

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI TEMA 1 BERBASIS NILAI NILAI
KEISLAMAN KELAS III SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**IMAS ASIATUN RAMADHANI
1811100438**

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI TEMA 1 BERBASIS NILAI-NILAI
KEISLAMAN KELAS III SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**IMAS ASIATUN RAMADHANI
1811100438**

Jurusan Pendidikan Guru Madrassah Ibtidaiyah

**Pembimbing I : Nurhaida Widiani, M. Biotech
Pembimbing II : Yuli Yanti, M. Pd. I**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ditemukan di SDN 1 Rukti Harjo. Berdasarkan hasil wawancara, permasalahan yang ditemukan adalah dibutuhkan nya media pembelajaran yang menjelaskan konsep abstrak menjadi kongkrit. Penelitian ini dikembangkan dengan tujuan : (1) mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis nilai-nilai keislaman kelas III SD/MI. (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi dengan uji validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. (3) mengetahui tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran video animasi.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi dalam buku Sugiyono, yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Validasi kelayakan dilakukan dengan beberapa ahli yakni dua validator media, dua validator materi, dan dua validator bahasa, serta dua pendidik. Uji coba sekala kecil dengan 10 peserta didik di MI Miftahul Huda Rama Gunawan dan uji coba sekala besar dengan 20 peserta didik di SD Negeri 1 Rukti Harjo.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi tema 1 berbasis nilai-nilai keislaman kelas III SD/MI memperoleh hasil rata-rata uji validasi 2 ahli media memperoleh persentase rata-rata 87% dengan kriteria “sangat layak”, hasil uji validasi 2 ahli materi memperoleh persentase rata-rata 86% dengan kriteria “sangat layak”, dan hasil validasi uji 2 ahli bahasa memperoleh persentase 91% dengan kriteria “sangat layak”. Pemberian angket respon pendidik mendapatkan persentase rata-rata sebesar 82% dengan kriteria “sangat menarik dan pemberian angket respon peserta didik pada uji coba sekala kecil dan uji coba sekala besar mendapatkan hasil persentase rata-rata 82% dengan kriteria “sangat menarik”. Hal ini menunjukkan media pembelajaran video animasi tema 1 berbasis nilai-nilai keislaman kelas III SD/MI layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi, Nilai-Nilai Keislaman

ABSTRACT

This research is motivated by the problems found at SDN 1 Rukti Harjo. Based on the results of interviews, the problem found is the need for learning media that explains abstract concepts to be concrete. This research was developed with the aim of: (1) to develop learning media in the form of video animation theme 1 growth and development of living things based on Islamic values for grade III SD / MI. (2) determine the feasibility of animated video learning media with validation tests by material experts, media experts and linguists. (3) to know the responses of educators and students to the feasibility of animated video learning media.

This development research uses the ADDIE model modified in Sugiyono's book, which consists of five stages, namely analysis, planning (design), development, implementation and evaluation. Feasibility validation was carried out with several experts, namely two media validators, two material validators, and two language validators, as well as two educators. Small-scale trials with 10 students at MI Miftahul Huda Rama Gunawan and large-scale trials with 20 students at SD Negeri 1 Rukti Harjo.

Based on these stages, it can be concluded that the theme 1 animated video learning media based on Islamic values for grade III SD / MI obtained the average results of the validation test of 2 media experts obtained an average percentage of 87% with the criteria "very feasible", the results of the validation test of 2 material experts obtained an average percentage of 86% with the criteria "very feasible", and the results of the validation test of 2 linguists obtained a percentage of 91% with the criteria "very feasible". Giving a questionnaire of educators' responses gets an average percentage of 82% with the criteria "very interesting and giving questionnaires of students' responses to small-scale trials and large-scale trials gets an average percentage of 82% with the criteria "very interesting". This shows that the learning media for theme 1 animated video based on Islamic values for grade III SD / MI is suitable for use in the learning process.

Keywords : Development, Learning Media, Animated Video, Islamic Values

SURAT PERNYATAAN

Saya Yang Bertandatangan di Bawah ini:

Nama : Imas Asiatun Ramadhani
NPM : 1811100438
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tema 1 Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Kelas III SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan duplikat ataupun sanduran dari karya orang lain kecuali ada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya makan tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, September 2023



Imas Asiatun Ramadhani
1811100438



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

Nama : Imas Asiatun Ramadhani
NPM : 1811100438
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi
Tema 1 Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Kelas III SD/MI

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Pembimbing II


Nurhaida Widiani, M. Biotech
NIP. 198405192011012007


Yuli Yanti, M.Pd.I
NIP. 198405192011012007

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame I Bander Lampung Telp. 0721 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tema 1 Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Kelas III SD/MI"** disusun oleh **Imas Asiatur Ramadhani NPM. 1811100438** Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, pada hari/tanggal: **Jumat, 08 September 2023**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Prof. Dr. Yuberti, M.Pd

Sekretaris : Suhardiansyah, M.Pd

Penguji Utama : Antomi Saregar, M.Pd., M.Si

Penguji Pendamping I : Nurhaida Widiani, M.Biotech

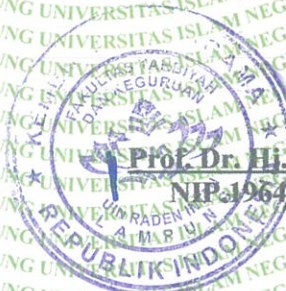
Penguji Pendamping II : Yuli Yanti, M.Pd.I

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002



MOTTO

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

*“Hendaklah ada di antara kamu segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Mereka itulah orang-orang yang beruntung”.*¹

(QS. Ali Imran (3) ayat 104)

¹Departemen Agama RI Al-Quran Tajwid dan Terjemahannya, Surah Ali Imran Ayat 104.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Alhamdulillah Rabbil'alamiin. Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat, karunia dan hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan, kekuatan dan kesabaran untuk penulis dalam mengerjakan skripsi ini, sebagai bukti hormat dan kasih sayang yang mendalam skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua ku tercinta, Bapak Rohman dan Ibu Siti Aisyah yang telah berjuang untukku, menjadi alasan untuk setiap langkahku, penguat terbesar dalam hidupku, terimakasih telah memberikan seluruh kasih sayang dan cintanya, bimbingan, dukungan dan doa yang tiada henti yang telah dipanjatkan oleh keduanya untuk kesuksesanku, karena berkat doa kaduanya semua mimpi dan cita-cita serta perjalananku dapat kulalui.
2. Untuk kedua adik ku tersayang Naila Hayati dan Arkhan Yusuf Al-Ghazali, terimakasih atas segala doa dan dukungan yang telah kalian berikan.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Imas Asiatun Ramadhani dilahirkan di Kota Gajah Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 24 Desember 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Terlahir dari keluarga yang sederhana, mereka adalah sosok yang tidak pernah lelah dan mengeluh dalam mencari rezeki mereka adalah kedua orang tuaku Bapak Rohman dan Ibu Siti Aisyah serta keluargaku yang selalu mendukung dan menyemangatiku dalam menuntut ilmu.

Pendidikan dimulai dari TK Aisyiyah yang lulus pada tahun 2006, melanjutkan ke sekolah dasar di SD Negeri 1 Rukti Harjo yang telah lulus pada tahun 2012, melanjutkan ke sekolah menengah pertama di SMP Ma'arif 01 Seputih Raman yang telah lulus pada tahun 2015, melanjutkan ke sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Seputih Raman yang lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Penulis juga pernah menjabat sebagai bendahara Osis SMP Ma'arif 01 Seputih Raman, menjabat sebagai wakil sekretaris OSIS SMAN 1 Seputih Raman periode Tahun 2015/2016 dan pernah meraih juara 3 lomba LCT Akhwat Gelar Budaya Islam SMAN 1 Kota Gajah/

Bandar Lampung, Juni 2023

Imas Asiatun Ramadhani
1811100438

KATA PENGANTAR

Bissmillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillah Rabbil'alamiin, puji syukur kehadiran Allah SWT. Atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tak lupa pula shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabatnya termasuk kita selaku umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul: “**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tema 1 Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Kelas III SD/MI**”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan Gelar Sarjana (S. Pd) dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung.

Dalam upaya menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah banyak mendapatkan bantuan, doa dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga kesulitan yang dihadapi dapat diselesaikan sesuai dengan harapan. Dengan segala hormat dan ungkapan bahagia, melalui skripsi ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M. Pd dan Bapak Deri Firmansah, M. Pd selaku ketua dan sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Nurhaidah Widiani, M. Biotech selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan arahan serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Yuli Yanti, M. Pd. I selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk membimbing, mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya untuk prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik, memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan yang luas selama dibangku kuliah.
6. Ibu Ni Made Suartini, S. Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Rukti Harjo yang telah memberikan izin penelitian.

7. Ibu Siti Toyibah, S. Pd. I selaku kepala sekolah MI Miftahul Huda Rama Gunawan.
8. Ibu Eka Septia Sari, S. Pd dan Ibu Dista Kartika Sari, S. Pd selaku guru wali kelas III yang telah berkenan memberikan bantuan selama proses penelitian di SD Negeri 1 Rukti Harjo dan MI Miftahul Huda Rama Gunawan.
9. Mamas Iqbal Sena yang tiada henti menyemangatiku, selalu menguatkanmu memberi dukungan penuh disegala kondisi dan proses yang penulis jalani.
10. Bapak Siswandi dan Ibu Sri Hartati selaku orangtua dari Mamas Iqbal yang sudah memberikan support terbaik, doa terbaik serta dukungan emosional yang berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat-sahabat terbaikku Isth Nur, Prisyia Firzi Sekar Ayu, Septi Melinda, Setia Ningsih, Ilva Ira Noviana, Iffa Mahira, Sevira Nurlita, Septiaya, Femmy Nur Zulianti Z, yang selalu bersedia mendengarkan semua cerita dan memberikan semangat dikala penulis merasa letih. Terima kasih atas kebersamaan yang sudah kita lalui bersama.
12. Teman-teman seperjuangan angkatan 2018 khususnya mahasiswa jurusan PGMI kelas F.

Alhamdulillahiladzi bini'matihilatimusholihati (segala puji bagi Allah yang dengan nikmatnya amal shaleh menjadi sempurna). Semoga semua bantuan, bimbingan dan kontribusi yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan ridho dan balasan yang baik dari Allah SWT. Aamiin ya Rabbal'alamiin. Selanjutnya penulis menyadari bahwa dalam peulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, mengingat keterbatasan, kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Unutk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi menyempurnakan skripsi ini, penulis berharap semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis sendiri dan juga bagi pembaca sekalian.

Wassalamua 'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, Juni 2023

Penulis

Imas Asiatun Ramadhani

1811100438

DAFTAR ISI

ABSTRAK	
SURAT PERNYATAAN	
MOTTO	
PERSEMBAHAN	
RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR.....	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR.....	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Penegasan Judul	
B. Latar Belakang Masalah	
C. Identifikasi Masalah.....	
D. Batasan Masalah	
E. Rumusan Masalah.....	
F. Tujuan Penelitian	
G. Manfaat Penelitian	
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	
I. Sistematika Penulisan	
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Teori-Teori Pengembangan.....	
1. Pengertian pengembangan.....	
B. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran	
2. Kriteria Media Pembelajaran.....	
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	
4. Jenis- Jenis Media Pembelajaran.....	
C. Video Animai	
1. Pengertian Video Animasi.....	

2. Jenis-Jenis Animasi
3. Manfaat Menggunakan Video Animasi
4. Karakteristik Dari Media Audio Visual Animasi
5. Tujuan Penggunaan Media Video Animasi
6. Kelebihan Dan Kekurangan Media Video Animasi
- D. Nilai-Nilai Keislaman

 1. Nilai Aqidah
 2. Nilai Ibadah
 3. Nilai Akhlak

- E. Hakikat Pembelajaran Tematik

 1. Pengertian pembelajaran tematik
 2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik

BAB III METODE PENELITIAN.....

- A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan
- B. Desain Penelitian Pengembangan
- C. Prodesur Penelitian Pengembangan
- D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan
- E. Subjek Uji Penelitian Pengembangan
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Instrumen Penelitian
- H. Uji Coba Produk
- I. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....

- A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP.....

- A. Simpulan
- B. Rekomendasi

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Sistematika Penulisan.....	
Tabel 2 Nilai-nilai Akhlak	
Tabel 3 Alur Kerangka Berfikir	
Tabel 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi.....	
Tabel 5 Kisi -Kisi Validasi Ahli bahasa	
Tabel 6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	
Tabel 7 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	
Tabel 8 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	
Tabel 9 Skala likert	
Tabel 10 Kategori Layak.....	
Tabel 11 Skala likert	
Tabel 12 Kategori Layak.....	
Tabel 13 Materi Pembelajaran	
Tabel 14 Dialog Part Pembelajaran.....	
Tabel 15 Latar Belakang Disetiap Pembelajaran.....	
Tabel 16 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Media	
Tabel 17 Rekap Data Hasil Validasi Fokus Media.....	
Tabel 18 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Materi.....	
Tabel 19 Rekap Data Hasil Validasi Fokus Materi	
Tabel 20 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Bahasa.....	
Tabel 21 Rekap Data Hasil Validasi Fokus Bahasa	
Tabel 22 Revisi Ahli Media	
Tabel 23 Sebelum dan Sesudah Revisi Vlidator Hermanto, M. T. I.....	
Tabel 24 Sebelum dan Sesudah Revisi Validator Berlian Rahmawati, M. T. I.....	
Tabel 25 Revisi Ahli Materi.....	
Tabel 26 Sebelum dan Sesudah Revisi Validator M. Indra Saputra, M. Pd.....	
Tabel 27 Revisi Ahli Bahasa	
Tabel 28 Sebelum dan Sesudah Revisi Validator Fitri Angraini, M. Pd.....	
Tabel 29 Hasil Respon Pendidik	
Tabel 30 Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Kecil	
Tabel 31 Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Besar	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Gambar Pengembangan Model ADDIE	
Gambar 2 Gambar pengembangan model ADDIE	
Gambar 3 Buku Tema 1	
Gambar 4 Vektor Animasi	
Gambar 5 Penyusunan Vektor Animasi Di Adobe Premier.....	
Gambar 6 Diagram Hasil Validasi Ahli Media	
Gambar 7 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi	
Gambar 8 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa	
Gambar 9 Diagram Hasil Respon Pendidik.....	
Gambar 10 Diagram Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Kecil	
Gambar 11 Diagram Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Besar	
Gambar 12 Diagram Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Kecil dan Kelompok Besar.....	
Gambar 13 Diagram Perbandingan Ahli Media	
Gambar 14 Diagram Perbandingan Ahli Materi.....	
Gambar 15 Diagram Perbanding Ahli Bahasa.....	
Gambar 16 Diagram Perbandingan Pendidik	
Gambar 17 Diagram Perbandingan Kelompok Kecil dan Kelompok Besar	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Pra Penelitian 1	
Lampiran 2 Surat Permohonan Pra Penelitian 2	
Lampiran 3 Surat Balasan Pra Penelitian SD Negeri 1 Rukti Harjo Kecamatan Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah	
Lampiran 4 Surat Balassan Pra Penelitian MI Miftahul Huda Rama Gunawan Kecamatan Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah	
Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Ahli Media	
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa.....	
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian SD Negeri 1 Rukti Harjo Kecamatan Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah	
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian MI Miftahul Huda Rama Gunawan Kecamatan Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah	
Lampiran 10 Surat Balasan Penelitian SD Negeri 1 Rukti Harjo Kecamatan Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah	
Lampiran 11 Surat Balasan Penelitian MI Miftahul Huda Rama Gunawan Kecamatan Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah	
Lampiran 12 Berita Acara Validasi Produk.....	
Lampiran 13 Surat Tugas Ahli Media	
Lampiran 14 Surat Tugas Ahli Materi.....	
Lampiran 15 Surat Tugas Ahli Bahasa.....	
Lampiran 16 Surat Keterangan Validasi	
Lampiran 17 Hasil Validasi Ahli Media 1	
Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Media 2.....	
Lampiran 19 Hasil Validasi Ahli Materi 1	
Lampiran 20 Hasil Validasi Ahli Materi 2	
Lampiran 21 Hasil Validasi Ahli Bahasa 1	
Lampiran 22 Hasil Validasi Ahli Bahasa 2	
Lampiran 23 Hasil Tanggapan Pendidik	
Lampiran 24 Hasil Respon Peserta Didik.....	
Lampiran 25 Silabus	
Lampiran 26 RPP	
Lampiran 27 Dokumentasi	

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami judul skripsi ini, peneliti harus menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul skripsi. Judul skripsi ini adalah **Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tema 1 Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Kelas III SD/MI**. Adapun uraian pengertian yang terdapat dalam judul proposal ini yaitu:

1. Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk riil/fisik yang berkaitan dengan rancangan belajar sistematis, pengembangan dan evaluasi dilakukan dengan maksud menetapkan dasar ilmiah/empiris untuk membuat produk pembelajaran dan non-pembelajaran yang baru atau model peningkatan pengembangan yang telah ada.²
2. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai unsur yang terkait dengan media pendidikan. Media pembelajaran menurut Sanaki dalam Nunuk Suryani adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Berdasarkan pengertian ini dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh para pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran tertentu dalam bentuk transfer knowledge dengan bantuan media tertentu. Media ini berfungsi untuk memudahkan penyampaian pesan pembelajaran dari guru ke peserta Didik.³
3. Animasi merupakan salah satu media pembelajaran. Sofian menyebutkan bahwa animasi berasal dari kata “animation” yang

²Chairiyah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo’, *Jurnal Handayani PGSD Unimed*, 12.2 (2021), 126.

³Herminingsih, Nurdin, and Fatimah Saguni, ‘Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa’, *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIHES) 5.0*, 1 (2022), 81.

dalam bahasa Inggris “to animate” yang berarti menggerakkan. Naimasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam. Media animasi termasuk media visual. Animasi secara keseluruhan dikerjakan dengan komputer, mulai dari pembuatan karakter, mengatur gerakan, serta efek. Animasi pada dasarnya mempunyai fungsi sebagai hiburan, namun pada saat ini animasi sudah sangat berkembang. Penggunaan animasi pembelajaran mempunyai banyak kelebihan.⁴

4. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Pembelajaran tematik menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.⁵
5. Nilai adalah standar-standar perbuatan dan sikap yang menentukan siapa kita, bagaimana kita hidup dan bagaimana kita memperlakukan orang lain. Tentu saja nilai-nilai yang baik yang bisa menjadikan orang lebih baik, hidup lebih baik dan memperlakukan orang lain secara baik. Nilai islami menurut Fuad Amsyari adalah kumpulan dari prinsip-prinsip hidup, ajaran-ajaran tentang bagaimana seharusnya manusia itu menjalankan kehidupannya di dunia, bagaimana prinsip satu dengan yang lainnya berkaitan dalam membentuk satu kesatuan yang utuh.⁶

Pada pengertian diatas, peneliti berencana mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi pada tema Berbasis Nilai-Nilai Kelas III SD/MI.

⁴Aulia Afridzal, Stkip Bina, and Bangsa Getsempena, ‘Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas Iii Sd Negeri 28 Banda Aceh’, *Jurnal Tunas Bangsa*, 5.2 (2018), 235–36.

⁵Nur Azizah, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Berbasis Scientific Approach Pada Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Dengan Subtema Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas Iii Mi Nasrul Haq Makassar,” *Skripsi* (2019): 20.

⁶Ika Rizki Yuni Amrulloh, “Hubungan Pemahaman Nilai-Nilai Islami Dengan Perilaku Islami Tenaga Pendidik Dan Kependidikan Di Smp Muhammadiyah Cilongok,” *Skripsi* (2017).

B. Latar Belakang Masalah

Bagi semua manusia pendidikan suatu kebutuhan penting dalam menjalani kehidupan di dunia, tanpa pendidikan manusia akan sulit dalam berkembang. Di setiap pendidikan yang dialami oleh manusia akan memberikan manfaat pada dirinya sendiri, pada lingkungan sosial dan menjadi hal utama dalam membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.

Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.⁷ Pendidikan sebagai pembangunan manusia, memiliki andil besar dalam menjawab kemajuan jaman dan perubahan kondisi sosial masyarakat, dari skala nasional hingga skala global, mennerobos sekat-sekat pembatas hubungan antar bangsa.⁸

Berkembangnya jaman serta ilmu teknologi, dunia pendidikan saat ini pun ikut semakin berkembang. Berbagai macam dan berlomba-lomba menciptakan pembaharuan dalam dunia pendidikan, upaya tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Maka dari itu diciptakannya berbagai inovasi, inovasi-inovasi tersebut meliputi pengembangan dalam kurikulum, sarana prasarana, serta inovasi dalam pembelajaran. Selain itu guru yang merupakan komponen penting dalam pembelajaran pun dituntut untuk menjadi lebih inovatif, kreatif dalam melakukan pembelajaran supaya dapat mendorong siswa belajar lebih optimal di era perkembangan jaman dan ilmu teknologi saat ini. Oleh karena ini sebagai pendidik memiliki tujuan mengembangkan

Kecepatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut perubahan cara dan strategi guru dalam mengajar. Guru tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar yang mampu menungkan segala ilmu pengetahuan dan informasi bagi anak didik.

⁷Hamid Darmadi, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi* (T.tp: AnImage, 2019).

⁸Ibid.

Guru hendaknya membimbing siswa untuk menemukan data dan informasi sendiri serta mengolah dan mengembangkannya.⁹

Pembelajaran yang menarik dan inovatif diperlukannya 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. 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. Media pembelajaran yang inovatif salah satunya bisa 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 menggunakan video animasi dalam melakukan pembelajaran di kelas. Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik.¹⁰

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan dapat mengembangkan diri pada setiap manusia secara optimal di era jaman dan ilmu teknologi, perkembangan pendidikan di jaman dan ilmu teknologi saat ini diharapkan mampu membuat manusia dapat berkembang untuk kepentingan diri, sosial maupun lingkungan sekitar. Maka dari itu berdasarkan firman Allah SWT yaitu pada Surat Al Alaq ayat 1-5 sebagai berikut:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ ٥

⁹Sri Maryanti dan Dede Trie Kurniawan, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac,” *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi* 8, no. 1 (2018): 27.

¹⁰Gita 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.

Artinya : *“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!, Dia menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”*

Berdasarkan firman Allah SWT pada surat Al-Alaq ayat 1-5 tersebut memberikan pembelajaran pada semua makhluk hidup. Bahwa Allah memerintahkan manusia membaca (mempelajari, meneliti, dan sebagainya), yang mengandung arti bahwa membaca yang akan membuahkan ilmu dan iman itu perlu dilakukan berkali-kali, minimal dua kali. Bila Al-Quran atau alam ini dibaca dan diselidiki berkali-kali maka manusia akan menemukan bahwa Allah itu pemurah, yaitu bahwa Ia akan mencurahkan pengetahuan-Nya dan akan memperkokoh imannya, diantara bentuk kepemurahan Allah adalah Ia mengajari manusia mampu menggunakan alat tulis. Mengajari disini maksudnya memberikan kemampuan menggunakan alat tulis itu, manusia bisa menuliskan temuannya sehingga dapat dibaca oleh orang lain dan generasi berikutnya. Dengan dibaca oleh orang lain, maka ilmu itu dapat dikembangkan. Dengan demikian manusia dapat mengetahui apa yang sebelumnya belum diketahuinya, artinya ilmu itu akan terus berkembang. Demikian fungsi baca.

Perubahan zaman menjadi dampak bagi seluruh negara, termasuk Indonesia sendiri. dengan adanya perubahan zaman, pola pikir manusia pun ikut berubah. Perubahan zaman membawa dampak positif maupun negatif. Perubahan ini terjadi karena adanya perkembangan globalisasi. Dari perkembangan globalisasi maka sistem pendidikan yang ada di Indonesia berubah pada kurikulum yang dipakai saat pembelajaran. Pendidikan disekolah pada saat ini menggunakan kurikulum 2013.

Menurut Rusman kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya untuk merespon berbagai tantangan internal dan eksternal. Titik tekan pengembangan kurikulum, pendalaman dan perluasan materi, penguatan proses pembelajaran dan penyesuaian beban belajar agar dapat menjamin kesesuaian antara apa yang diinginkan dengan apa yang dihasilkan. Perkembangan kurikulum menjadi amat penting sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan,

teknologi dan seni budaya serta perubahan masyarakat pada tatanan lokal, nasional, regional, dan global dimasa depan.¹¹

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahan atau tema tertentu yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam suatu bidang studi atau lebih, dan engan beragam pengalaman belajar peserta didik, maka pembelajaran menjadi bermakna. Dengan pembelajaran tematik, anak didik dapat membangun keterkaitan antara satu pengalaman dengan pengalaman lainnya atau pengetahuan dengan pengetahuan lainnya atau antara pengetahuan dengan pengalaman sehingga memungkinkan pembelajaran itu menarik.

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pengertian lain, pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Agar pembelajaran tematik menarik sebaiknya pembelajaran dikemas menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga tercipta suasana belajar yang mendukung untuk membantu peserta didik mengerti dan memahami apa yang mereka pelajari. Guru harus pintar dan kreatif dalam menemukan media pembelajaran untuk membantu pemahaman dan pengetahuan peserta didik supaya pembelajaran menjadi lebih bermakna dan pengetahuan peserta didik bertambah.¹²

Berdasarkan hasil pra survei dengan wawancara kepada guru kelas III di SDN 1 Rukti Harjo kecamatan Seputih Raman. Di dapatkan data bahwa selama proses pembelajaran hanya pernah menggunakan media gambar. Ketika menggunakan media gambar ternyata belum mampu menunjang proses pelaksanaan pembelajaran karena media gambar ini hanya berupa gambar yang diam sehingga belum bisa menggambarkan secara kongkrit terkait tentang pembelajaran sehingga peserta didik juga kurang bisa memahami

¹¹H. Mar'atusholihah, W. Priyanto, dan A.T. Damayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan," *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* 7, no. 3 (2019): 253.

¹²Ibid.

maksud dari pembelajarannya, media gambar ini juga hanya sebatas penyampaian materi sedangkan di kurikulum K13 ada tuntutan dalam kompetensi inti spiritual dimana sikap spiritual adalah sikap yang berhubungan dengan pembentukan peserta didik yang beriman dan bertakwa, karena memang saat ini peserta didik secara karakter perlu ditanamkan sikap spiritual sebagai pondasi mereka, salah satunya dengan penanaman nilai-nilai keislaman. Dan pada peserta didik dengan rentan usia 6-9 tahun ini dikategorikan sebagai siswa kelas rendah yang berada pada masa pembelajaran konkret, yang dimana pembelajaran dilaksanakan secara logis, sistematis dengan fakta, kejadian di lingkungan sekitar, sehingga peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menunjukkan sifat konkret maka dari itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang bisa memenuhi kebutuhan itu, salah satunya yaitu media pembelajaran video animasi. Karena media video animasi ini bisa menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret dan juga media animasi ini bisa menampilkan gambar bergerak serta audio sehingga selain menjelaskan sifat yang konkret media video animasi ini memiliki kemenarikan dalam tampilannya, selain dikembangkan nya video animasi perlu juga dikembangkan media pembelajaran yang mengarahkan pada kompetensi inti spiritual yaitu dengan dikaitkan nya pada nilai-nilai keislaman.

Berdasarkan permasalahan latar belakang tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan dikaitkan pada nilai-nilai keislaman, selanjutnya untuk melakukan penelitian terhadap “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tema I Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Kelas III SD/MI”.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dipakai yaitu buku tematik yang didalamnya berisi lima mata pelajaran umum.

2. Tidak tersedianya media pembelajaran yang dikhususkan pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dengan terintegrasi nilai-nilai keislaman.
3. Belum ada pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang dilakukan oleh peserta didik.

D. Batasan Masalah

Terkait dengan permasalahan dan beragam kekurangan yang ada oleh sebab itu pada penelitian ini dibatasi pada media pengembangan video animasi tema I pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis nilai-nilai keislaman subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup untuk siswa kelas III SD/MI.

E. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi tema I pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis nilai-nilai keislaman untuk siswa kelas III SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi tema I pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis nilai-nilai keislaman untuk siswa kelas III SD/MI?
3. Bagaimana tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran video animasi tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis nilai-nilai keislaman untuk siswa kelas III SD/MI?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran video animasi tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis nilai-nilai keislaman untuk siswa kelas III SD/MI.
2. Mengetahui tingkat kelayakan pada penggunaan media pembelajaran tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis nilai-nilai keislaman untuk siswa kelas III SD/MI.
3. Mengetahui tanggapan pendidik terhadap kemenarikan media pembelajaran video animasi tema pertumbuhan dan

perkembangan makhluk hidup berbasis nilai-nilai keislaman untuk siswa kelas III SD/MI.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai penggunaan media pembelajaran video animasi tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis nilai-nilai keislaman untuk siswa kelas III SD/MI.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman langsung akan pengembangan media pembelajaran video animasi.

b. Bagi pendidik

Menjadi bahan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran berupa video animasi sebagai pendamping belajar peserta didik.

c. Bagi peserta didik

Memberikan pengalaman belajar serta ilmu dalam menonton video animasi.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian tentang media pembelajaran video animasi bukanlah penelitian yang pertama dilakukan. Penelitian terdahulu telah banyak dilakukan oleh para sarjana. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang sudah dilakukan penelitian ini dapat dikatakan meneruskan dan membahas yang sebelumnya belum terbahas pada penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terdapat pada berbasis nilai-nilai keislaman yang disajikan didalam media pembelajaran video animasi. Beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengna pengembangan media pembelajaran video animasi sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Delila Khoiriyah Mashuri berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V”. Pada penelitian

ini memakai kajian pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi volume bangun ruang kelas V dan hasil rata-rata presentasi validasi yang didapat dari ahli materi menunjukkan 84% dan untuk ahli media presentasi skor yang didapat sebesar 77%. Berdasarkan konservasi pencapaian maka media pembelajaran video animasi mendapat predikat 'layak' digunakan dan dinyatakan valid.¹³

2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendracipta, Aan Subhsn Pamungkas, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS". Pada penelitian ini memakai kajian pengembangan media pembelajaran video animasi hands move dengan konteks lingkungan ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan angka rata-rata sebesar 86,19% melalui uji validasi ahli, sehingga mendapatkan kategori "sangat layak". Respon siswa pada tahap uji coba produk yang melibatkan 20 orang siswa memperoleh nilai rata-rata skor presentase 93,18% dengan kriteria "sangat baik" dan respon guru kelas IV A memperoleh nilai rata-rata skor presentase 100% dengan kriteria "sangat baik".¹⁴
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ivana Nur Ismi dan Siti Quratul Ain "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru". Pada penelitian ini memakai kajian pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi bangun datar kelas IV, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memenuhi kriteria sangat layak serta respon yang diberikan oleh ahli materi 94,26%, ahli bahasa 85, 41% dan ahli materi 82,81%.¹⁵

¹³ "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V," *Jpgsd* 8, no. 5 (2020): 893–903.

¹⁴Permatasari Iseu Synthia, Hendracipta Nana, and Pamungkas Aan Subhan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS', *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6.1 (2019), 34–48.

¹⁵Ivina Nur Ismi and Siti Quratul Ain, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104

4. Penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”. Pada penelitian ini memakai kajian pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva, berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh skor rata-rata 65,45% yang termasuk dengan kategori “valid”, serta ahli materi dan guru diperoleh kategori “sangat valid”, uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% dalam kategori “sangat baik”.¹⁶
5. Penelitian yang dilakukan oleh Dika Garsinia, Ratih Kusumawati, Arie Wahyuni dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon pada materi SPLDV”. Pada penelitian ini memakai kajian pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan software powtoon pada materi SPLDV, berdasarkan penilaian dari ahli media mendapat skor rata-rata 87,08 dengan kategori baik, sedangkan oleh ahli materi diperoleh skor rata-rata 88,57 kategori sangat baik, sehingga media termasuk dalam kategori valid. Dari hasil angket kepraktisan media pembelajaran video animasi Powtoon diperoleh skor rata-rata 84,96 dengan kategori praktis, sehingga memenuhi aspek kepraktisan. Sedangkan posttest yang lebih tinggi dari pretest yaitu nilai posttest 81,50 lebih tinggi dari nilai pretest 67,57 bahwa media pembelajaran efektif digunakan.¹⁷

Berdasarkan penelitian yang relevan ada persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang terdahulu yaitu persamaannya sama sama mengembangkan media pembelajaran video animasi. Namun perbedaannya dengan penelitian terdahulu yakni dalam penelitian kali ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 1 Rukti Harjo dan MI Miftahul

Pekanbaru’, *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4 (2021), 81–90.

¹⁶Gita Permata Puspita Hapsari, ‘Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa’, *Jurnal Basicedu*, 5 (2021).

¹⁷Dika Garsinia, Ratih Kusumawati, and Arie Wahyuni, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Pada Materi SPLDV’, *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 3.2 (2020), 44 <<https://doi.org/10.26740/jrpipm.v3n2.p44-51>>.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teori-Teori Pengembangan

1. Pengertian pengembangan

Menurut Sugiono metode penelitian pengembangan termasuk dalam katagori penelitian need to do yaitu penelitian yang hasilnya digunakan untuk membantu pelaksanaan pekerjaan, sehingga kalau pekerjaan tersebut dibantu dengan oroduk yang dihasilkan dari penelitin pengembangan maka akan semakin produktif, efisien dan efektif. Oleh karena itu metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk penelitian penyusunan skripsi, tesis dan disertasi apabila penelitian bermasuk untuk menguji produk tertentu yang sudah ada, mengembangkan produk tertentu, dan menemukan produk tertentu yang lebih efektif, baru dan original. Penelitian pengembangan yang juga dikenal dengan singkatan R&D (Research & Development) telah banyak dijelaskan tentang pengertiannya oleh banyak para ahli. Walaupun banyaknya versi dalam mengartikan penelitian pengembangan, akan tetapi secara umum dan mendasar hakekat tersebut banyak kemiripan dalam tuntunannya dan memiliki tujuan yang sama.¹⁸

Menurut Borg and Gall mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, bisa juga penelitian pengembangan digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi.

Menurut Gay mendefinisikan penelitiandan pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untk dimanfaatkan atau digunakan bukan untuk menguji teori.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahawa penelitian pengembangan atau research and development adalah model penelitian yang bertujuan untk mengembangkan produk

¹⁸Noor Achmad Fatirul and Adi Djoko Walujo, *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran* (Tangerang: Pascal Books, 2021).

yang diawali dengan reset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji.

Untuk kejelasan pengertian penelitian pengembangan, memiliki jenis-jenis model pengembangan, adapun model-model pengembangannya sebagai berikut:

a. Model pengembangan menurut Kemp

Menurut Kemp pengembangan perangkat merupakan suatu lingkaran yang kontinum. Tiap-tiap langkah pengembangan berhubungan langsung dengan aktivitas revisi. Pengembangan perangkat ini dimulai dari titik manapun sesuai didalam siklus tersebut.

Pengembangan perangkat model Kemp memberikan kesempatan kepada para pengembangan untuk dapat memulai dari komponen manapun. Namun karena kurikulum yang berlaku secara nasional di Indonesia dan berorientasi pada tujuan, maka seyogyanya proses pengembangan itu dimulai dari tujuan. Model pengembangan sistem pembelajaran ini memuat pengembangan desain pembelajaran. Terdapat sepuluh unsur rencana perancangan pengembangan. Kesepuluh unsur tersebut adalah identifikasi masalah pembelajaran, analisis siswa, analisis tugas, merumuskan indikator, penyusunan instrument evaluasi, strategi pembelajaran, pemilihan media atau sumber belajar, merinci pelayanan penunjang yang diperlukan untuk mengembangkan dan melaksanakan semua kegiatan dan untuk memperoleh atau membuat bahan, menyiapkan evaluasi hasil belajar dan hasil program, melakukan kegiatan revisi perangkat pembelajaran.

b. Model pengembangan pembelajaran menurut Dick & Carey

Peraancangan pengajaran menurut sistem pendekatan model Dick & Carey, yang dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carey. Model pengembangan ini ada kemiripan dengan model yang dikembangkan Kemp, tetapi ditambah dengan komponen melaksanakan analisis pembelajaran. Terdapat beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses

pengembangan dan perencanaan tersebut, diantaranya yaitu: identifikasi tujuan, melakukan analisis instruksional, mengidentifikasi tingkah laku awal atau karakteristik siswa, merumuskan tujuan kinerja, pengembangan tes acuan patokan, pengembangan strategi pengajaran, pengembangan atau memilih pengajaran, merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, menulis perangkat, revisi pengajaran.

c. Model pengembangan 4-D

Model pengembangan 4-D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu Define (pembatasan), Design (Perancangan), Development (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran) atau diadaptasi model 4-P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.¹⁹

d. Model Plomp

Berikut ini fase-fase pengembangan perangkat pembelajaran dengan model Plomp: fase investigasi awal (preliminary investigation), fase desain (design), fase realisasi/konstruksi (realization/construction), fase tes evaluasi dan revisi (test, evaluation and revision), fase oplementasi (implentation).

e. Model Borg dan Gall

Borg dan Gall mengajukan serangkaian tahap yang harus ditempuh dalam pendekatan ini yaitu “research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary diled testing, main product revision, main filed testing, opreational product revision, oprational filed testing, finaly product revision, and dissemination and implementation. Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum.

¹⁹Nur Fitriani Masita, *Pengembangan Pembelajaran Matematika* (Makasar: Nas Media Pustaka, 2022), 109-114.

f. Model ASSURE

Model ASSURE merupakan model dikembangkan oleh Sharon Smaldino, James Russell, Robert Heinich, dan Michael Monlenda yang sudah dicetak hingga sampai edisi sepuluh dan akan berkembang hingga edisi berikutnya. Ini adalah panduan desain instruksional terkenal menggunakan persepektif konstruktivisi yang mengintegrasikan multimedia dan teknologi untuk meningkatkan lingkungan belajar. Langkah-langkah model ASSURE terdiri dari: analyse learner characteristic, state standard and objectives, select strategies, media and sumber, utilize resource, require learner participation, evaluate and revise.

g. Model Tessmer

Model ini merupakan model yang dikembangkan oleh Tessmer pada tahun 1993. Model ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap preliminary, tahap formative evaluation yang terbagi menjadi dua yaitu self evaluation dan prototyping (expert reviews, one to one, dan small group), serta tahap filed test.

h. Model PieModel Pie merupakan singkatan dari Plan, Implement dan Evaluate. Model ini dikhususkan untuk pengembangan teknologi yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran.

i. Model pengembangan ADDIE

ADDIE pada dasarnya merupakan hasil dari paradigma pengembangan. Sejalan dengan Januszewski dan Molenda yang mengatakan bahwa model ADDIE adalah komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran. Konsep ADDIE diaplikasikan dalam mengontruksi pembelajaran berbasis kinerja. Model ini berpusat pada siswa, inovatif, autentik dan inspirational. ADDIE sendiri merupakan akronim dari langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media

pembelajaran yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Model pengembangan yang telah diuraikan menunjukkan bahwa setiap model memiliki beberapa perbedaan, namun juga memiliki persamaan. Persamaan nya ialah bahwa setiap model mengandung kegiatan yang dapat digolongkan kedalam tiga kategori kegiatan pokok yaitu:

- a. Kegiatan yang membantu menentukan masalah pendidikan dan mengorganisasi alat untuk memecahkan masalah tersebut.
- b. Kegiatan yang membantu menganalisis dan mengembangkan pemecahan masalah.
- c. Kegiatan yang melayani keperluan evaluasi pemecahan masalah tersebut.
- d. Semua kegiatan tersebut satu dengan lainnya dihubungkan oleh suatu sistem umpan balik yang terpadu dalam model bersangkutan. Adapun sistem umpan balik tersebut memungkinkan adanya perbaikan-perbaikan sistem.²⁰

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Wamalwa dan Wamalwa media didefinisikan sebagai cara mengomunikasikan informasi atau ide. Media disebut juga sebagai pembawa informasi atau pesan dari sumber informasi ke penerima, dan bila pesan itu ditujukan untuk mengubah perilaku penerima, maka media tersebut disebut media pembelajaran.²¹

Menurut Asyhar yang mengutip pendapat Suparman, media merupakan alat atau sarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima.

Dikemukakan oleh Briggs dan Hujair AH. Sanak mereka mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat atau sarana fisik

²⁰Ibid 117-126.

²¹Muhammad Rusli, dkk *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif* (Yogyakarta: ANDI, 2017), 40.

yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar.²²

Menurut Rusman dan kawan-kawan media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.²³

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran.²⁴

Dapat disimpulkan menurut penulis media pembelajaran adalah sebuah sarana perantara yang berguna sebagai kepeluan pembelajaran sehingga menimbulkan rangsangan bagi peserta didik dalam bentuk cetak maupun dalam bentuk teknologi perangkat keras.

2. Kriteria Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa kriteria dasar, yang meliputi:

- a. Media pembelajaran memiliki arti fisik yang disebut dengan perangkat keras. Perangkat keras adalah suatu benda yang dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh panca indera.
- b. Media pembelajaran memiliki arti non fisik yang disebut dengan software.
- c. Penekanan media pembelajaran ada pada visual dan audio.

²²Heri Susanto, Helmi Akmal, *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi* (Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, 2019), 14.

²³Ibid, 15.

²⁴Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran* (Tt. p.Tahta Media Grup, 2021), 10.

- d. Media pembelajaran adalah alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi anatar pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- e. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya; radio, televisi) kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau individu (misalnya: modul, komputer, perekam video).
- f. Sikap, tindakan, organisasi, strategi dan manajemen yang berkaitan dengan penerapan pengetahuan tertentu.

Diera digital, pendidik harus bisa menggunakan tidak hanya media pembelajaran klasik tetapi juga modern. Ini akan berguna bagi peserta didik yang menerima materi pembelajaran.²⁵

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa media berkaitan dengan teknik dan metode dalam proses belajar mengajar. Dengna kata lain, media adalah segala alat bantu atau alat yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pmeblajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Fungsi media dalam pembelajaran adalah meningkatkan stimulasi para peserta didik dalam kegiatan belajar.

Manfaat media dalam pembelajaran, diantaranya:

- a. Membantu proses pembelajaran yang berlangsung anatar pendidik dengan peserta didik. Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu (tools) lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik.

²⁵Muhammad Hasan, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran* (Tt. p. Tahta Media Grup, 2021), 6.

Pendidik terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan peserta didik terbantu dan lebih mudah dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh pendidik.

- b. Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif. Dapat membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Beberapa informasi dan konsep materi pembelajaran yang bersifat abstrak, rumit, kompleks, tidak dapat hanya disampaikan secara verbal saja. Sehingga, perlu adanya alat bantu berupa media pembelajaran untuk menyampaikan materi tersebut. Konsep materi yang bersifat abstrak, kompleks, rumit dapat dikonkretkan melalui media misalnya berupa simulasi, pemodelan, alat peraga, dan lain-lain.²⁶
- c. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaian. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi.²⁷

4. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Direktorat tenaga kependidikan mengungkapkan banyak cara untuk melakukan indentifikasi media serta mengklasifikasikan karakter fisik, sifat, kompleksitas, ataupun klasifikasi menurut kontrol pada pemakai. Namun, demikian secara umum media bersirikan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak.

Menurut direktorat tenaga kependidikan direktorat jendral peningkatan mutu pendidik dan tenaga kependidikan departemen pendidikan nasional. Ada 7 klasifikasi media, yaitu:

²⁶Mustofa Abi Hamid, dkk., *Media Pembelajaran* (Tt. p. Yayasan Kita Menulis, 2020), 7.

²⁷Ibid, 8.

- a. Media audio visual yang dapat bergerak, seperti: film suara, pita video, film televisi.
- b. Media audio visual yang tidak dapat bergerak, seperti: film rangkai suara, dsb.
- c. Audio yang semi gerak seperti: tulisan jauh bersuara.
- d. Media visual yang dapat bergerak, seperti: film bisu.
- e. Media visual yang tidak dapat bergerak, seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
- f. Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- g. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Menurut Sudirman media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

- a. Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi kedalam:
 - 1) Media audio yakni media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki suara seperti radio dan rekaman suara.
 - 2) Media visual yakni media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan sebagainya.
 - 3) Media audiovisual yakni media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.²⁸
- b. Berdasarkan jarak jangkauannya, media-media dapat pula dibagi dalam:
 - 1) Media yang memiliki daya jangkau yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini

²⁸Ramen A Purba, dkk., *Pengantar Media Pembelajaran* (Tt. p. Yayasan Kita Menulis, 2020), 9.

- peserta didik dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan sebagainya.
- c. Berdasarkan trik atau teknik pemakainya, media dapat dibagi ke dalam:
- 1) Media yang dapat ditata atau diatur seperti film, slide, film strip dan transparansi. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
 - 2) Media yang tidak dapat ditata atau diatur seperti gambar, foto, lukisan, radio dan sebagainya.²⁹

C. Video Animasi

1. Pengertian Video Animasi

Animasi yang berasal dari bahasa latin “anima” 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.³⁰

²⁹Ibid, 10.

³⁰Muliati Badaruddin, dkk., *Belajar Animasi Menggunakan Adobe Flash CS3* (Yayasan Kita Menulis, 2021), 3.

Animasi adalah gambar bergerak yang dibentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan dengan kecepatan tertentu.³¹

Animasi terbentuk dari adanya benda-benda mati yang dapat diartikan sebagai gambar atau objek lain, apabila gambar-gambar atau objek lain tersebut digabungkan atau disatupadukan 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 memahami dan mencerna topik pembelajaran yang kompleks dan abstrak. Animasi berisi ilusi gerak suatu proses yang disertai/i teks penjelasan serta narasi. Melalui animasi, suatu proses yang panjang dan kompleks dapat disajikan tahap demi tahap, sehingga mudah dipelajari. Peserta didik dapat pulan mendapat gambaran yang nyata ketika topik pembelajaran yang abstrak divisualisasikan secara sederhana.³²

Animasi untuk menunjang pembelajaran dapat diimplementasikan dalam bentuk, misalnya : animasi yang disertai suara narasi, animasi yang diertai teks penjelas, animasi tanpa narasi dan teks penjelas. 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. 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

³¹Jubilee Enterprise, *Dasar-Dasar Animasi Komputer* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020), 1.

³²Asrul Huda, Noper Ardi, *Teknik Multimedia Dan Animasi* (Padang: UNP Press, 2021), 62.

tersebut bisa diubah menjadi narasi yang akan didengar oleh telinga. Dengan demikian sensori visual (mata) dan sensori audio (telinga) dapat memproses informasi secara lebih seimbang.

Amir dan Ishak menjelaskan media animasi dapat bermacam-macam bentuk, seperti film, video, video game yang dapat disisipkan tulisan, gambar dan foto. Animasi komputer menampilkan gambar bergerak dan juga suara yang jelas terhadap suatu kejadian.

Animasi menurut Agus Suheri merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.³³

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 menangkap konsep materi yang disampaikan.³⁴

Berdasarkan pengertian diatas 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.

2. Jenis-Jenis Animasi

Menurut Arief Prabowo & Mei P. Kurniawan jenis animasi adalah:

a. Stop Motion

Jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik stop motion animasi

³³Ibid, 64.

³⁴Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi* (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021), 22.

pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1960; yaitu dengan menggambarkan ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan still camera, kemudian dihapus untuk menggambarkan ekspresi wajah selanjutnya. Teknik stop motion animasi ini sering digunakan dalam visual effect untuk film-film di era tahun 50-60an.

b. 2D

Animasi 2D adalah animasi yang memiliki dimensi panjang (X) dan lebar (Y). Animasi yang paling akrab dengan keseharian kita, biasa disebut dengan animasi kartun.

c. 3D

Animasi 3D dapat didefinisikan sebagai animasi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang (point of view), dengan memiliki panjang (X), lebar (Y), dan memiliki dimensi kedalaman atau volume (Z).

Animasi bisa dipisahkan ke dalam area:

- a. 2D drawn animation pembuatan animasi yang tradisional dimana pembuatan masih menggambar frame 1 per 1.
- b. 2D computer animation menggambar 2D dan membuat animasi dalam komputer.
- c. 3D computer animation seperti 2D computer animation tetapi menggunakan gambar yang mempunyai ruang 3 dimensi.
- d. Stop motion menggunakan puppets yang ditaruh dalam sebuah set lalu digerakkan dan difoto.³⁵

Jadi animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintegrasikan ke media lain seperti video, presentasi atau sebagai bahan ajar tersendiri animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku.

3. Manfaat Menggunakan Video Animasi

³⁵Ibid, 4.

Manfaat yang di peroleh dengan menggunakan animasi sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menunjukkan objek dengan idea.
- b. Menjelaskan konsep yang sulit.
- c. Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit.
- d. Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.
- e. Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras.
- f. Memperindah tampilan presentasi.
- g. Mempermudah penggambaran dari suatu materi.³⁶

Menurut Azzahra manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek.
- b. Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
- c. Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.
- d. Peserta didik dapat berdiskusi atau minat penjelasan kepada teman sekelasnya.
- e. Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi.
- f. Daya nalar peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.
- g. Peserta didik menjadi aktif dan remotivasi untuk memperaktekkan latihan-latihan.³⁷

4. Karakteristik Dari Media Audio Visual Animasi

Menurut Merlianingsih media audio visual animasi berisi bentuk-bentuk gambar kartun sehingga pesan serta tujuan dan informasi yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, siswa dapat memahami suatu konsep secara utuh dan konkrit, bukan hanya sebagai pengetahuan secara umum nya akan tetapi juga

³⁶Ibid, 23.

³⁷Janner Simarmata, dkk., *Element-Element Multimedia Untuk Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 82.

kehidupan sehari-hari. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Menurut Dewi & Ganing karakteristik media video dalam pembelajaran adalah untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, inovasi dan efektivitas penggunaannya, oleh karena itu pengembangan video pada pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

- a. Clarity of message (kejelasan dalam pesan)
Dengan media video siswa dapat memahami pesan dalam pembelajaran secara lebih bermakna, bermanfaat dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan mudah tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.
- b. Stand alone (berdiri pada diri sendiri)
Video yang dikembangkan tersebut tidak hanya bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- c. User friendly (bersahabat/akrab dengan pemakainya)
Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan bahasa yang umum.³⁸

5. Tujuan Penggunaan Media Video Animasi

Menurut Russell, Smaldino dan Lowther, video tersedia untuk hampir seluruh topik dan untuk jenis pemelajar diseluruh ranah pengajaran kognitif, afektif, kemampuan motorik, interpersonal. Mereka bisa membawa para pemelajar hampir kemana saja memperluas minat siswa melampaui dinding ruang kelas. Benda-benda yang besar untuk dibawa kedalam kelas, peristiwa yang berbahaya untuk diamati seperti gerhana matahari. Waktu dan biaya dari kunjungan lapangan bisa dihindari.

- a. Ranah Kognitif

³⁸Ramen A Purba, dkk., *Teknologi Pendidikan* (Tt. p. Yayasan Kita Menulis, 2020), 66.

Dalam ranah kognitif, para pembelajar mengamati reka ulang dramatis dari kejadian bersejarah dan perekaman aktual dari kejadian yang lebih belakangan. Warna, suara, dan gerakan mampu menghidupkan kepribadian. Video bisa membantu buku cetak dengan memperlihatkan proses, hubungan dan teknik.

b. Ranah Afektif

Ketika terdapat salah satu unsur dari emosi atau keinginan untuk belajar afektif, video biasanya bekerja dengan baik. Model peran dan pesan dramatis pada video bisa mempengaruhi sikap. Karena potensinya yang besar untuk dampak emosional. Video bisa bermanfaat dalam bentuk sikap personal dan sosial.³⁹

c. Ranah Kemampuan Psikomotorik

- 1) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Gerakan bisa diperlambat maupun diperjelas.
- 2) Melalui media siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

6. Kelebihan Dan Kekurangan Media Video Animasi

Menurut Daryanto ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media video, antara lain:

a. Kelebihan

- 1) Video dapat menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- 2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

b. Kekurangan

- 1) Opposition

³⁹Ibid, 84.

Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.

2) Materi pendukung

Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.

3) Budget

Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.⁴⁰

D. Nilai-Nilai Keislaman

Nilai berasal dari bahasa latin *valere* yang artinya berguna, mampu akan berdaya, berdaya, berlaku, sehingga nilai diartikan sebagai sesuatu yang dipandang baik, bermanfaat dan paling benar menurut keyakinan seseorang atau sekelompok orang.

Islam dari kata *salima* berarti selamat. “aslama” berarti taat, “assalam” berarti bersih, aman, tunduk, taat, patuh. “salimun: berarti selamat dari kecacatan lahir dan batin, atau agama yang berdasarkan ketundukkan dan kepatuhan.⁴¹

Mulyana (dalam Sahlan) menyatakan bahwa nilai adalah rujukan dan keyakinan dalam menentukan pilihan.

Nilai menurut Kartawisastra (dalam Sahlan) merupakan standar tingkah laku, keindahan, kebenaran, keadilan dan efisiensi yang mengikat manusia dan sepatutnya untuk dijalankan dan dipertahankan.

⁴⁰Friendha Yuanta, ‘Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar’, *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 1 No. 02 (2020), 95 <<https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>>.

⁴¹Inten Shaella, "Strategi Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Keislaman Di Ba' Aisyiyah Bajong Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga", (Skripsi, Purwokerto: UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, 2022), 56.

Djahiri dan Wahab (dalam Imam Rinaldi) mengemukakan bahwa nilai adalah sesuatu yang berharga, baik menurut standar logika (benar-salah). Etika (adil-tidak adil), serta menjadi acuan dan atau sistem keyakinan diri maupun kehidupan.⁴²

Nilai islam merupakan nilai yang bersumber langsung dari Al Quran dan Hadits memiliki arti penting dalam pendidikan nilai, terutama bagi umat muslim. Nilai islam menjadi landasan yang kuat yang akan mengantarkan manusia menggapai kebahagiaan hidup. Tanpa nilai islam, segala atribut duniawi, seperti harta, pangkat, IPTEK, dan keturunan tidak akan mampu mengantarkan manusia meraih kebahagiaan baik didunia maupun akhirat.⁴³

Menurut Suryana menyatakan bahwa aspek nilai-nilai Islam dalam pembelajaran pada intinya dapat dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu;

1. Nilai Aqidah

Nilai aqidah mengajarkan manusia untuk percaya akan adanya Allah Yang Maha Esa dan Maha Kuasa sebagai Sang Pencipta alam semesta, yang akan senantiasa mengawasi dan memperhitungkan segala perbuatan manusia di dunia. Dengan merasa sepenuh hati bahwa Allah itu ada dan Maha Kuasa, maka manusia akan lebih taat untuk menjalankan segala sesuatu yang telah diperintahkan oleh Allah dan takut untuk berbuat dhalim atau kerusakan di muka bumi ini.

2. Nilai Ibadah

Nilai ibadah mengajarkan pada manusia agar dalam setiap perbuatannya senantiasa dilandasi hati yang ikhlas guna mencapai ridho Allah. Pengamalan konsep nilai-nilai ibadah akan

⁴²Nafi'ah. Hafidzaton, "Pengembangan Bahan Ajar Pada Materi Limit Berorientasi Nilai Keislaman Dan Berwawasan Lingkungan Dengan Pendekatan Problem Based Learning", (Skripsi, Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2021), 33.

⁴³Suci Yuniati and Arnida Sari, "Pengembangan Modul Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Di Propinsi Riau", *Jurnal Analisa*, Vol. 4 No. 1 (2018), 3, <<https://doi.org/10.15575/ja.v4i1.1588>>.

melahirkan manusia-manusia yang adil, jujur, dan suka membantu sesamanya.

3. Nilai Akhlak

Nilai akhlak mengajarkan kepada manusia untuk bersikap dan berperilaku yang baik sesuai norma atau adab yang benar dan baik, sehingga akan membawa pada kehidupan manusia yang tenteram, damai, harmonis, dan seimbang.⁴⁴

Maka dari itu aspek nilai keislaman pada intinya dapat dibedakan menjadi tiga jenis yaitu nilai akidah, nilai ibadah/syariat dan nilai akhlak. Hal itu akan dijelaskan dibawah ini:

a. Nilai akidah

Akidah secara bahasa berasal dari bahasa Arab dalam bentuk masdar yakni ‘aqada, ya’qidu ‘aqdan aqidatan yang artinya simpulan, ikatan, sangkutan, perjanjian dan kokoh. Secara taknis akidah berarti iman, kepercayaan dan keyakinan. Kepercayaan ini tentu terletak dalam hati masing-masing individu, sehingga yang dimaksud dengan akidah adalah keyakinan yang kokoh didalam hati. Tidak jauh berbeda dengan pengertian secara bahasa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sendiri yakni dijelaskan bahwa akidah adalah kepercayaan dasar, keyakinan pokok.

Dalam bukunya Muhaimin dkk. Menjelaskan akidah secara istilah menurut Ibnu Taimiyah dalam bukunya”Akidah Al- Wasithiyah” menerangkan bahwa suatu perkara yang harus dibenarkan dalam hati, dengannya jiwa menjadi tenang sehingga yakin dan mantap tanpa ada keraguan dan kecurigaan.

Syekh Hassan al-Banna dalam bukunya al-Aqa’id menjelaskan akidah sebagai sesuatu yang hati membenarkan sehingga menjadi ketenangan jiwa, yang menjadi kepercayaan murni dari kebimbangan dan keraguan. Dari dua

⁴⁴Muhammad Nasir, Asdar Dollo, and Buhaerah, "Model Pembelajaran Berpikir Kritis Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Islami", *Seminar Integrasi Matematika Dan Nilai Islami*, Vol. 1 No. 1 (2017), 144, <<http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/SIMANIS/article/view/51>>.

tokoh islam ini memberikan gambaran bahwa akidah merupakan keyakinan dalam hati yang menjadikan pemiliknya mendapat ketangan jiwa tanpa ada keraguan dan kebimbangan.

Kedua pengertian diatas tentang akidah menggambarkan bahwa ciri-ciri akidah dalam islam yakni sebagai berikut:

- 1) Akidah didasarkan pada keyakinan hati, tidak selalu menuntut sesuatu yang rasional sebab tidak semua hal bisa dijelaskandengan pemahaman rasional dalam akidah atau kepercayaan.
- 2) Akidah islam sesuai dengan fitrah manusia sehingga pengamalan akidah menumbuhkan ketentraman dan ketenangan.
- 3) Akidah islam diasumsikan sebagai perjanjian yang kokoh, maka dalam pelaksanaannya harus penuh keyakinan tanpa keraguan.
- 4) Akidah dalam islam tidak hanya diyakini tapi lebih lanjut diiringi pengucapan “thayyibah” dan dibuktikan dengan pengamalan yang baik.
- 5) Keyakinan dalam akidah islam merupakan masalah yang supraempiris, maka dalil yang dipergunakan dalam pencarian kebenaran tidak hanya berdasarkan dalam pencarian kebenaran tidak hanya berdasarkan atas indra dan kemampuan manusia, melainkan membutuhkan wahyu yang dibawa pada Rasul Allah swt.

Akidah islam merupakan keyakinan beragama yang harus sesuai dengan kaidah-kaidah islam sebagaimana yang telah diwahyukan Allah dan diajarkan Rasulullah Muhammad Saw. Tanpa ada keraguan dan kebimbangan. Bagi individu yang beriman dengan kokoh maka akan mendapatkan ketenangan jiwa dan tentram. Dan amal merupakan buah atau bukti dari keimanan seseorang.⁴⁵

⁴⁵Kutsiyah, *Pembelajaran Akidah Akhlak*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019), 4.

Akidah merupakan hal yang dasar dan asas dalam agama islam. Nilai akidah mengajarkan untuk senantiasa kokoh dalam beriman kepada Allah begitu pula dengan konsekuensinya. Jika akidah seseorang batil, maka segala perkara yang bercabang darinya pun akan batil.

b. Nilai ibadah/syariat

Ibadah merupakan panduan manusia dalam menjalankan kehidupan di dunia menuju akhirat. Kata syariat menurut pengertian hukum Islam hukum-hukum atau regulasi yang disampaikan Allah agar ditaati hamba-hambanya atau juga bisa dikatakan sebagai satu sistem norma Ilahi yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan sesama manusia dan hubungan manusia dengan alam lainnya.

Syariat adalah minhaj (pedoman) yang dibuat oleh Allah Swt untuk mengatur kehidupan yang islami sesuai dengan Al Quran dan As Sunnah. Nilai syariat merupakan nilai yang terkait dalam mengatur seluruh aspek kehidupan di dunia menuju kehidupan di akhirat, meliputi aspek ibadah, mu'amalah, munakahat, jinayat dan siyasah.

Adapun ibadah dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Ibadah mahdah adalah ibadah yang jenis dan tata cara pelaksanaannya telah ditentukan oleh Allah dan Rasulnya. Ibadah mahdah telah dicantumkan di rukun Islam seperti salat, puasa, zakat, haji dan prosedurnya jelas.
- 2) Ibadah ghayru mahdah adalah ibadah muamalah, hubungan antara manusia dengan sesama bahkan makhluk lain dan alam semesta. Intinya adalah segala hal yang dilakukan manusia dapat bernilai ibadah asalkan ada niat karena Allah. Pelaksanaannya tidak lepas dari

ketentuan Allah dan rasul-Nya serta tetap mendahulukan ibadah mahdah.⁴⁶

c. Nilai akhlak

Dalam islam, akhlak kepada Allah menjadi hak yang pertama dan utama sebelum akhlak yang lainnya, walaupun akhlak yang lain tidak kalah pentingnya dari akhlak kepada Allah. Karena islam senantiasa mengajarkan pemeluknya untuk menjaga dua hubungan yaitu hubungan kepada Allah asang pencipta dalam bentuk ibadahNya dan juga hubungan baik dengan makhluk Allah yang diwujudkan dalam bentuk akhlak yang terpuji.

Berkenaan dengan nilai akhlak dalam islam. Mahmud al Misri menyatakan bahwa nilai-nilai akhlak dapat ditentukan dengan dua aspek yaitu akhlak kepada Allah yang mencakup memohon ampun kepada Nya, bersyukur, berjalan kepadanya, berusaha untuk melihat aib pribadi dan juga muhasabah diri.

Adapun akhlak kepada makluk tercermin dari dua hal yaitu banyak mengulurkan tangan untuk memberi bantuan dan amal kebaikan, serta menahan diri dari perkataan dan perbuatan tercela.⁴⁷

Apa yang disampaikan oleh pakar pendidikan akhlak diatas, tetap tidak mencakup segala nilai yang islam anjurkan. Hal ini dikarenakan luasnya cakupan dari akhlak itu sendiri. Adapun beberapa akhlak yang memang sangat diperlukan untuk ditanamkan kepada peserta didik sebagai bekal dan modal untuk hidupnya ditengah masyarakat. Beberapa nilai tersebut dapat kita lihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 2
Nilai-nilai Akhlak

⁴⁶Habib Muhtarudin and Ali Muhsin, "Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Kitab Al-Mawā'iz Al-'Uṣfūriyyah", *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 3 No. 2 (2019), 319.

⁴⁷Saifuddin Amin, *Pendidikan Akhlak Berbasis Hadits Arba'in An Nawawiyah* (Indramayu: Adab, 2021), 27.

Akhlak	Nilai-nilai akhlak
Kepada Allah	Taat, keikhlasan, memohon ampunan, cinta, religius
Kepada Rasulullah	Cinta dan mutabaah
Pada diri sendiri	Taqwa, istiqamah, baik, peduli sesama, sungguh-sungguh, wara, zuhud, bertaubat, ikhlas, ridha, syukur, sabar, tidak sombong, tidak tamak, malu, anti narkoba, bijaksana, berani, lemah lembut, muroqobah, muhasabah, amar maruf nahi mungkar, cinta kebenaran, tegas, yakin.
Pada sesama	Jujur, adil, pemaaf, menghormati orang lain, bersatu, tidak hasad, rukun, peduli sesama, kerja sama
Lingkungan dan makhluk hidup yang lain	Bersih, lemah lembut, peduli dan reboisasi.

Nilai-nilai akhlak diatas merupakan nilai-nilai yang harus senantiasa ditanamkan kepada peserta didik, hal itu dikarenakan akhlak dalam islam merupakan salah satu tujuan pendidikan dalam islam. Bahkan akhlak dalam islam menempati posisi yang tinggi sebanding lurus dengan aqidah dan syariah. Ukuran keberhasilan suatu kaum biasanya diukur dari ketinggian akhlak kaum tersebut, dan itu dapat dilihat dari apa yang disampaikan oleh salah seorang ulama yang memberikan sebuah pernyataan mengatakan bahwa sesungguhnya sebuah komunitas akan tetap terjaga selama akhlak terjaga dan apabila akhlak telah hilang maka hilanglah komunitas tersebut. Begitu pentingnya akhlak dalam islam, sehingga salah satu misi kenabian Rasulullah adalah untuk

menyempurnakan akhlak yang mulia dan Nabi Saw. Sekaligus sebagai role model dalam masalah ini.⁴⁸

E. Hakikat Pembelajaran Tematik

1. Pengertian pembelajaran tematik

Menurut Merdianto pembelajaran adalah kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Tematik adalah konsep umum yang dapat mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal. Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukan.⁴⁹

Menurut Kadir dan Hanum adapun pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dan menggunakan tema tertentu. Kemudian menurut Poerwadarminta berpendapat bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Menurut Lubis tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.⁵⁰

Menurut kamus besar bahasa Indonesia edisi terbaru “tematik” diartikan sebagai “berkenaan dengan tema” dan “tema” sendiri berarti “pokok pikiran dasar cerita yang dipercayakan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak dan sebagainya. Contohnya tema sandiwara ini ialah yang keji dan yang jahat pasti akan kalah oleh yang baik dan mulia. Tidak jauh berbeda pada sumber literatur lainnya, seperti yang ditulis oleh Hendro Darmawan, dkk “tematik” diartikan sebagai “mengenai tema; yang pokok; mengenai lagu pokok”.⁵¹

⁴⁸Ibid, 29.

⁴⁹Maulana Arafat Lubis, Nasran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Jakarta: Kencana A, 2020), 6.

⁵⁰Ibid, 7.

⁵¹Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Kencana, 2019), 1.

Dapat disimpulkan menurut penulis pembelajaran tematik ialah pengintegrasian beberapa aspek di dalam dan antar disiplin ilmu ke dalam satu tema untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Pembelajaran tematik dapat dipahami sebagai kegiatan pembelajaran yang tidak memisahkan mata pelajaran tetapi menyatukan dengan tema.

2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik SD/MI memiliki prinsip-prinsip yang perlu dipahami oleh guru. Maka Mamat SB, dkk., menyatakan bahwa ada sembilan prinsip tersebut yaitu:

- a. Terintegrasi dengan lingkungan, maksudnya pembelajaran dikolaborasikan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.
- b. Memiliki tema sebagai alat pemersatu dari ketujuh mata pembelajaran (PPKn, BI, MM, PJOK, SBdP, IPA, dan IPS) di sekolah dasar.
- c. Menjadikan belajar sambil bermain dan menyenangkan
- d. Memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik
- e. Menanamkan konsep dari ketujuh mata pelajaran ke dalam proses pembelajaran
- f. Pembeda antara mata pelajaran tematik dan mata pelajaran yang lainnya.
- g. Pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan dan keadaan peserta didik.
- h. Pembelajaran bersifat fleksibel
- i. Penggunaan variasi metode dalam pembelajaran.⁵²

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk dikembangkan pada proses pembelajaran. Menurut Praswoto ada 18 macam karakteristik yang perlu diketahui dan diimplementasikan guru, yaitu:

- a. Adanya efisiensi
- b. Kontekstual
- c. Student centered (berpusat pada siswa)

⁵²Ibid, 12.

- d. Memberikan pengalaman langsung
- e. Pemisahan mata pembelajaran yang kabur
- f. Holistis
- g. Fleksibel
- h. Hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan siswa
- i. Kegiatan belajarnya sangat relevan dengan kebutuhan siswa SD/MI
- j. Kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan siswa
- k. Kegiatan belajar akan lebih bermakna
- l. Mengembangkan keterampilan berpikir
- m. Menyajikan kegiatan belajar pragmatis yang sesuai dengan permasalahan
- n. Mengembangkan keterampilan sosial siswa
- o. Aktif
- p. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar
- q. Mengembangkan komunikasi siswa
- r. Lebih menekankan proses ketimbang hasil⁵³

F. Krangka Berfikir

Menurut Sugiono kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi.⁵⁴ Kerangka berfikir merupakan perlengkapan peneliti untuk menganalisa perencanaan dan berargumentasi kecenderungan asumsi kemana akan dilabuhkan.

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.

Video animasi menjadi salah satu bahan media pembelajaran untuk pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas III SD/MI. Video

⁵³Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik Di SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 6-7.

⁵⁴Nizamuddin, dkk., *Metodologi Penelitian* (Tt. p. DOTPLUS Publisher, 2021), 90.

animasi berbasis nilai-nilai keislaman dikembangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu menarik peserta didik dengan disertakan nya audio visual yang menarik dan membuat antusias peserta didik, selain itu nilai-nilai islam didalam video bisa dicontoh dalam kehidupan sehari-hari.

Adanya kelebihan yang ada pada video animasi berbasis nilai-nilai keislaman, peneliti meyakini bahwa akan mempermudah peserta didik dalam pembelajaran.

Alur kerangka berfikir peneliti ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3
Alur Kerangka Berfikir

No.	Permasalahan	Solusi	Hasil
1.	Penggunaan media pembelajaran di kelas terutama video animasi belum pernah ada	Pengambangn Media pembelajaran video animasi berbasis nilai-nilai keislaman pada tematik	Media pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan
2.	Pembelajaran tematik yang hanya berupa teks		Memudahkan peserta didik dalam menerima materi dan berwawasan nilai-nilai keislaman
3.	Pembelajaran tematik yang hanya menyangkutkan dengan pembelajaran umum		

DAFTAR RUJUKAN

- Afridzal, Aulia, Stkip Bina, and Bangsa Getsempena, 'Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas Iii Sd Negeri 28 Banda Aceh', *Jurnal Tunas Bangsa*, 5.2 (2018), 235–36
- Amin, Saifudidin, *Pendidikan Akhlak Berbasis Hadits Arba'in An Nawawiyah* (Indramayu: Adab, 2021)
- Amrulloh, Ika Rizki Yuni, 'Hubungan Pemahaman Nilai-Nilai Islami Dengan Perilaku Islami Tenaga Pendidik Dan Kependidikan Di Smp Muhammadiyah Cilongok', *Skripsi*, 2017
- Azizah, Nur, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Berbasis Scientific Approach Pada Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan MakhluK Hidup Dengan Subtema Ciri-Ciri MakhluK Hidup Kelas Iii Mi Nasrul Haq Makassar', *Skripsi*, 2019, 20
- Badaruddin, Muliati dkk, *Belajar Animasi Menggunakan Adobe Flash CS3* (Yayasan Kita Menulis, 2021)
- Chairiyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan MakhluK Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo', *Jurnal Handayani PGSD Unimed*, 12.2 (2021), 126
- Darmadi, Hamid, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi* (T.tp: An1mage, 2019)
- Dkk, Nizamuddin, *Metodologi Penelitian* (DOTPLUSPublisher, 2021)
- Enterprise, Jubilee, *Dasar-Dasar Animasi Komputer* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020)
- Fatirul, Noor Achmad, and Adi Djoko Walujo, *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran* (Tangerang: Pascal Books, 2021)
- Garsinia, Dika, Ratih Kusumawati, and Arie Wahyuni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Pada Materi SPLDV', *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 3.2 (2020), 44

<<https://doi.org/10.26740/jrpijm.v3n2.p44-51>>

- Habib Muhtarudin, and Ali Muhsin, 'Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Kitab Al-Mawā'iz Al-'Uşfūriyyah', *Jurnal Pendidikan Islam*, 3.2 (2019), 319
- Hafidzatun, Nafi'ah., 'Pengembangan Bahan Ajar Pada Materi Limit Berorientasi Nilai Keislaman Dan Berwawasan Lingkungan Dengan Pendekatan Problem Based Learning', *Skripsi*, 2021
- Hamid, Abi Mustofa, *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Hapsari, Gita Permata Puspita, 'Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa', *Jurnal Basicedu*, 5 (2021)
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman, 'Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), 2385
- Hasan, Muhammad dkk, *Media Pembelajaran* (Tahta Media Grup, 2021)
- , *Pengembangan Media Pembelajaran* (Tahta Media Grup, 2021)
- Herminingsih, Nurdin, and Fatimah Saguni, 'Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa', *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIHES) 5.0*, 1 (2022), 81
- Huda, Asrul, *Teknik Multimedia Dan Animasi* (Padang: UNP Press, 2021)
- Iseu Synthia, Permatasari, Hendrapipta Nana, and Pamungkas Aan Subhan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS', *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6.1 (2019), 34–48
- Ismi, Ivina Nur, and Siti Quratul Ain, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4 (2021), 81–90
- Kutsiyyah, *Pembelajaran Akidah Akhlak* (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019)
- Lubis, Arafat Maulana dan Azizan, Nasran, *Pembelajaran Tematik SD/MI*

(Jakarta: Kencana A, 2020)

Lubis, Maulana Arafat, *Pembelajaran Tematik Di SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018)

Mar'atusholihah, H., W. Priyanto, and A.T. Damayani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan', *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7.3 (2019), 253

Maryanti, Sri, and Dede Trie Kurniawan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac', *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi*, 8.1 (2018), 27
<<https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>>

Mashuri, Delila Khoiriyah, and Budiyono, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V', *Jpgsd*, 8.5 (2020), 893–903

Masita, Nur Fitriani, *Pengembangan Pembelajaran Matematika* (Makasar: Nas Media Pustaka, 2022)

Nasir, Muhammad, Asdar Dollo, and Buhaerah, 'Model Pembelajaran Berpikir Kritis Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Islami', *Seminar Integrasi Matematika Dan Nilai Islami*, 1.1 (2017), 144
<<http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/SIMANIS/article/view/51>>

Prastowo, Andi, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Kencana, 2019)

Purba, A Ramen, *Pengantar Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020)

———, *Teknologi Pendidikan* (Yayasan Kita Menulis, 2020)

Ramdani, Peri, *Media Pembelajaran Animasi* (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021)

Rayanto, Hari Yudi, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institusi, 2020)

Rusli, Muhammad, *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif* (Yogyakarta: ANDI, 2017)

Shaella, Inten, 'Strategi Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Keislaman

Di Ba' Aisyiyah Bajong Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga', *Skripsi*, 2022, 56

Simarmata, Janner dkk, *Element-Element Multimedia Untuk Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019)

———, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2018)

Susanto, Heri dan Akmal, Helmi, *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi* (Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, 2019)

Yuanta, Friendha, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar', *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1.02 (2020), 95
<<https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>>

Yuniati, Suci, and Arnida Sari, 'Pengembangan Modul Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Di Propinsi Riau', *Jurnal Analisa*, 4.1 (2018), 3 <<https://doi.org/10.15575/ja.v4i1.1588>>