1) Kualitas media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan ahli media 88,3% dan ahli materi 89,5%. (2) Hasil respon peserta didik dalam aspek *system usefulness* dan *information quality*, media video animasi dinyatakan sangat baik dengan persentase 85,85% dan 87%. (3) Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi bermanfaat bagi peserta didik serta telah layak

digunakan sebagai media pembelajaran PAI pada materi pengurusan jenazah. Sehingga media pembelajaran video animasi dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran PAI pada materi pengurusan jenazah.¹

2. Yeni Eka Ardiani, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Adobe After Effects* Pada Materi Suhu dan Kalor Kelas V SD Negeri 1 Pandan Agung (Oku Timur)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Adobe After Effects* pada materi suhu dan kalor kelas V SD Negeri 1 Pandan Agung (Oku Timur). Penelitian ini menggunakan metode pengembangan, dengan model *ADDIE* dan penelitian ini hanya sampai pada tahap ketiga yaitu pengembangan. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, kuisioner (angket), validasi ahli. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan produk yang dilakukan oleh validasi 3 validator yaitu ahli media, materi dan guru. Kemudian uji coba produk kepada peserta didik dengan melakukan 2 tahap yang pertama kepada 6 peserta didik dan tahap kedua kepada 10 peserta didik. Dengan hasil validasi media diperoleh 90% yang dikategorikan “sangat valid” dan dari ahli materi diperoleh 90,90% yang dikategorikan dengan “sangat valid” untuk digunakan. Sedangkan dari angket guru diperoleh 100% yang dikategorikan “sangat valid” digunakan dalam pembelajaran.²

¹Aditya Ramadhan, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Pengurusan Jenazah Di SMK Negeri 1 Tangerang”, *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, (2022), 6.

²Yeni Eka Ardiani, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Adobe After Effects* Pada Materi Suhu Dan Kalor Kelas V SD Negeri 1 Pandan Agung (Oku Timur)”, *Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Universitas Sriwijaya, (2022), 15.

3. Firdha Natika, Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Sunan Ampel Surabaya, dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Peserta Didik Di SMPN 19 Surabaya”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media video pembelajaran berbasis aplikasi filmora untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik di SMPN 19 Surabaya. Penelitian ini termasuk dalam penelitian jenis lapangan (*field research*) dengan pendekatannya secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.³

4. Dewi Ikromatul Ngarofah, Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Kediri, dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Renderforest* Pada Kelas X Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MA Ma’arif Udanawu Blitar”. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media video animasi pembelajaran berbasis *Renderforest*, (2) mengetahui keefektifan media video animasi pembelajaran berbasis *Renderforest* berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, uji coba perorangan oleh siswa, uji kelompok kecil dan uji coba lapangan. Adapun metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil

³Firdha Natika, “Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Peserta didik Di SMPN 19 Surabaya”, *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Sunan Ampel Surabaya*, (2022), 11.

penelitian: (1) Melakukan analisis pada kurikulum, metode, media dan sarana prasarana. (2) Kelayakan dan keefektifan media video animasi pembelajaran berbasis *Renderforest* memenuhi kriteria sangat baik berdasarkan validasi ahli media yang memperoleh 95.4% berdasarkan mutu teknis, 93.1% berdasarkan aspek media, 87.5% berdasarkan keefektifan program. Sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh 90.6% berdasarkan aspek media, 100% berdasarkan kesesuaian materi. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis *Renderforest* layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA Ma'arif Udanawu Blitar.⁴

5. M. Randek Sugiarto, Program Studi pendidikan agama Islam, UIN Raden Fatah Palembang, dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran pendidikan agama Islam Materi Iman Kepada Para Rasul Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Adabiyah Palembang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video yang valid, efektif dan juga praktis pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi Iman Kepada Rasulullah di SMP Adabiyah Palembang. Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*), yaitu penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian adalah sebuah video pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam materi

⁴Dewi Ikromatul Ngarofah, “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Renderforest* Pada Kelas X Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MA Ma'arif Udanawu Blitar”, *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Kediri*, (2021), 8.

Iman Kepada Para Rasul yang sudah divalidasi, diuji keefektifitasan dan kepraktisannya.⁵

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada lokasi penelitian, model pengembangan yang digunakan, materi pelajaran yang disampaikan, dan aplikasi yang digunakan dalam membuat media pembelajaran.

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Penulis	Tahun Penelitian	Judul	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil
1.	Aditya Ramadhan	2022	“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Pengurusan Jenazah Di SMK Negeri 1 Tangerang”	Untuk mengetahui kelayakan dan kebermanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi pengurusan jenazah.	R&D (<i>Research and Development</i>)	Dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai pengurusan jenazah dan menunjukkan bahwa media video animasi berbasis <i>powtoon</i> dapat dijadikan sebagai media alternatif pada pembelajaran PAI.
2.	Yeni Eka Ardiani	2022	“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Adobe After Effects</i> Pada Materi Suhu dan Kalor Kelas V SD	Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>Adobe After Effects</i> pada materi suhu dan kalor	R&D (<i>Research and Development</i>)	Dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi <i>Adobe After Effects</i> .

⁵M. Randek Sugiarto, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Para Rasul Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Adabiyah Palembang”, *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam*, UIN Raden Fatah Palembang, (2018), 12.

			Negeri 1 Pandan Agung (Oku Timur)”	kelas V SD Negeri 1 Pandan Agung (Oku Timur).		
3.	Firdha Natika	2022	“Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Peserta Didik Di SMPN 19 Surabaya”	Untuk mendeskripsikan penggunaan media video pembelajaran berbasis aplikasi filmora untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik di SMPN 19 Surabaya.	Deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif	Dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran.
4.	Dewi Ikromatul Ngarofah	2021	“Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis <i>Renderforest</i> Pada Kelas X Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MA Ma’arif Udanawu Blitar”	Untuk mengembangkan media video animasi pembelajaran berbasis <i>Renderforest</i> , dan mengetahui keefektifan media video animasi pembelajaran berbasis <i>Renderforest</i> .	R&D (<i>Research and Development</i>)	Dapat memudahkan siswa untuk memahami mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan mempermudah guru dalam penyampaian materi.
5.	M.Randek Sugiarto	2018	“Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman	Untuk mengembangkan media video yang valid, efektif dan praktis pada mata	R&D (<i>Research and Development</i>)	Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

			Kepada Para Rasul Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Adabiyah Palembang”	pelajaran Pendidikan Agama Islam materi iman kepada para rasul.		
6.	Mutmainna	2023	“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Renderforest</i> Pada Materi Mari Ikhlas Beramal Di SDN 2 Watunohu Kolaka Utara”	Untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis Aplikasi <i>Renderforest</i> pada materi mari ikhlas beramal.	R&D (<i>Research and Development</i>)	Dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi <i>Renderforest</i> .

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.⁶

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi

⁶Muhammad Hasan, *Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran* (Cet; 1. Klaten: Tahta Media Group, 2021), 27.

serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi dan minat siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan *skill*. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.⁷

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada siswa.

Konsep media pembelajaran memiliki dua segi yang satu dengan yang lainnya saling menunjang, yakni perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Contoh: apabila seorang guru membuat materi/bahan di powerpoint, kemudian diproyeksikan melalui LCD proyektor, maka materi/bahan tersebut diberi nama perangkat lunak (*software*), sedangkan LCD proyektor itu sendiri

⁷Muhammad Hasan dkk, *Media Pembelajaran* (Cet;1. Klaten: Tahta Media Group, 2021), 27-29.

merupakan alat atau perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk memproyeksikan materi pelajaran pada layar.⁸

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Manfaat media dalam pembelajaran, di antaranya:

- 1) Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara guru dengan siswa. Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu (*tools*) lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada siswa. Guru terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan siswa terbantu dan lebih mudah dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh guru.
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme siswa meningkat, serta interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif. Dapat membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaiannya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi. Misalnya, dengan media pembelajaran *online*, *e-learning*, *mobile learning*, *web*

⁸Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Penerbit Bintang, 2016), 6.

based learning, yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja menembus batas ruang dan waktu. Materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Media pembelajaran dapat dibuat dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa, sehingga dapat memberikan kesempatan dan pilihan siswa sesuai dengan gaya belajarnya, baik yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual, auditori, kinestetik. Dengan adanya media, pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa menjadi cepat bosan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif menyesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik siswa. Pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi, serta menjadi lebih interaktif.⁹

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

- 1) Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.
- 2) Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan

⁹Mustofa Abi Hamid dkk, *Media Pembelajaran* (Cet; 1. Yayasan Kita Menulis, 2020), 7-8.

materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

3) Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis computer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa.

4) Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.¹⁰

Media pembelajaran banyak sekali jenisnya. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, powerpoint (LCD Proyektor) dan objek-objek nyata. Sedangkan media lain seperti audio, video, VCD, DVD, serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Anderson mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:¹¹

¹⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Cet; 20. Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 31-34.

¹¹Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang, 2016), 20-21.

Tabel 2.2 Pengelompokan Media Pembelajaran.

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televise
8.	Obyek fisik	Benda nyata, model, spesimen
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10.	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Dari beberapa pengelompokan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari:

- 1) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat, seperti: foto, gambar, poster, kartun, grafik dll.
- 2) Media audio adalah media yang hanya dapat didengar saja, seperti: kaset audio, mp3, radio.
- 3) Media audio visual adalah media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti: film bersuara, video, televisi, sound slide.
- 4) Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti: animasi. Multimedia sering diidentikan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.

5) Media realita adalah media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, spesimen, herbarium dan sebagainya.¹²

2. Video Animasi

a. Pengertian Video

Video merupakan teknologi yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video yang informasinya disimpan menggunakan signal dari video televisi, film, video tape atau media non komputer lainnya.

Video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.¹³

¹²Dwi Nur Indah Sari, "Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI", *Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*, UIN Raden Intan Lampung, (2021), 25.

¹³Berlian Sunandar, "Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Qur'an Nurul Huda Pesawaran", *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam*, UIN Raden Intan Lampung, (2020), 40.

b. Kelebihan dan Kekurangan Video

Ada beberapa kelebihan yang terdapat dalam media pembelajaran berupa video yaitu antara lain:¹⁴

- 1) Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik dan sebagainya.
- 2) Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang.
- 3) Dapat mendorong dan meningkatkan motivasi siswa, menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
- 4) Membimbing respon siswa dalam belajar.
- 5) Memberikan informasi sebagai perlengkapan materi yang diberikan di kelas.
- 6) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.

Adapun beberapa kekurangan yang dimiliki media pembelajaran berupa video yaitu antara lain:¹⁵

- 1) Pembuatan video pada umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Kadang-kadang menimbulkan persepsi yang berbeda terhadap materi yang di tampilkan.

¹⁴Dewi Ikromatul Ngarofah, "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Renderforest Pada Kelas X Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MA Ma'arif Udanawu Blitar", *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Kediri*, (2021), 30.

¹⁵Dewi Ikromatul Ngarofah, "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Renderforest Pada Kelas X Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MA Ma'arif Udanawu Blitar", *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Kediri*, (2021), 31.

- 3) Pada saat video diputar gambar-gambar yang disajikan akan terus bergerak sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.
- 4) Tidak dapat menampilkan objek sekecil-kecilnya.

c. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari kata *Animation* yang dalam bahasa Inggris *to animate* yang berarti menggerakkan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia animasi merupakan kegiatan televisi yang berupa susunan lukisan yang digerakkan dengan cara mekanik elektronis alhasil nampak di layar jadi bergerak.¹⁶ Menurut Bustaman mengatakan “Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu”.

Perkembangan animasi saat ini berjalan cepat dalam berbagai bidang. Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman, terutama dunia anak-anak. Akan tetapi, sekarang animasi tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan seperti pembuatan film dan permainan, tetapi juga dalam pembuatan desain web dan dunia pendidikan.¹⁷

Video animasi merupakan media yang menggabungkan media visual dan media audio untuk menarik perhatian siswa, karena terdapat gerakan gambar dan suara. Pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan

¹⁶Kementerian Pendidikan Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, (2008).

¹⁷Berlian Sunandar, “Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Qur’an Nurul Huda Pesawaran”, *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Raden Intan Lampung*, (2020), 44.

bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis. Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.

Media animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung, dan sebagainya) serta tulisan teks.¹⁸

d. Kelebihan dan Kekurangan Animasi

Menurut Bambang Eka Purnama kelebihan dalam menggunakan animasi adalah:¹⁹

- 1) Animasi dapat menarik perhatian
- 2) Menampilkan aksi-aksi yang tidak terlihat atau proses fisik yang berbeda
- 3) Meningkatkan daya pemahaman siswa
- 4) Memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya

¹⁸Dwi Nur Indah Sari, "Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI", *Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*, UIN Raden Intan Lampung, (2021), 26.

¹⁹Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multimedia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 85.

- 5) Memudahkan guru dalam menyajikan informasi mengenai suatu proses yang sulit untuk dijelaskan
- 6) Animasi dapat menggabungkan sejumlah besar data ilmiah ke dalam satu paket, yang kemudian dapat disajikan dengan simple.
- 7) Dapat menampilkan produk dalam desain yang bervariasi.

Sedangkan kelemahan dari penggunaan animasi adalah:

- 1) Memerlukan tempat penyimpanan memori yang besar
- 2) Memerlukan software khusus untuk membukanya
- 3) Animasi 2D tidak mampu menggambarkan aktualisasi seperti video ataupun fotografi
- 4) Terlalu banyak animasi dan grafik akan menyebabkan loading pada halaman web.²⁰

3. Aplikasi *Renderforest*

Renderforest adalah suatu aplikasi yang penggunaanya secara online yang digunakan untuk membuat berbagai video. *Renderforest* diciptakan oleh Narek Safaryan di Yerevan Armenia pada tahun 2013. Ide di balik *renderforest* muncul setelah Narek Safaryan menyadari bahwa kesempatan bagi orang yang ingin membuat konten visual terbatas dan mahal, dan bagaimana jika ada platform yang memungkinkan orang yang tidak memiliki keterampilan mengedit membuat video sendiri dengan mudah.

²⁰Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multimedia*, (Yogyakarta: Graba Ilmu, 2013), 86.

Renderforest dapat dikembangkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Aplikasi ini memiliki berbagai macam fitur template yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan. Hasil pembuatan aplikasi ini bisa dikembangkan dan dipublikasikan dalam media sosial seperti youtube, instagram, telegram ataupun media lainnya.²¹



Gambar 2.1 Tampilan halaman utama *Renderforest*

Renderforest mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Di dalam *renderforest* terdapat beberapa fitur, di antaranya:

a. Template

Logo reveal, flipping slideshow, promosi cerita, promosi aplikasi, visualizer musik, klip video animasi, dan sebagainya.

b. Voice over

c. Re-Editing

²¹Dewi Ikromatul Ngarofah, "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Renderforest* Pada Kelas X Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MA Ma'arif Udanawu Blitar", *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Kediri*, (2021), 37.

d. Video 3D

Adapun kelebihan dan kelemahan dari aplikasi *renderforest* adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan Aplikasi *Renderforest*

Kelebihan dari aplikasi *renderforest* antara lain:

- 1) Memiliki atau menyediakan ratusan template video yang menarik
- 2) Ada banyak pilihan untuk *customization*
- 3) Bisa mengedit dan memodifikasi pencahayaan, kecepatan, dan juga animasi dari template apapun yang dipilih
- 4) Aplikasinya bisa digunakan melalui google chrome sehingga tidak perlu menginstal dan memakai penyimpanan yang banyak.

b. Kelemahan Aplikasi *Renderforest*

Kelemahan dari aplikasi *renderforest* antara lain:

- 1) Aplikasi *renderforest* digunakan secara online dan memerlukan kuota
- 2) Harga versi premium *renderforest* terbilang mahal, tapi juga menyediakan yang *free*
- 3) Video animasi pada versi *free* memiliki kualitas yang rendah, sekitar 360SD dan video akan ada watermark logo perusahaan sendiri.

4. Materi “Mari Ikhlas Beramal”

a. Konsep Dasar Ikhlas Beramal

1) Pengertian Ikhlas Beramal

Kata ikhlas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai hati yang bersih (kejujuran), tulus hati (ketulusan hati) dan kerelaan.²² Sedangkan dalam bahasa Arab kata ikhlas berasal dari kata *khlasha* yang mempunyai pengertian *tanqiyah asy-syai wa tahdzibuhu* (mengosongkan sesuatu dan membersihkannya). Ikhlas merupakan bentuk masdar dari kata *ikhlas, yukhlishu, akhlasha* yang secara bahasa berarti yang tulus, yang jujur, yang murni, yang bersih, dan yang jernih (*shafa*).

Secara etimologi, kata ikhlas dapat berarti membersihkan (bersih, jernih, suci dari campuran dan pencemaran, baik berupa materi ataupun immateri). Sedangkan secara terminologi, ikhlas mempunyai pengertian kejujuran hamba dalam keyakinan atau akidah dan perbuatan yang hanya ditujukan kepada Allah swt.

Ikhlas merupakan kesucian hati dalam beribadah atau beramal untuk menuju kepada Allah. Seseorang dikatakan memiliki sifat ikhlas apabila dalam melakukan perbuatan, ia selalu didorong oleh niat untuk berbakti kepada Allah dan bentuk perbuatan itu sendiri dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya menurut hukum

²²Kementerian Pendidikan Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, (2008), 542.

syariah. Sifat seperti ini senantiasa terwujud baik dalam dimensi pikiran ataupun perbuatan.²³

2) Cara Ikhlas dalam Beramal

Adapun cara ikhlas dalam beramal yaitu berdoa, menyembunyikan amal, memperhatikan amalan mereka yang terbaik, memandang remeh apa yang telah diamalkan, merasa khawatir jika amalannya tidak diterima, tidak terpengaruh dengan ucapan orang, senantiasa ingat bahwa surga dan neraka bukan miliki manusia, dan ingatlah bahwa Anda akan berada dalam kubur sendirian.²⁴

b. Materi Mari Ikhlas Beramal di Kelas 5 SD

1) Apakah Ikhlas Itu?

Ikhlas maknanya bersih. Bersih dari kotoran. Ikhlas adalah perbuatan hati, karena ikhlas itu ada di dalam hati. Misalnya kalau dikatakan “ikhlas bersedekah” artinya memberikan dengan hati bersih. Contoh lain, “Pak Ahmad membantu dengan ikhlas”, artinya pak Ahmad membantu dengan hati bersih tanpa mengharap sesuatu balasan atau imbalan.

Kata “ikhlas” sering juga dihubungkan dengan kalimat “karena Allah swt.”. Misalnya, “Pak Ahmad membantu dengan ikhlas karena Allah swt.”. Maka ketika Pak Ahmad membantu orang lain, di hatinya hanya ada semboyan “membantu adalah perintah Allah swt.”. Tetapi, kalau Pak Ahmad membantu dengan berharap pujian orang, maka Pak Ahmad belum ikhlas.

²³Taufiqurrohman, “Ikhlas Dalam Perspektif Alquran”, *EduProf* 1, No. 02 (September 2019), 96.

²⁴Adha Liandrini, “Ikhlas Beramal” *Fakultas Usuluddin dan Adab, Universitas Sultan Maulana Hasanuddin Banten*, 2020, 5.

Nah, bagaimana bila bekerja dan memperoleh gaji? Tidak selamanya berbuat atau bekerja yang mendapatkan imbalan atau bayaran dikatakan tidak ikhlas. Yang mendapatkan imbalan pun bisa disebut ikhlas. Contoh, ketika seseorang diminta membantu pekerjaan dengan imbalan 50 ribu rupiah, berarti orang tersebut sudah ikhlas membantu dengan imbalan yang disepakati. Di situ tidak ada yang merasa dirugikan atau pun yang mendapat pujian.²⁵

2) Ikhlas Beramal Karena Allah swt.

Beramal yaitu melakukan perbuatan baik. Semua perbuatan baik yang dilakukan dengan ikhlas menurut ajaran Islam akan mendapat pahala. Sebagaimana firman Allah swt. Q.S. Al-Bayyinah/98: 5 sebagai berikut:

وَمَا أُمِرُوا إِلَّا لِيَعْبُدُوا اللَّهَ مُخْلِصِينَ لَهُ الدِّينَ حُنَفَاءَ وَيُقِيمُوا الصَّلَاةَ وَيُؤْتُوا الزَّكَاةَ وَذَلِكَ دِينُ

الْقِيَمَةِ

Terjemahnya:

“Padahal mereka hanya diperintah menyembah Allah swt. dengan ikhlas menaati-Nya semata-mata karena (menjalankan) agama, dan juga agar melaksanakan salat dan menunaikan zakat, dan yang demikian itulah agama yang lurus (benar)”²⁶

Menurut tafsir tahlili Qur'an kemenag RI, ayat diatas menjelaskan tentang karena adanya perpecahan di kalangan mereka, maka pada ayat ini dengan nada mencerca Allah menegaskan bahwa mereka tidak diperintahkan kecuali untuk

²⁵Feisal Ghazaly dan Achmad Buchori Ismail, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 70-71.

²⁶Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Surabaya: Pustaka Agung, 2011), 1174.

menyembah-Nya. Perintah yang ditujukan kepada mereka adalah untuk kebaikan dunia dan agama mereka, dan untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Mereka juga diperintahkan untuk mengikhlaskan diri dari lahir dan batin dalam beribadah kepada Allah dan membersihkan amal perbuatan dari syirik sebagaimana agama yang dibawa oleh Nabi Ibrahim yang menjauhkan dirinya dari kekufuran kaumnya kepada agama tauhid dengan mengikhlaskan ibadah kepada Allah. Ikhlas adalah salah satu dari dua syarat diterimanya amal, dan itu merupakan pekerjaan hati. Sedang yang kedua adalah mengikuti sunnah Rasulullah saw.

Adapun ciri-ciri orang yang ikhlas antara lain sebagai berikut:

- 1) Beramal dengan sungguh-sungguh tanpa mengharapkan pujian dari orang lain
- 2) Beramal dengan tekun dan rajin semata-mata karena perintah Allah swt.
- 3) Tidak memamerkan dan menceritakan amalnya kepada orang lain
- 4) Tidak pernah mengeluh dalam melaksanakan tugas.

C. Kerangka Pikir

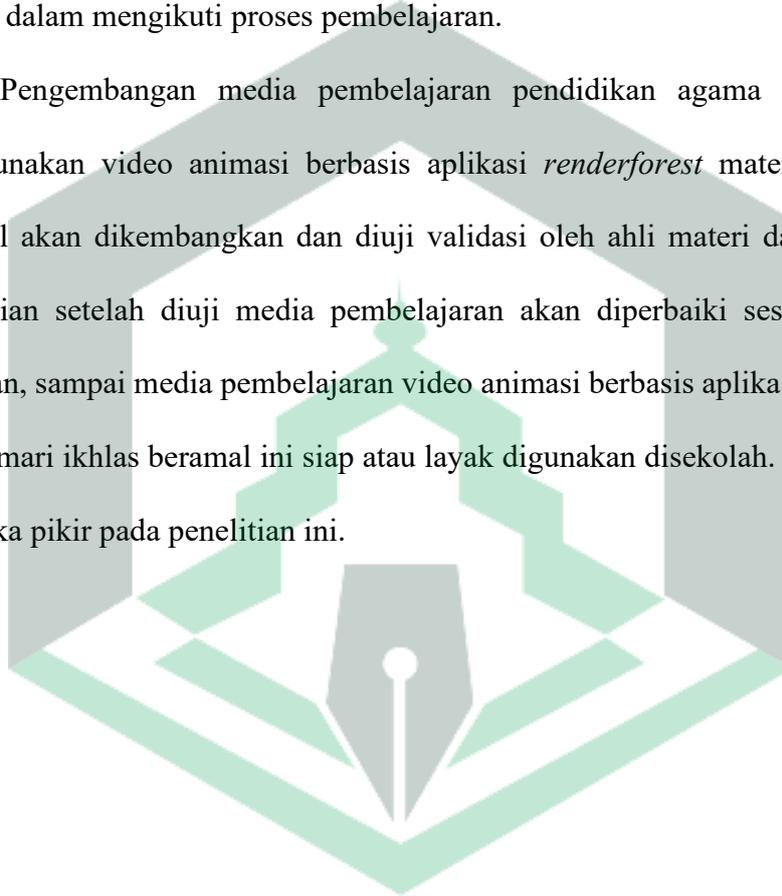
Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir bertujuan untuk memperjelas arah penelitian. Kerangka pikir diawali dengan melakukan observasi untuk mengamati kondisi yang ada di lokasi penelitian.

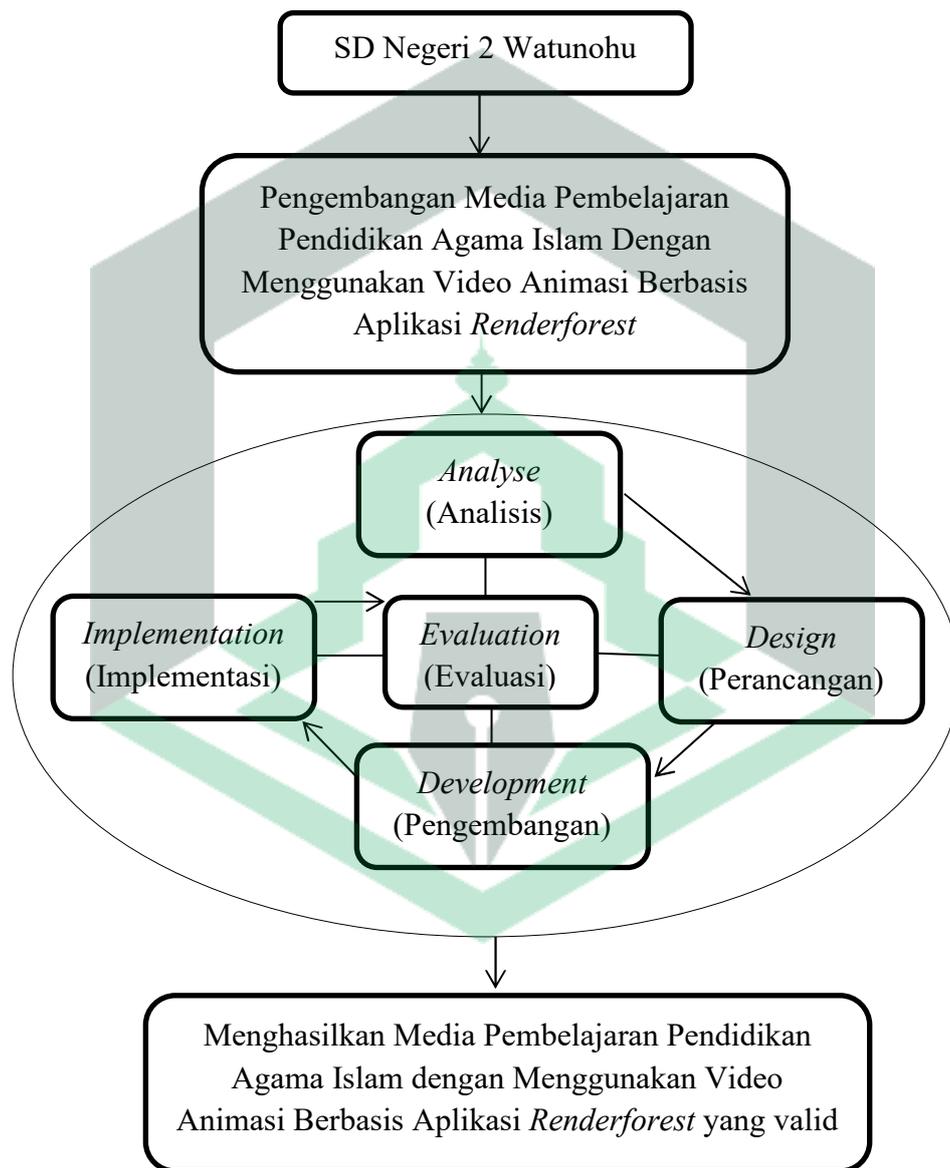
Media secara umum memiliki manfaat dapat meningkatkan minat belajar siswa karena rasa tertariknya pada media tersebut. Media juga dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya dapat membantu guru dan siswa untuk berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang lebih

berkualitas. Oleh karena itu, kehadiran media sangat penting dalam proses pembelajaran, tak terkecuali pembelajaran pendidikan agama Islam.

Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami isi materi serta lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal akan dikembangkan dan diuji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian setelah diuji media pembelajaran akan diperbaiki sesuai saran dan masukan, sampai media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal ini siap atau layak digunakan disekolah. Berikut uraian kerangka pikir pada penelitian ini.





Gambar 2.2 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

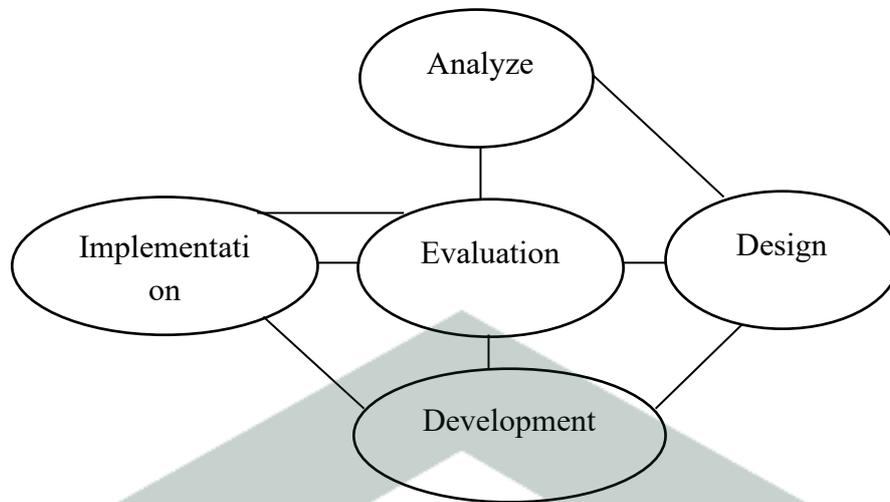
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan istilah *Research and Development* (R & D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan kata lain sebagai metode penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk yang lebih baik dari produk sebelumnya dengan mengikuti arus perkembangan zaman.

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan diawali adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.¹

Adapun model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Model pengembangan *ADDIE* dapat dilihat pada gambar berikut:

¹Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 26.



Gambar 3.1 Model Pengembangan *ADDIE*

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Watunohu Jln. Pendidikan, Desa Watunohu, Kecamatan Watunohu, Kabupaten Kolaka Utara, Sulawesi Tenggara. Terkait dengan waktu yang digunakan selama penelitian adalah dua bulan yaitu pada 05 Juni 2023 sampai dengan 05 Agustus 2023.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru pendidikan agama Islam dan siswa kelas V SD Negeri 2 Watunohu. Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest*.

D. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* adalah analisis kebutuhan. Penelitian pendahuluan dilakukan dengan cara observasi dan melakukan wawancara guru mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas V di SD Negeri 2 Watunohu Kabupaten Kolaka Utara secara langsung.

2. Tahap Pengembangan Produk Awal

Adapun tahap pengembangan produk awal antara lain yaitu:

- a. Mendatangi ahli materi.
- b. Menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan.
- c. Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan.
- d. Dengan angket ahli materi diminta memberikan pendapat dan komentar tentang kualitas media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *renderforest* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang dikembangkan dari segi isi atau materi.

3. Tahap Validasi Ahli

Validasi merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang dibuat. Validasi ini dikatakan sebagai validasi rasional, karena validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Adapun tahap validasi desain antara lain yaitu:²

- a. Uji ahli materi, bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi dan kesesuaian materi dengan kurikulum. Uji ahli materi yang dipilih adalah orang yang kompeten dalam bidang pendidikan agama Islam.
- b. Uji ahli media, merupakan kegiatan penilaian dari seorang ahli terhadap penyajian video animasi berbasis *renderforest*.

4. Tahap Uji Coba

Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya diujicobakan dalam pembelajaran. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan produk media pembelajaran yang lama atau yang lain. Selain itu uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah media berupa video animasi ini menarik sebagai media pembelajaran.

5. Pembuatan Produk Akhir

Dari hasil uji coba produk, apabila tanggapan guru maupun siswa mengatakan bahwa produk ini baik dan menarik, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Namun apabila produk belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap digunakan disekolah.

E. Teknik Pengumpulan Data

²Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 273.

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data dari lapangan adalah:

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan data langsung di SD Negeri 2 Watunohu Kabupaten Kolaka Utara.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti terhadap narasumber untuk mendapatkan hal-hal dan informasi yang tidak ditemukan saat observasi. Dalam wawancara, peneliti harus menetapkan terlebih dahulu kepada siapa wawancara itu dilakukan, mempersiapkan pokok-pokok masalah yang akan dibicarakan, menjadwalkan pertemuan antara peneliti dan narasumber, menyiapkan peralatan untuk mencatat hasil wawancara dan lain sebagainya agar saat proses wawancara dapat berjalan dengan lancar.

3. Angket

Kuesioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data dari sumbernya secara langsung. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.³

³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 142.

a. Angket Ahli Materi

Angket ahli materi merupakan angket penilaian untuk mendapatkan data hasil penilaian kelayakan dari ahli materi.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
1.	Materi	Kejelasan materi pembelajaran	1	1
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	2,3	2
		Kesesuaian dengan karakteristik siswa	4,5	2
2.	Kebahasaan	Kekomunikatifan bahasa	6,7,8	3
		Ketepatan penggunaan istilah	9,10	2
3.	Penyajian	Kesesuaian penyajian dengan tujuan	11	1
		Keterlibatan siswa	12	1
4.	Efek media	Kebermanfaatan media	13	1
5.	Kemenarikan	Ketepatan penataan gambar	14	1
		Kemenarikan gambar	15	1

b. Angket Ahli Media

Angket ahli media merupakan angket penilaian untuk mendapatkan data hasil penilaian kelayakan dari ahli media.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
1.	Visual	Ketepatan ukuran	1,2,3	3
		Kesederhanaan media pembelajaran	4	1
2.	Audio	Ketepatan penyampaian informasi	5	1
		Kejelasan aspek audio	6,7,8	3
3.	Penggunaan bahasa	Ketepatan penggunaan istilah	9	1
		Ketepatan dengan bahasa sehari-hari	10,11	2
4.	Keamanan digital	Aman dari kejahatan <i>cyber crime</i>	12,13	2
		Aman dari plagiasi	14	1
5.	Implementasi	Kebermanfaatan media	15	1

c. Angket Respon Guru

Angket respon guru merupakan angket penilaian untuk mendapatkan data hasil penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.3 kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
1.	Materi	Kejelasan materi pembelajaran	1	1
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	2,3	2
		Kesesuaian dengan karakteristik siswa	4,5	2

2.	Tampilan	Kemenaikan dari media pembelajaran yang dikembangkan	6,7	2
		Desain gambar sesuai dengan usia siswa kelas V SD	8	1
3.	Kebermanfaatan	Media membantu guru dalam menyampaikan materi	9	1
		Media dapat membuat siswa termotivasi dan minat untuk belajar	10	1

d. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa merupakan angket penilaian untuk mengukur tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.4 Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi sangat menyenangkan				
2.	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi membuat saya lebih aktif				
3.	Tampilan media video animasi menarik				
4.	Tampilan gambar video animasi jelas				
5.	Tampilan audio/suara video animasi jelas				

6.	Media video animasi dapat memudahkan saya dalam memahami materi mari ikhlas beramal				
7.	Saya merasa bersemangat belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi				
8.	Media video animasi ini tidak membosankan				
9.	Materi dalam media ini membantu saya untuk menjawab soal-soal				
10.	Secara keseluruhan saya puas dengan video animasi ini				

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, laporan atau catatan harian guru mengajar dan berbagai bentuk dokumentasi dilakukan dengan memotret dengan kamera android, maka hasilnya berupa gambar, rekaman dan sebagainya.⁴

F. Teknik Analisis Data

Analisis data diartikan sebagai upaya mengolah data menjadi suatu informasi, sehingga dapat dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari respondent terkumpul, yang kemudian akan dianalisis.

⁴Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja GrafindoPersada, 2008), 48.

Pada tahap Uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik,saran,masukan dan perbaikan.

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa video animasi berbasis aplikasi *renderforest*. Data dari angket merupakan data kualitatif yang diakumulatifkan menggunakan skala likert yang berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada tiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Tabel 3.5 Kriteria skor yang digunakan pengembangan dalam memberikan penilaian pada media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Renderforest*

Skor			
1	2	3	4
Sangat Tidak Baik	Tidak Baik	Baik	Sangat Baik

Sedangkan untuk menentukan hasil persentasi skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu:⁵

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

⁵Anas Sudijono, *Pengantar Statistic*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 43.

Selanjutnya, mendeskripsikan data persentase dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing aspek penilaian. Untuk memudahkan membaca hasil penelitian tersebut, tabel interval persentase dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Presentase Kelayakan Media Pembelajaran

Persentase Pencapaian	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Tidak Layak
0% - 25%	Sangat Tidak Layak

Tabel 3.7 Kriteria Presentase Respon Guru dan Siswa

Persentase Pencapaian	Kriteria
76% - 100%	Sangat Baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Tidak Baik
0% - 25%	Sangat Tidak Baik



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat SD Negeri 2 Watunohu

Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Watunohu adalah salah satu satuan pendidikan dengan tahapan SD di Watunohu, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara, Prov. Sulawesi Tenggara. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Negeri 2 Watunohu berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Alamat SD Negeri 2 Watunohu di Jln. Pendidikan, Desa Watunohu, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara, Sulawesi Tenggara, dengan kode pos 93958. SD Negeri 2 Watunohu ini didirikan pertama kali pada tahun 1978. Saat ini SD Negeri 2 Watunohu dikepalai oleh seorang kepala sekolah bernama Nerci, S.Pd. SD Negeri 2 Watunohu mendapat status akreditasi grade B dengan nilai 83 (akreditasi tahun 2021) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah.

b. Visi dan Misi SD Negeri 2 Watunohu

Visi:

Menjadikan sekolah sebagai sumber belajar untuk mencerdaskan anak bangsa dalam rangka mensukseskan wajib belajar.

Misi:

1. Menyiapkan generasi yang cerdas dan berakhlak mulia
 2. Membentuk kepribadian siswa yang kreatif dan berprestasi dalam bidang olahraga, seni dan budaya sesuai dengan perkembangan zaman
 3. Membangun citra sekolah sebagai sumber kepercayaan di masyarakat.
- c. Tujuan SD Negeri 2 Watunohu

Mencerdaskan anak bangsa, yang kreatif dan berakhlak mulia.

d. Keadaan Guru

Guru adalah komponen manusia yang berfungsi sebagai fasilitator untuk membantu siswa dalam mewujudkan seluruh potensi yang ada di dalam dirinya agar menjadi manusia yang ideal, baik secara formal maupun informal. Seorang guru sangat menentukan maju mundurnya pendidikan pada suatu sekolah baik dari kualitas dan kuantitasnya. Jumlah guru yang ada di SD Negeri 2 Watunohu berjumlah 10 orang. Berikut peneliti paparkan tenaga pendidik di SD Negeri 2 Watunohu.

Tabel 4.1 Tenaga Pendidik di SD Negeri 2 Watunohu

No	Nama	NIP	Jenis Pendidik dan Tenaga Kependidikan
1.	Nerci, S.Pd.	197805282007012014	Kepala Sekolah
2.	Indarjaya, S.Pd.	-	Guru kelas
3.	Hasma, A.Ma, Pd., S.Pd.	197304121997072001	Guru kelas

4.	Nurafni, S.Pd.	-	Guru kelas
5.	Nurmala, S.Pd.	-	Guru kelas
6.	Patmawati, A.Ma, Pd., S.Pd	196703101988032018	Guru kelas
7.	Raker, S.Ag	197010022014111001	Guru Mapel PAI
8.	Seriwahyuni, A.Ma, Pd., S.Pd.	198303072009032013	Guru kelas
9.	Sulfikar, S.Kom	-	Tenaga Administrasi Sekolah
10.	Sutini, A.Ma. Pd, S.Pd.	196912111994082001	Guru Kelas

Sumber: Dokumen SD Negeri 2 Watunohu

e. Keadaan Siswa

Siswa sebagai individu harus mampu mengembangkan kualitas dan bakat yang ada dalam dirinya. Kualitas dan keterampilan ini harus ditingkatkan lagi sesuai potensi yang dimilikinya. Demikian juga siswa SD Negeri 2 Watunohu memiliki karakteristik yang beragam mulai dari latar belakang ekonomi maupun sosial.

Mengenai keadaan siswa berdasarkan jenis kelamin dapat diketahui bahwa jumlah siswa di SD Negeri 2 Watunohu sebanyak 107 siswa, yang terdiri dari 50

siswa berjenis kelamin laki-laki dan sebanyak 57 siswa berjenis kelamin perempuan.

Tabel 4.2 Keadaan Siswa

No.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	I	13	9	22
2.	II	12	8	20
3.	III	8	12	20
4.	IV	5	8	13
5.	V	5	10	15
6.	VI	7	10	17
Total		50	57	107

Sumber: Dokumen SD Negeri 2 Watunohu

2. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Renderforest*

Hasil pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan pada model *ADDIE* yang terdiri atas 5 tahap, yaitu:

a. Analisis (*Analyze*)

Tahap awal dalam model pengembangan adalah tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan yang menggunakan instrumen berupa wawancara dengan Bapak Raker, S.Ag. selaku guru pendidikan

agama Islam dan diperoleh informasi. Informasi tersebut mengenai proses pembelajaran di kelas yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran yang sering digunakan guru adalah buku paket sehingga berdampak pada minat belajar siswa yang kurang.

Berdasarkan observasi atau pengamatan peneliti ketika meneliti ialah kurangnya media pembelajaran yang diterapkan dan juga belum adanya media berupa video animasi dalam menunjang proses pembelajaran pendidikan agama Islam. Maka dari itu, berdasarkan data yang diperoleh peneliti, menurut analisis kebutuhan siswa membutuhkan media berupa video animasi sehingga siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan agama Islam serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

b. Perancangan (*Design*)

Tahap kedua adalah perancangan yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran yaitu video animasi berbasis *renderforest* pada materi mari ikhlas beramal. Desain produk ini dilakukan dengan merancang materi, dan memilih template animasi yang sesuai dengan pembelajaran.

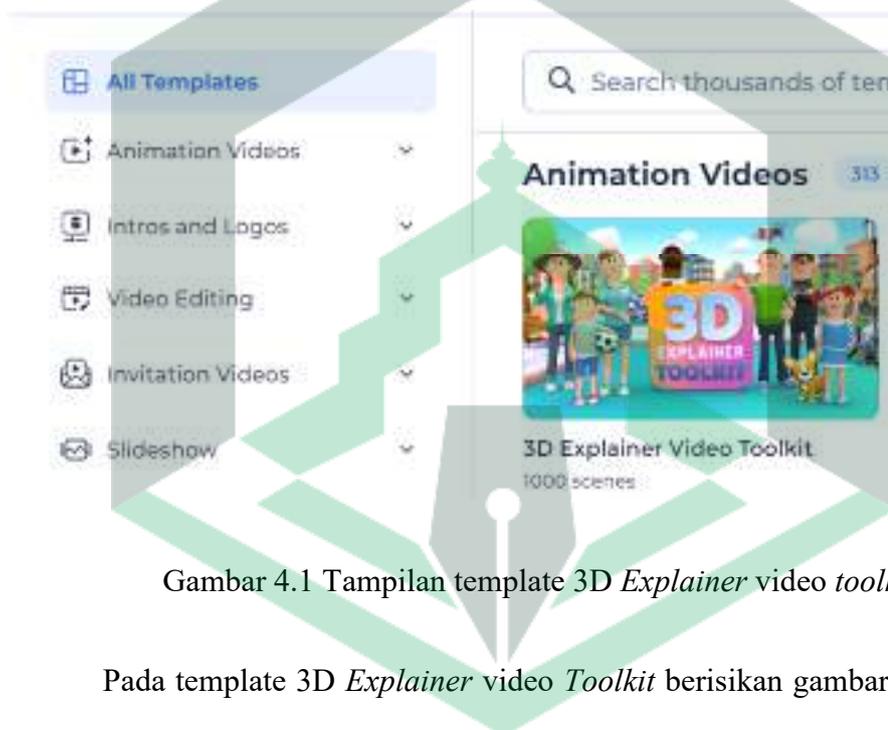
1) Perancangan materi

Penyusunan materi dibuat sesuai dengan referensi yang ada. Penyusunan materi dibuat secara runtut sehingga memudahkan siswa untuk membacanya. Materi yang dipilih adalah materi mari ikhlas beramal dan dibuat berdasarkan kompetensi dasar.

2) Menentukan template animasi, gambar, dan audio

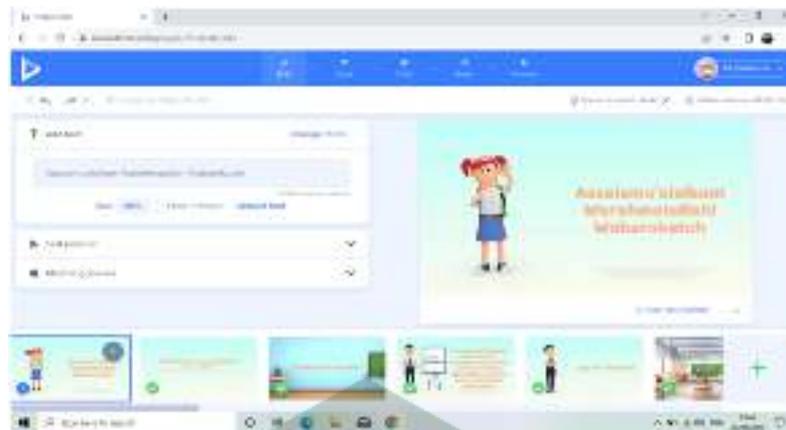
Template animasi dipilih dengan menyesuaikan pada materi pembelajaran dan semenarik mungkin agar siswa tertarik dalam mempelajari pendidikan agama Islam pada materi mari ikhlas beramal. Dalam hal ini, peneliti menggunakan template 3D *Explainer video toolkit*. Peneliti juga menyiapkan gambar animasi sebagai contoh dalam materi mari ikhlas beramal, audio yang digunakan adalah suara *elf* yang ada pada aplikasi *capcut* yang dapat menarik perhatian siswa.

Adapun template animasi yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Tampilan template 3D *Explainer video toolkit*

Pada template 3D *Explainer video Toolkit* berisikan gambar animasi yang sesuai dengan karakter usia anak SD.



Gambar 4.2 Desain Animasi

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap pengembangan dimulai dengan perancangan kemudian melakukan proses validasi melalui lembar validasi dan diskusi langsung dengan validator tentang kevalidan atau kelayakan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *renderforest* yang dirancang, serta meminta saran-saran untuk perbaikan media pembelajaran video animasi.

Setelah itu dilakukan tahap validasi dengan para ahli. Media video pembelajaran animasi divalidasi oleh dua validator yaitu validator materi dan media. Adapun revisi yang telah dilakukan sesuai saran dan masukan dari validator sebagai berikut:

Tabel 4.3 Revisi Saran Validator

Yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Memperbaiki desain gambar yang lebih sesuai dengan karakter dalam pendidikan Islam		
Memperbaiki redaksi kata sesuai arahan (kata ikhlas diganti menjadi tuntas)		
Pengucapan lafadz Allah diperbaiki	-	Ket: Telah diperbaiki
Waktu perpindahan antar slide diperlambat sedikit	-	Ket: Telah diperbaiki

1) Analisis Data

a) Analisis Penilaian Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi adalah berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. Validasi pada ahli materi dilakukan pada tanggal 31 Juli 2023 oleh Bapak Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. (dosen

IAIN Palopo) selaku dosen yang ahli dalam bidang pembelajaran pendidikan agama Islam. Hasil validasi yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus, yaitu $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ terdapat 15 item indikator yang memiliki 4 kriteria penilaian sehingga skor maksimal atau nilai harapan diperoleh adalah 60 (15 item indikator \times 4 kriteria penilaian), hasil validasi diperoleh total skor 56 sehingga diperoleh nilai kelayakan 93,3%.

Berikut analisis data penilaian validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Materi dalam video animasi mudah dipahami, sederhana dan jelas				√
2.	Isi video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran			√	
3.	Video animasi sesuai dengan kompetensi dasar				√
4.	Materi dalam video animasi sesuai dengan kemampuan siswa				√
5.	Video animasi mampu mendukung pembelajaran			√	
6.	Bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami				√
7.	Kalimat yang digunakan ringkas tetapi padat				√
8.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan			√	

9.	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah				√
10.	Ketepatan penulisan tanda baca				√
11.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√
12.	Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media				√
13.	Kemampuan media menambah pengetahuan			√	
14.	Pemilihan background sesuai, menarik dan tidak berlebihan				√
15.	Ilustrasi, gambar dan foto relevan dengan pesan yang disampaikan, jelas dan menarik				√
Total Skor		56			
Kriteria		Sangat Layak			

Berikut hasil perhitungan validasi ahli materi:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{60} \times 100\% \\
 &= 93,3\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diketahui bahwa pada semua aspek penilaian, media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* yang dikembangkan diperoleh nilai rata-rata dengan persentase yaitu 93,3% dan dikategorikan sangat layak.

b) Analisis Penilaian Validasi Ahli Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. Validasi pada ahli media dilakukan pada tanggal 28 Juli 2023 oleh Ibu Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. (dosen IAIN Palopo) selaku dosen ahli media video animasi. Hasil validasi yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus, yaitu $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ terdapat 15 item indikator yang memiliki 4 kriteria penilaian sehingga skor maksimal atau nilai harapan diperoleh adalah 60 (15 item indikator \times 4 kriteria penilaian), hasil validasi diperoleh total skor 51 sehingga diperoleh nilai kelayakan 85%.

Berikut analisis data penilaian validasi ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan teks (ukuran huruf) yang sesuai			√	
2.	Unsur visual (teks, ilustrasi) sesuai dengan kebutuhan materi				√
3.	Komposisi warna menjadikan tampilan menarik			√	
4.	Keseimbangan (ukuran ilustrasi dan teks yang disajikan)			√	
5.	Komunikatif			√	
6.	Suara latar (<i>backsound</i>)			√	
7.	Tidak terdapat <i>noise</i> berlebihan yang mengganggu			√	
8.	Suara terdengar dengan jelas				√

9.	Kejelasan penyampaian pesan			√	
10.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia			√	
11.	Penggunaan bahasa yang umum (dipahami secara luas)				√
12.	Aman dalam mengelola informasi (memprovokasi, menyebarkan hoax)				√
13.	Aman dari konten beresiko (<i>cyber bullying</i> , radikalisasi, pornografi)				√
14.	Aman digunakan pada semua kalangan (anak-anak, remaja, dewasa)				√
15.	Kemampuan menunjang keaktifan siswa			√	
Total skor		51			
Kriteria		Sangat Layak			

Berikut hasil perhitungan validasi ahli media:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{51}{60} \times 100\% \\
 &= 85\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diketahui bahwa pada semua aspek penilaian, media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* yang dikembangkan diperoleh nilai rata-rata dengan persentase yaitu 85% dan dikategorikan sangat layak.

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu implementasi, bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran video animasi dan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *renderforest* yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 2 Watunohu. Setelah media pembelajaran diterapkan kepada siswa, maka langkah selanjutnya adalah pemberian angket kepada siswa. Didalam angket tersebut terdapat lembar penilaian terhadap produk yang dibuat.

Penerapan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi ikhlas beramal dilakukan untuk mengetahui adanya perubahan perilaku siswa sebelum dan sesudah belajar dengan menggunakan media video animasi. Saat pengamatan proses pembelajaran di kelas, sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi terdapat perubahan perilaku siswa saat mengikuti pembelajaran yaitu, siswa terlihat sangat semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sebagaimana wawancara dengan Bapak Raker, S.Ag. (Selaku Guru pendidikan agama Islam) mengatakan bahwa:

“Menurut pandangan saya nak dengan melihat media video animasi yang kamu kembangkan ini sudah bagus, dengan media pembelajaran ini siswa tidak akan bosan selama proses pembelajaran terutamanya mata pelajaran pendidikan agama Islam. Selain itu, dengan adanya media video animasi ini guru juga terbantu dalam pembelajaran.”¹

Berdasarkan wawancara dengan guru pendidikan agama Islam yaitu Bapak Raker, S.Ag. diketahui bahwa dengan adanya media pembelajaran video animasi

¹Raker, Guru Pendidikan Agama Islam, “*Wawancara*” Watunohu, 4 Agustus 2023.

dapat membantu guru dan siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

“Iye nak, media pembelajaran video animasi ini membantu siswa dalam memahami materi ikhlas beramal. Media pembelajaran video animasi ini membantu guru dalam mengajar yang mulanya guru selama proses pembelajaran hanya menjelaskan materi dan kadang siswa menjadi bosan, dia bercerita dengan temannya dan kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi.”²

Berdasarkan wawancara dengan guru pendidikan agama Islam yaitu Bapak Raker, S.Ag. diketahui bahwa media pembelajaran video animasi sangat membantu siswa dan kendala yang ditemui saat pembelajaran pendidikan agama Islam adalah kurangnya minat belajar siswa didalam pembelajaran. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang memperhatikan guru dan berbicara dengan temannya.

“Iya, saya ingin mencoba menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran agar siswa semangat dalam belajar dan tidak bosan belajar pendidikan agama Islam serta mereka tidak jenuh mendengarkan guru saat menjelaskan materi.”³

Berdasarkan wawancara diatas, diketahui bahwa guru pendidikan agama Islam (Bapak Raker, S.Ag.) ingin menggunakan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran agar siswa semangat dan tidak merasa jenuh mendengarkan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran.

Peneliti menyajikan penilaian yaitu berupa lembar angket respon guru terhadap media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest*. Hasil yang diperoleh kemudian diolah

²Raker, Guru Pendidikan Agama Islam, “Wawancara” Watunohu, 4 Agustus 2023.

³Raker, Guru Pendidikan Agama Islam, “Wawancara” Watunohu, 4 Agustus 2023.

dengan menggunakan rumus, yaitu $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ terdapat 10 item indikator yang memiliki 4 kriteria penilaian sehingga skor maksimal atau nilai harapan diperoleh adalah 40 (10 item indikator \times 4 kriteria penilaian), hasil respon guru diperoleh total skor 40 sehingga diperoleh nilai kelayakan 100%.

Berikut analisis penilaian respon guru terhadap media pembelajaran video animasi.

Tabel 4.6 Hasil Analisis Respon Guru

No.	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Materi dalam video animasi mudah dipahami, sederhana dan jelas				√
2.	Isi video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
3.	Video animasi sesuai dengan kompetensi dasar				√
4.	Materi dalam video animasi sesuai dengan kemampuan siswa				√
5.	Video animasi mampu mendukung pembelajaran				√
6.	Tampilan pada media video animasi pembelajaran sangat menarik				√
7.	Gambar yang disajikan dalam video sudah sesuai dengan materi				√
8.	Gambar animasi sesuai dengan usia siswa kelas V SD				√
9.	Video animasi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi				√

10.	Media video animasi dapat membuat siswa termotivasi dan minat untuk belajar				√
Total skor		40			
Kriteria		Sangat Baik			

Berikut hasil perhitungan respon guru:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan tabel hasil analisis angket respon guru terhadap media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* pada materi mari ikhlas beramal, diperoleh nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat baik.

Pembelajaran di kelas sebelum penggunaan media video animasi adalah siswa banyak yang tidak fokus jika guru sedang menjelaskan materi, siswa ada yang bermain, dan bercerita dengan temannya. Setelah menggunakan media video animasi, siswa bisa fokus pada materi yang disampaikan dalam video animasi dan bersemangat dalam belajar.

Untuk melihat respon siswa terhadap media video animasi, peneliti melakukan uji coba satu kelas yaitu kelas V SD Negeri 2 Watunohu yang berjumlah 10 orang. Prosedur uji coba kepada siswa diawali dengan memutar video animasi kepada siswa materi mari ikhlas beramal. Kemudian setelah siswa

menonton video animasi, siswa diarahkan untuk mengisi angket respon pada lembar angket. Hasil angket respon siswa disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Respon Siswa Terhadap Media Video Animasi

No.	Pernyataan	Jumlah Skor	Skor Max
1.	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi sangat menyenangkan	38	40
2.	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi membuat saya lebih aktif	39	40
3.	Tampilan media video animasi menarik	39	40
4.	Tampilan gambar video animasi jelas	39	40
5.	Tampilan audio/suara video animasi jelas	39	40
6.	Media video animasi dapat memudahkan saya dalam memahami materi mari ikhlas beramal	40	40
7.	Saya merasa bersemangat belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi	39	40
8.	Media video animasi ini tidak membosankan	39	40
9.	Materi dalam media ini membantu saya untuk menjawab soal-soal	38	40
10.	Secara keseluruhan saya puas dengan video animasi ini	39	40

Total skor	389	400
Kriteria	Sangat Baik	

Berikut hasil perhitungan respon guru:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{389}{400} \times 100\%$$

$$= 97,25\%$$

Berdasarkan angket respon siswa, diperoleh hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* dengan persentase 97,25% dan dikategorikan sangat baik.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari langkah-langkah pengembangan model *ADDIE* yaitu tahap evaluasi, pada tahap evaluasi ini menyempurnakan produk yang ingin dikembangkan. Pada tahap evaluasi ini terdapat dua tahapan evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif merupakan tahapan untuk mengumpulkan data di setiap tahapan sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui penyempurnaan produk di akhir tahapan. Dalam penelitian ini menggunakan evaluasi formatif sesuai dengan model *ADDIE* yang digunakan yaitu melakukan evaluasi pada setiap tahapan.

B. Pembahasan

Penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* pada materi mari ikhlas beramal di SD Negeri 2 Watunohu Kolaka Utara ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam, kelayakan, dan respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal.

1. Proses pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal

Dalam pengembangan media pembelajaran video animasi ini dikembangkan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap pertama adalah analisis (*analyze*) yang didalamnya terdapat analisis kebutuhan. Tahap kedua adalah perancangan (*design*) yang terdiri dari perancangan materi dan menentukan template animasi, gambar, dan audio. Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*) yaitu pembuatan video animasi yang telah dirancang sebelumnya, serta pemberian lembar validasi kepada validator ahli materi dan ahli media untuk diuji produk. Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*) yaitu uji coba produk serta pemberian angket respon guru pendidikan agama Islam dan siswa. Tahap kelima adalah evaluasi (*evaluation*) yaitu setelah melakukan uji validasi sehingga media pembelajaran video animasi materi mari ikhlas beramal dapat digunakan.

2. Kelayakan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal

Dalam mengembangkan media pembelajaran, peneliti melakukan validasi media pada para ahli untuk memperoleh kritik dan saran dari validator. Validasi oleh para ahli dilakukan dengan tujuan mengetahui kelayakan media video animasi untuk digunakan di sekolah tersebut. Proses validasi media animasi dilakukan oleh dua validator. Validator pertama yaitu ahli materi yang melakukan penilaian terhadap aspek materi yang ada dalam media. Kemudian validator kedua yaitu ahli media yang melakukan penilaian terhadap aspek media seperti kualitas visual, audio, dan lain-lain.

Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya dianalisis, validasi yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan hasil rata-rata 93,3% dengan kriteria “Sangat Layak”, juga disertai dengan beberapa catatan ataupun saran sebagai pedoman untuk direvisi. Selanjutnya validasi yang dilakukan oleh ahli media di dapatkan hasil rata-rata 85% dengan kriteria “Sangat Layak”, juga disertai dengan catatan ataupun saran sebagai pedoman untuk direvisi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator, dapat disimpulkan bahwa penilaian validitas media dapat dikatakan valid sehingga layak untuk digunakan.

3. Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal

Media pembelajaran video animasi ini dilakukan dengan jumlah siswa 10 di kelas V SD Negeri 2 Watunohu beralamat di desa Watunohu, kecamatan Watunohu, kabupaten Kolaka Utara, provinsi Sulawesi Tenggara. Sebelum produk digunakan oleh siswa, peneliti menyiapkan produk untuk digunakan didalam kelas serta membagikan lembar angket untuk menilai media pembelajaran video animasi tersebut. Media pembelajaran video animasi digunakan oleh peneliti menggunakan laptop, setelah itu peneliti menampilkan produk media pembelajaran video animasi dan siswa mengikuti instruksi dari peneliti. Setelah selesai menampilkan produk media video animasi, siswa diminta untuk mengisi angket dengan jumlah 10 pernyataan.

Hasil penilaian dari seluruh responden kemudian dianalisis. Berdasarkan angket respon siswa, diperoleh hasil rata-rata 97,25% dengan kriteria “Sangat Baik”. Adapun respon guru pendidikan agama Islam terhadap media pembelajaran video animasi, peneliti dapat menyimpulkan hasil penilaian guru dengan melakukan wawancara dan memberikan lembar angket yang berisikan penilaian terhadap aspek materi, tampilan, dan kebermanfaatan media. Hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi di kelas sebelum penggunaan media pembelajaran kurang kondusif, dimana siswa kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi, ada yang bermain, dan bercerita dengan temannya. Setelah menggunakan media pembelajaran video animasi, siswa

menajdi lebih fokus belajar dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan hasil dari analisis angket respon guru terhadap media pembelajaran video animasi adalah 100% dengan kriteria “Sangat Baik”.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal ini dikembangkan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).
2. Kelayakan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian dari validator masing-masing menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi sangat layak digunakan dalam pembelajaran.
3. Hasil respon guru pendidikan agama Islam dan siswa terhadap media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *renderforest* materi mari ikhlas beramal adalah menyatakan bahwa produk yang ditampilkan sangat baik dengan hasil persentase 100% dan 97,25%.

B. Saran

Saran yang dapat penulis kemukakan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti yang akan datang

Penelitian berikutnya diharapkan kembangkan media pembelajaran dengan materi pendidikan agama Islam yang belum dikembangkan dan dengan animasi yang lebih menarik lagi.

2. Bagi guru

Bagi guru diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung dan guru dapat mengembangkan media video animasi pada pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan aplikasi *renderforest*.

3. Bagi siswa

Jika ingin mendapatkan hasil yang maksimal, sebagai siswa maka perhatikanlah apa yang disampaikan oleh guru, jadikanlah setiap media pembelajaran diikuti dengan serius dalam pembelajaran untuk menghasilkan belajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Allim, Imam Shadiq. “Peran Media Sosial Di Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa IAIN Palopo”. *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Palopo, 2021.*
- Ardiani, Yeni Eka. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Adobe After Effects* Pada Materi Suhu Dan Kalor Kelas V SD Negeri 1 Pandan Agung (Oku Timur)”. *Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, 2022.*
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. cet. 20. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. *Belajar Dan Pembelajaran*. cet. 1. Parepare: CV. Kaffah Learning Center, 2019.
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Ghozaly, Feisal dan Achmad Buchori Ismail. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, dan Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. Cet. 1. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Hasan, Muhammad, dkk. *Media Pembelajaran*. Cet. 1. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, 2008.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Surabaya: Pustaka Agung, 2011.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang, 2016.
- Liandrini, Adha. “Ikhlas Beramal”, *Fakultas Usuluddin dan Adab, Universitas Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2020.*
- Natika, Firdha. “Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Peserta Didik Di SMPN 19 Surabaya”. *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022.*
- Ngarofah, Dewi Ikromatul. “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Renderforest Pada Kelas X Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MA Ma'arif Udanawu Blitar”. *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Kediri, 2021.*

- Pakpahan, Andrew Fernando, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, dan Muhamad Zulfikar Mansyur. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Purnama, Bambang Eka. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graba Ilmu, 2013.
- Rahman, Abd BP, sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, dan Yumriani. "Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, No. 1 (Juni 2022).
- Ramadhan, Aditya. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Pengurusan Jenazah Di SMK Negeri 1 Tangerang". *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.
- Sri, Dwi Nur Indah. "Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI". *Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*, UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja GrafindoPersada, 2008.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistic*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Sugiarto, M. Randek. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Para Rasul Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Adabiyah Palembang". *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam*, UIN Raden Fatah Palembang, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sunandar, Berlian. "Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Qur'an Nurul Huda Pesawaran". *Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam*, UIN Raden Intan Lampung, 2020.
- Sutiah. *Pengembangan Model Pembelajaran PAI*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018.
- Taufiqurrohman. "Ikhlas Dalam Perspektif Alquran", *EduProf* 1, No.02 (September 2019).
- UU Sisdiknas dan Peraturan Pelaksanaannya 2000-2004. Jakarta: CV. Tamita Utama, 2004.



LAMPIRAN

HASIL DOKUMENTASI



Pengambilan data informasi dengan Ibu Nerci, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 2
Watunohu



Wawancara dan pengisian lembar angket dengan Bapak Raker, S.Ag. selaku guru
PAI SDN 2 Watunohu



Penerapan Media pembelajaran video animasi dan pengisian lembar angket kepada siswa kelas V SDN 2 Watunohu



Foto bersama dengan guru-guru SDN 2 Watunohu

Media pembelajaran video animasi materi mari ikhlas beramal dapat dilihat pada link atau *barcode* dibawah ini:

<https://youtu.be/gcLTcg5SQSg>





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBİYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agama No.1, Kelurahan Iteq, Kecamatan Palopo
Email: iaipalopo.ac.id / iaipalopo.ac.id

Nomor : 391 /In.19/FTK/IHM.01/05/2023

Palopo, 28 Juni 2023

Lampiran : -

Perihal : *Permohonan Surat Izin Penelitian*

Yth. Kepala Badan Kesbangpol Kolaka Utara

di -

Lasiusu

Assalamu Alaikum W. Wb.

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu :

Nama	: Mutmainna
NIM	: 19 0201 0018
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Semester	: VIII (Delapan)
Tahun Akademik	: 2022/2023

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi SDN 2 Watunohu Kolaka Utara dengan judul: **"Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Renderforest* pada Materi Mari Ikhlas Beramal di SDN 2 Watunohu Kolaka Utara"**. Untuk itu kami mohon kerisnya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.

Demiikian surat permohonan ini kami ajukan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu Alaikum W. Wb.



Pt. Dekan,

[Signature]
Dr. H. M. Zuhri Abu Nawas, Lc., M.Pd.
NIP. 19710827 200312 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN KOLAKA UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Kompleks Perkantoran Pemda Kolaka Utara Desa Ponggaha Kec. Lasusua 93812
Telp. 094051 2339133 Fax. 094051 2339133 HP / WA. 0872 905 89 818

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 000.9.2/149-SKP/DPMPPTSP/VIII/2023

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia nomor 3 tahun 2018 tentang Surat Keterangan Penelitian dan berdasarkan Peraturan Bupati Kolaka Utara Nomor 12 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kolaka Utara serta berdasarkan Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kolaka Utara Nomor : 200.1.2.3/323/2023 pada tanggal 02 Agustus 2023 perihal Penyampaian Penerbitan Surat Rekomendasi Izin Penelitian, maka yang bertandatangan dibawah ini Kepala Dinas PMPTSP Kabupaten Kolaka Utara memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada:

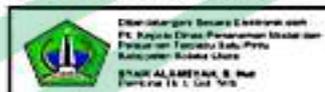
Nama : MUTMAINNA
NIM : 19 0201 0018
Judul Penelitian : **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI RENDEFORREST PADA MATERI MARI IKHLAS BERAMAL DI SDN 2 WATUNOHU KOLAKA UTARA"**
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo
Lokasi Penelitian : SDN 2 Watunohu Kolaka Utara
Tanggal dan atau lamanya penelitian : Mulai tanggal 03 Agustus s/d tanggal 03 Oktober 2023.

Dengan kesetiaan Pemegang Izin Penelitian :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Bupati/walikota Cq. Kepala Bappeda/Kesbangpol, apabila kegiatan dilaksanakan di Kab/Kota.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan menghormati adat istiadat setempat.
4. Menyerahkan 1 (satu) eksampul hardcopy dan softcopy laporan hasil penelitian Kepada Bupati Kolaka Utara, Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Daerah Kab. Kolaka Utara.
5. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.
6. Surat Keterangan Penelitian ini berlaku sampai dengan 03 Oktober 2023.

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeuarkan di : Lasusua
Pada tanggal : 02 Agustus 2023
a.n. BUPATI KOLAKA UTARA



Tembusan Yth :

1. Bupati Kolaka Utara di Lasusua;
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Kolaka Utara di Lasusua;
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Kolaka Utara di Lasusua;
4. Kepala SDN 2 Watunohu Kab. Kolaka Utara di Lasusua;
5. Arsip.



Balai
Sertifikasi
Elektronik

* Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Sber dan Sberdi Negara.
UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 : "Informasi Elektronik, termasuk Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah".



**PEMERINTAH KABUPATEN KOLAKA UTARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 2 WATUNOHU**

Jln. Pendidikan No.05 Desa Watunohu Kec. Watunohu Kab. Kolaka Utara



SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Nomor: 421.2/ 48 /SD/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : NERCI, S.Pd
NIP : 197304121997002001
Pangkat/Golongan Ruang : Pembina Va
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : MUFMAINNA
NIM : 1502010018
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menang benar Mahasiswa tersebut diatas sudah melaksanakan penelitian di SDN 2 Watunohu selubungan dengan penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran pendidikan Agama Islam dengan menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest pada materi mari Ikhlas Beramal di SDN 2 Watunohu Kolaka Utara"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Watunohu, 05 Agustus 2023
Kepala SDN 2 Watunohu

NERCI, S.Pd
Nip.19730412 199707 2 001

PEDOMAN WAWANCARA

Untuk Guru Pendidikan Agama Islam:

1. Bagaimana pandangan Bapak terhadap media pembelajaran berbasis video animasi pada materi mari ikhlas beramal?
2. Apakah media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *renderforest* ini membantu siswa dalam memahami materi ikhlas beramal?
3. Adakah keinginan Bapak untuk menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam?



**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI BERBASIS
APLIKASI *RENDERFOREST* PADA MATERI MARI IKHLAS
BERAMAL DI SDN 2 WATUNOHU KOLAKA UTARA**

A. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Mari Ikhlas Beramal Di SDN 2 Watunohu Kolaka Utara". peneliti menggunakan instrumen validasi terhadap media pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis video animasi yang akan dikembangkan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Untuk tabel tentang Aspek yang Diikuti, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk Penilaian Umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kotak yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom Saran yang telah disiapkan.

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

B. Keterangan Skala Penilaian

- | | |
|---|----------------|
| 1 | : Tidak Valid |
| 2 | : Kurang Valid |
| 3 | : Cukup Valid |
| 4 | : Valid |

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan lembar validasi dinyatakan dengan jelas				✓
2.	Aspek penilaian lembar validasi dinyatakan dengan jelas				✓
3.	Kesesuaian butir pernyataan dengan aspek yang diharapkan			✓	
4.	Lembar validasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik			✓	
5.	Lembar validasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	

C. Penilaian Umum

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

1. Bentuk penulisan instrumen tidak menggunakan aspek pada saat di bagikan
2. Pernyataan bukan pertanyaan.

Palopo, 28-7-2023

Validator



NVA FARRUNHSAA, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199304092020122019



Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Jenis Media : Video Animasi
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Mari Ikhlas Beramal di SDN 2 Watunohu Kolaka Utara
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Materi : Mari Ikhlas Beramal
Peneliti : Mutmainna
Pembimbing : 1. Dr. Nurdin K., M.Pd.
2. Muh Yamin, S.Pd., M.Pd.
Ahli Materi : Andi Arif Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian:

1. Lembar angket validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran yang dimuat dalam video animasi yang sedang dikembangkan, sebab data yang akan didapatkan sangat bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
2. Tentukan pilihan Bapak/Ibu atas pertanyaan yang tersedia dengan memberikan tanda *checklist* (*✓*) terhadap kualitas materi. Penilaian diberikan dengan keterangan skor sebagai berikut:
1 : Sangat Tidak Baik
2 : Tidak Baik
3 : Baik
4 : Sangat Baik
3. Apabila ada terdapat komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon pada kolom yang telah disediakan.

Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, peneliti ucapkan banyak terima kasih.

No.	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Materi dalam video animasi mudah dipahami, sederhana dan jelas				✓
2.	Isi video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
3.	Video animasi sesuai dengan kompetensi dasar				✓
4.	Materi dalam video animasi sesuai dengan kemampuan siswa				✓
5.	Video animasi mampu mendukung pembelajaran			✓	
6.	Bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami				✓
7.	Kalimat yang digunakan ringkas tetapi padat				✓
8.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan			✓	
9.	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah				✓
10.	Ketepatan penulisan tanda baca				✓
11.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
12.	Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media				✓
13.	Kemampuan media menambah pengetahuan			✓	
14.	Pemilihan background sesuai, menarik dan tidak berlebihan				✓
15.	Ilustrasi, gambar dan foto relevan dengan pesan yang disampaikan, jelas dan menarik				✓

B. Komentar atau Saran:

1. Memperhatikan desain gambar yang lebih sesuai dengan karakter dalam pendidikan Islam
2. Pengucapan lafadz Allah diperbaiki
3. perbaikan redaksi kata sesuai arahan.

C. Kesimpulan

Petunjuk: Berilah tanda (✓) pada kotak yang telah disediakan.

Media ini dinyatakan:

- Layak untuk diujicobakan
 Tidak layak untuk diujicobakan

Palopo, 31 Juli 2023

Ahli Materi,


Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.

NIP. 199106082019031007

Lembar Angket Validasi Ahli Media

Jenis Media : Video Animasi
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi *RemedyForest* Pada Materi Mari Ikhlas Beramal di SDN 2 Watunohu Kolaka Utara
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Peneliti : Mutmainna
Pembimbing : 1. Dr. Nurdin K., M.Pd.
2. Muh Yamin, S.Pd., M.Pd.
Ahli Media : Nur Fakhrunnisa, S.Pd., M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian:

1. Lembar angket validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran yang dimuat dalam video animasi yang sedang dikembangkan, sebab data yang akan didapatkan sangat bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
2. Tentukan pilihan Bapak/Ibu atas pertanyaan yang tersedia dengan memberikan tanda *checklist* (✓) terhadap kualitas media. Penilaian diberikan dengan keterangan skor sebagai berikut:
1 : Sangat Tidak Baik
2 : Tidak Baik
3 : Baik
4 : Sangat Baik
3. Apabila ada terdapat komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon pada kolom yang telah disediakan.

Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, peneliti ucapkan banyak terima kasih.

No.	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan teks (ukuran huruf) yang sesuai			✓	
2.	Unsur visual (teks, ilustrasi) sesuai dengan kebutuhan materi				✓
3.	Komposisi warna menjadikan tampilan menarik			✓	
4.	Keseimbangan (ukuran ilustrasi dan teks yang disajikan)			✓	
5.	Komunikatif			✓	
6.	Suara latar (<i>background</i>)			✓	
7.	Tidak terdapat <i>noise</i> berlebihan yang mengganggu			✓	
8.	Suara terdengar dengan jelas				✓
9.	Kejelasan penyampaian pesan			✓	
10.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia			✓	
11.	Penggunaan bahasa yang umum (dipahami secara luas)				✓
12.	Aman dalam mengelola informasi (memprovokasi, menyebarkan hoax)				✓
13.	Aman dari konten beresiko (<i>cyber bullying</i> , radikalisasi, pornografi)				✓
14.	Aman digunakan pada semua kalangan (anak-anak, remaja, dewasa)				✓
15.	Kemampuan menunjang keaktifan siswa			✓	

B. Komentar atau Saran:

1. Background selanjutnya disesuaikan dengan narasi
2. Waktu perpindahan antar slide diperlambat sedikit

C. Kesimpulan

Petunjuk: Berilah tanda (✓) pada kotak yang telah disediakan.

Media ini dinyatakan:

- Layak untuk diujicobakan
- Tidak layak untuk diujicobakan

Palopo, 28 - 7 - 2023

Ahli Media


NUR FAKHRIYAH, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19930409 202012 2019

**Lembar Angket Respon Guru PAI Terhadap Media Pembelajaran
Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Video Animasi Di Kelas V
SDN 2 Watunohu Kolaka Utara**

Jenis Media : Video Animasi
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Renderforest* Pada Materi Mari Ikhlas Beramal di SDN 2 Watunohu Kolaka Utara
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Materi : Mari Ikhlas Beramal
Peneliti : Mutmainna
Pembimbing : 1. Dr. Nurdin K., M.Pd.
2. Muh Yamin, S.Pd., M.Pd.
Guru PAI : Raker, S.Ag.

A. Petunjuk Pengisian:

1. Lembar angket validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Tentukan pilihan Bapak/Ibu atas pertanyaan yang tersedia dengan memberikan tanda *checklist* (*✓*) terhadap media pembelajaran. Penilaian diberikan dengan keterangan skor sebagai berikut:
1 : Sangat Tidak Baik
2 : Tidak Baik
3 : Baik
4 : Sangat Baik
3. Apabila ada terdapat komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon pada kolom yang telah disediakan.

Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket ini, peneliti ucapkan banyak terima kasih.

No.	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Materi dalam video animasi mudah dipahami, sederhana dan jelas				/
2.	Isi video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				/
3.	Video animasi sesuai dengan kompetensi dasar				/
4.	Materi dalam video animasi sesuai dengan kemampuan siswa				/
5.	Video animasi mampu mendukung pembelajaran				/
6.	Tampilan pada media video animasi pembelajaran sangat menarik				/
7.	Gambar yang disajikan dalam video sudah sesuai dengan materi				/
8.	Gambar animasi sesuai dengan usia siswa kelas V SD				/
9.	Video animasi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi				/
10.	Media video animasi dapat membuat siswa termotivasi dan minat untuk belajar				/

B. Komentar atau Suran

mengajar dengan buku yang benar.

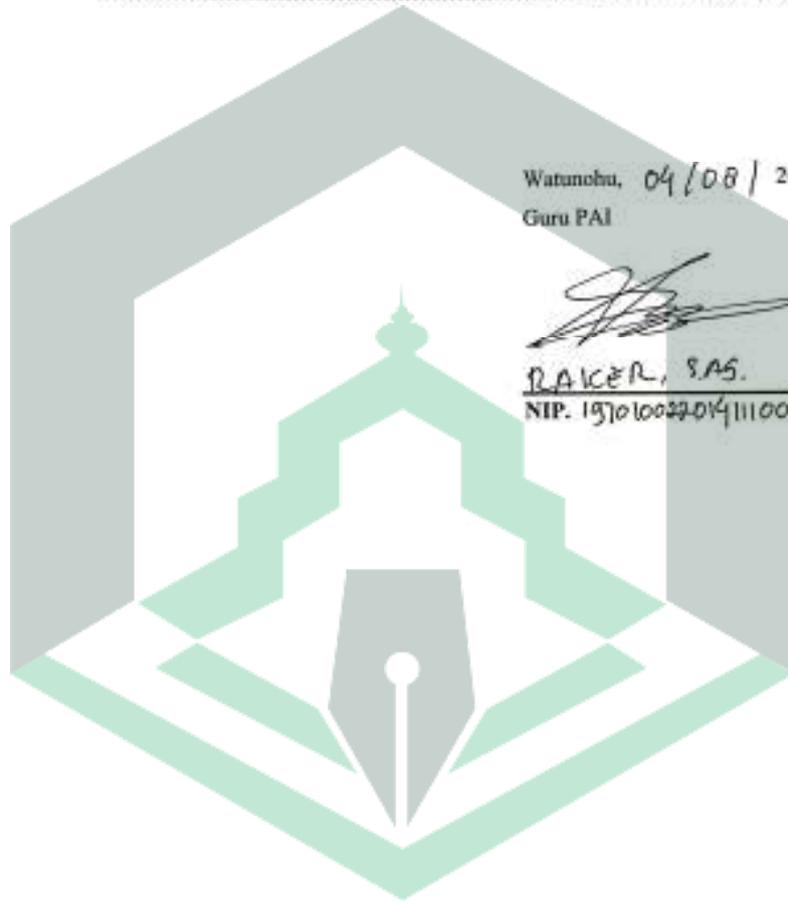
Watanoha, 04/08/2023

Guru PAI



RAKER, S.A.S.

NIP. 197010022014111001



1

**Lembar Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran
Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Video Animasi Di Kelas V
SDN 2 Watunohu Kolaka Utara**

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Materi : Mari Ikhlas Beramal
Kelas : V (Lima)
Nama Siswa : AHMAD ADIL FIRMAN ZAH

Petunjuk Pengisian:

1. Sebelum Anda mengisi angket ini terlebih dahulu, Anda harus membaca dengan teliti setiap pertanyaan yang diajukan.
2. Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda sendiri.
3. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai Anda, oleh karena itu hendaklah dijawab dengan sebenarnya.
4. Penilaian diberikan dengan keterangan skor sebagai berikut:
1 : Sangat Tidak Baik
2 : Tidak Baik
3 : Baik
4 : Sangat Baik

Atas ketersediaannya untuk mengisi lembar angket ini, peneliti ucapkan banyak terima kasih.

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi sangat menyenangkan				✓
2.	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi membuat saya lebih aktif				✓
3.	Tampilan media video animasi menarik				✓
4.	Tampilan gambar video animasi jelas				✓
5.	Tampilan audio/suara video animasi jelas				✓
6.	Media video animasi dapat memudahkan saya dalam memahami materi mari ikhlas beramal				✓
7.	Saya merasa bersemangat belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi				✓
8.	Media video animasi ini tidak membosankan				✓
9.	Materi dalam media ini membantu saya untuk menjauhi oral-oral				✓
10.	Secara keseluruhan saya puas dengan video animasi ini				✓

Watunohu,
Siswa kelas V,

2023

Am
Ahmad Aji Firanzah

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi sangat menyenangkan			✓	
2.	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi membuat saya lebih aktif				✓
3.	Tampilan media video animasi menarik			✓	
4.	Tampilan gambar video animasi jelas				✓
5.	Tampilan audio/suara video animasi jelas			✓	
6.	Media video animasi dapat memudahkan saya dalam memahami materi mari ikhlas beramal				✓
7.	Saya merasa bersemangat belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi			✓	
8.	Media video animasi ini tidak membosankan				✓
9.	Materi dalam media ini membantu saya untuk menjawab soal-soal			✓	
10.	Secara keseluruhan saya puas dengan video animasi ini				✓

Watunchu,
Siswa kelas V,

2023


MARZI MAULIDA SIB

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi sangat menyenangkan				✓
2.	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi membuat saya lebih aktif				✓
3.	Tampilan media video animasi menarik				✓
4.	Tampilan gambar video animasi jelas				✓
5.	Tampilan audio/suara video animasi jelas				✓
6.	Media video animasi dapat memudahkan saya dalam memahami materi mari ikhlas beramal				✓
7.	Saya merasa bersemangat belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi				✓
8.	Media video animasi ini tidak membosankan				✓
9.	Materi dalam media ini membantu saya untuk menjawab soal-soal				✓
10.	Secara keseluruhan saya puas dengan video animasi ini				✓

Watunoha,
Siswa kelas V,

2023

Ala

Ala

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi sangat menyenangkan			✓	
2.	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi membuat saya lebih aktif			✓	
3.	Tampilan media video animasi menarik				✓
4.	Tampilan gambar video animasi jelas			✓	
5.	Tampilan audio/suara video animasi jelas				✓
6.	Media video animasi dapat memudahkan saya dalam memahami materi mari ikhlas beramal				✓
7.	Saya merasa bersemangat belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi				✓
8.	Media video animasi ini tidak membosankan			✓	
9.	Materi dalam media ini membantu saya untuk menjawab soal-soal			✓	
10.	Secara keseluruhan saya puas dengan video animasi ini			✓	

Watunohu,
Siswa kelas V,

2023

Made

MARIE PUTRIENI

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi sangat menyenangkan				✓
2.	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi membuat saya lebih aktif				✓
3.	Tampilan media video animasi menarik				✓
4.	Tampilan gambar video animasi jelas				✓
5.	Tampilan audio/suara video animasi jelas				✓
6.	Media video animasi dapat memudahkan saya dalam memahami materi mari ikhlas beramal				✓
7.	Saya merasa bersemangat belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi				✓
8.	Media video animasi ini tidak membosankan				✓
9.	Materi dalam media ini membantu saya untuk menjawab soal-soal				✓
10.	Secara keseluruhan saya puas dengan video animasi ini				✓

Watunobu, 2023
Siswa kelas V,


Muhammad Takwa

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi sangat menyenangkan				✓
2.	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi membuat saya lebih aktif			✓	✓
3.	Tampilan media video animasi menarik				✓
4.	Tampilan gambar video animasi jelas				✓
5.	Tampilan audio/suara video animasi jelas				✓
6.	Media video animasi dapat memudahkan saya dalam memahami materi mari ikhlas beramal				✓
7.	Saya merasa bersemangat belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi				✓
8.	Media video animasi ini tidak membosankan				✓
9.	Materi dalam media ini membantu saya untuk menjawab soal-soal				✓
10.	Secara keseluruhan saya puas dengan video animasi ini				✓

Watunchu,
Siswa kelas V,

2023

Nayla

NAYLA ZAKIYA AZZAHRA



No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi sangat menyenangkan				✓
2.	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi membuat saya lebih aktif				✓
3.	Tampilan media video animasi menarik				✓
4.	Tampilan gambar video animasi jelas				✓
5.	Tampilan audio/suara video animasi jelas				✓
6.	Media video animasi dapat memudahkan saya dalam memahami materi mari ikhlas beramal				✓
7.	Saya merasa bersemangat belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi				✓
8.	Media video animasi ini tidak membosankan				✓
9.	Materi dalam media ini membantu saya untuk menjawab soal-soal				✓
10.	Secara keseluruhan saya puas dengan video animasi ini				✓

Watunohu, 2023

Siswa kelas V,


NUZUL ALA GHAIRANI

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi sangat menyenangkan				✓
2.	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi membuat saya lebih aktif				✓
3.	Tampilan media video animasi menarik				✓
4.	Tampilan gambar video animasi jelas				✓
5.	Tampilan audio/suara video animasi jelas				✓
6.	Media video animasi dapat memudahkan saya dalam memahami materi mari ikhlas beramal				✓
7.	Saya merasa bersemangat belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi				✓
8.	Media video animasi ini tidak membosankan				✓
9.	Materi dalam media ini membantu saya untuk menjawab soal-soal				✓
10.	Secara keseluruhan saya puas dengan video animasi ini				✓

Watunohu,
Siswa kelas V,

2023

Reza Ariqah Pora

REZA ARIQAH PORAH

No.	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi sangat menyenangkan				✓
2.	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi membuat saya lebih aktif			✓	✓
3.	Tampilan media video animasi menarik				✓
4.	Tampilan gambar video animasi jelas				✓
5.	Tampilan audio/suara video animasi jelas				✓
6.	Media video animasi dapat memudahkan saya dalam memahami materi mari ikhlas beramal				✓
7.	Saya merasa bersemangat belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi				✓
8.	Media video animasi ini tidak membosankan				✓
9.	Materi dalam media ini membantu saya untuk menjawab soal-soal				✓
10.	Secara keseluruhan saya puas dengan video animasi ini				✓

Watimohu,
Siswa kelas V,

2023



Syaala Nur Asifa

RIWAYAT HIDUP



Mutmainna, lahir di Watunohu pada tanggal 16 November 2001. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara yang merupakan buah kasih sayang dari pasangan seorang ayah bernama Zaenal dan ibu bernama Saida. Penulis dibesarkan di Desa lelehao, Kecamatan Watunohu. Kabupaten Kolaka Utara. Saat ini bertempat tinggal di kos Inayah, Jln. Aspuri, Kelurahan Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo. Pendidikan Dasar penulis diselesaikan pada tahun 2013 di SDN 2 Watunohu, kemudian ditahun yang sama menempuh pendidikan di MTS Darul Istiqamah Watunohu. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan SMA di SMAN 1 Pakue hingga tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan pada tingkat perguruan tinggi dan memilih kampus IAIN Palopo tepatnya pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Penulis saat ini menulis sebuah skripsi yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan S1 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Video Animasi di SD Negeri 2 Watunohu Kolaka Utara”.

Contact person penulis: Mtmainnazaenal@gmail.com



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

Alamat: Jl. Agatis, Kelurahan Balesari, Kecamatan Bera, Kota Palopo 61914
Email: ia@iainpalopo.ac.id Web: www.ia-iainpalopo.ac.id

PENGESAHAN KELAYAKAN UJIAN TUTUP

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

Nama : Mutmainna
NIM : 1902010018
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Jurnal Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Video Animasi di SDN 2 Watunohu Kolaka Utara

No	Nama	Tim Pembimbing/ Penguji	Tanda Tangan
1	Dr. Nurdin K, M.Pd	Pembimbing I	
2	Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd	Pembimbing II	2.
3	Dr. Taqwa, M.Pd.	Penguji I	3.
4	Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.	Penguji II	4.

Yang bersangkutan oleh Tim Peneleah dinyatakan: Layak/ ~~Tidak Layak~~ ke ujian munaqasyah

Catatan :

Palopo, 1 September 2023

Mengelahi,
Ketia Program Studi



Andi Arif Pamessangi, M.Pd
NIM 19970710 201903 1 006