

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
BERBASIS APLIKAS CANVA PADA MATERI RUKUN IMAN  
DAN RUKUN ISLAM DI KELAS I SDIT AL-BASHIRAH  
KOTA PALOPO**

*Skripsi*

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



Oleh:

**NUR ANNISA SLAMET**  
NIM 2002050037

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
BERBASIS APLIKAS CANVA PADA MATERI RUKUN IMAN  
DAN RUKUN ISLAM DI KELAS I SDIT AL-BASHIRAH  
KOTA PALOPO**

*Skripsi*

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



Oleh:

**NUR ANNISA SLAMET**  
NIM 2002050037

**Pembimbing**

1. **Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.**
2. **Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.**

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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Annisa Slamet  
NIM : 2002050037  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini 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 bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang di tunjukan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bila mana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administrative atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini di buat untuk di gunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 26 Mei 2025  
Yang membuat pernyataan



Nur Annisa Slamet  
20 0205 0037

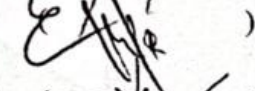
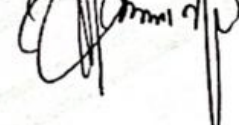
## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Rukun Iman dan Rukun Islam di Kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo*, yang ditulis oleh *Nur Annisa Slamet* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002050037, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Jumat, tanggal 18 Juni 2025* bertepatan dengan *22 Dzulhijjah 1446 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

**Palopo, 14 Agustus 2025**

**20 Safar 1447 H**

### TIM PENGUJI

- |                                  |               |                                                                                       |
|----------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.     | Ketua Sidang  |   |
| 2. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.   | Penguji I     |  |
| 3. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.  | Penguji II    |  |
| 4. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. | Pembimbing I  |  |
| 5. Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.   | Pembimbing II |  |

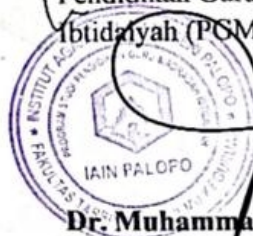
### Mengetahui:

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



**Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.**  
NIP 19630516 200003 1 002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI),



**Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19791011 201101 1 003

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى  
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang senantiasa menganugraahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Rukun Iman Dan Rukun Islam di Kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo” setelah melalui proses yang cukup Panjang, selawat 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 Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. 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. Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, dan Dr. Takdir, S.H., M.H. Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama UIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat peneliti memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd.I. Wakil Dekan III UIN Palopo, senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menjadi Fakultas yang terbaik.
3. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, beserta staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Kepada Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah dengan tulus meluangkan waktu, tenaga, serta kesabaran dalam memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi di setiap langkah penyusunan skripsi ini. Ketelatenan dan keikhlasan Bapak dan Ibu menjadi cahaya yang menerangi jalan saya hingga sampai pada titik ini. Semoga segala kebaikan dibalas berlipat ganda oleh Allah SWT.
5. Kepada Ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I selaku Penguji I dan Ibu Ervi Ramadani, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II, yang telah banyak memberikan masukan, arahan, serta kritik yang membangun dengan penuh ketulusan hati. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas ilmu dan kesempatan yang telah Ibu berikan. Semoga setiap ilmu yang Ibu tanamkan menjadi amal jariyah yang tak terputus.

6. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta staf dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
7. Hardianto Frendi Imbang S.Pd selaku kepala sekolah SDIT Al-Bashirah Kota Palopo, Riska Usman, S.Ud., S.Pd selaku wali kelas I, Rahmat selaku guru mata pelajaran PAI dan peserta didik khususnya kelas I di SDIT Al-Bashirah Kota Palopo yang telah bekerja sama dengan peneliti dalam proses penyelesaian penelitian skripsi ini.
8. Teristimewa kepada kedua orangtua penulis tercinta Bapak Slamet Suhadi dan Ibu Sri Rahayu. Walau tidak sempat mengenyam pendidikan hingga bangku perkuliahan, namun dengan segenap jiwa telah mencurahkan kasih tanpa syarat, bekerja keras tanpa lelah, mendidik dengan penuh cinta, dan senantiasa menyematkan doa-doa dalam setiap sujud mereka. Setiap tetes peluh dan doa yang terucap menjadi cahaya yang menerangi langkah penulis hingga akhirnya dapat menapaki akhir dari perjalanan studi ini. Tiada kata yang mampu membalas segala pengorbanan dan cinta yang telah diberikan, kecuali doa yang tulus dari hati ini; semoga Allah senantiasa melimpahkan keberkahan, kesehatan dan kebahagiaan untuk Bapak dan Ibu, serta mengumpulkan kita kembali dalam Ridha-Nya kelak. Penulis berharap kelak dapat menjadi anak yang membanggakan di dunia, dan menjadi penyejuk hati di akhirat.
9. Teruntuk suami tercinta, Dinul Ramadhan. Terima kasih telah menjadi sosok rumah yang senantiasa hadir untukku, menjadi tempatku kembali saat lelah menyapa, dan menjadi sandaran yang tak pernah goyah dalam setiap langkahku.

Terima kasih telah menemani setiap proses perjuanganku, dalam menempuh pendidikan ini, tanpa pernah mengeluh sedikitpun. Kesediaanmu menjalani hubungan jarak jauh, menahan rindu, serta mengalah demi mendukung impianku adalah bentuk cinta yang tak ternilai. Semoga Allah membalas setiap lelah dan pengorbananmu dengan pahala yang berlipat ganda, dan semoga cinta kita senantiasa dalam lindungan-Nya hingga ke surga-Nya. Terima kasih telah memilih untuk berjalan bersamaku sejauh ini, dalam doa, dalam harapan dan dalam perjuangan.

10. Kepada seluruh keluarga tercinta, kakak, nenek, tante, om, ipar, keponakan, mertua dan adik ipar. Terima kasih atas limpahan doa yang tulus dan dukungan tanpa lelah yang telah menjadi pelita di setiap langkah perjalanan ini. Tanpa cinta, kesabaran, dan kehadiran kalian yang menguatkan, mungkin langkah ini tak akan sampai pada akhir. Semoga Allah SWT membalas setiap kebaikan dengan keberkahan dan rahmat yang tak bertepi.
11. Kepada semua teman seperjuangan yang senantiasa hadir, saling menguatkan, dan menjadi bahu dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini, izinkan saya mengucapkan terima kasih yang setulus hati. Kepada seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo angkatan 2020, teman-teman PLP II di SDIT Insan Madani, serta keluarga KKN Desa Banyuurip, terima kasih telah menjadi bagian dari cerita indah dalam perjalanan ini. Semangat, canda, dan kebersamaan kalian menjadi pelita di tengah lelah dan penguat di setiap langkah. Semoga Allah SWT membalas



segala kebaikan dan menjadikan persahabatan ini sebagai jalinan yang terus diridhai-Nya.

12. Teruntuk kawan terbaik dalam mengajar, Sulpiana, S.Pd dan Nurul Febrianti, S.Sos., yang tak pernah lelah memberikan masukan, semangat, dan saran yang begitu berarti sepanjang proses ini. Kehadiranmu bukan sekadar teman diskusi, tapi juga pelita yang menuntun dalam kebimbangan, penguat saat ragu, dan pengingat bahwa perjuangan ini tidak dilalui seorang diri. Semoga setiap kebaikan dan bantuan yang diberikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir pahalanya, dan semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kalian dengan keberkahan yang tak bertepi. Aamiin ya Rabbal 'Alamiin.

Dengan penuh rasa syukur dan haru, penulis menyampaikan kebahagiaan atas terselesaikannya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi kecil yang berarti bagi siapa pun yang membutuhkan.

Palopo, 21 Oktober 2024

**Nur Annisa Slamet**  
20 0205 0037

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada table berikut:

#### A. Konsonan

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin        | Nama                       |
|------------|------|--------------------|----------------------------|
| ا          | Alif | tidak dilambangkan | tidak dilambangkan         |
| ب          | Ba   | B                  | Be                         |
| ت          | Ta   | T                  | Te                         |
| ث          | ša   | š                  | es (dengan titik diatas)   |
| ج          | Jim  | J                  | Je                         |
| ح          | ḥa   | ḥ                  | ha (dengan titik di bawah) |
| خ          | Kha  | Kh                 | ka dan ha                  |
| د          | Dal  | D                  | De                         |
| ذ          | Žal  | Ž                  | Zet (dengan titik di atas) |
| ر          | Ra   | R                  | Er                         |

|   |        |    |                             |
|---|--------|----|-----------------------------|
| ز | Zai    | Z  | Zet                         |
| س | Sin    | S  | Es                          |
| ش | Syin   | Sy | es dan ye                   |
| ص | ṣad    | ṣ  | es (dengan titik di bawah)  |
| ض | ḍad    | ḍ  | de (dengan titik di bawah)  |
| ط | ṭa     | ṭ  | te (dengan titik di bawah)  |
| ظ | ẓa     | ẓ  | zet (dengan titik di bawah) |
| ع | ‘ain   | ‘  | apostrof terbalik           |
| غ | Gain   | G  | Ge                          |
| ف | Fa     | F  | Ef                          |
| ق | Qaf    | Q  | Qi                          |
| ك | Kaf    | K  | Ka                          |
| ل | Lam    | L  | El                          |
| م | Mim    | M  | Em                          |
| ن | Nun    | N  | En                          |
| و | Wau    | W  | We                          |
| ه | Ha     | H  | Ha                          |
| ء | Hamzah | ’  | Apostrof                    |
| ي | Ya     | Y  | Ye                          |

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

## B. Vokal

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

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

| Tanda | Nama   | Huruf Latin | Nama |
|-------|--------|-------------|------|
| اَ    | Fathāh | A           | A    |
| اِ    | Kasrah | I           | I    |
| اُ    | Dammah | U           | U    |

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

| Tanda | Nama           | Huruf Latin | Nama    |
|-------|----------------|-------------|---------|
| اَيّ  | fathāh dan yā' | Ai          | a dan i |
| اَوّ  | fathāh dan wau | Au          | a dan u |

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

هَوْلَ : haula

### C. Maddah

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

| Harakat dan Huruf | Nama                     | Huruf dan Tanda | Nama                |
|-------------------|--------------------------|-----------------|---------------------|
| اَ اِ اُ          | fathah dan alif atau yā' | Ā               | a dan garis di atas |
| يَ                | kasrah dan yā'           | Ī               | i dan garis di atas |
| وُ                | ḍammah dan wau           | Ū               | u dan garis di atas |

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : rāmā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

#### D. Tā'marbūṭah

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

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

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : rauḍah al-atfāl

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : al-madīnah al-fāḍilah

الْحِكْمَةُ : al-ḥikmah

#### E. Syaddah (Tasydīd)

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

Contoh

رَبَّنَا : rabbanā

نَجَّيْنَا : najjainā

الْحَقُّ : al-ḥaqq

نُعِمْ : nu‘ima

عُدُّوْ : ‘aduwwun

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

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

#### F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال(aliflam 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-zalزالah (az-zalزالah)

الفَلْسَفَةُ : al-falsafah

الْبِلَادُ : al-bilādu

#### G. 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:

تَا'مُرُون : ta'murūna

النَّوْعُ : al-nau'

شَيْءٌ : syai'un

أُمِرْتُ : umirtu

#### H. 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 lazi digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'ān), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata

tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarḥ al-Arba‘īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri‘āyah al-Maṣlaḥah

#### I. Lafz al-Jalālah( الله )

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

Contoh:

بِاللهِ dīnullāh billāh

Adapun tā’ marbūṭah di akhir kata yang disandarkan kepada lafz al-Jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللهِ hum fī raḥmatillāh

#### J. Huruf Kapital

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



didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramaḍān al-laẓī unzila fihi al-Qur’an

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlaḥah fī al-Tasyrī ‘al-Islāmī

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

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditullis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

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

## **B. Daftar Singkatan**

Swt. = subḥānahū wa ta‘ālā

saw. = ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam

as = ‘alaihi al-salām

H = Hijrah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

l = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)

w = Wafat tahun

QS .../...: 4 = QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli ‘Imrān/3:4

HR = Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

|                                                    |           |
|----------------------------------------------------|-----------|
| HALAMAN JUDUL .....                                | i         |
| HALAMAN SAMPUL .....                               | ii        |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....                  | iii       |
| PRAKATA.....                                       | iv        |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN LATIN .....         | vii       |
| DAFTAR ISI .....                                   | xv        |
| DAFTAR AYAT .....                                  | xvii      |
| DAFTAR HADIST .....                                | xviii     |
| DAFTAR TABEL .....                                 | xix       |
| DAFTAR GAMBAR.....                                 | xx        |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                               | xxi       |
| ABSTRAK .....                                      | xxii      |
| <br>                                               |           |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                      | <b>1</b>  |
| A. Latar Belakang.....                             | 1         |
| B. Rumusan Masalah .....                           | 7         |
| C. Tujuan Penelitian.....                          | 8         |
| D. Manfaat Penelitian.....                         | 8         |
| E. Spesifikasi Produk yang di Harapkan .....       | 9         |
| F. Asumsi dan Keterbatasan pengembangan .....      | 10        |
| <br>                                               |           |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>                   | <b>12</b> |
| A. Penelitian yang Relevan .....                   | 12        |
| B. Landasan Teori .....                            | 15        |
| C. Kerangka Pikir.....                             | 32        |
| <br>                                               |           |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>             | <b>35</b> |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....           | 35        |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....                | 36        |
| C. Subjek dan Objek Penelitian .....               | 37        |
| D. Prosedur Pengembangan .....                     | 37        |
| E. Teknik Pengumpulan Data .....                   | 41        |
| F. Teknik Analisis Data .....                      | 42        |
| <br>                                               |           |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>46</b> |
| A. Hasil Penelitian.....                           | 46        |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian.....                | 64        |

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| <b>BAB V PENUTUP</b> .....  | 70 |
| A. Kesimpulan.....          | 70 |
| B. Saran.....               | 71 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> ..... | 72 |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b>      |    |
| <b>RIWAYAT HIDUP</b>        |    |

## DAFTAR AYAT

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Kutipan QS. Al-Mujadalah/58:11 ..... | 5  |
| Kutipan QS. Al-Baqarah/2:136 .....   | 22 |
| Kutipan QS. An-Nahl/16:2 .....       | 24 |
| Kutipan QS. Al-Baqarah/2:43 .....    | 29 |
| Kutipan QS. Al-Baqarah/2:185 .....   | 31 |

## DAFTAR HADIST

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| Kutipan Hadist tentang Rukun Iman ..... | 23 |
| Kutipan Hadist tentang Rukun Islam..... | 28 |
| Kutipan Hadist tentang Sholat .....     | 30 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi .....                                    | 44 |
| Tabel 3.2 Kriteria Hasil Kepraktisan .....                                 | 45 |
| Tabel 4.1 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Bahasa .....                     | 55 |
| Tabel 4.2 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Materi.....                      | 56 |
| Tabel 4.3 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Media .....                      | 57 |
| Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Persentase Pengamatan Belajar Peserta Didik..... | 62 |
| Tabel 4.5 Data Hasil Angket Praktikalitas .....                            | 64 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir .....                                                                                 | 34 |
| Gambar 3.2 Tahapan Model ADDIE .....                                                                                  | 36 |
| Gambar 3.3 Lokasi SDIT Al-Bashirah .....                                                                              | 37 |
| Gambar 4.1 Hasil Angket Peserta Didik Kategori Peserta Didik Memahami<br>Materi yang Diajarkan.....                   | 50 |
| Gambar 4.2 Hasil Angket Peserta Didik Kategori Guru Menggunakan Bahasa<br>yang Mudah.....                             | 50 |
| Gambar 4.3 Hasil Angket Peserta Didik Kategori Media yang digunakan<br>dalam Kelas Sesuai yang Diharapkan. ....       | 51 |
| Gambar 4.4 Hasil Angket Kategori Guru Mengajarkan Materi Rukun Iman<br>dan Rukun Islam Mengerti yang Dijelaskan. .... | 52 |
| Gambar 4.5 Hasil Angket Kategori Guru Pernah Menggunakan Media<br>Animasi dalam Pembelajaran .....                    | 52 |



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Isin Meneliti

Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 3 Analisis Kebutuhan

Lampiran 4 Modul Ajar

Lampiran 5 Validasi

Lampiran 6 Instrumen Praktikalitas

Lampiran 7 Hasil Turnitin

Lampiran 8 Buku Pedoman Produk Pengembangan

Lampiran 9 Riwayat Hidup

## ABSTRAK

**Nur Annisa Slamet, 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Rukun Iman Dan Rukun Islam Di Kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo".** Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. **Dibimbing oleh pembimbing Dr. Munir Yusuf, M.Pd dan Dr. Mirnawati S.Pd., M.Pd.**

Kenyataan di lapangan memperlihatkan bahwa pembelajaran di kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo masih disajikan secara teoritis dan lebih banyak berpusat pada pendidik. Hal tersebut dikarenakan belum tersedianya sumber belajar yang bervariasi seperti video animasi sehingga menyebabkan kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam memahami pembelajaran. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media video animasi pembelajaran pada materi rukun iman dan rukun Islam di kelas I SDIT Al Bashirah.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *impelementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Media video animasi pembelajaran yang telah dibuat divalidasi oleh 3 ahli validator di antaranya: validator Bahasa, validator materi dan validator desain. Penelitian ini dilakukan di SDIT Al-Bashirah Kota Palopo. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara, lembar validasi dan angket praktikalitas. Adapun teknis analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantatif.

Hasil validasi kemudian dianalisis untuk mengetahui kevalidan produk yang telah ditotalkan dan bernilai sangat valid dengan persentase 92%. Hasil dibuktikan dengan nilai dari ahli Bahasa 100%, nilai dari ahli materi 77%, dan nilai dari ahli desain 100%. Dari hasil data praktikalitas yang telah didapatkan dengan 7 poin yang peneliti telah nilai ada 2 penilaian yang baik dengan persentase 75% dan ada 5 yang bernilai sangat baik dengan persentase 100%. Total dari keseluruhan bernilai sangat baik dengan persentase 92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Respon masing-masing peserta didik terhadap 4 aspek efektif, aspek kreatif, aspek efisien dan aspek menarik diperoleh rata-rata 85% termasuk dalam kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi untuk peserta didik kelas I di SDIT Al-Bashirah Palopo adalah sangat praktis.

**Kata kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Animasi, Rukun Iman dan Rukun Islam.

## ABSTRACT

**Nur Annisa Slamet, 2025.** “Development of Animated Video Learning Media Based on Canva Application on the Subject of Pillars of Faith and Pillars of Islam in Class I of SDIT Al-Bashirah Palopo City. Thesis of the Department of Elementary School Teacher Education Faculty of Tarbiyah and Teacher Training State Islamic Institute of Palopo. Supervised by supervisors **Dr. Munir Yusuf, M.Pd and Dr. Mirnawati S.Pd., M.Pd.**

The reality in the field shows that learning in grade I of SDIT Al-Bashirah in Palopo City is still presented theoretically and is more centered around the educator. This is due to the lack of varied learning resources such as animation videos, which results in a lack of interest and motivation among students in understanding the learning material. The purpose of this research is to determine the validity and practicality of animation video learning media on the subjects of the pillars of faith and the pillars of Islam in grade I of SDIT Al-Bashirah.

This research uses R&D (Research and Development) type of research. The study employs the ADDIE development model consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The created learning animation video was validated by three expert validators including a language validator, a content validator, and a design validator. This study was conducted at SDIT Al-Bashirah in Palopo City. The subjects of this research are first-grade students in the academic year 2023/2024. The data collection techniques used in this research are observation and interviews, validation sheets, and practicality questionnaires. The data analysis techniques employed are qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis.

The results of the validation were then analyzed to determine the validity of the product that has been totaled and is very valid with a percentage of 92%. This result is supported by scores from language experts at 100%, subject matter experts at 77%, and design experts at 100%. From the practical data obtained, with 7 points that the researcher has assessed, there are 2 ratings that are good with a percentage of 75% and 5 that are rated very good with a percentage of 100%. The overall total is rated very good with a percentage of 92%. It can be concluded that the animated video learning media is suitable for use in the learning process. The responses of each student towards 4 aspects - effectiveness, creativity, efficiency, and attractiveness - averaged 85%, which is categorized as very practical. Thus, it can be concluded that the animated video media for first-grade students at SDIT Al-Bashirah Palopo is very practical.

**Keywords:** Development of Learning Media, Animation, Pillars of Faith and Pillars of Islam

## ملخص

نور أنيسة سلامة، ٢٠٢٤. "تطوير وسائط تعليمية فيديو أنيميشن تعتمد على تطبيق كانفا حول مواد أركان الإيمان وأركان الإسلام في الصف الأول من مدرسة الباشيرة الإسلامية المتكاملة في مدينة بالوبو". رسالة برنامج تعليم معلمي المدارس الابتدائية في كلية التربية وعلم التعليم في المعهد الإسلامي الحكومي في بالوبو. بإشراف الدكتور منير يوسف، وماجستير في التربية، والدكتورة ميرناواتي، ماجستير في التربية

الواقع في الميدان يظهر أن التعليم في الصف الأول من المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الباشيرة في مدينة بالوبو لا يزال يتم تقديمه بشكل نظري ويدور بشكل أكبر حول المعلم. وذلك بسبب عدم توفر مصادر تعلم متنوعة مثل الفيديوها المتحركة، مما يؤدي إلى قلة اهتمام وتحفيز الطلاب في فهم المواد الدراسية. الهدف من هذا البحث هو معرفة صحة وملاءمة وسائل التعليم باستخدام الفيديو المتحرك في موضوع أركان الإيمان وأركان الإسلام في الصف الأول من المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة الباشيرة

تستخدم هذه الدراسة نوع البحث الراوادي. تستخدم الدراسة نموذج تطوير إيدي مع خمس مراحل هي: مرحلة التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. تم التحقق من صحة وسائط الفيديو التعليمية المتحركة التي تم إنشاؤها بواسطة 3 خبراء مصادقين منهم: مصادق لغة، مصادق محتوى، ومصادق تصميم. أجريت هذه الدراسة في المدرسة الإسلامية المتكاملة البشير بمدينة بالوبو. كان المشاركون في هذه الدراسة هم طلاب الصف الأول للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥. وتقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة تشمل الملاحظة والمقابلة، استمارة ٢٠٢٤/٢٠٢٥. التحقق من الصحة، واستبيان التطبيق العملي. أما تقنيات تحليل البيانات المستخدمة فهي التحليل الوصفي النوعي والكمي

تم تحليل نتائج التحقق لاحقًا لمعرفة صحة المنتج الذي تم تقييمه واعتُبر صالحًا جدًا وقيم من خبراء المحتوى، بنسبة ٩٢٪. تم إثبات النتائج بقيم من خبراء اللغة بنسبة ١٠٠٪ وقيم من خبراء التصميم بنسبة ١٠٠٪. من نتائج البيانات العملية التي تم الحصول، بنسبة ٧٧٪ نقاط بتقييم ٥٪ عليها مع ٧ نقاط قام الباحث بتقييمها، كانت هناك نقطتان بتقييم جيد بنسبة ٨٥٪ وبالتالي، يمكن أن نستنتج ١٠٠٪. إجمالي التقييمات كان ممتازًا جدًا بنسبة ٩٢٪ أن الوسائط التعليمية من خلال الفيديو الرسومي مناسبة للاستخدام في عملية التعلم. متوسط استجابة كل طالب تجاه ٤ جوانب (الجوانب الفعالة، والجوانب الإبداعية، والجوانب الفعالة مما يجعلها ضمن فئة العملية جدًا. لذا يمكن أن نستنتج أن ٨٥٪/الجوانب الجاذبة) بلغت ٨٥٪ الوسائط التعليمية من خلال الفيديو الرسومي مفيدة جدًا للطلاب في الصف الأول في المدرسة الأساسية الإسلامية المتكاملة الباشيرة في بالوبو

**الكلمات المفتاحية:** تطوير الوسائط التعليمية، الرسوم المتحركة، أركان الإيمان وأركان الإسلام

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran digital adalah pembelajaran yang melibatkan penggunaan alat dan teknologi digital secara inovatif atau yang sering disebut sebagai *Technology Enhanced Learning* (TEL) atau *e-Learning*. Pembelajaran digital ini mencakup banyak aspek, alat, dan aplikasi yang berbeda untuk mendukung dan memberdayakan pendidik dan peserta didik. Maka, pembelajaran digital merupakan aktivitas atau kegiatan pembelajaran yang menggunakan peranan internet atau teknologi digital baik itu dalam hal persiapan, pelaksanaan, penilaian pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik.<sup>1</sup>

Pendidikan saat ini sudah mengarah pada pemanfaatan teknologi yang ada. Adanya kemajuan teknologi, pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kurang maksimal jika hanya dengan berceramah saja. Akan lebih baik jika pendidik dapat mengemas informasi pembelajaran dalam bentuk yang lebih menarik dan kreatif. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media-media pembelajaran berbasis teknologi.<sup>2</sup> Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat tentunya akan membantu meningkatkan minat belajar peserta didik serta mampu membangkitkan semangat belajar dalam proses pembelajaran.

---

<sup>1</sup>Agus Setiawan "Merancang Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah" *Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan Vol. (2019): 224*

<sup>2</sup>Agus Ali & Muh. Erihadiana, "Peningkatan kinerja Teknologi Pendidikan Dan Penerapannya Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Jurnal Dirosah Islamiyah*, Vol.4, No. 1, h.49-50.

Pembelajaran yang menarik dan inovatif di perlukan media pembelajaran untuk membantu guru dalam mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Prestasi belajar mencerminkan pemahaman, keterampilan, dan peningkatan pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memperhatikan hasil belajar, peserta didik dapat mengevaluasi efektivitas metode pengajaran, keefektifan kurikulum, serta respons individu peserta didik terhadap materi pelajaran.<sup>3</sup> Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran. Namun pada prakteknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif. Penilaian pembelajaran yang berkelanjutan akan membantu guru dan sistem pendidikan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif yang berfokus pada kebutuhan dan kemampuan siswa, serta mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak-anak pada umumnya.<sup>4</sup>

Media pembelajaran yang inovatif salah satu nya dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, di era sekarang yang begitu dekat dengan teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Misalnya dengan

---

<sup>3</sup>Nurul Aswar, "Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray pada Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar," 2020.

<sup>4</sup> Mirnawati "Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa" t.t.Vol. 9, No. 1, Februari 2020

menggunakan video animasi dalam melakukan pembelajaran di kelas. Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik.<sup>5</sup>

Dalam kegiatan proses pembelajaran, pendidik harus mampu memilih pendekatan maupun cara ataupun metode yang tepat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran agar tidak hanya pendidik yang terkesan aktif dalam pembelajaran namun siswa juga dapat terkesan lebih aktif. Salah satu kemampuan terpenting yang perlu dimiliki seorang pendidik adalah penggunaan metode yang baik dalam proses pembelajaran.<sup>6</sup> Artinya dalam menggunakan metode pembelajaran guru harus menyesuaikan dengan materi ajar sehingga metode yang digunakan dapat efektif dan tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai secara lebih maksimal, dan yang lebih terpenting adanya kreativitas guru menggunakan metode pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik perhatian dan minat belajar peserta didik lebih tinggi.

Undang-undang 1945 pasal 28 C (1) menyatakan bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat

---

<sup>5</sup>Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman Zulherman, Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa, *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2385.

<sup>6</sup>Nur Aisyah dkk, "Pengembangan *e-modul* dengan model problem based learning pada mata pelajaran PAI" *Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 2 2021, h. 3

manusia.<sup>7</sup> Oleh karena itu, teknologi dapat dijadikan fasilitas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman.

Media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, dan aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan apa saja yang ingin dilakukan serta dapat melatih siswa untuk lebih mudah memahami materi dengan menggunakan alat media bantu yang saat ini banyak digunakan oleh siswa lain serta mampu memudahkan jalannya proses pembelajaran menjadi efektif dan berkembang tanpa guru harus berfikir keras memberikan arahan kepada peserta didiknya dalam memahami pelajaran yang diberikan.

Proses kegiatan belajar mengajar akan tercapai hasil efektif jika guru sebagai pendidik mempersiapkan bahan pembelajaran yang akan diberikan secara terencana, efektif dan efisien. Mengenai suatu rencana kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan hal utama yang harus diperhatikan sehingga terjamin relevansinya dengan perkembangan dan kebutuhan.<sup>8</sup> Kenyataan lapangan memperlihatkan bahwa pembelajaran Pendidikan agama Islam sebagian besar masih disajikan berupa konsep dan hanya metode ceramah yang harus didengarkan. Pembelajaran masih berupa *teacher center* dan guru kurang memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran pendidikan agama Islam dipandang sebagai

---

<sup>7</sup> Undang-undang Dasar Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005. Standar Nasional

<sup>8</sup>Mahmudi dkk, "Pengembangan Modul Materi Jual Beli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia Interaktif di Kelas XI TKJ 1 SMKN 1 Kota Serang", *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial dan Humaniora*, Vol. 1, No. 8, 2022, h. 1739-1740.



mata pelajaran yang membosankan. Di sisi lain, kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam tersebut disebabkan belum adanya strategi, media dan sumber belajar yang bervariasi.<sup>9</sup>

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terutama pada materi rukun iman dan rukun islam kurang efektif jika pendidik hanya menyampaikan pembelajaran dengan metode ceramah saja. Sebagaimana yang diketahui bahwa dalam memahami dan meyakini tentu tidak cukup jika hanya melalui teori saja. Oleh karena itu, peserta didik tentunya memerlukan suatu alat atau media pendukung. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar diharap mampu menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian pengetahuan, penghayatan, pengamalan peserta didik tentang agama Islam terutama pada rukun iman dan rukun islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaan, berakhlak mulia, berbangsa dan bernegara merupakan tenaga pendorong bagi tingkah laku seseorang. Hal tersebut sebagaimana Allah berfirman dalam Q.S. Al-Mujadalah/58:11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu, berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan. Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

<sup>9</sup>Imman Yusuf Sitinjak dkk, “Aspek Urgensi Pendidikan Tinggi Bagi Masyarakat Sebagai Bentuk Mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi,” *Jurnal Community Development*, VI, (2021): 1159.

Ayat tersebut membahas tentang tujuan pendidikan dalam meningkatkan taqwa dengan menyebutkan bahwa sebagai umat Islam yang bertakwa tentunya memerlukan pendidikan dan pengajaran agar kita tahu apa yang semestinya kita lakukan dan yang tidak semestinya kita lakukan. Maka, untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam maka perlu adanya pembelajaran yang efektif di mana dalam pembelajaran tersebut digunakan strategi pembelajaran yang tepat, ditetapkan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan, termasuk sarana prasarana yang digunakan, media yang digunakan, materi yang diberikan, serta metodologi yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan.<sup>10</sup>

Salah satu pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan menggunakan media video animasi yang didalamnya terdapat audio dan video animasi. Terkait dengan hal tersebut penulis mencoba memberikan alternatif dengan membuat media video animasi melalui aplikasi canva sebagai variasi dalam media pembelajaran yang ada di sekolah serta dapat membuat peserta didik sangat mudah memahami materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan salah satu pendidik diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku paket saja sebagai sumber belajar, belum pernah digunakan sumber belajar yang bervariasi yang digunakan oleh pendidik tersebut seperti video animasi. Oleh sebab itu, pembelajaran menjadi membosankan dan monoton, bahkan

---

<sup>10</sup>Fedry saputra dkk “Problematika Pembelajaran PAI pada Madrasah Tsanawiyah di Wilayah Barat selatan Aceh”, *Jurnal Ilmiah Islam Futura VI*, (2019), 271

sering ditemukan peserta didik yang hanya mengantuk disebabkan kurangnya variasi dalam proses pembelajaran. Selain pendidik menggunakan metode ceramah karena tidak adanya media yang lain. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan sumber belajar yang tidak hanya memberikan materi pembelajaran dalam bentuk tulisan namun juga bisa memperlihatkan bagaimana proses terjadi hal tersebut yang diperlihatkan dalam bentuk animasi-animasi yang tertuang dalam suatu media. Penggunaan sumber belajar yang inovatif pendidik di harapkan mampu membangun komunikasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik, sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul, **“Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Rukun Iman dan Rukun Islam di Kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat diidentifikasi dan dirumuskan beberapa permasalahan serta batas-batasan yang dijadikan objek penelitian yaitu:

1. Bagaimanakah analisis pengembangan media video animasi berbasis canva di kelas I mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Al-Bashirah Kota Palopo?
2. Bagaimanakah rancangan produk media video berbasis canva yang digunakan pada kelas I mata pelajaran pendidikan agama islam di SDIT AL-Bashirah Kota Palopo?

3. Bagaimanakah kevalidan dan kepraktisan media video animasi dalam pembelajaran rukun islam dan rukun iman pada kelas I mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SDIT Al-Bashirah Kota Palopo?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk :

1. Mengembangkan media video animasi pembelajaran berbasis canva pada materi rukun iman dan rukun islam di SDIT Al-Bashirah.
2. Mengetahui efektifitas pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi rukun iman dan rukun islam di SDIT Al-Bashirah.
3. Mengetahui kevalidan dan praktisan media video animasi dalam model pembelajaran video animasi berbasis canva pada materi rukun iman dan rukun islam di SDIT Al-Bashirah.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat kepada berbagai pihak bagi peneliti, pendidik, dan peserta didik yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dapat memberikan informasi secara teoretis melalui penelitian yang sesuai dengan judul yang sama serta menghasilkan bahan ajar berupa video animasi pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam mata pembelajaran di sekolah.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi Guru

Memberikan informasi kepada guru terkait bagaimana keefektifan video animasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu penelitian bertujuan dapat memotivasi guru dalam meningkatkan kreatifitas dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah.

### b. Bagi siswa

Meningkatkan minat belajar peserta didik dan memberikan kemudahan peserta didik dalam memahami pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi rukun iman dan rukun Islam.

### c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap sekolah dalam meningkatkan kualitas bahan ajar pada pembelajaran pendidikan agama islam.

### d. Bagi peneliti dan umum

1. Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi bahan pembelajaran yang dapat meningkatkan beberapa strategi dan sistem pembelajaran di dalam kelas.
2. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya.

## E. Spesifikasi produk yang dihasilkan

Adapun spesifikasi pengembangan video animasi pembelajaran pendidikan agama islam melalui aplikasi canva adalah sebagai berikut:

1. Video animasi yang dikembangkan adalah salah satu media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis aplikasi canva pada materi rukun iman dan rukun Islam.

2. Video animasi pembelajaran pendidikan agama islam yang akan dikembangkan berisikan tentang kata pengantar dalam video, pendahuluan, materi pembelajaran, *Games* dan evaluasi materi.
3. Video animasi dapat dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE.
4. Video animasi yang dikembangkan berisi beberapa gambar, audio, sehingga dapat memberikan kesan yang baik dan menarik serta tidak membosankan saat digunakan.
5. Video animasi pembelajaran pendidikan agama islam ini dikembangkan tidak semata-mata untuk mengubah atau menggantikan peran guru yang ada di sekolah, akan tetapi video animasi ini dapat membantu peserta didik dalam mudah memahami isi materi, serta dapat meningkatkan mutu belajar siswa baik dalam kreasi, dan dapat menambah kreatifitas belajar siswa dalam memahami materi yang guru telah berikan dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam disekolah dan guru berharap dengan adanya video animasi pembelajaran ini siswa lebih mudah memahami isi materi.

#### **F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan**

##### **1. Asumsi pengembangan**

Beberapa asumsi yang mengarah pada pengembangan video animasi pendidikan agama islam ini adalah sebagai berikut :

- a. Video animasi yang dikembangkan dapat didesain dengan semenarik sesuai dengan kebutuhan materi yang digunakan agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran pendidikan agama islam khususnya pada materi rukun iman dan rukun islam.

- b. Peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam belajar sehingga tidak hanya sekedar menonton saja terhadap pembahasan materi yang diajarkan.

## 2. Keterbatasan pengembangan

Adapun keterbatasan yang mengarah pada pengembangan video animasi sebagai berikut :

- a. Video animasi pendidikan agama Islam dikembangkan hanya pada materi Rukun Iman dan Rukun Islam kelas I SDIT Al-Bashirah.
- b. Dalam penggunaan video animasi ini hanya dapat digunakan melalui elektronik berupa *laptop*, komputer, dan *handphone android*.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian terdahulu yang relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Delila Khoiriyah Mashuri berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas III”.

Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan pengembangan media pembelajaran video animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan materi. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluation*. Hasil penelitian pengembangan ini berupa persentase dari penskoran uji validasi oleh validator ahli materi mencapai 84% ahli media mencapai 77%. Hasil uji validasi oleh guru kelas V menunjukkan penilaian materi sebesar 89% dan penilaian media sebesar 87%. Kepraktisan media video animasi dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator. Hasil penelitian menunjukkan media video animasi praktis dan layak digunakan. Respon peserta didik menunjukkan respon positif dengan persentase skor yang diperoleh berdasarkan angket respon siswa sebesar 90%.<sup>11</sup>

Berdasarkan penelitian diatas yang relevan, penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan, penelitian ini sama-sama menghasilkan produk berupa

---

<sup>11</sup>Delila Khoiriyah Mashuri and Budiyo, “Pengembangan Model Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangunan Ruang Untuk SD Kelas V”, *Pengembangan Media Video Animasi* 8,5 (2020), 893-903



media animasi, sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada materi yang digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Iseu Syntia Permata sari, Nana Hendracipta, Aan Subhn Pamungkas, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hand Move dengan konteks lingkungan pada mata pelajaran Ips”.

Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan pengembangan video animasi pembelajaran untuk pembentukan karakter peserta didik SDLB. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan sadiman. Hasil dari pengembangan ini adalah sebuah video animasi pembelajaran pembentukan karakter. Penelitian ini memperoleh hasil dari ahli media 94%, ahli materi 92%, uji coba kelompok besar 91%. Berdasarkan hasil tersebut, video animasi pembelajaran pada materi pembentukan karakter dinyatakan valid, layak dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian video animasi dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran.<sup>12</sup>

Berdasarkan penelitian tersebut di atas bahwa penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan dari penelitian ini sama-sama menghasilkan produk berupa media animasi sedangkan perbedaan dari penelitian ini untuk mengembangkan video animasi untuk peserta didik tunarungu untuk membentuk karakter peserta didik. Sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi untuk peserta didik sekolah dasar kelas V.

---

<sup>12</sup>Dian Pradana, Zainul Abidin, and Eka Adi, „Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter Untuk Siswa SDLB Tunarungu“, *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7.2

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ivana Penelitian yang dilakukan oleh Audita Alfianti dkk dengan judul “Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video pada tema indahny keragaman dinegeriku”.

Penelitian ini dilakukan di SDN Panancangan 2 dengan subjek penelitian di kelas IV dengan 20 orang siswa pada uji coba terbatas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan yang telah dikembangkan oleh Sugiyono yang terdiri dari 6 tahapan yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain revisi desain, uji coba produk.<sup>13</sup> Dari hasil penelitian tersebut maka penelitian ini telah valid dan relevan untuk digunakan. Terdapat pula persamaan serta perbedaan dari penelitian ini, adapun persamaanya yaitu terletak pada produk yang dihasilkan berupa media animasi untuk proses pembelajaran. Sedangkan perbedaanya terletak pada subjek atau peserta didik yang dituju yaitu siswa kelas IV sedangkan penulis tertuju pada siswa kelas V.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kesamaan yang akan di teliti oleh penulis yaitu menghasilkan suatu produk berupa video animasi untuk membantu dalam proses pembelajaran walaupun tema penelitian terdahulu yang berbeda namun penelitian ini memiliki tujuan yang sama untuk mengetahui keberhasilan serta layak tidaknya media tersebut untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

---

<sup>13</sup>Audita Alfianti, M. Taufik, and Zerri Rahman Hakim, „Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahny Keragaman Di Negeriku“, *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1.2 (2020), 1–12

## B. Landasan Teori

### 1. Pengertian pengembangan

Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk menghasilkan salah satu produk yang tertentu seperti buku bahan ajar yang akan digunakan oleh guru dalam melakukan pembelajaran disekolah serta dapat dikembangkan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah (*research and development*) yang dimana bertujuan agar produk yang dihasilkan dapat meningkatkan keefektifan produk dalam proses pembelajaran disekolah.<sup>14</sup> Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substansinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan pengembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis. Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan bahwa pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik serta dapat di kembangkan dan dipertanggung jawabkan.

### 2. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *Medium*, secara harfiah berarti, tengah, perantara, dan dalam bahasa Arab media merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media dapat diartikan sebagai penyampaian pesan ke penerima sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang bisa menyalurkan sebuah informasi kepada yang menerima.

---

<sup>14</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*, (Bandung: ALFABETA, 2019).

Media pembelajaran yaitu dari sumber belajar yang padukan antara perangkat dan sumber informasi. Media adalah alat yang mampu memberikan kemudahan pendidik dalam mengajar serta dapat meningkatkan atensi peserta didik dalam belajar serta dapat menyediakan beberapa fitur dalam menyampaikan baik berupa cerita animasi, yang mudah di fahami oleh peserta didik ataupun orang dewasa.<sup>15</sup> Mengingat banyaknya macam media pembelajaran, maka guru harus berusaha memilih dengan cermat agar media dapat digunakan dengan tepat.<sup>16</sup> Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti bahan pembelajaran, komunikasi pendengar dan alat peraga pendengar.<sup>17</sup> Adapun kegunaan media dalam pembelajaran dapat menjadi komunikasi/interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan dapat juga disampaikan kepada siswa pada proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas dan dapat dilihat, dan didengar. Berdasarkan uraian maka dapat dipahami bahwa media pembelajaran dapat berupa *software* dan *hardware* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa disekolah.

---

<sup>15</sup>Munir Yusuf, "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan lokal Luwu", *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan Vol.1.No.2* (2022).

<sup>16</sup>Cecep Kustandi, PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN, "Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat", (2022):6

<sup>17</sup>Muhammad Wahyu setiyadi, "Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa," *Jurnal Of Educational Science And Technology*, 2,3, no. Pendekatan Saintifik, Modul Pembelajaran Biologi, Hasil Belajar (2017): 104

### 3. Video Animasi

Animasi yang berasal dari bahasa latin animal yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus bahasa Indonesia-Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan.<sup>18</sup>

Animasi adalah gambar bergerak yang dibentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan dengan kecepatan tertentu.<sup>19</sup> Animasi terbentuk dari adanya benda-benda mati yang dapat diartikan sebagai gambar atau objek lain, apabila gambar atau objek lain tersebut digabungkan atau di satu padukan maka akan tercipta gambar atau objek yang bergerak. Gambar atau objek yang bergerak tersebut akan memberikan kesan hidup kepada penontonnya. Maka dapat diartikan animasi adalah rangkaian gambar atau objek yang bergerak secara urut guna menyajikan suatu proses tertentu.

Animasi merupakan salah satu komponen multimedia yang tidak kalah menarik dan banyak digunakan serta digemari untuk menyajikan komponen multimedia yang mempunyai peranan penting dalam membantu peserta didik

---

<sup>18</sup>Muliati Badaruddin, dkk., *Belajar Animasi Menggunakan Adobe Flash CS3* (Yayasan Kita Menulis, 2021), 3.

<sup>19</sup>Jubilee Enterprise, *Dasar-Dasar Animasi Komputer* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020), 1.

memahami dan mencerna topik pembelajaran yang kompleks dan abstrak. Animasi berisi ilusi gerak suatu proses yang disertai teks penjelasan serta narasi. Melalui animasi, suatu proses yang panjang dan kompleks dapat disajikan tahap demi tahap, sehingga mudah dipelajari. Peserta didik dapat gambaran yang nyata ketika topik pembelajaran yang abstrak divisualisasikan secara sederhana.<sup>20</sup>

Animasi untuk menunjang pembelajaran dapat di implementasikan dalam bentuk, misalnya : animasi yang disertai suara narasi, animasi yang disertai teks penjelasan, animasi tanpa narasi dan teks penjelasan. Sajian pembelajaran yang berupa gambar bergerak dan teks akan sangat membebani pengolah visual dalam otak pembelajaran namun pengolahan audio tidak digunakan. Dengan demikian beban kanal visual dan auditory tidak seimbang. Heinrich mendefinisikan media interaktif audio visual sebagai kumpulan sumber daya pendidikan yang diorganisasikan dalam satu wacana, mencakup berbagai bentuk media seperti slide, kaset video, gambar, film pendek, peta, lembar kerja, rekaman, grafik, bagan, brosur, benda-benda alam, dan model.<sup>21</sup> Selain itu, media pembelajaran audio visual dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, memperjelas abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik serta sangat baik menjelaskan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup>Asrul Huda, Noper Ardi, Teknik Multimedia Dan Animasi (Padang: UNP Press, 2021), 62

<sup>21</sup> Lilis Suryani dan Sukmawaty Sukmawaty, "Development of Luwu Culture Through Interactive Educational Games Based on Android Smartphones by Using Abode Animate CC," *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 15, no. 4 (2 Januari 2024), <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3533>.

<sup>22</sup> Aswar Anas dan Nilam Permatasari Munir, "Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Pembelajaran Analisis Data Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa," t.t.

Untuk memperbaiki hal itu, suatu animasi yang berisi ilusi gambar bergerak tidak perlu diberi teks penjelas yang juga butuh perhatian untuk dilihat, akan tetapi teks penjelas tersebut bisa diubah menjadi narasi yang akan didengar oleh telinga. Dengan demikian sensasi visual (mata) dan sensori audio (telinga) dapat memproses informasi secara lebih seimbang.

Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat. Berdasarkan penelitian, peserta didik yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah satunya animasi, untuk memudahkan konsep materi yang disampaikan.<sup>23</sup>

Berdasarkan pengertian penulis menyimpulkan video animasi merupakan kumpulan gambar atau objek yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dari berbagai objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan objek tersebut sebagai bentuk komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

a) Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran video animasi

1. Kelebihan media pembelajaran video animasi

a) Media pembelajaran animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan

---

<sup>23</sup> Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi* (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021), 22.

mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks lebih mudah untuk dipetakan kedalam pikiran pelajar dan seterusnya membantu dalam proses pemahaman.

b) Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dengan penggunaan media yang lain. Pelajar juga memberikan ingatan yang lebih lama kepada media yang bersifat dinamik di banding media yang bersifat statik.

c) Animasi digital juga mampu di gunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. Ini utamanya untuk keadaan di mana perkiraan sebenarnya sukar atau tidak dapat disediakan, membahayakan atau mungkin melibatkan biaya yang tinggi.

d) Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi memang mampu untuk menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. Semuanya akan membantu dalam proses mengurangkan beban kognitif pelajar dalam menerima sesuatu materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh para pendidik.

e) Persembahan secara visual dan dinamik yang di sediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

## 2. Kekurangan media pembelajaran video animasi

Membutuhkan peralatan yang khusus. Materi dan bahan untuk animasi sulit untuk di rubah jika sewaktu-waktu dapat kekeliruan atau informasi yang ada di dalamnya, sulit untuk ditambahkan untuk menarik perhatian siswa jika di gunakan secara



tepat, tetapi sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.

a) Budge

Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.<sup>24</sup>

b) Canva

*Canva* adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani pengguna agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. *Canva* didirikan oleh Melanie Parkins pada tahun 2012, *Canva* merupakan tools aplikasi yang mampu mendesain berupa kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. *Canva* saat ini tersedia dalam beberapa versi, yaitu pada web, komputer, dan Android. Di masa seperti sekarang ini, lembaga pendidikan memberikan pelajaran tentang bagaimana mendesain suatu hal untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.<sup>25</sup>

Terdapat beberapa kelebihan *canva* seperti memiliki beragam desain grafis yang menarik, bermanfaat untuk mengasah kreativitas, lebih menghemat waktu dalam desain, praktis, memiliki kualitas gambar dengan resolusi yang baik, dapat mendukung kolaborasi, bisa mendesain dengan PC atau Android, dan hasil dapat diunduh dalam bentuk jpg dan pdf. *Canva* menyediakan desain beragam dan menarik yang membuat penyampaian informasi tidak membosankan. Fitur utama

---

<sup>24</sup> Friendha Yuanta, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar', *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 1 No. 02 (2020), 95 .

<sup>25</sup>Lailatul Hijrah dkk, "Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda", *Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, VI, (2021):98.

yang membuat jutaan orang menyukai *canva* adalah ketersediaan template yang sangat beragam, walaupun beberapa di antaranya berbayar. Selain itu sebagai aplikasi online, *canva* juga membutuhkan dukungan internet yang menyebabkan kebutuhan akan paket data akan tetapi, walaupun terdapat kekurangan tersebut, beberapa desain dalam opsi gratis sudah lebih dari cukup untuk dipakai di berbagai acara atau kepentingan. Pilihan gratis *Canva* tidak akan habis meskipun dipakai untuk.

#### 4. Materi Rukun Iman dan Rukun Islam

Rukun iman merupakan pilar-pilar keimanan yang harus dimiliki seorang muslim. Jumlahnya ada enam. Enam rukun iman ini didasarkan dari ayat-ayat Al-Qur'an maupun hadist. Sebagaimana hadist berikut ini:

Nabi Muhammad bersabda: “Iman adalah: kamu beriman kepada Allah dan malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari kemudian dan takdir yang baik maupun yang buruk.” (HR. Muslim).

##### a. Pengertian Iman

Iman secara bahasa berarti *tashdiq* (membenarkan). Sedangkan secara istilah syar'i, iman adalah “keyakinan dalam hati, perkataan dilisan, amalan dengan anggota badan”. Para ulama salaf menjadikan amal termasuk unsur keimanan.

قُولُوا آمَنَّا بِاللَّهِ وَمَا أُنْزِلَ إِلَيْنَا وَمَا أُنْزِلَ إِلَىٰ إِبْرَاهِيمَ وَإِسْمَاعِيلَ وَإِسْحَاقَ وَيَعْقُوبَ وَالْأَسْبَاطِ وَمَا أُوتِيَ مُوسَىٰ وَعِيسَىٰ وَمَا أُوتِيَ النَّبِيُّونَ مِنْ رَبِّهِمْ لَا نُفَرِّقُ بَيْنَ أَحَدٍ مِنْهُمْ وَنَحْنُ لَهُ مُسْلِمُونَ

Terjemahnya:

“Katakanlah (hai orang-orang mukmin):" Kami beriman kepada Allah dan apa yang diturunkan kepada kami, dan apa yang diturunkan kepada Ibrahim, Isma'il, Ishaq, Ya'qub dan anak cucunya, dan apa yang diberikan kepada Musa dan Isa serta apa yang diberikan kepada nabi-nabi dari

Tuhannya. Kami tidak membeda-bedakan seorangpun diantara mereka dan kami hanya tunduk patuh kepada-Nya". (QS. Al Baqarah: 136)

Dengan demikian definisi iman memiliki 3 karakter utama yaitu: keyakinan hati, perkataan lisan, dan amal perbuatan.

- a. Menyebutkan rukun iman
  1. Iman kepada Allah SWT.
  2. Iman kepada malaikat.
  3. Iman kepada kitab Allah SWT.
  4. Iman kepada nabi dan rasul Allah SWT.
  5. Iman kepada hari akhir/kiamat.
  6. Iman qadha dan qadhar<sup>26</sup>

Ada 6 poin penting yang perlu diketahui terutama oleh umat Islam :

1. Rukun iman kepada Allah subhanahu wa ta'ala

Secara bahasa iman berarti percaya, sedangkan menurut istilah, iman berarti percaya dan meyakini dengan sepenuh hati, mengucapkan dengan lisan dan membuktikan dengan perbuatan.

Seseorang tidak dikatakan beriman kepada Allah hingga dia mengimani 4 hal:

- 1) Mengimani adanya Allah
- 2) Mengimani Rububiyah Allah, bahwa tidak ada yang mencipta, menguasai, dan mengatur alam semesta kecuali Allah.

---

<sup>26</sup>Abdul Aziz bin Muhammad Al-Abdul Latif, *Keyakinan, Ucapan, dan Perbuatan Pembatal Keislaman, Penj. Izzudin Karimi*, (Jakarta: Darul Haq, 2011), 25.

- 3) Mengimani Uluhiyah Allah, bahwa tidak ada sembah yang berhak disembah selain Allah dan mengingkari semua sembah Allah subhanahu wa ta'ala.
- 4) Mengimani semua asma dan sifat Allah (al-Asma'ul Husna) yang Allah telah tetapkan untuk diri-Nya dan yang Nabi-Nya tetapkan untuk Allah, serta menjauhi sikap menghilangkan makna, memalingkan makna, mempertanyakan, dan menyerupakan-Nya.

## 2. Rukun iman kepada Malaikat

Malaikat merupakan makhluk Allah yang diciptakan dari nur/ cahaya dan tidak diberikan nafsu. Oleh karenanya mereka selalu taat pada segala perintah serta ketetapan. Meskipun tidak terlihat sebagai manusia harus meyakini keberadaannya dengan tugas tersendiri. Setidaknya terdapat 10 malaikat yang harus diyakini oleh umat Islam, namun sejatinya terdapat lebih dari bilangan tersebut, makhluk ini juga bertugas sebagai perantara Allah. Hal ini disebutkan dalam Q.S An-nahl: 16/2 sebagai berikut:

يُنَزِّلُ الْمَلَائِكَةَ بِالرُّوحِ مِنْ أَمْرِهِ عَلَىٰ مَنْ يَشَاءُ مِنْ عِبَادِهِ أَنْ  
أَنْذِرُوا أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا أَنَا فَاتَّقُونِ

Terjemahnya:

“Dia menurunkan para malaikat membawa wahyu dengan perintah-Nya kepada siapa yang Dia kehendaki di antara hamba-hamba-Nya, (dengan berfirman) yaitu, “Peringatkanlah (hamba-hamba-Ku), bahwa tidak ada tuhan selain Aku, maka hendaklah kamu bertakwa kepada-Ku.” (Qs. An-nahl: 16/2)

## 3. Rukun iman kepada kitab Allah

Allah menjelaskan ajaran-Nya melalui kitab diturunkan kepada para Rasul melalui perantara malaikat. Ajaran di dalamnya harus disampaikan kepada umat

manusia yang mengimaninya secara utuh tanpa adanya kelalaian, ada banyak umat terdahulu terkena azab karena kelalaiannya.

Kitab-kitab ini sebagai pedoman dan pegangan hidup umat di kala para Rasulullah sudah wafat. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi kelalaian yang mengakibatkan terpecah belahnya akidah dan keyakinan mereka. Meskipun demikian terdapat penerusnya yaitu para sahabat dan ulama.

#### 4. Rukun Iman kepada Nabi dan Rasul Allah

Jumlah nabi dan rasul wajib diketahui yaitu sekitar 25 yang diturunkan pada umat dengan karakteristik masing-masing. Setidaknya terdapat 4 kitab suci diturunkan kepada mereka untuk bekal mengajarkan tauhid dengan meyakini bahwa Allah merupakan Tuhan wajib disembah. Kitab tersebut disampaikan melalui perantara malaikat Jibril baik dengan menunjukkan wujud aslinya maupun menyamar. Isi di dalamnya sebagai pedoman mengambil keputusan dan menghukumi terkait suatu perkara yang bertujuan agar terarah serta tidak sembarangan dalam mengambil keputusan.

#### 5. Rukun iman kepada hari akhir.

Hari akhir adalah hal nyata yang sering diingkari oleh manusia. Sebagai seorang Muslim maka mereka wajib mengimani untuk menunjang semangat dalam beribadah serta sebagai bukti bahwa hari pembalasan benar adanya dan seluruh manusia harus mempertanggung jawabkan perbuatannya. Pada hari akhir nanti semua manusia dikumpulkan dengan berbagai keadaan, bahkan digambarkan ada yang berkepala hewan maupun tenggelam dalam keringatnya sendiri. Hal ini

dikarenakan posisi matahari di atas kepala berjarak sekitar satu jengkal sehingga panasnya dapat melelehkan tubuh.

#### 6. Rukun iman kepada qadha dan qadhar.

Takdir sendiri terbagi menjadi dua yaitu tetap, sebagai contoh yaitu kematian, jodoh, dan rezeki. Bagian kedua adalah dapat diubah dengan berusaha serta berdoa kemudian diiringi ketaqwaan. Manusia perlu meyakinkannya sebagai rujukan bahawa semua atas kehendak dan kuasa Allah.

##### 1. Qadha

Takdir sendiri terbagi menjadi dua yaitu tetap, sebagai contoh yaitu kematian, jodoh, dan rezeki. Bagian kedua adalah dapat diubah dengan berusaha serta berdoa kemudian diiringi ketaqwaan. Manusia perlu meyakinkannya sebagai rujukan bahawa semua atas kehendak dan kuasa Allah. Salah satu cara beribadah serta menghindari larangan dan menaati semua anjuran dari Allah. Terkait kematian tidak ada manusia yang mengetahuinya namun oleh karenanya dianjurkan untuk selalu beribadah dengan niat tulus, ikhlas, dan hanya mengharapkan ridha Allah.

##### 2. Qadhar

Menurut bahasa qadar merupakan ketentuan atau kepastian. Sementara secara istilah yaitu penentuan yang pasti dan sudah ditetapkan oleh Allah. Hal ini termasuk yang sedang terjadi maupun akan terlaksana nantinya. Oleh karenanya manusia dianjurkan untuk berdoa. Doa sendiri dipercaya sebagai senjatanya umat Islam bahkan dipercaya bisa merubah ketentuan yang bersifat tidak tetap. Antara

qadha dan qadar saling berkaitan satu sama lain bahkan dikenal sebagai takdir dari Allah yang wajib untuk diyakini keberadaannya.<sup>27</sup>

b. Rukun Islam

Rukun Islam artinya pokok-pokok ajaran islam. Sebagai seorang yang beragama islam kita harus mengamalkan pokok-pokok ajaran islam tersebut. Pokok-pokok ajaran islam itu ialah mengucapkan syahadat, mengerjakan sholat, mengeluarkan zakat, mengerjakan puasa dibulan ramadhan, dan menunaikan ibadah haji bagi yang mampu.

Kelima pokok ajaran islam tersebut tidak boleh ditinggalkan jika ditinggalkan akan mendapat dosa, sebaliknya jika rukun islam tersebut dikerjakan dengan ikhlas maka Allah akan memberi kebahagiaan bagi orang islam tersebut ia akan selamat didunia dan di akhirat. Balasan Allah bagi orang yang mengerjakan pokok-pokok ajaran islam adalah surga. Sedangkan bagi orang yang tidak mau mengerjakannya adalah neraka.<sup>28</sup>

“Dari Abu Abdurrahman, Abdullah bin Umar bin Al-Khattab radiallahuanhuma dia berkata : Saya mendengar Rasulullah Shallallahu’alaihi wasallam bersabda : Islam dibangun diatas lima perkara; Bersaksi bahwa tiada Ilah yang berhak disembah selain Allah dan bahwa nabi Muhammad utusan Allah, menegakkan shalat, menunaikan zakat, melaksanakan haji dan puasa Ramadhan.” (HR. Tirmidzi dan Muslim).

---

<sup>27</sup>Abdullah , M., & Athayar, A. (2010). *Fiqh Ibadah* . Yogyakarta : Media Dzikir .

<sup>28</sup>Allamah sayyid Muhammad Husain Thabathaba’I, *Inilah Islam, Penj. Ahsin Muhammad*, (Jakarta: Sadrah Press, 2011), 16

Islam terbangun atas dasar. Kelima dasar itu tidak bisa ditinggalkan atau dikerjakan secara sepotong-sepotong. Seseorang yang menyatakan diri beragama islam maka harus mengerjakan lima dasar ajaran-ajaran islam atau dikenal dengan rukun islam.

b. Menyebutkan rukun islam

Rukun islam ada 5 yaitu:

- 1) Mengucapkan syahadat.
- 2) Mengerjakan sholat.
- 3) Mengeluarkan zakat.
- 4) Menjalankan puasa ramadan.
- 5) Naik haji bagi yang mampu.

Ada 5 poin penting yang perlu diketahui terutama oleh umat Islam:

1. Syahadat

Hal pertama yang harus dilakukan sebelum masuk Islam adalah syahadat atau persaksian. Saat mengucapkan kalimah tersebut harus diiringi dengan kehati-hatian karena berkaitan dengan keyakinan terhadap Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Selain itu juga tidak boleh disembarang tempat misalnya WC mencerminkan perbuatan menghina arena dilafazkan pada lokasi yang najis.

”Aku bersaksi bahwa tidak ada Tuhan melainkan Allah. Dan aku bersaksi bahwa Nabi Muhammad adalah utusan Allah.”

2. Shalat

Rukun Islam yang wajib dilakukan selanjutnya adalah melaksanakan shalat. Dikutip dari KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah ibadah yang harus



<sup>29</sup> Tim Kajian Keislaman Nurul Ilmi, *Buku Induk Terlengkap Agama Islam*, (yogyakarta: Citra Risalah, 2012), 1.



Terjemahnya:

“Tegakkanlah salat, tunaikanlah zakat, dan rukuklah beserta orang-orang yang rukuk.” (Qs. Al-Baqarah: 2/43)

Allah memerintahkan kalian agar mengerjakan shalat, karena sholat itu dapat mencegah seseorang dari perbuatan keji dan mungkar (perbuatan yang buruk).

### 3. Zakat

Zakat merupakan kegiatan wajib yang harus dilakukan oleh masyarakat yang beragam Islam setiap bulan Ramadhan dengan syarat dan aturan pengerjaan yang sudah ditetapkan. Takarannya sendiri ditetapkan agar tidak memberatkan umat sehingga banyak yang melaksanakannya.

Hasil dari zakat fitrah ini nantinya dibagikan kepada 8 asnaf atau penerima. Tujuannya yaitu untuk membantu kesulitan saudara sesama muslim terutama yang tidak mampu agar mereka dapat menikmati makanan secara layak. Saat pelaksanaannya ada batasan waktu dan syarat tertentu.<sup>30</sup>

### 4. Puasa

Menjalankan ibadah puasa pada Bulan Ramadhan merupakan ibadah wajib yang harus dilaksanakan setiap tahunnya. Agar tidak salah dalam memahaminya ada baiknya mengetahui terkait ketentuan dan pembahasan yang melatar belakangnya karena menjadi penentu keabsahannya. Meskipun poin utama dari puasa adalah menahan rasa lapar dan haus, namun secara lebih mendalam hal ini juga berkaitan dengan mengontrol beberapa kegiatan buruk. Sebagai contoh hawa

---

<sup>30</sup>Syaikh Abu Bakar Jabir al-Jaza'iri, *Minhajul Muslim*, 3.

nafsu berlebihan, amarah, serta agar dapat merasakan sulitnya saudara yang kurang beruntung. Allah ta'ala berfirman dalam (Qs. Al-Baqarah: 2/185).

شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنْزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ هُدًى لِّلنَّاسِ وَبَيِّنَاتٍ مِّنَ  
الْهُدَى وَالْفُرْقَانِ فَمَن شَهِدَ مِنْكُمُ الشَّهْرَ فَلْيَصُمْهُ ۖ وَمَن كَانَ  
مَرِيضًا أَوْ عَلَى سَفَرٍ فَعِدَّةٌ مِّنْ أَيَّامٍ أُخَرَ يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ  
وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ ۖ وَلِتُكْمِلُوا الْعِدَّةَ وَلِتُكَبِّرُوا اللَّهَ عَلَى مَا  
هَدَاكُمْ وَلَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahnya:

"(Beberapa hari yang ditentukan itu ialah) bulan Ramadhan, bulan yang di dalamnya diturunkan (permulaan) Al Quran sebagai petunjuk bagi manusia dan penjelasan-penjelasan mengenai petunjuk itu dan pembeda (antara yang hak dan yang bathil). Karena itu, barangsiapa di antara kamu hadir (di negeri tempat tinggalnya) di bulan itu, maka hendaklah ia berpuasa pada bulan itu, dan barangsiapa sakit atau dalam perjalanan (lalu ia berbuka), maka (wajiblah baginya berpuasa), sebanyak hari yang ditinggalkannya itu, pada hari-hari yang lain. Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu. Dan hendaklah kamu mencukupkan bilangannya dan hendaklah kamu mengagungkan Allah atas petunjuk-Nya yang diberikan kepadamu, supaya kamu bersyukur." (QS Al Baqarah: 185)

##### 5. Haji bagi yang mampu

Rukun Islam yang terakhir adalah menunaikan ibadah haji bagi yang mampu. Sebenarnya pelaksanaannya sangat dianjurkan, namun melihat keadaan umat Manusia yang bermacam-macam sehingga menjadikan hukumnya dibolehkan sampai dilarang jika akan menimbulkan kemudharatan. Alasan mengapa dikatakan wajib untuk yang mampu arena perjalanan menuju tanah suci memerlukan dana

yang tidak sedikit. Ibadah haji sendiri dilaksanakan setiap tahunnya pada bulan Zulhijjah. Pada waktu tersebut umat muslim seluruh dunia berkumpul di tempat sama yaitu Baitullah.

### **c. Kerangka Pikir**

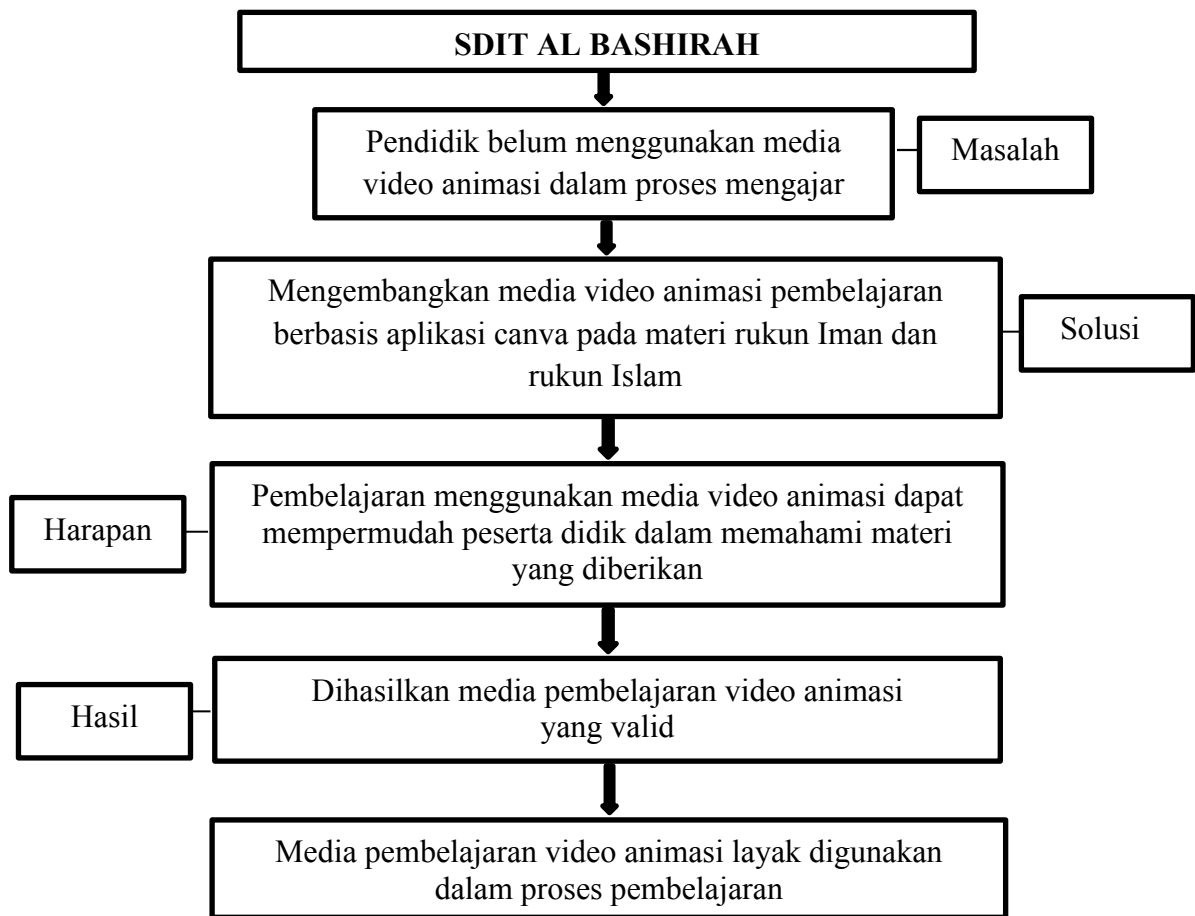
Kerangka Pikir merupakan perlengkapan peneliti untuk menganalisa perencanaan dan beragumentasi kecendrungan asumsi kemana akan dilabuhkan. Salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di sekolah adalah komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik atau antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Selain itu, suasana yang baik juga mempengaruhi keaktifan dan keberhasilan belajar peserta didik. Maka dalam pemilihan teknik dan strategi yang mampu menghilangkan suasana jenuh dalam proses pembelajaran sangatlah penting bagi keberhasilan peserta didik. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis diantaranya, media visual, media audio, media audio-visual maupun media cetak, serta beragam lainnya. Dalam penelitian ini digunakan media video animasi pembelajaran. Media pembelajaran video animasi berbasis nilai-nilai keislaman merupakan media audio visual yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan dukungan audio serta gambar yang bergerak.

Media video animasi pembelajaran memiliki keunggulan dapat menjelaskan alur atau proses yang rumit serta memiliki tampilan yang menarik media video animasi pembelajaran menampilkan gambar bergerak yang memiliki alur cerita. Video animasi berbasis canva dikembangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu menarik peserta didik dengan

disertakanya audio visual yang menarik dan membuat antusias peserta didik. Video Animasi juga untuk menunjang pembelajaran dapat diimplementasikan dalam bentuk, misalnya : animasi yang disertai suara narasi, animasi yang disertai teks penjelas, animasi tanpa narasi dan teks penjelas. Strategi pembelajaran yang berupa gambar bergerak dan teks akan sangat membebani pengolahan visual dalam otak pembelajaran namun pengolahan audio tidak digunakan. Dengan demikian beban kanal visual dan auditory tidak seimbang. Untuk memperbaiki hal itu, suatu animasi yang berisi ilusi gambar bergerak tidak perlu diberi teks penjelas yang juga butuh perhatian untuk dilihat, akan tetapi teks penjelas.

Media pembelajaran yang digunakan hendaklah menarik, efektif, efisien dan memudahkan peserta didik untuk mengakses atau menggunakannya. Dari permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti menawarkan solusi untuk media pembelajaran berupa media interaktif berbasis android. Dengan adanya solusi tersebut, peserta didik diharapkan memiliki daya tarik dengan media interaktif yang dihasilkan, sehingga peserta didik termotivasi dan memiliki minat yang besar terhadap materi yang diajarkan dalam proses belajar mengajar terkhusus pada materi rukun iman & rukun islam.

Adanya kelebihan yang ada pada video animasi berbasis canva, peneliti meyakini bahwa akan mempermudah peserta didik dalam pembelajaran. Alur kerangka berpikir peneliti ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1** Bagan Kerangka Fikir

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Pendekatan dan jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan *research and development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan dengan menghasilkan produk tertentu kemudian menguji keefektifan produk tersebut berdasarkan analisis kebutuhan. Metode penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan.<sup>31</sup> Menurut Sujadi, penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras, seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak seperti program komputer atau pengolahan data, perpustakaan, ataupun model pendidikan, pembelajaran, pelatihan bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain.<sup>32</sup>

Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Dalam mengembangkan bahan ajar perlu diperhatikan model

---

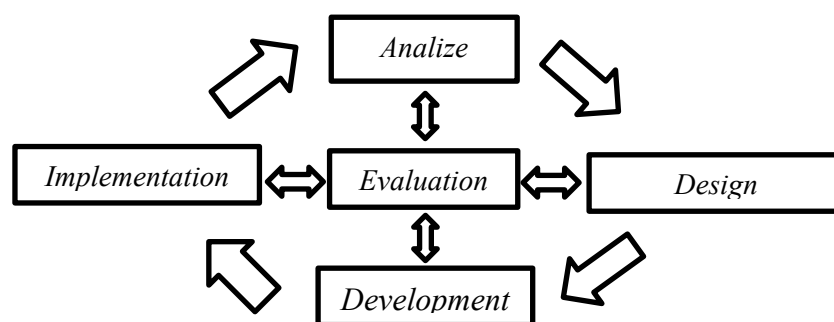
<sup>31</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 297.

<sup>32</sup>Sujadi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 164.



pengembangannya guna memastikan kualitas bahan ajar dalam menunjang efektifitas pembelajaran. Salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan adalah model ADDIE yang mana dalam proses pengembangannya memerlukan beberapa kali pengujian tim ahli, subjek penelitian secara individu, skala terbatas dan skala luas, dan revisi guna penyempurnaan produk akhir, sehingga produk dikembangkan telah memenuhi kriteria produk yang baik, teruji, dan tidak ada keasalahan lagi karena yang didalamnya mencakup proses pengujian dan revisi.<sup>33</sup>

Secara umum tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 3.1** Tahapan model pengembangan ADDIE

## B. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Al-Bashirah tepatnya di jalan Kedondong kelurahan Temmalebba, kecamatan Bara kota Palopo. Adapun waktu

<sup>33</sup>Rahmat Arofah, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model", *Jurnal Halaqah: Islamic Aducation Journal*, vol. 3, No. 1 , (2019), 36.

penelitiannya ini dilaksanakan pada tanggal 20 Mei sampai bulan 20 september 2024.



**Gambar 3.2** Lokasi SDIT Al Bashirah

### **C. Subjek dan Objek penelitian**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I dengan jumlah 13 ajaran 2024/2025. Adapun objek penelitian ini adalah bahan ajar berupa video animasi berbasis aplikasi *canva* materi rukun iman dan rukun islam yang diharapkan dapat mengoptimalisasikan pembelajaran.

### **D. Prosedur Pengembangan**

Perosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan penelitian dalam pengembangan *video animasi* antara lain:

## 1. Tahapan penelitian pendahuluan

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahapan penelitian pendahuluan. Tahap ini disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE yang dilakukan peneliti yakni tahap analisis. Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan guna menganalisis kebutuhan proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti dalam tahapan ini adalah:

### a. Analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis buku bahan ajar terlebih dahulu sebagai informasi pokok dalam pembelajaran serta ketersediaan bahan ajar yang mendukung tercapainya sesuatu pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara secara offline dengan guru pendidikan agama Islam kelas I di SDIT Al-Bashirah Kota Palopo untuk menganalisis kebutuhan akan bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Selanjutnya dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam, peserta didik merasa jenuh serta kurang aktif saat mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan karena buku yang digunakan adalah buku cetak yang berukuran tebal dan kurang menarik serta sedikit membosankan saat digunakan, sehingga dalam tahap ini akan ditentukan bahan ajar yang perlu dikembangkan agar membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

### b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memahami karakteristik kurikulum yang digunakan di Sekolah. Hal ini dilakukan agar penelitian pengembangan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Peneliti juga telah melakukan wawancara offline

bersama guru Pendidikan Agama Islam kelas I dengan mengkaji KD untuk merumuskan indikator pencapaian belajar siswa. Berdasarkan analisis kurikulum yang digunakan, SDIT Al-Bashirah menggunakan kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Selanjutnya, tahap hasil dari tahap analisi ini nantinya akan dievaluasi kembali untuk penyempurnaan hasil analisis.

## 2. Tahap perancangan (*Design*)

Setelah menemukan permasalahan dari tahap analisis diatas, maka tahap yang dilakukan selanjutnya adalah tahap perancangan atau design. Tahap ini dilakukan untuk merancang bahan ajar berupa video animasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama islam khususnya materi rukun iman dan rukun islam dikelas I. Adapun tahap perancangan video animasi yang meliputi:

### a. Pembuatan desain video animasi berbasis aplikasi *canva*

Pada tahap ini akan dilakukan desain dan kegiatan perancangan video animasi yang meliputi:

- 1) Menentukan spesifikasi video animasi
- 2) Mengumpulkan sumber ajaran sebagai referensi, ilustrasi, dan materi yang akan digunakan untuk mengembangkan video animasi.
- 3) Membuat bahan evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran

### b. Penyusunan instrumen

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan instrumen validasi yang nantinya akan diberikan kepada beberapa validator. Dalam format validasi, aspek yang akan dinilai adalah format dari video animasi, baik dari segi bahasa, isi, ilustrasi, dan

lain sebagainya. Selanjutnya video animasi dan instrumen yang telah dirancang akan dievaluasi untuk penyempurnaan hasil perancangan.

### 3. Tahap pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan video animasi dilakukan sesuai tahap perancangan yang meliputi:

#### a. Pembuatan draf video animasi berbasis aplikasi *canva*

Pada tahap ini dilakukan penggabungan semua desain awal video animasi yang dibuat dengan aplikasi *canva*.

#### b. Uji validasi video animasi

Pada tahap ini, dilakukan uji validasi video animasi oleh beberapa validator untuk mengetahui tingkat kelayakan dan valid tidaknya produk yang dikembangkan sebagai bahan ajar.

#### c. Revisi validasi video animasi

Setelah melakukan validasi produk dan beberapa validator maka peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan hasil penilaian dan masukan yang diberikan oleh validator.

### 4. Tahap implementasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba. Tahap ini juga biasanya disebut tahap implementasi dalam model *addie*. Bahan ajar yang telah dinyatakan valid oleh validator maka akan lanjut ke tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahap uji praktikalitas untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis. Setelah melihat hasil uji data praktikalitas, dilakukan uji evaluasi untuk melihat apakah produk yang dikembangkan praktis atau tidak.

## 5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Tahap pembuatan produk akhir atau dalam model addie disebut tahap evaluation (evaluasi). Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

### **E. Teknik pengumpulan data**

Untuk memperoleh data yang valid dengan permasalahan penelitian ini, maka ada beberapa teknik yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

#### 1. Observasi

Untuk pengumpulan data dilakukan dengan terjun ke lapangan untuk melihat kondisi dan objek yang akan diteliti maka peneliti melakukan pengumpulan data salah satunya dengan cara observasi. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati aktivitas yang dilakukan untuk mengetahui sesuatu dari sebuah fenomena yang didasari pada pengetahuan yang bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi terkait dengan fenomena yang dijadikan objek kajian dalam sebuah penelitian.

#### 2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan menggali informasi yang lebih akurat. Wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada subjek penelitian secara tatap muka langsung. wawancara menggunakan angket kebutuhan pendidik untuk mendapatkan informasi dari pendidik mengenai pembelajaran yang akan digunakan dan kendala selama dalam proses belajar mengajar materi rukun iman dan rukun

Islam di SDIT Al-Bashirah Kota Palopo.

### 3. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang situasi umum SDIT Al-Bashirah Kota Palopo. Data dapat berupa dokumen-dokumen, foto atau berupa gambar yang mana data tersebut dapat dijadikan sebagai pengumpulan bukti. Dokumentasi sebagai proses dalam pengumpulan data, pencarian, penyediaan dokumen dengan menggunakan bukti-bukti yang akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber informasi dimana data tersebut dapat memperkuat proses pelaksanaan dalam penelitian ini.

### 4. Kuisisioner

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Angket atau kuisisioner. Kuisisioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung yang menjelaskan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi yang diberikan kepada peserta didik sebagai responden setelah melaksanakan uji terbatas dan uji luas setelah melaksanakan validasi.

## **F. Teknik analisis data**

Analisis data dapat dilakukan sebagai salah satu kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lain dikumpulkan. Dari hasil penelitian ini data yang diperoleh akan dianalisis melalui dua teknik analisis statistik sebagai berikut:

## 1. Analisis kualitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil review dari ahli pendidikan agama islam, ahli desain media pembelajaran, guru dan dosen pembimbing. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa saran, kritikan, serta tanggapan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis ini nantinya akan digunakan untuk merevisi produk.<sup>34</sup>

## 2. Analisis kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli penelitian pendidikan dan media pembelajaran, dan ahli bahasa sebagai validator melalui angket validasi yang berisi angka-angka dengan skor yang diperoleh dari skor validasi.

$$\text{Rumus data kuantitatif per item: } P = \frac{X}{X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

X : skor yang diberikan responden pada suatu item

X<sub>i</sub> : skor tertinggi (ideal) pada satu item

$$\text{Rumus keseluruhan item: } P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

---

<sup>34</sup> Sylvi Nimas Aghytia and M Pd, „Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan Group Investigation Di Kelas XI MA Al-Hidayah Jenu“, 01.02



$\sum X$  : Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

$\sum X_i$  : Jumlah Skor tertinggi  $\times$  jumlah item  $\times$  jumlah responden

Dari hasil analisis data tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat validasi produk. Tingkat validasi produk tergolong dari empat kategori seperti tidak valid, cukup valid, valid, dan sangat valid. Jika produk yang telah di validasi masuk kedalam kategori 0% – 20% dan 21% – 40% maka harus direvisi secara besar-besaran atau bahkan produk tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya. Namun jika produk masuk dalam kategori 41% – 60% dan 61% – 80% maka produk perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81% – 100% maka produk yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat valid. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi

| Nilai      | Kriteria     |
|------------|--------------|
| 81% – 100% | Sangat valid |
| 61% – 80%  | Valid        |
| 41% – 60%  | Cukup        |
| 21% – 40%  | Kurang valid |
| 0% – 20%   | Tidak valid  |

Adapun pada tahap praktikalitas terdapat tempat kategori seperti tidak praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis. Kategori 0% – 20% dan 21% – 40% maka media pembelajaran yang dikembangkan gagal. Kategori 41% – 60% dan 61% –

80% maka model pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup praktis, perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81% – 100% maka media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat praktis.<sup>35</sup> Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Kepraktisan

| Nilai      | Kriteria       |
|------------|----------------|
| 81% – 100% | Sangat Praktis |
| 61% – 80%  | Praktis        |
| 41% – 60%  | Cukup          |
| 21% – 40%  | Kurang Praktis |
| 0% – 20%   | Tidak Praktis  |

Data kualitatif yang berupa tanggapan dan saran dari masing-masing validator digunakan sebagai acuan untuk revisi media pembelajaran pada rukun iman dan rukun Islam. Penilaian uji validitas dalam penelitian bertujuan untuk mendapatkan hasil akhir kelayakan produk penelitian yang berupa media pembelajaran video animasi sehingga analisis data perlu diperhatikan dengan baik. Setiap penelitian memiliki masing-masing cara dalam perhitungan dan persentase dalam mendapatkan hasil dari tujuan penelitian.

---

<sup>35</sup> Ega Ayu Lestari, „Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi, Universitas Negeri Islam Raden Intan, 2018

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berlokasi di SDIT Al-Bashirah Kota Palopo tepatnya Jl. Kedondong, Kec. Bara, Kel. Temmalebba Kota Palopo. Provinsi Sulawesi Selatan. Potensi dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi tema rukun Iman dan rukun Islam pada peserta didik kelas I. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas I di SDIT Al-Bashirah Kota Palopo salah satu sekolah swasta di Kota Palopo. Adapun jumlah peserta didik pada kelas I berjumlah 12 orang. Kurikulum yang diterapkan pada sekolah ini menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Dalam proses pembelajaran, pendidik belum menggunakan media video animasi pembelajaran. Media video animasi ini dikembangkan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam khusus pada materi rukun iman dan rukun Islam.

Setelah peneliti melakukan penelitian pada peserta didik kelas I di SDIT Al-Bashirah Kota Palopo, peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya sesuai dengan hasil analisis kebutuhan seperti yang telah diuraikan pada bab III bahwa bahan ajar yang berupa media pembelajaran pada penelitian ini disusun dan dikembangkan sesuai dengan model ADDIE. Adapun tahapan yang dikembangkan peneliti yaitu:

1. Analisis (Analyzing) kebutuhan media pembelajaran video animasi pada materi rukun iman dan rukun Islam.

Analisis kebutuhan yang menggunakan instrumen berupa angket siswa (peserta didik), wawancara pendidikan kelas I (Wali Kelas I SDIT Al-Bashirah). Berdasarkan hasil dari analisis angket peserta didik, wawancara guru tentang penggunaan media video animasi pembelajaran pada materi rukun iman dan rukun islam. Penggunaan media video animasi pembelajaran sebenarnya sangat mendukung untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang sulit dimengerti karena jika pembelajaran hanya sebatas buku sebagai acuan dan pembelajaran dan pembelajaran yang dilakukan hanya dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan bahan ajar maka peserta didik akan sulit untuk dapat memahami materi dalam jangka waktu yang lama. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis sebagai berikut:

- a. Hasil wawancara analisis kebutuhan

Peserta didik memiliki sifat yang berbeda-beda sehingga hal ini sering membuat tujuan pembelajaran yang digunakan tidak tercapai secara optimal. Karakteristik peserta didik bisa dilihat dari gaya belajar, tingkah laku, kemampuan peserta didik, kesulitan belajar yang dihadapi, minat, motivasi belajar, dan kecepatan belajar serta faktor lainnya. Karakteristik peserta didik dimaksudkan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan peserta didik didalam pembelajaran, sehingga media yang dirancang tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Selain itu teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang peserta didik dan guru. Peneliti telah melakukan wawancara disekolah SDIT Al-Bashirah Kota Palopo oleh wali kelasI SDIT Al-Bashirah Kota Palopo yaitu Ibu Riska Usman yang dilaksanakan pada tanggal 17 juli 2024.

Peneliti memulai wawancara dengan mengajukan pertanyaan yang dilakukan di SDIT Al-Bashirah Kota Palopo, diperoleh informasi dengan wali kelas I bahwa peserta didik kesulitan dalam menerima materi pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang termotivasi dikarenakan pendidik kurang mempersiapkan media pembelajaran sebagai batu loncatan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran, pendidik masih dominan menggunakan metode ceramah dan papan tulis tanpa variasi model lain. Selain itu pendidik jarang terlihat menggunakan media sehingga pelaksanaan proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal, dimana media yang digunakan hanya sebatas buku akibatnya peserta didik menjadi bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran karena peserta didik lebih banyak mendengarkan sehingga menimbulkan kejenuhan dalam diri peserta didik.

Dengan adanya pengembangan media yang tepat sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dengan jelas dan menyenangkan. Media yang sesuai tersebut adalah video animasi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik antusias belajar serta dapat merangsang dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan hasil analisis tersebut disimpulkan bahwa sekolah membutuhkan suatu media pembelajaran dalam memahami materi pelajaran. Maka, peneliti kemudian melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran animasi dengan merancang sebuah media animasi yang memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, dapat digunakan pada komputer yang berspesifikasi rendah dimengerti (lengkap dengan animasi, audio, serta gambar) dan materi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta mudah dimengerti. Pembelajaran animasi ini diharapkan bisa menjadi salah satu alternatif pendidik dalam mempermudah pembelajaran pendidikan agama Islam materi rukun iman dan rukun Islam, pembelajaran animasi ini juga diharapkan dapat memfasilitasi dengan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### b. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Data respon peserta didik yang didapat dengan melihat 13 orang peserta didik. Tanggapan peserta didik dikumpulkan dengan menggunakan angket setelah peserta didik mengikuti pembelajaran untuk materi rukun iman dan rukun Islam. Data yang diperoleh dari angket di analisis dengan menghitung presentase setiap item pernyataan dalam angket tersebut.

Berdasarkan hasil angket yang tertera pada diagram sekitar 58,8% peserta didik yang kurang mengerti materi yang diajarkan dan hanya sekitar 41,3% yang bisa mengerti materi dengan cepat. Peneliti bisa menyimpulkan hal ini karena

pendidik kurang dalam penggunaan media pembelajaran. Dapat dilihat dari gambar

4.1



**Gambar 4.1** Hasil angket peserta didik kategori kejelasan pendidik dalam menjelaskan materi.

Berdasarkan hasil angket yang tertera pada diagram data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik yaitu 83,3% peserta didik mengatakan dengan adanya media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran sedangkan 36,7% peserta didik mengatakan bahwa dengan media yang digunakan dalam pembelajaran tidak dapat membantu dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat dilihat pada gambar 4.2



**Gambar 4.2** Hasil angket peserta didik kategori manfaat media untuk membantu peserta didik memahami materi.

Berdasarkan hasil angket mengenai apakah pendidik pernah menggunakan media video animasi dalam pembelajaran menunjukkan bahwa 100% pendidik belum pernah menggunakan media video animasi, media yang digunakan pendidik hanya sebatas buku dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



**Gambar 4.3** Hasil angket peserta didik kategori penggunaan media animasi

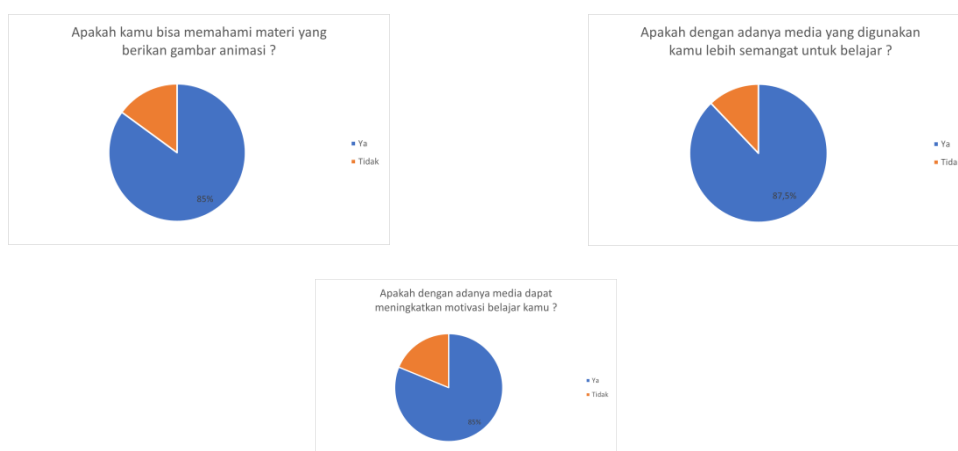
Berdasarkan hasil angket bahwa peserta didik mengenai kesukaan penggunaan media berwarna menunjukkan bahwa 100% peserta didik menyukai media yang berwarna, terlihat dari hasil angket yang sudah didapatkan yaitu peserta didik secara keseluruhan mereka sangat menyukai media yang berwarna dan sangat membantu dalam proses pembelajaran.





**Gambar 4.4** Hasil angket kategori peserta didik menyukai media berwarna.

Berdasarkan hasil angket tersebut menunjukkan bahwa peserta didik bisa memahami materi yang diberikan dengan adanya media animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu 85% dan 87,5% peserta didik lebih semangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran. Selanjutnya sekitar 81,3% peneliti mendapatkan peserta didik sangat termotivasi dalam belajar apabila ada penggunaan media dalam proses belajar. Dilihat pada gambar 4.5.



**Gambar 4.5** Hasil angket kategori guru pernah menggunakan media animasi dalam pembelajaran

## 2. *Design* (perancangan) Media Pembelajaran Animasi

Pada tahap ini berisi rancangan seluruh kegiatan yang harus dilakukan selama mendesain produk pengembangan media pembelajaran video animasi dan menyusun buku panduan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo. Rancangan ini dilakukan dengan melihat pertimbangan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya yang dilakukan sebagai acuan dalam proses merancang media pembelajaran.

Pada tahap ini dihasilkan rancangan media pembelajaran video animasi untuk peserta didik kelas I. Dalam tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran seperti komputer/laptop yang sudah terinstal browser internet, aplikasi online canva, koneksi untuk menyambungkan ke internet, aplikasi pendukung yakni *capcut*. Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah memproduksi media video animasi pembelajaran berbasis canva. Persiapan dimulai dengan mengkoneksikan komputer/laptop dengan internet kemudian masuk di aplikasi canva, pembuatan dimulai dengan memilih karakter animasi kartun sesuai dengan tema materi, setelah itu kita bisa mengubah action pada karakter animasi dan *background* sesuai kreasi sendiri untuk menunjang tercapainya cerita. Setelah tokoh, properti, dan *background* selesai dipilih, langkah selanjutnya *software* pendukung untuk menambang tampilan lebih menarik menggunakan *software* canva karena keterbatasan dari *software* animaker yang digunakan peneliti. Animasi yang telah diolah di *software* animaker harus di ekspor menjadi beberapa bagian video

animasi, kemudian digabungkan menjadi satu berkas dan ditambahkan background musik, mengedit rekaman suara, menambahkan gambar dan fitur-fitur lainnya yang ada di aplikasi canva.

### 3. Pengembangan (*development*)

Pada tahap ini, rancangan yang dihasilkan dari tahap rancangan (*Design*) kemudian dilakukan uji validasi dari media pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari rancangan awal yang telah dibuat. Pengembangan tersebut dimulai dari validasi media, materi, dan bahasa. Dari hasil validator memberikan beberapa kritik dan masukan untuk media pembelajaran yang telah dibuat.

#### a. Penilaian para ahli

Seperti yang dijelaskan bahwa sebelum digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya media video animasi pembelajaran telah mampu mempunyai status “Sangat Layak” untuk digunakan atau masih perlu diperbaiki. Apabila mesih belum memenuhi kelayakan penggunaan maka hal selanjutnya adalah dilakukan perbaikan. Validasi dilakukan oleh 3 dosen ahli yaitu Dr. Bustanul Iman RN, SHI, MA., Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd., Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

#### b. Hasil uji validasi para ahli

##### 1) Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan media video animasi pembelajaran dan buku panduan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik yang dikembangkan terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dosen ahli bahasa yaitu Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. validasi ini dilakukan

untuk memperoleh data kelayakan media pembelajaran animasi beserta buku panduan dilihat dari aspek bahasa.

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan isi buku panduan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran, kritik dan saran agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi oleh ahli bahasa dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Bahasa

| No | Aspek yang Dinilai                                                             | $P = \frac{x}{xi} \times 100\%$      | Keterangan   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|--------------|
| 1. | Ketepatan struktur kalimat.                                                    | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 2. | Keefektifan kalimat.                                                           | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 3. | Kebakuan istilah.                                                              | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 4. | Bahasa yang digunakan mudah dipahami.                                          | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 5. | Pemahaman terhadap pesan                                                       | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 6. | Kefektifan penyampaian pesan/informasi secara visual dengan gambar, ilustrasi. | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 7. | Kemampuan memotivasi peserta didik.                                            | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 8. | Ketetapan tata Bahasa                                                          | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 9. | Ketetapan ejaan                                                                | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |

|                    |                                         |                                            |                                        |              |
|--------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------|----------------------------------------|--------------|
| 10.                | Konsistensi penggunaan istilah          | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$       | Sangat Valid                           |              |
| 11.                | Konsistensi penggunaan simbol atau ikon | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$       | Sangat Valid                           |              |
| Jumlah Keseluruhan |                                         | $P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$ | $P = \frac{44}{44} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |

Berdasarkan hasil kalkulasi dari 11 aspek tersebut semua dikatakan valid dengan persentase 100%. Total dari keseluruhan bernilai sangat valid dengan persentase 100%.

## 2) Data Hasil Validasi Ahli Materi

Bapak Dr. Bustanul Iman RN, SHI, MA sebagai ahli materi video animasi pembelajaran. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan persentase.

Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Materi

| No | Aspek yang Dinilai                                                            | $P = \frac{x}{xi} \times 100\%$     | Keterangan |
|----|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|------------|
| 1. | Materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan KD.                   | $P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$ | Valid      |
| 2. | Keakurat konsep dan definisi pada video animasi.                              | $P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$ | Valid      |
| 3. | Keakurat contoh dan kasus.                                                    | $P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$ | Valid      |
| 4. | Keakurat gambar dan ilustrasi.                                                | $P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$ | Valid      |
| 5. | Uraian serta contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami lebih jauh. | $P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$ | Valid      |

|                    |                                                                                              |                                            |                                       |       |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|---------------------------------------|-------|
| 6.                 | Konsistensi penyajian dalam kegiatan belajar (memiliki pendahuluan, isi dan penutup).        | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$       | Sangat Valid                          |       |
| 7.                 | Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif.                                       | $P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$        | Valid                                 |       |
| 8.                 | Rangkuman yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi.           | $P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$        | Valid                                 |       |
| 9.                 | Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata.                         | $P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$        | Valid                                 |       |
| 10.                | Materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. | $P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$        | Valid                                 |       |
| Jumlah Keseluruhan |                                                                                              | $P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$ | $P = \frac{31}{40} \times 100 = 77\%$ | Valid |

Menurut hasil dari uji validasi oleh ahli materi dapat dikalkulasikan bahwa produk media video animasi pembelajaran ini telah dinyatakan valid. Total dari keseluruhan bernilai valid dari hasil perhitungan persentase.

### 3) Data Hasil Validasi Ahli Media

Bapak Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd, sebagai ahli media video animasi pembelajaran. Berikut hasil validasi dari hasil perhitungan persentase.

Tabel 4.5 Hasil Kalkulasi Persentase Ahli Media

| No | Aspek yang Dinilai        | $P = \frac{x}{xi} \times 100\%$      | Keterangan   |
|----|---------------------------|--------------------------------------|--------------|
| 1. | Kemenarikan desain cover. | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |

|     |                                                                                                                                                        |                                      |              |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|--------------|
| 2.  | Pemilihan warna pada background harmonis dan memperjelas sampul.                                                                                       | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 3.  | Menampilkan pusat pandang (center point) yang baik.                                                                                                    | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 4.  | Penggunaan font pada video animasi menarik dan mudah dibaca.                                                                                           | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 5.  | Komposisi dan ukuran unsur tata letak (judul, ilustrasi, pengarang, dll) proposional, seimbang dan seirama dengan tata letak isi (sesuai dengan pola). | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 75\%$  | Sangat Valid |
| 6.  | Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.                                                                                                | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 7.  | Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.                                                                                                | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 8.  | Pemilihan warna tulisan terhadap warna background sesuai dan tulisan dapat dibaca dengan mudah.                                                        | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 9.  | Memiliki daya tarik pada desain isi video animasi yang ditampilkan (warna, font, gambar/ilustrasi).                                                    | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 10. | Pemisahan antar paragraf, spasi antar teks serta ilustrasi konsisten dengan pola.                                                                      | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 11. | Ilustrasi pada video animasi mampu menangkap makna (arti dari objek).                                                                                  | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 12. | Konsisten penyajian dalam kegiatan belajar (memiliki pendahuluan, isi, penutup).                                                                       | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 13. | Penempatan ilustrasi tidak mengganggu pemahaman.                                                                                                       | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |
| 14. | Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi.                                                                                                  | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$ | Sangat Valid |

|                           |                                                                       |                                            |                     |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|---------------------|
| 15.                       | Media yang digunakan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$       | Sangat Valid        |
| 16.                       | Media yang digunakan dapat melatih pemikiran siswa.                   | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$       | Sangat Valid        |
| 17.                       | Media yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.          | $P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$       | Sangat Valid        |
| <b>Jumlah Keseluruhan</b> |                                                                       | $P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$ | <b>Sangat Valid</b> |
|                           |                                                                       | $P = \frac{68}{68} \times 100 = 100\%$     |                     |

Menurut hasil dari uji validasi ahli media dapat dikalkulasikan bahwa produk media video animasi pembelajaran ini telah dinyatakan sangat valid.

Berdasarkan ke 3 hasil validasi dan persentase yang telah ditotalkan serta dikalkulasikan mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x^{123}}{\sum x_{i123}} \times 100\%$$

$$P = \frac{100\% + 77\% + 100\%}{3} \times 100\%$$

$$P = \frac{277\%}{3} \times 100\% = 92\%$$

Dari hasil persentase dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran ini memiliki total nilai 92% yang dapat diartikan sangat valid.

#### c. Tahap Praktikalitas Media Video Animasi Pembelajaran

Tujuan dilakukannya uji praktikalitas ini yaitu untuk mengetahui tingkat kepraktisan media video animasi pembelajaran sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Setelah dilakukan validasi kepada beberapa ahli, media



video animasi pembelajaran yang dikembangkan akan diuji kepraktisannya di sekolah. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan melibatkan satu pendidik yaitu wali kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo dan 13 peserta didik kelas I dengan cara peneliti memberikan media video animasi pembelajaran kepada pendidik kemudian meminta pendidik untuk mengisi angket praktikalitas, kemudian dilakukan uji coba kepada peserta didik.

Sebelum memulai proses pembelajaran terlebih dahulu pendidik menyiapkan media video animasi pembelajaran kemudian pendidik mengarahkan peserta didik untuk duduk tertib di tempat masing-masing sebelum pembelajaran dimulai untuk memutar video animasi pembelajaran di depan kelas tak lupa pula pendidik memberikan motivasi terlebih dahulu dan menjelaskan media video animasi pembelajaran yang akan digunakan kepada peserta didik. Setelah peserta didik siap untuk menerima pembelajaran, media video animasi pembelajaran kemudian diperlihatkan dimana isi video animasi pembelajaran memuat materi rukun iman dan rukun Islam.

Saat proses pembelajaran peneliti melakukan pengamatan menggunakan lembar pengamatan yang sudah peneliti siapkan terhadap peserta didik. Selanjutnya hasil pengamatan terhadap peserta didik saat pembelajaran berlangsung yaitu, kesiapan peserta didik, ketertarikan peserta didik, interaksi peserta didik dengan media video animasi pembelajaran sangat baik, keaktifan peserta didik dengan media video animasi pembelajaran sangat meningkat.

Setelah menggunakan media video animasi dan semua proses pembelajaran di kelas berakhir, peneliti melakukan langkah wawancara terhadap pendidik

maupun peserta didik untuk diminta tanggapan, saran, dan komentarnya mengenai media video animasi pembelajaran yang dikembangkan. Hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari Ibu Riska wali kelas I terhadap media video animasi pembelajaran mendapat respon sangat baik. Dalam media video animasi pembelajaran ini interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, maupun media dengan peserta didik berjalan dengan baik. Hal ini didukung dengan pernyataan Ibu Riska sebagai berikut:

“Sangat bagus media video animasi yang Anda buat, dari media yang Anda buat sangat menarik, peserta didik tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran, penjelasan materinya juga sangat jelas dan media video animasi sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.”<sup>36</sup>

Wawancara juga dilakukan kepada beberapa peserta didik kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo mengenai media video animasi pembelajaran yang sudah peneliti buat. Pendapat dari adik Dahendra:

“Menurut saya media video animasi ini sangat menarik, tampilan animasinya juga membuat saya tertarik untuk tidak bosan belajar.”<sup>37</sup>

Media video animasi pembelajaran terbukti dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih cepat.

Beberapa hasil wawancara tersebut, respon dari peserta didik sangat baik, hal ini dapat dilihat dari beberapa hasil wawancara dengan peserta didik yang menyatakan bahwa media video animasi pembelajaran sangatlah menarik,

---

<sup>36</sup> Riska, Wali kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo, wawancara Guru 17 Juli 2024

<sup>37</sup> Muhammad Dahendra, Siswa kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo, wawancara Siswa 17 Juli 2024

memudahkan peserta didik dalam memahami materi, dan meningkatkan semangat peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran di kelas. Maka dari hasil tersebut peneliti simpulkan bahwa media video animasi pembelajaran yang peneliti kembangkan sudah baik dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Dengan adanya media video animasi pembelajaran diharapkan dapat menambah referensi pendidik dalam menerapkan media video animasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, diharapkan dengan media video animasi pembelajaran ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti menyajikan penilaian selama pembelajaran berlangsung yaitu berupa lembar pengamatan aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajar animasi ini. Untuk mempermudah dalam penyajian peneliti menyajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Kalkulasi Persentase Pengamatan Belajar Peserta Didik

| No. | Aspek yang Diamati                                                                                       | Penilaian | Kriteria    |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------------|
| 1.  | Media video animasi pembelajaran ini dapat memudahkan pendidik dalam menyalurkan atau mengtransfer ilmu. | 3         | Baik        |
| 2.  | Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri.                                                            | 3         | Baik        |
| 3.  | Media video animasi membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.         | 4         | Sangat Baik |
| 4.  | Efisien waktu.                                                                                           | 4         | Sangat Baik |

|                    |                                                                                         |                                             |             |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-------------|
| 5.                 | Media video animasi pembelajaran memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. | 4                                           | Sangat Baik |
| 6.                 | Dalam video animasi pembelajaran sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar.          | 4                                           | Sangat Baik |
| 7.                 | Peserta didik antusias dalam menggunakan media video animasi pembelajaran.              | 4                                           | Sangat Baik |
| Jumlah Keseluruhan | $P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$                                             | $P = \frac{26}{28} \times 100$<br>$= 92 \%$ | Sangat Baik |

Hasil dari kalkulasi tersebut yaitu ada 2 penilaian yang baik dengan persentase 75% dan ada 5 yang bernilai sangat baik dengan persentase 100%. Total dari keseluruhan bernilai sangat baik dengan persentase 92%.

Pelaksanaan diterapkannya media video animasi pembelajaran pada 13 peserta didik kelas I, peneliti meminta peserta didik untuk mengisi angket guna untuk memberikan penilaian terhadap produk pengembangan yang dibuat oleh peneliti. Dalam angket praktikalitas diperoleh skor masing-masing aspek, terhadap 4 aspek yang dinilai yaitu: aspek efektif, aspek kreatifitas, aspek efisien dan aspek menarik.

Tabel 4.7 Data hasil angket praktikalitas

| No.                  | Nama Peserta Didik           | Aspek                      |     |     |     |
|----------------------|------------------------------|----------------------------|-----|-----|-----|
|                      |                              | 1                          | 2   | 3   | 4   |
| 1.                   | Abdul Hafidz                 | 23                         | 20  | 11  | 24  |
| 2.                   | Abdurrahman Hidayah          | 21                         | 19  | 12  | 24  |
| 3.                   | Andi Shakeil Rasyah Al Imran | 22                         | 20  | 11  | 23  |
| 4.                   | Azril Al Habsyih Wahyudi     | 24                         | 18  | 11  | 17  |
| 5.                   | Fahmi Asyraf Parenta         | 18                         | 15  | 12  | 24  |
| 6.                   | Fakhrie Zhafran Khairy Ishak | 22                         | 15  | 12  | 12  |
| 7.                   | Hanif Alfarizi               | 18                         | 12  | 8   | 24  |
| 8.                   | Muhammad Alfatih Fatahillah  | 10                         | 17  | 12  | 24  |
| 9.                   | Muhammad Azriel Hanif        | 22                         | 20  | 11  | 12  |
| 10.                  | Muhammad Danendra            | 24                         | 20  | 12  | 24  |
| 11.                  | Muhammad Zaheer Hayyan       | 24                         | 15  | 9   | 20  |
| 12.                  | Muhammad Zikri Alghaisan     | 13                         | 15  | 6   | 24  |
| 13.                  | Rayyan Ar Rafif Ramadhan     | 22                         | 17  | 8   | 20  |
| <b>Jumlah</b>        |                              | 263                        | 223 | 135 | 272 |
| <b>Skor Maksimum</b> |                              | 312                        | 260 | 156 | 312 |
| <b>%</b>             |                              | 84                         | 85  | 86  | 87  |
| <b>Kategori</b>      |                              | SP                         | SP  | SP  | SP  |
| <b>Rata-rata</b>     |                              | <b>85 (Sangat Praktis)</b> |     |     |     |

Berdasarkan Tabel 4.7 data hasil angket kepraktikalitas tersebut hasil analisis angket masing-masing peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata angket kepraktikalitas 85% dalam kategori sangat praktis digunakan.

## B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah media video animasi pembelajaran materi rukun iman dan rukun Islam pada peserta didik kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo. Peneliti mengembangkan media video animasi pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE, adapun mengenai aktivitas yang dilakukan peneliti pada setiap tahapnya dipaparkan sebagai berikut:

### 1. *Analyzing* (Analisis Kebutuhan)

Berdasarkan hasil analisis terhadap kebutuhan belajar peserta didik yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar tidak menentu pendidik hanya berpatokan pada buku, dan hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami materi dengan baik dan belum dapat belajar secara mandiri, selain itu peserta didik juga kurang antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Said Alwi mengatakan bahwa pembelajaran di kelas kebanyakan masih menggunakan pendekatan *teacher centered* atau berpusat pada peranan pendidik semata. Dalam praktek pembelajaran yang dilakukan pendidik sering kali didapat gejala bahwa proses pembelajaran berjalan monoton, situasi kelas bersifar pasif dan verbalitas, yaitu peserta didik hanya diberi jalan dan menerima, pendidik melaksanakan pengajaran penuturan (verbal) semata/mata.<sup>38</sup>

Berdasarkan data hasil analisis peserta didik yang dilakukan dengan bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman atau pengetahuan peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh pendidik.

### 2. *Design* (Rancangan)

Tahap desain merupakan tahap kedua dari model ADDIE. Pada tahap ini, seluruh informasi yang diperoleh dari tahap analisis digunakan untuk memulai proses perancangan. Desain ini mencakup penyusunan strategi pembelajaran, pemilihan media, serta perencanaan penggunaan teknologi yang relevan agar proses

---

<sup>38</sup> Said Alwi, "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran", *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8.2 (2017), 145–67  
<<http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>>.

pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, pendidik juga mengidentifikasi materi yang akan disampaikan, merancang kegiatan pembelajaran, serta menentukan cara mengukur pencapaian tujuan pembelajaran.

Media video animasi pembelajaran yang dirancang pada tahap ini disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan benar-benar menjawab kebutuhan belajar peserta didik dan dapat digunakan secara optimal. Media video animasi ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, khususnya tentang rukun iman dan rukun Islam. Oleh karena itu, media yang dirancang untuk peserta didik kelas I ini dilengkapi dengan berbagai animasi dan ilustrasi visual yang menarik agar dapat meningkatkan minat belajar sekaligus mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri.<sup>39</sup>

### 3. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini produk yang dikembangkan merupakan hasil terjemahan dari tahap perencanaan. Bagian-bagian yang sudah direncanakan dalam tahap perencanaan akan disusun dan didesain sedemikian rupa sehingga tersimpan dalam sebuah produk. Media video animasi pembelajaran dibuat dengan menggunakan aplikasi online, yaitu canva sebagai aplikasi pendukung. Selanjutnya dilakukan pembuatan buku panduan untuk dapat digunakan oleh pendidik dalam

---

<sup>39</sup> Rizal Qori and Nida Fatmah 'Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ADDIE Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Fiqh'. *Jurnal Pendidikan Islam*, 18.01 (2021) 47-66 <[http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/3952/1/SITI\\_MARYAM\\_NOER\\_AZIZAH-FITK.pdf](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/3952/1/SITI_MARYAM_NOER_AZIZAH-FITK.pdf)>.

menggunakan media video animasi pembelajaran yang peneliti telah buat. Adapun tahapan ini meliputi tahap validasi oleh 3 pakar validator yang ahli dalam bidangnya, menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran pada penelitian ini dinyatakan valid dengan revisi kecil. Oleh karena itu dilakukan revisi atau perbaikan berdasarkan saran para ahli.

Berdasarkan hasil dari penilain beberapa validator diperoleh hasil yaitu media video animasi pembelajaran tekah valid atau layak untuk digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan kevalidan materi berada pada kisaran 77% masuk dalam kategori valid, kevalidan bahasa berada pada kisaran 100% masuk dalam kategori sangat valid, serta kevalidan media berada pada kisaran 100% yang artinya masuk dalam kategori sangat valid.

#### 4. *Implementation* (Tahap Praktikalitas)

Kepraktisan diartikan sebagai kemudahan-kemudahan yang ada pada instrumen evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya.<sup>40</sup> Berdasarkan tahap praktikalitas peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pendidik, pengamatan dan wawancara dengan beberapa peserta didik terhadap pengembangan media video animasi pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) peserta didik lebih memperhatikan selama proses pembelajaran dengan adanya media video animasi pembelajaran. (2) peserta didik telah bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. (3) peserta didik telah mudah memahami materi pembelajaran. (4)

---

<sup>40</sup> Cut Marlina and Rismawati, „Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash“, *Jurnal Tunas Bangsa*, 6.2 (2019), 277–89.



peserta didik tidak bosan selama proses pembelajaran. (5) peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi pembelajaran.

Kemampuan berpikir peserta didik dalam kelas kini mengalami peningkatan dibandingkan dari kondisi awal sebelum diterapkannya media video animasi pembelajaran. Setelah peneliti menerapkan media video animasi pembelajaran dengan memberikan wawancara kepada pendidik dan peserta didik hal ini dilakukan untuk mengetahui respon pendidik dalam menggunakan media video animasi pembelajaran.

Berdasarkan data yang didapatkan menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan media video animasi pembelajaran diterima. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya karena banyaknya peserta didik yang menyukai media video animasi pembelajaran dengan cakupan materi yang jelas dan mudah dipahami yang mampu menuntut peserta didik lebih memahami materi yang disajikan. Respon peserta didik yang dilakukan di kelas I SDIT Al-Bashirah Palopo sebanyak 13 responden. Respon masing-masing peserta didik terhadap 4 aspek yang dinilai dengan persentase aspek efektif 84%, aspek kreatif 85%, aspek efisien 86% dan aspek menarik 87%. Dan penilaian masing-masing aspek tersebut diperoleh rata-rata dari pengembangan media video animasi adalah rata-rata 85% termasuk dalam kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran untuk peserta didik kelas I SDIT Al-Bashirah Palopo adalah sangat praktis.

Hal ini diartikan bahwa media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sehingga pengembangan media video animasi

pembelajaran untuk peserta didik kelas I dikatakan sangat praktis. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan manfaat media pembelajaran, efisien dalam waktu dan tenaga. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan media video animasi pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami materi rukun iman dan rukun Islam karena dapat digunakan dimana saja.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil pengembangan media video animasi pembelajaran materi rukun iman dan rukun Islam pada peserta didik kelas I di SDIT Al-Bashirah Kota Palopo sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik kelas I di SDIT Al-Bashirah Kota Palopo mengalami kesulitan dalam memahami materi rukun iman dan rukun Islam. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran masih berfokus pada buku sebagai satu-satunya sumber, serta metode pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat ceramah tanpa disertai bahan ajar yang memadai. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan memahami materi secara mendalam dalam waktu yang terbatas. Oleh karena itu, pengembangan media video animasi pembelajaran dinilai sangat mendukung dan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan menarik.
2. Proses merancang media pembelajaran ini mengacu pada produk yang telah dibuat dan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu: (1) tahap *Analyze*, yang berisi informasi tentang kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran. (2) tahap *design*, yang berisi informasi tentang penilaian para ahli, hasil yang sesuai dengan kritik dan saran dari validator sehingga memperoleh media video animasi pembelajaran yang valid. (3) tahap *develop*, yang berisi informasi tentang penilaian para ahli, hasil revisi yang sesuai kritik

dan saran dari *validator* sehingga memperoleh media video animasi pembelajaran yang valid.

3. Kelayakan atau validitas media pembelajaran ini dapat dilihat dari uji validitas yang dilakukan oleh beberapa pakar ahli. Adapun hasil dari penilaian beberapa pakar mendapatkan hasil 92% dinyatakan sangat valid. Hal tersebut dibuktikan dengan kalkulasi nilai dari ahli bahasa 100%, nilai dari ahli materi 77% dan nilai dari ahli media 100%, sehingga total keseluruhan hasil bernilai sangat valid.

## **B. Saran**

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

1. Bagi peneliti dibidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang akan dilakukan menghasilkan penelitian yang sempurna.
2. Bagi pendidik dapat memanfaatkan media video animasi pembelajaran ini untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam materi rukun iman dan rukun Islam.
3. Bagi peserta didik bisa memberikan rasa senang saat proses belajar mengajar berlangsung, dapat meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Nur dkk, "Pengembangan *e-modul* dengan model problem based learning pada mata pelajaran PAI" jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan, vol. 3, no. 2 2021, h. 3
- Arofah Rahmat, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model", *Jurnal Halaqah: Islamic Aducation Journal*, vol. 3, No. 1 , (2019), 36.
- Asrul Huda, Ardi Noper, Teknik Multimedia Dan Animasi (Padang: UNP Press, 2021), 62
- Aswar Nurul, "Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray pada Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar," 2020.
- Bin Aziz Muhammad Abdul Al-Abdul Latif, *Keyakinan, Ucapan, dan Perbuatan Pembatal Keislaman, Penj. Izzudin Karimi*, (Jakarta: Darul Haq, 2011), 25.
- Darmadi Hamid, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi* (T.tp: An1mage, 2019).
- Firman, "Peningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar," preprint (INA-Rxiv, 10 Februari 2018), <https://doi.org/10.31227/osf.io/wsby8>.
- Hamid Abi Mustofa, dkk., *Media Pembelajaran* (Tt. p. Yayasan Kita Menulis, 2020), 7
- Hapsari Puspita Permata Gita & Zulherman, Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa, *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2385.
- Hapsari Puspita Permata Gita, Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa, *Jurnal Basicedu*, 5 (2021).
- Ismi Nur Ivina & Ain Quratul Siti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104.
- Janner Simarmata, dkk., *Element-Element Multimedia Untuk Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 82.
- Mahmudi dkk, "Pengembangan Modul Materi Jual Beli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia Interaktif di Kelas XI TKJ 1 SMKN 1 Kota Serang", *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial dan Humaniora*, Vol. 1, No. 8, 2022, h. 1739-1740.
- Mirawati "Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa" t.t.Vol. 9, No. 1, Februari 2020

- Muliati Badaruddin, dkk., *Belajar Animasi Menggunakan Adobe Flash CS3* (Yayasan Kita Menulis, 2021), 3.
- Munir Permatasari Nilam dan Anas Aswar , “Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Pembelajaran Analisis Data Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa,” t.t.
- Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi* (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021), 22.
- Priyanto. W, Mar’atusholihah H, & A.T. Damayani, Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan, *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* 7, no. 3 (2019): 253.
- Ramen A Purba, dkk., *Teknologi Pendidikan* (Tt. p. Yayasan Kita Menulis, 2020), 66.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variable-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta, 2010.
- Saputra Fedry dkk “Problematisasi Pembelajaran PAI pada Madrasah Tsanawiyah di Wilayah Barat selatan Aceh”, *Jurnal Ilmiah Islam Futura* VI, (2019), 271.
- Sitinjak Yusuf Imman dkk,”Aspek Urgensi Pendidikan Tinggi Bagi Masyarakat Sebagai Bentuk Mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi,” *Jurnal Community Development*,VI,(2021): 1159.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 297.
- Sujadi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 164.
- Sukmawaty dan Suryani Lilis , “Development of Luwu Culture Through Interactive Educational Games Based on Android Smartphones by Using Abode Animate CC,” *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 15, no. 4 (2 Januari 2024), <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3533>.
- Syaikh Abu Bakar Jabir al-Jaza’iri, *Minhajul Muslim*, 3.
- Synthia Iseu Permatasari, Nana Hendracipta & Subhan Aan Pamungkas, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS”, *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6.1 (2019), 34–48.
- Tim Kajian Keislaman Nurul Ilmi, *Buku Induk Terlengkap Agama Islam*, (yogyakarta: Citra Risalah, 2012), 1.
- Yusuf Munir, “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan lokal Luwu”, *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan Vol.1.No.2* (2022).

# L A M P I R A N

## Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



### PEMERINTAH KOTA PALOPO DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921  
Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmtsp@palopokota.go.id, Website : http://dpmtsp.palopokota.go.id

#### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2024.0523/IP/DPMTSP

##### DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

##### MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : **NUR ANNISA SLAMET**  
Jenis Kelamin : **P**  
Alamat : **Jl. Kedondong III Temmalebba Kota Palopo**  
Pekerjaan : **Pelajar/Mahasiswa**  
NIM : **2002050037**

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

##### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI RUKUN IMAN DAN RUKUN ISLAM DI KELAS 1 SDIT AL-BASHIRAH KOTA PALOPO**

Lokasi Penelitian : **SDIT Al-Bashirah Kota Palopo**  
Lamanya Penelitian : **4 Juni 2024 s.d. 4 September 2024**

##### DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo  
Pada tanggal : 4 Juni 2024



Ditandatangani secara elektronik oleh :  
Kepala DPMTSP Kota Palopo  
**SYAMSURIADI NUR, S.STP**  
Pangkat : Pembina IV/a  
NIP : 19850211 200312 1 002

##### Tembusan, Kepada Yth.:

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik  
yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)





## Lampiran 2 Surat Selesai Meneliti



**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENDIDIKAN KOTA PALOPO**  
**YAYASAN PESANTREN WAHDAH ISLAMİYAH CABANG PALOPO**  
**SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL BASHIRAH PALOPO**

Sekretariat : Jl. Kedondong III Kelelurahan Ternmalebba Kecamatan Bara Hp.081241931452

**SURAT KETERANGAN**

No:

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hardianto Frendi Imbang S.Pd

NIP : -

Unit Kerja : SDIT Al-Bashirah Kota Palopo

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Nur Annisa Slamet

NIM : 2002050037

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

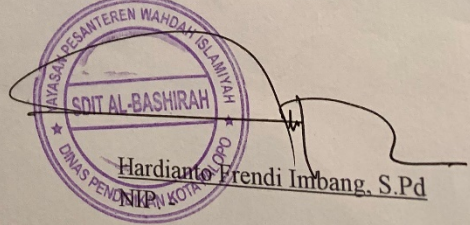
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Instansi : Institut Agama Islam Negeri Palopo

Telah melaksanakan penelitian disekolah ini dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI RUKUN IMAN DAN RUKUN ISLAM DI KELAS I SDIT AL-BASHIRAH KOTA PALOPO” pada tanggal 4 Juni s.d 4 September 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 23 Oktober 2024

  
Hardianto Frendi Imbang, S.Pd



### Lampiran 3 Analisis Kebutuhan

## **ANGKET INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI RUKUN IMAN DAN RUKUN ISLAM PADA PESERTA DIDIK KELAS I SDIT AL- BASHIRAH PALOPO**

(Angket untuk peserta didik kelas I SDIT Al-Bashirah Palopo)

### **Identitas Responden :**

Nama siswa :

Kelas : I (satu)

Asal sekolah : SDIT Al-Bashirah Palopo

### **Pengantar:**

Siswa (i) kelas I SDIT Al-Bashirah Palopo yang saya banggakan, saya meminta kesediaannya untuk mengisi kuesioner berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah media video animasi pembelajaran materi rukun iman dan rukun Islam pada peserta didik kelas I di SDIT Al-Bashirah Palopo. Atas bantuan dan waktu yang telah siswa (i) luangkan peneliti ucapkan terima kasih.

### **Petunjuk :**

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan pulpen/ballpoint berwarna hitam/biru!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

### Uraian Pernyataan

| No. | Pernyataan                                                                                                                | Ya | Tidak |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------|
| 1.  | Saat guru mengajarkan materi rukun iman dan rukun Islam apakah kamu mengerti yang dijelaskan oleh guru?                   |    |       |
| 2.  | Saat guru menjelaskan materi, apakah guru menggunakan bahasa yang mudah?                                                  |    |       |
| 3.  | Apakah dengan adanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk memahami materi yang dijelaskan. |    |       |
| 4.  | Apakah media yang digunakan guru dalam kelas sesuai yang kamu harapkan.                                                   |    |       |
| 5.  | Apakah guru pernah menggunakan media animasi dalam pembelajaran?                                                          |    |       |
| 6.  | Apakah kamu menyukai media yang berwarna?                                                                                 |    |       |
| 7.  | Apakah kamu bisa memahami Materi dengan diberikannya gambar animasi?                                                      |    |       |
| 8.  | Apakah dengan adanya media yang digunakan kamu lebih semangat untuk belajar?                                              |    |       |
| 9.  | Apakah dengan adanya media dapat meningkatkan motivasi belajar kamu?                                                      |    |       |
| 10. | Apakah teman-teman disekolah saling membantu dalam belajar untuk memahami materi yang diajarkan guru?                     |    |       |

**FORMAT KISI-KISI TES PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI**  
**MATERI RUKUN IMAN DAN RUKUN ISLAM PADA PESERTA DIDIK**  
**KELAS I SDIT AL-BASHIRAH PALOPO**

(Kisi-kisi Tes Pemahaman untuk Peserta Didik Kelas I SDIT Al-Bashirah Palopo)

| <b>NO</b> | <b>Indikator</b>                                                      | <b>Nomor Butir<br/>Test</b> | <b>Jumlah Butir<br/>Test</b> |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------|------------------------------|
| 1.        | Menuliskan hasil pengamatan tentang materi Rukun Iman dan Rukun Islam | 1-10                        | 10                           |

**SOAL TES INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK  
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI RUKUN IMAN  
DAN RUKUN ISLAM PADA PESERTA DIDIK KELAS I SDIT AL-  
BASHIRAH PALOPO**

(Test untuk peserta didik kelas I SDIT Al-Bashirah Palopo)

Nama siswa :

Kelas : I (satu)

Asal sekolah : SDIT Al-Bashirah Palopo

**Pengantar:**

Siswa (i) kelas I SDIT Al-Bashirah Palopo yang saya banggakan, saya meminta kesediaannya untuk mengisi kuesioner berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah media video animasi pembelajaran materi rukun iman dan rukun Islam pada peserta didik kelas I di SDIT Al-Bashirah Palopo. Atas bantuan dan waktu yang telah siswa (i) luangkan peneliti ucapkan terima kasih.

**Petunjuk:**

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban dengan menggunakan pulpen bertinta hitam/biru!
3. Beri tanda silang (x) pada salah satu huruf pada lembar jawaban yang Anda anggap paling benar!

**Pertanyaan:**

**Soal Pilihan Ganda**

1. Rukun Islam yang pertama adalah...
  - A. Salat
  - B. Mengucap dua kalimat syahadat
  - C. Berpuasa

D. Naik haji

2. Berapa jumlah Rukun Iman?

A. Tiga

B. Empat

C. Lima

D. Enam

3. Iman kepada Allah termasuk dalam...

A. Rukun Islam

B. Rukun Iman

C. Rukun Negara

D. Rukun Warga

4. Rukun Islam yang keempat adalah...

A. Puasa di bulan Ramadan

B. Salat lima waktu

C. Zakat

D. Naik haji

5. Percaya kepada Nabi dan Rasul termasuk...

A. Rukun Islam

B. Tata tertib sekolah

C. Rukun Iman

D. Pelajaran Matematika

### **Soal Isian Singkat**

6. Rukun Islam ada \_\_\_\_ macam.

7. Kita harus percaya bahwa Allah itu ada. Ini disebut iman kepada

\_\_\_\_\_

8. Rukun Islam yang kedua adalah salat sebanyak \_\_\_\_ kali sehari.

9. Iman kepada kitab-kitab Allah adalah rukun iman yang ke-\_\_\_\_

10. Umat Islam wajib berpuasa di bulan \_\_\_\_\_

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI RUKUN IMAN**  
**DAN RUKUN ISLAM PADA PESERTA DIDIK KELAS I DI SDIT AL-**  
**BASHIRAH PALOPO**

**Nama Validator** : Bungawati, S.Pd.,M.Pd

**Pekerjaan** : Dosen

**Petunjuk:**

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Rukun Iman dan Rukun Islam*”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang ( √ ) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan 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 terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”



| No | Pernyataan/Aspek Penilaian                                                                                                                             | Alternatif |   |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---|---|---|
|    |                                                                                                                                                        | 1          | 2 | 3 | 4 |
| 1  | Informasi yang diperoleh jelas.                                                                                                                        |            |   |   |   |
| 2  | Bahasa yang digunakan mudah dipahami.                                                                                                                  |            |   |   |   |
| 3  | Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian.                                                                                                 |            |   |   |   |
| 4  | Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab oleh narasumber.                                                                                         |            |   |   |   |
| 5  | Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap.                                                                                                   |            |   |   |   |
| 6  | Informasi yang didapatkan sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas video pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan.         |            |   |   |   |
| 7  | Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrument berkaitan langsung dengan materi yang termuat dalam media pembelajaran.                           |            |   |   |   |
| 8  | Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan. |            |   |   |   |
| 9  | Secara keseluruhan instrument sudah sangat memadai untuk mengkompenen pembelajaran yang akan dikembangkan.                                             |            |   |   |   |
| 10 | Penulisan sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)                                                                                    |            |   |   |   |

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

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

Komentar dan Saran

.....

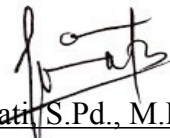
.....

.....

.....

.....

Palopo, 26 Juni 2024



Bungawati S.Pd., M.Pd  
NIP. 19931128 202012 2 014

Lampiran 4 Hasil Angket Peserta Didik

| No. | Nama Responden               | Saat guru mengajarkan materi rukun iman dan rukun Islam apakah kamu mengerti yang dijelaskan oleh guru | Apakah dengan adanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk memahami materi yang dijelaskan | Apakah guru pernah menggunakan media animasi dalam pembelajaran | Apakah dengan adanya media yang digunakan kamu lebih semangat untuk belajar |
|-----|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Abdul Hafidz                 | Ya                                                                                                     | Tidak                                                                                                                    | Tidak                                                           | Tidak                                                                       |
| 2.  | Abdurrahman hidayah          | Tidak                                                                                                  | Ya                                                                                                                       | Tidak                                                           | Tidak                                                                       |
| 3.  | Andi Shakeil Rasyah Al Imran | Tidak                                                                                                  | Tidak                                                                                                                    | Tidak                                                           | Tidak                                                                       |
| 4.  | Azril Al Habsyi Wahyudi      | Ya                                                                                                     | Ya                                                                                                                       | Tidak                                                           | Ya                                                                          |
| 5.  | Fahmi Asyraf Parenta         | Tidak                                                                                                  | Ya                                                                                                                       | Tidak                                                           | Ya                                                                          |
| 6.  | Fakhrie Zhafran Khairy Ishak | Tidak                                                                                                  | Ya                                                                                                                       | Tidak                                                           | Ya                                                                          |
| 7.  | Hanif Alfarizi               | Ya                                                                                                     | Ya                                                                                                                       | Tidak                                                           | Ya                                                                          |
| 8.  | Muhammad Alfatih Fatahillah  | Tidak                                                                                                  | Ya                                                                                                                       | Tidak                                                           | Ya                                                                          |
| 9.  | Muhammad Azriel Hanif        | Tidak                                                                                                  | Tidak                                                                                                                    | Tidak                                                           | Ya                                                                          |
| 10. | Muhammad Dahendra            | Tidak                                                                                                  | Ya                                                                                                                       | Tidak                                                           | Ya                                                                          |
| 11. | Muhammad Zaheer Hayyan       | Tidak                                                                                                  | Ya                                                                                                                       | Tidak                                                           | Ya                                                                          |
| 12. | Muhammad Zikri Alghaisan     | Ya                                                                                                     | Ya                                                                                                                       | Tidak                                                           | Ya                                                                          |

## Lampiran 5 Modul Ajar

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| <b>INFORMASI UMUM</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                           |
| <b>A. IDENTITAS MODUL</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                           |
| <b>Penyusun</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | : Nur Annisa Slamet                       |
| <b>Instansi</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | : SDIT Al-Bashirah Kota Palopo            |
| <b>Tahun Penyusunan</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | : Tahun 2024                              |
| <b>Jenjang Sekolah</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | : SD                                      |
| <b>Mata Pelajaran</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti |
| <b>Fase A, Kelas / Semester</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | : I (Satu) / I (Ganjil)                   |
| <b>BAB / Tema</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | : 2 / Mengenal Rukun Iman                 |
| <b>Materi Pokok</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | : Pengertian Rukun Iman                   |
| <b>Alokasi Waktu</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | : 1 x pertemuan (35 Menit)                |
| <b>B. KOMPETENSI AWAL</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                           |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diharapkan mampu mempercayai enam rukun iman;</li> <li>• Peserta didik diharapkan mampu membiasakan diri dengan sikap peduli;</li> <li>• Peserta didik diharapkan mampu membiasakan diri dengan sikap suka bekerja sama;</li> <li>• Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan rukun iman dengan baik;</li> <li>• Peserta didik diharapkan mampu menyebutkan macam-macam rukun iman dengan benar;</li> <li>• Peserta didik diharapkan mampu menghafal enam rukun iman dengan lancar</li> </ul> |                                           |
| <b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                           |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman Dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa,</li> <li>• Berakhlak Mulia,</li> <li>• Mandiri,</li> <li>• Bernalar Kritis,</li> <li>• Kreatif,</li> <li>• Bergotong-Royong,</li> <li>• Berkebinekaan Global</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                           |
| <b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                           |
| 1) Papan tulis, spidol, serta alat tulis lainnya<br>2) Proyektor LCD, pelantang ( <i>speaker</i> ) aktif, laptop dan media pembelajaran <i>Video based learning</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                           |
| <b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                           |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik reguler/tipikal</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                           |
| <b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                           |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Model pembelajaran tatap muka</li> <li>• Metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, diskusi dan <i>Video based learning</i></li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                           |
| <b>KOMPONEN INTI</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                           |
| <b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                           |
| <b>Tujuan Pembelajaran :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diharapkan mampu mengenal enam rukun iman dengan baik, memercayai enam rukun iman, dan menghafal enam rukun iman dengan lancar.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                           |
| <b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                           |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempercayai enam rukun iman;</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                           |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membiasakan diri dengan sikap peduli;</li> <li>• Membiasakan diri dengan sikap suka bekerja sama;</li> <li>• Menjelaskan rukun iman dengan baik;</li> <li>• Menyebutkan macam-macam rukun iman dengan benar</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapa pencipta dari benda-benda tersebut</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Peserta didik telah siap menerima pelajaran. Setelah itu, guru mengawali pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama.</li> <li>b) Memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>c) Menyapa peserta didik dengan memperkenalkan diri kepada peserta didik. Menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> </ol> <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik diarahkan untuk mengamati video animasi yang telah dipaparkan dipapan tulis.</li> <li>b. Guru menjelaskan video animasi apa yang dilihat Hafidz dan teman-temannya dipapan tulis.</li> <li>c. Guru memberikan pancingan pertanyaan tentang rukun iman.</li> <li>d. Peserta didik dimotivasi untuk menjawab apa yang sedang dilihat Hafidz dan teman-temannya</li> <li>e. Guru menjelaskan ciptaan Allah Swt. Serta manfaatnya bagi manusia secara sederhana sesuai dengan pemahaman anak kelas 1 SD.</li> <li>f. Guru menjelaskan rukun iman.</li> <li>g. Peserta didik diajak untuk mengulang-ulang enam rukun iman secara bersama-sama.</li> <li>h. Peserta didik diajak untuk menyebutkan contoh rukun iman dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>i. Peserta didik diajak untuk membaca bersama rukun iman dan melafalkannya secara berulang-ulang sehingga peserta didik diharapkan dapat termotivasi untuk menghafalkan enam rukun iman.</li> </ol> <p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Menyimpulkan pembelajaran bahwa Dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> <li>b) Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam</li> </ol> |
| <b>E. REFLEKSI</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <p>Pada akhir pelajaran, guru dapat memandu peserta didik untuk melakukan aktivitas refleksi agar peserta didik dapat mengemukakan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>LAMPIRAN</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>A. BAHAN BACAAN GURU &amp; PESERTA DIDIK</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku panduan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas 1 Kemendikbud RI Tahun 2021</li> <li>• Buku siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas 1 Kemendikbud RI Tahun 2021</li> <li>• Sumber Belajar Lain yang Relevan (buku elektronik, gim, alat peraga, dan lain-lain)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>B. GLOSARIUM</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

|                              |                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>aktivitas</b>             | : keaktifan; kegiatan                                                                                                                                                                                      |
| <b>alternatif</b>            | : pilihan di antara dua atau beberapa kemungkinan.                                                                                                                                                         |
| <b>asmāul-ḥusnā</b>          | : nama Allah Swt. yang jumlahnya ada 99.                                                                                                                                                                   |
| <b>card sort</b>             | : model pembelajaran aktif dengan memilah dan memilih kartu.                                                                                                                                               |
| <b>drill and practice</b>    | : teknik mengajar dengan latihan-latihan agar peserta didik dapat memiliki dan menguasai pengetahuan dan kecakapan tertentu. <b>firman</b> : kata (perintah) Tuhan; sabda.                                 |
| <b>forum grup discussion</b> | : model pembelajaran aktif dengan cara pengumpulan data kualitatif dengan cara melakukan wawancara kelompok.                                                                                               |
| <b>instrumen</b>             | : alat yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. <b>interaksi</b> : hal saling melakukan aksi, berhubungan, memengaruhi; antar hubungan.                                                                     |
| <b>kaisa</b>                 | : model pembelajaran aktif dalam menghafal Al-Qur'an dengan berorientasi pada hafalan dan pemahaman ayat Al-Qur'an beserta artinya melalui gerakan atau kinestetik yang disesuaikan dengan arti tiap ayat. |
| <b>kaligrafi</b>             | : seni menulis indah dengan pena.                                                                                                                                                                          |
| <b>karakteristik</b>         | : mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu.                                                                                                                                                  |
| <b>kitab suci</b>            | : wahyu Tuhan yang dibukukan.                                                                                                                                                                              |
| <b>komentar</b>              | : ulasan atau tanggapan atas berita, pidato, dan sebagainya (untuk menerangkan atau menjelaskan).                                                                                                          |
| <b>make a match</b>          | : model pembelajaran aktif dengan cara mencari pasangan kartu.                                                                                                                                             |
| <b>makhluk</b>               | : sesuatu yang dijadikan atau yang diciptakan oleh Tuhan (seperti manusia, binatang, dan tumbuh-tumbuhan).                                                                                                 |
| <b>makharijul huruf</b>      | : tempat keluarnya huruf.                                                                                                                                                                                  |
| <b>mind mapping</b>          | : metode pembelajaran dengan menggunakan penguat visual dan sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan.                                                                                         |
| <b>mukjizat</b>              | : kejadian (peristiwa) ajaib yang sukar dijangkau oleh kemampuan akal manusia.                                                                                                                             |
| <b>pahala</b>                | : ganjaran Tuhan atas perbuatan baik manusia; buah perbuatan baik.                                                                                                                                         |
| <b>poster</b>                | : plakat yang dipasang di tempat umum.                                                                                                                                                                     |
| <b>poster comment</b>        | : model pembelajaran aktif dengan mengomentari poster atau gambar.                                                                                                                                         |
| <b>rakaat</b>                | : bagian dari salat (satu kali berdiri, satu kali rukuk, dan dua kali sujud).                                                                                                                              |
| <b>refleksi</b>              | : cerminan; gambaran.                                                                                                                                                                                      |
| <b>relevan</b>               | : bersangkutan; berguna secara langsung.                                                                                                                                                                   |
| <b>Rezeki</b>                | : segala sesuatu yang dipakai untuk memelihara kehidupan (yang diberikan oleh Tuhan); makanan (sehari-hari); nafkah.                                                                                       |
| <b>role playing</b>          | : model pembelajaran aktif dengan cara siswa berakting sesuai dengan peran yang ditentukan.                                                                                                                |
| <b>snowball throwing</b>     | : model pembelajaran aktif dalam menggali potensi siswa dalam menjawab pertanyaan melalui permainan imajinatif berupa melempar bola salju dari kertas.                                                     |
| <b>Strategi</b>              | : rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus.                                                                                                                                     |
| <b>syukur</b>                | : rasa terima kasih kepada Allah Swt.                                                                                                                                                                      |
| <b>talking stick</b>         | : metode pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat. kelompok yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan guru                                                                       |

|                      |                                                                                                            |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                      | setelah mempelajari materi pokoknya. kegiatan ini diulang hingga semua kelompok mendapatkan giliran.       |
| <b>tartil</b>        | : membaca Al-Qur'an dengan pelan.                                                                          |
| <b>tauhid</b>        | : keesaan Allah; kuat kepercayaannya bahwa Allah hanya satu.                                               |
| <b>teladan</b>       | : sesuatu yang patut ditiru atau baik untuk dicontoh (tentang perbuatan, kelakuan, sifat, dan sebagainya). |
| <b>video comment</b> | : model pembelajaran aktif dengan mengomentari video.                                                      |

### C. DAFTAR PUSTAKA

#### Daftar Pustaka

- Al-Jauziyah, Ibnu Qayyim. 2009. *Asma 'ul Husna*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Ariani Syurfah. 2014. *Hadis dan Kisah: Teladan untuk Anak Shaleh*. Jakarta Timur: Cerdas Interaktif.
- Asy, Ahnan. 2001. *Kisah kehidupan Nabi Muhammad Saw. Rahmatil lil' Alamin*. Surabaya: Terbit Terang.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2018. *KBBI Edisi V versi daring resmi*.
- B.Uno, Prof. Dr. Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daradjat, Zakiah. 1995. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Agama RI. 2006. *Al qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta : Depag RI
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. 2015. *Modul Metode Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Agama Islam.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Panduan Pelaksanaan Gerakan Penumbuhan Budi Pekerti*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, Kementerian Agama Republik Indonesia. 2016. *Aplikasi Al-Qur'an Digital*.
- Melvin L. Siberman. 2014. *Active Learning; 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Muchith, Saekhan. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: Rasail Media Graup.
- Rusdianto. 2014. *Kitab Terlengkap Mukjizat Para Nabi*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sumantri, Dr. M. Pd, Mohamad Syarif. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Shihab, M. Quraish. 2003. *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Alquran*. Jakarta: Lentera Hati, cet I.
- Yamin, Martini. 2009. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Yamin, Martini. 2012. *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*. Jakarta: Referensi.

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI  
RUKUN IMAN DAN RUKUN ISLAM DI KELAS I SDIT AL-BASHIRAH  
KOTA PALOPO**

---

---

**Nama Validator** : Dr. Bustanul Iman RN, SHI, MA  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Bidang Validator** : Ahli Materi  
**Hari/tanggal** : Selasa, 25 Juni 2024  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Agama Islam

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap video animasi pembelajaran pendidikan agama Islam sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda √ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:  
SS = Sangat Setuju  
S = Setuju  
TS = Tidak Setuju  
STS = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda √ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan video animasi pembelajaran pendidikan agama islam.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasihh.

**B. TABEL PERNYATAAN**

| No | Aspek Penilaian /Pernyataan                                | Alternatif |    |   |    |
|----|------------------------------------------------------------|------------|----|---|----|
|    |                                                            | STS        | TS | S | SS |
|    | Kelayakan Isi                                              |            |    |   |    |
| 1  | Materi yang disajikan dalam video animasi esuai dengan KD. |            |    |   |    |
| 2  | Keakuratan konsep dan definisi pada video animasi.         |            |    |   |    |
| 3  | Keakuratan contoh dan kasus.                               |            |    |   |    |
| 4  | Keakuratan gambar, ilustrasi.                              |            |    |   |    |



|    |                                                                                              |  |  |  |  |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
| 5  | Uraian serta contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami lebih jauh.                |  |  |  |  |
|    | <b>Kelayakan Penyajian</b>                                                                   |  |  |  |  |
| 6  | Konsistensi penyajian dalam kegiatan belajar (memiliki pendahuluan, isi, dan penutup).       |  |  |  |  |
| 7  | Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif.                                       |  |  |  |  |
| 8  | Rangkuman yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi.           |  |  |  |  |
|    | <b>Penilaian Kontekstual</b>                                                                 |  |  |  |  |
| 9  | Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata.                         |  |  |  |  |
| 10 | Materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. |  |  |  |  |

### C. KESIMPULAN

Video animasi pembelajaran pendidikan Agama Islam melalui aplikasi *canva* pada materi rukun iman dan rukun Islam ini dinyatakan:

- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
- ☐ Tidak layak digunakan di lapangan

Komentar dan Saran

.....

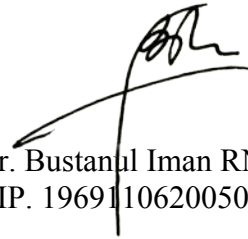
.....

.....

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

Palopo, 25 Juni 2024

Ahli Materi



Dr. Bustanul Iman RN, SHI, MA  
NIP. 19691106200501 1 007

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA PADA MATERI  
RUKUN ISLAM DAN RUKUN IMAN DI KELAS I SDIT AL-BASHIRAH  
KOTA PALOPO**

---

---

**Nama Validator** : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Bidang Validator** : Ahli Bahasa  
**Hari/Tanggal** : Selasa, 25 Juni 2024  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Agama Islam

**D. PETUNJUK PENGISIAN**

7. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap video animasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
8. Berilah tanda √ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:  
SS = Sangat Setuju  
S = Setuju  
TS = Tidak Setuju  
STS = Sangat Tidak Setuju
9. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
10. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
11. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda √ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
12. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

**E. TABEL PERNYATAAN**

| No | Pernyataan/Aspek Penilaian  | Alternatif |    |   |    |
|----|-----------------------------|------------|----|---|----|
|    |                             | STS        | TS | S | SS |
|    | <b>Lugas</b>                |            |    |   |    |
| 1  | Ketepatan struktur kalimat. |            |    |   |    |
| 2  | Keefektifan kalimat.        |            |    |   |    |
| 3  | Kebakuan istilah.           |            |    |   |    |

|    |                                                                                                    |  |  |  |  |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|    | <b>Komunikatif</b>                                                                                 |  |  |  |  |
| 4  | Bahasa yang digunakan mudah dipahami.                                                              |  |  |  |  |
| 5  | Pemahaman terhadap pesan atau informasi.                                                           |  |  |  |  |
| 6  | Keefektifan penyampaian pesan/ informasi secara visual dengan bantuan gambar, ilustrasi dan video. |  |  |  |  |
| 7  | Kemampuan memotivasi peserta didik.                                                                |  |  |  |  |
|    | <b>Kesesuaian dengan kaidah Bahasa</b>                                                             |  |  |  |  |
| 8  | Ketepatan tata Bahasa.                                                                             |  |  |  |  |
| 9  | Ketepatan ejaan.                                                                                   |  |  |  |  |
|    | <b>Penggunaan istilah, simbol, atau ikon</b>                                                       |  |  |  |  |
| 10 | Konsistensi penggunaan istilah.                                                                    |  |  |  |  |
| 11 | Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.                                                           |  |  |  |  |

## F. KESIMPULAN

Video animasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis aplikasi *canva* pada Materi rukun iman dan rukun Islam ini dinyatakan:

- ☐ Belum dapat digunakan
- ☐ Layak dengan revisi kecil
- ☐ Layak dengan revisi besar
- ☐ Layak tanpa dengan revisi

Komentar dan Saran

.....

.....

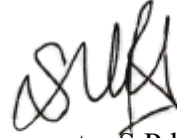
.....

.....

.....

Palopo, 24 Juni 2024

Ahli Bahasa



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198803262020122011

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA  
ANIMASI PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA PADA MATERI RUKUN  
IMAN DAN RUKUN ISLAM DI KELAS 1 SDIT AL-BASHIRAH KOTA  
PALOPO**

---

---

**Nama Validator** : Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Bidang Validator** : Ahli Media  
**Hari/ Tanggal** : Selasa, 25 Juni 2024  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Agama Islam

**G. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap video animasi pembelajaran pendidikan agama Islam sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda √ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:  
SS = Sangat Setuju  
S = Setuju  
TS = Tidak Setuju  
STS = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda √ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan video animasi pembelajaran pendidikan agama islam.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

**7. TABEL PERNYATAAN**

| Aspek                          | Indikator Penilaian                                                    | SS | S | TS | STS |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------|----|---|----|-----|
| <b>A. Kelayakan Kegrafikan</b> | <b>Tampilan desain sampul</b>                                          |    |   |    |     |
|                                | Kemenarikan desain <i>cover</i> .                                      |    |   |    |     |
|                                | Pemilihan warna pada <i>background</i> harmonis dan memperjelas sampul |    |   |    |     |
|                                | Menampilkan pusat pandang ( <i>center point</i> ) yang baik.           |    |   |    |     |

|  |                                                                                                                                                        |  |  |  |  |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|  | Penggunaan <i>font</i> pada video animasi menarik dan mudah dibaca.                                                                                    |  |  |  |  |
|  | Komposisi dan ukuran unsur tata letak (judul, ilustrasi, pengarang, dll) proposional, seimbang dan seirama dengan tata letak isi (sesuai dengan pola). |  |  |  |  |
|  | Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf                                                                                                 |  |  |  |  |
|  | <b>Tampilan Desain Isi</b>                                                                                                                             |  |  |  |  |
|  | Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.                                                                                                |  |  |  |  |
|  | Pemilihan warna tulisan terhadap warna <i>background</i> sesuai dan tulisan dapat dibaca dengan mudah.                                                 |  |  |  |  |
|  | Memiliki daya tarik pada desain isi video animasi yang ditampilkan (warna, <i>font</i> , gambar/ ilustrasi)                                            |  |  |  |  |
|  | Pemisahan antar paragraf, spasi antar teks serta ilustrasi konsisten dengan pola.                                                                      |  |  |  |  |
|  | Ilustrasi pada video animasi mampu mengungkap makna (arti dari objek)                                                                                  |  |  |  |  |
|  | <b>B. Kelayakan Penyajian</b>                                                                                                                          |  |  |  |  |
|  | <b>Teknik Penyajian</b>                                                                                                                                |  |  |  |  |
|  | Konsistensi penyajian dalam kegiatan belajar (memiliki pendahuluan, isi, dan penutup)                                                                  |  |  |  |  |
|  | Penempatan ilustrasi tidak mengganggu pemahaman.                                                                                                       |  |  |  |  |
|  | <b>Penyajian Pembelajaran</b>                                                                                                                          |  |  |  |  |
|  | Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi                                                                                                   |  |  |  |  |
|  | Media yang digunakan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa.                                                                                  |  |  |  |  |
|  | Media yang digunakan dapat melatih pemikiran siswa                                                                                                     |  |  |  |  |
|  | Media yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa                                                                                            |  |  |  |  |

Video animasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis aplikasi *canva* pada materi Rukun Iman dan Rukun Islam ini dinyatakan:

- ☐ Belum dapat digunakan
- ☐ Layak dengan revisi kecil
- ☐ Layak dengan revisi besar
- ☐ Layak tanpa dengan revisi

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

Palopo, 25 Juni 2023

Ahli Media



Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.  
NIP.199302012020121012



## **LEMBAR VALIDASI**

### **ANGKET PRAKTIKALITAS**

(Lembar Instrumen Penilaian Uji Praktis Media Video Animasi Pembelajaran)

Nama Praktisi : Rahmat Surahbil  
Pekerjaan : Guru  
Bidang : Pendidikan Agama Islam

#### **A. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Interaktif Pada Materi Rukun Iman dan Rukun Islam Di Kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo”* oleh Nur Annisa Slamet Nim: 2002050037 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi praktisi instrument ini untuk mendapatkan data praktikalitas media video animasi pembelajaran dengan petunjuk sebagai berikut.

#### **B. Petunjuk**

Peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak memberikan penilaian terhadap media video animasi yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak.
4. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

**Keterangan Skala Penilaian :**

- a. Angka 1 berarti “Kurang Praktis”
- b. Angka 2 berarti “Cukup Praktis”
- c. Angka 3 berarti “Praktis”
- d. Angka 4 berarti “Sangat Praktis”

**TABEL PENILAIAN**

| No. | Aspek yang Diamati                                                                                       | Penilaian |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1.  | Media video animasi pembelajaran ini dapat memudahkan pendidik dalam menyalurkan atau mengtransfer ilmu. |           |
| 2.  | Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri.                                                            |           |
| 3.  | Media video animasi membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.         |           |
| 4.  | Efisien waktu.                                                                                           |           |
| 5.  | Media video animasi pembelajaran memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.                  |           |
| 6.  | Dalam video animasi pembelajaran sudah                                                                   |           |

|    |                                                                            |  |
|----|----------------------------------------------------------------------------|--|
|    | menggunakan bahasa yang baik dan benar.                                    |  |
| 7. | Peserta didik antusias dalam menggunakan media video animasi pembelajaran. |  |

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

**Penilaian umum :**

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

## Lampiran 8 Angket Respon Peserta Didik

### **ANGKET PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN MATERI RUKUN IMAN DAN RUKUN ISLAM PADA PESERTA DIDIK KELAS I SDIT AL-BASHIRAH PALOPO**

#### **IDENTITAS**

Nama Peserta Didik : .....

Kelas/Semester : .....

#### **Petunjuk Pengisian:**

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran berbasis animasi untuk peserta didik kelas V SDN 38 Bora Palopo. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda. Terdapat beberapa alternative pada pilihan jawaban, yaitu:

|    |    |               |
|----|----|---------------|
| 1. | TS | Tidak setuju  |
| 2. | KS | Kurang Setuju |
| 3. | S  | Setuju        |
| 4. | SS | Sangat Setuju |

| No. | Indikator<br>penilaian | Pernyataan                                                                                       | Respon |    |   |    |
|-----|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----|---|----|
|     |                        |                                                                                                  | TS     | KS | S | SS |
| 1.  | Efektif                | 1. Materi yang disajikan dalam media video pembelajaran sesuai dengan tema dan kompetensi dasar. |        |    |   |    |
|     |                        | 2. Terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai.                                               |        |    |   |    |
|     |                        | 3. Materi yang disajikan cukup mudah dipahami oleh peserta didik.                                |        |    |   |    |

|    |         |                                                                                                                                  |  |  |  |  |
|----|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|    |         | 4. Contoh soal mudah dipahami.                                                                                                   |  |  |  |  |
|    |         | 5. Kesesuaian soal dengan materi yang disajikan.                                                                                 |  |  |  |  |
|    |         | 6. Terdapat kaitan materi dengan keseharian peserta didik mengenai rukun iman dan rukun islam.                                   |  |  |  |  |
| 2. | Kreatif | 1. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.                                                                 |  |  |  |  |
|    |         | 2. Media pembelajaran membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.                                                          |  |  |  |  |
|    |         | 3. Video pembelajaran dilengkapi dengan gambar yang mudah dicontohi oleh peserta didik.                                          |  |  |  |  |
|    |         | 4. Dengan adanya media pembelajaran ini akan lebih membantu peserta didik dalam memahami materi dalam bentuk video pembelajaran. |  |  |  |  |
|    |         | 5. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri dengan adanya media ini.                                                           |  |  |  |  |
| 3. | Efisien | 1. Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi semakin menyenangkan.                                                   |  |  |  |  |

|    |         |                                                                                                       |  |  |  |  |
|----|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|    |         | 2. Waktu yang dibutuhkan pendidik dalam menyampaikan materi lebih singkat.                            |  |  |  |  |
|    |         | 3. Penyajian materi dalam media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.      |  |  |  |  |
| 4. | Menarik | 1. Tampilan media pembelajaran menarik.                                                               |  |  |  |  |
|    |         | 2. Background pada media pembelajaran menarik.                                                        |  |  |  |  |
|    |         | 3. Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi.                                     |  |  |  |  |
|    |         | 4. Warna pada media pembelajaran berbasis animasi jelas.                                              |  |  |  |  |
|    |         | 5. Suara pada media pembelajaran berbasis animasi jelas.                                              |  |  |  |  |
|    |         | 6. Dengan adanya media pembelajaran ini belajar rukun iman dan rukun Islam menjadi tidak membosankan. |  |  |  |  |

## Lampiran 9 Riwayat Hidup

### RIWAYAT HIDUP



**Nur Annisa Slamet**, Lahir di Kota Palopo, Kec. Bara, Kelurahan Temmalebba pada tanggal 11 maret 2002. Merupakan anak terakhir dari pasangan ayahanda Slamet Suhadi dan Ibunda Sri Rahayu. Penulis memulai Pendidikan formal di TKIT Mutiara Islam pada tahun 2006 dan tamat pada

tahun 2007, kemudian melanjutkan Pendidikan di SDIT Al-Bashirah pada tahun 2008, kemudian pada tahun 2014 penulis melanjutkan Pendidikan di Smp Negeri 5 Palopo, kemudian melanjutkan Pendidikan di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Siwa pada tahun 2017 dan tamat pada tahun 2020. Selanjutnya penulis melanjutkan kejenjang pendidikan strata satu (SI) di Institut Agama Negeri (IAIN) Palopo, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada tahun 2020.

Pada akhir studinya penulis menyusun skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Rukun Iman dan Rukun Islam Di SDIT Al-Bashirah Palopo”***. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (SI) dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).