PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS RENDERFOREST PADA KELAS XMATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MA MA'ARIF UDANAWU BLITAR

SKRIPSI

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

DEWI IKROMATUL NGAROFAH

9321.226.17

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)KEDIRI
2021

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS RENDERFOREST PADA KELAS X MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MA MA'ARIF UDANAWU BLITAR

DEWI IKROMATUL NGAROFAH

9321.226.17

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembibing II
Dr. H. Anis Humaidi, M.Ag	**Mohammad Asy'ari, M.H.I**
NIP. 19731215 199903 1 002	**NIDN. 2021227902**

Shot on realme C2
By zahrok_ana

NOTA DINAS

Nomor :

Kediri, 21 Juli 2021

Lamp : 4 (Empat) berkas

Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Rektor Institut

Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri

Di

Jl. Sunan Ampel No. 7 Ngronggo Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Rektor untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : DEWI IKROMATUL NGAROFAH

NIM : 9321.226.17

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS RENDERFOREST PADA KELAS X MATA PELAJARAN SEJARAN KEBUDAYAAN ISLAM DI MA MA'ARIF UDANAWU BLITAR

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsinya telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian tingkat akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam Sidang Munaqosah.

Dengan demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dr. H. Anis Humaidi, M.Ag	**Mohammad Asy'ari, M.H.I**
NIP. 197312151999031002	**NIDN. 2021227902**

NOTA PEMBIMBING

Nomor : Kediri, 21 Juli 2021

Lamp : 4 (empat) Eksemplar
Hal : Penyerahan Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut AgamaIslam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel No. 7 Ngronggo Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Rektor untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini

Nama : DEWI IKROMATUL NGAROFAH
NIM : 9321.226.17
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS RENDERFOREST PADA KELAS X MATA PELAJARAN SEJARAN KEBUDAYAAN ISLAM DI MA MA'ARIF UDANAWU BLITAR

Setelah diperbaiki materi dan susunannya sesuai dengan beberapa tuntutan yang telah diberikan pada sidang munaqosah yang telah dilaksanakan pada tanggal 8 Juli 2021, kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Dengan demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dr. H. Anis Humaidi, M.Ag	**Mohammad Asy'ari, M.H.I**
NIP. 197312151999031002	**NIDN. 2021227902**

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS RENDERFOREST PADA KELAS X MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MA MA'ARIF UDANAWU BLITAR

DEWI IKROMATUL NGAROFAH

NIM. 9321.226.17

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri pada tanggal 8 Juli 2021

Tim Penguji,

1. **Penguji Utama**
   Dr. Muhammad Yasin, S.Ag. M. Pd
   NIP. 197106101998031003 (.....)

2. **Penguji I**
   Dr. H. Anis Humaidi, M.Ag
   NIP. 197312151999031002 (.....)

3. **Penguji II**
   Mohammad Asy'ari, M.H.I
   NIDN. 2021227902 (.....)

Kediri, 21 Juli 2021

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. H. Ahmad Syar, M.Ag
NIP. 196405031996031001

MOTTO

فَاِذَا فَرَغْتَ فَا نْصَبْ

“Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain),”(QS. Al-Insyirah 94: Ayat 7)

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

Alhamdulillahirabbil Alamiin…..

Segala syukur saya ucapkan kepadaMU Ya Rabb, yang telah memberikan saya kekuatan dan kesuksesan dalam menyelesaikanpendidikan dan mengerjakan skripsi ini, Sholawat serta salam tak lupa saya haturkan kepadajunjungan Nabi Muhammad SAW.

Terima kasih dan saya persembahkan ini untuk :

1. Kedua Orang tua saya yang tercinta Bapak Syahroni dan Ibu Siti Muasomah, serta semua keluarga besar saya yang selalu memberi dukungan, motivasi, kasih sayang serta doanya kepada saya.
2. Kepada Bapak Dr. H. Anis Humaidi, M.Ag dan Bapak Mohammad Asy'ari, M.H.I, yang dengan sabar membimbing skripsi saya hingga selesai.
3. Kepada guru-guru dan dosen-dosenyang insaa'allah di muliakan oleh Allah SWT.
4. Kepada teman seperjuangan angkatan 2017, khususnya teman PAI, teman satu bimbingan denga saya dan teman-teman PIS. Terima kasih atas kerja samanya dan yang sudah memberi semangat untuk saya, sehingga terselesaikan skripsi ini.
5. Dan saya ucapkan banyak terimakasih untuk diriku sendiri yang mampu berjuang sampai titik ini, I love mayself.

ABSTRAK

DEWI IKROMATUL NGAROFAH, 2021, PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA KELAS X MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MA MA'ARIF UDANAWU BLITAR, SKRIPSI, Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah, IAIN KEDIRI, Dosen Pembimbing Dr. H. Anis Humaidi, M.Ag dan Mohammad Asy'ari, M.H.I.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Animasi Pembelajaran

Agar proses pembelajaran yang dilakukan secara online maupun ofline dapat terlaksana dengan baik sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik, maka dari itu dibuatlah media pembelajaran berbentuk video animasi. Untuk mengoptimalisasi pengembang menggunakan renderforest. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangan media video animasi pembelajaran berbasis renderforest, 2) mengetahui keefektifan media video animasi pembelajaran berbasis renderforest berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, uji coba perorangan oleh siswa, uji kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Analisis data dilakukan dengan deskriptif presentase dan uji T satu sampel untuk ketuntasan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian 1) melakukan analisis pada kurikulum, metode, media dan sarana prasarana. Tahap desain membuat naskah media. Tahap pengembangan dilakukan pengujian, revisi, validasi produk oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi media video pembelajaran dilakukan melalui uji coba media. Selanjutnya evaluasi dengan tes melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. 2) Sedangkan kelayakan dan keefektifan media video animasi pembelajaran berbasis renderforest memenuhi kriteria sangat baik berdasarkan validasi ahli media yang memperoleh 95.4% berdasarkan mutu teknis, 93.1% berdasarkan aspek media, 87.5% berdasarkan keefektifan program. Sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh 90.6% berdasarkan aspek media, 100% berdasarkan kesesuian materi. Sedangkan berdasarkan tanggapan siswa diperoleh presentase sebesar 85.15%. Hasil analisis uji t, pada $\alpha = 0.05$ dengan dk = 45-1 = 44 diperoleh t_{table} = 1,68023 dan t_{hitung} = 8,5651. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{table} maka hipotesis (H_a) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis renderforest layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA Ma'arif Udanawu Blitar.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasisis Renderforest pada Kelas X Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Ma'arif Udanawu Blitar".

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan guna mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Nur Chamid, MM selaku rektor Institus Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Ali Anwar, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah beserta jajaranya atas segala kebijaksanaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Iskandar Tsani, S.Ag, M.Ag selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam (PAI) beserta jajarannya atas dukungannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

4. Bapak Dr. H. Anis Humaidi, M.Ag, selaku dosen pembimbing I dan Bapak Mohammad Asy'ari, M.H.I selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan hingga terselesaikannya Skripsi ini.
5. Bapak H. Faiz Balya Muhammadi, SE selaku Kepala Madrasah Aliyah Ma'arif Udanawu Blitar, seluruh Waka MA Ma'arif Udanawu Blitar serta guru-guru yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian hingga terselesaikan Skripsi ini.
6. Bapak/ Ibu Dosen Institus Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri yang telah memberikan ilmunya serta memberikan arahan-arahan selama studi di kampus ini.
7. Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Syahroni dan Ibu Siti Mu'asomah atas doa dan supportnya yang tak pernah henti.
8. Sahabat-sahabat penulis dan teman-teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan PAI angkatan 2017 yang telah berjuang bersama selamat empat tahun.

Penulis menyadari sepenuhnya terkait keterbatasan ilmu yang dimiliki, oleh karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Semoga Skripsi ini bermanfaat untuk penulis maupun pembaca.

Kediri, 03 Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
NOTA DINAS iii
NOTA PEMBIMBING iv
HALAMAN PENGESAHAN v
MOTTO vi
HALAMAN PERSEMBAHAN vii
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR BAGAN xvi
BAB I : PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 8
D. Manfaat Penelitian 8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 10
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan 11
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan 12
H. Penelitian yang Relevan 13
I. Definisi Operasional 15
BAB II : KAJIAN PUSTAKA 17
A. Media Pembelajaran 17
B. Video Animasi 27
C. Video Animasi sebagai Media Pembelajaran 33
D. Pengertian Renderforest 37
E. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 38

BAB III : METODE PENELITIAN 42
A. Model Penelitian dan Pengembangan 42
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan 44
C. Uji Coba Produk 46
D. Instrumen Pengumpulan Data 48
E. Teknik Analisis Data 50
BAB IV : PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN 54
A. Paparan Data 54
B. Temuan Penelitian 75
C. Pembahasan 77
BAB VI : PENUTUP 85
A. Kesimpulan 85
B. Saran 87
DAFTAR PUSTAKA 88
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Halaman Utama Renderforest 38

Gambar 2. Desain Eskperimen *One Group Pretest Posttest Design* 47

Gambar 3.Sebelum Durasi Tampilan Direvisi 61

Gambar 4.Sesudah Durasi Tampilan Direvisi..... 61

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Range Presentase Kriteria Kualitatif 52

Tabel 2.Hasil Validasi oleh Ahli Media 59

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Materi 62

Tabel 4. Tampilan *Scene* Sebelum dan Sesudah Revisi 63

Tabel 5. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan 65

Tabel 6. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil 68

Tabel 7. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan 71

Tabel8.Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*s 72

DAFTAR BAGAN

Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE.....43