

## Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4

Ani Nur Aeni<sup>\*1</sup>, Anissa Nur Nofriani<sup>2</sup>, Irsa Ayuni Fauziah<sup>3</sup>, Irgi Ahmad Fauzi<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu), <sup>2</sup>[anissanurnofriani@upi.edu](mailto:anissanurnofriani@upi.edu), <sup>3</sup>[irsaayunifauziah@upi.edu](mailto:irsaayunifauziah@upi.edu),  
<sup>4</sup>[irgiahmadfauzi@upi.edu](mailto:irgiahmadfauzi@upi.edu)

### Abstrak

Perkembangan zaman di era teknologi saat ini membuat sebagian besar anak – anak yang duduk di Sekolah Dasar lebih tertarik menonton cerita edukasi di smartphone ketimbang membaca sebuah cerita dibuku. Maka dari itu menjadi sebuah tantangan bagi tenaga pendidik dalam membuat video pembelajaran berbasis teknologi. Kurangnya pemahaman tenaga pendidik pada teknologi membuat media pembelajaran kurang menarik sehingga motivasi anak akan menurun. Penelitian ini membantu para pendidik dalam membuat media pembelajaran berbentuk video animasi edukasi melalui aplikasi Renderforest agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D) yang dimana penelitian ini untuk mengetahui desain dan pengembangan media pembelajaran. Penelitian juga menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan cara observasi, wawancara, dan penyebaran angket di SDN Nagreg 05 khususnya kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menurut hasil respon siswa pada produk video animasi ini dari rata-rata keseluruhan respons subjek coba diperluas adalah 34,1 dengan kategori “Sangat Baik “. Kemudian, dari hasil Uji coba respons guru di perluas pada penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dikategori “Sangat Baik”. Dan terakhir Data Hasil penilaian kelayakan produk media video animasi oleh ahli materi mendapat skor total 65 dengan kategori “Sangat Baik”. Media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi Renderforest dikategorikan sangatlah baik dapat membantu para pendidik dalam mengajar dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik.

**Kata kunci:** Animasi, Islam, Renderforest.

## *Utilization of Renderforest Application-Based Animation Media in Shaping Islamic Personality for Grade 4 Elementary School Students*

### Abstract

*The development of the era in the current technological era makes most children who are in elementary school more interested in watching educational stories on smartphones than reading a story in a book. Therefore, it becomes a challenge for educators to make technology-based learning videos. The lack of understanding of educators on technology makes learning media less attractive so that children's motivation will decrease. This research helps educators in making learning media in the form of educational animated videos through the Renderforest application so that learning is fun for students. This study uses the Design and Development (D&D) model, where this research is to determine the design and development of learning media [1]. The research also uses a qualitative approach method by means of observation, interviews, and distributing questionnaires at SDN Nagreg 05, especially class IV. The results showed that according to the results of student responses to this animated video product, the average overall response of the subjects tried to be expanded was 34.1 with the "Very Good" category. Then, from the results of the test, the teacher's response was expanded to the use of animated video media in learning in the "Very Good" category. And lastly, the data. The results of the feasibility assessment of animated video media products by material experts got a total score of 65 in the "Very Good" category. Learning media in the form of animated videos based on the Renderforest application is categorized as very good, it can help educators in teaching and also increase students' motivation to learn well.*

**Keywords:** Animation, Islam, Renderforest.

## 1. PENDAHULUAN

Pada masa-masa sulit yang diakibatkan oleh pandemi Covid 19 saat ini, banyak aspek yang terkena imbasnya. Salah satunya ialah dengan dibatasinya pertemuan secara langsung oleh pemerintah guna menghambat penyebaran covid 19. Oleh karena itu sector pendidikan disarankan serta diharuskan melaksanakan pendidikan secara tidak langsung. Dalam hal ini instansi pendidikan bergiat melakukan segala cara supaya dapat memberikan pelayanan pendidikan yang baik kepada siswa-siswi mereka. Saat ini program e-learning sedang menjadi perbincangan hangat didunia pendidikan, seiring bertambah canggihnya teknologi akan mempengaruhi metode pembelajaran. Untuk beralih dari model pembelajaran tatap muka atau bertemu secara langsung, kemudian berubah menjadi daring (online) itu sangat membutuhkan effort serta biaya yang tidak sedikit. Namun ini mampu dimulai menggunakan model Blended Learning. Apa itu blended learning? model Blended Learning merupakan pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka serta secara virtual. Berdasarkan MoebssertaWeilbelzahi yang dikutip dari Husama (2014) Blended learning sebagai pencampuran online serta menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi pesertadidik. Salah satunya ialah menggunakan penggunaan aplikasi Renderforest. Aplikasi Renderforest merupakan pembuat video cerdas yang memungkinkan pengajar membuat video berkualitas profesional tanpa bantuan TI sama sekali. Software ini menawarkan layanan produksi video gratis secara online. Menggunakan penggunaan model pembelajaran Blended Learning berbasis aplikasi *Renderforest* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran online.

Sastra pada masa sekarang tidak hanya dikemas melalui buku ataupun cerita-cerita anak yang telah banyak ditemui dan beredar di masyarakat. Namun sastra untuk anak-anak sekarang dikemas dengan bentuk lebih modern agar anak dapat dengan mudah mempelajari yang dilihatnya. Salah satu sastra yang termodifikasi ialah media animasi. Animasi menjadi salah satu sarana yang unik dalam membantu menanamkan kepribadian baik pada anak. Pada penyampaian pesan dalam animasi dapat dengan mudah untuk diterima juga lebih menarik bagi orang-orang terutama anak-anak. Salah satu animasi yang bisa digunakan yaitu animasi pada aplikasi Renderforest. Aplikasi *Renderforest* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur windows dan permainan (game) dan sebagainya. Aplikasi *Renderforest* merupakan Perangkat lunak yang menawarkan layanan produksi video gratis secara online. Alat gratis yang memungkinkan dalam membuat presentasi kualitas profesional, intro, tayangan slide dan banyak lagi [3].

Penanaman serta pembentukan kepribadian pada anak tidak luput dari kiprah orang tua. Salah satu kiprah orang tua merupakan sebagai pendidik pertama bagi anak-anak. Bimbingan keagamaan ini menjadi penting karena hal ini akan membantu anak-anak untuk menjadi insan yang selalu bertaqwa kepada Allah SWT dan Rasulnya, juga membantu anak untuk selalu berkepribadian yang baik dan berkarakter positif. Bimbingan yang dilakukan oleh orang tua tersebut masuk ke dalam pola pengasuhan orang tua. Pola pengasuhan orang tua terhadap anak-anaknya berbeda-beda, tergantung dari Ada yang menginginkan anaknya seperti yang diinginkan orang tua, ada yang membebaskan anaknya, ada yang terlalu melindungi anaknya dan masih banyak lagi. Oleh karena itu orang tua harus mengerti pola yang tepat untuk diterapkan kepada anak-anaknya, sebab kesalahan dalam pengasuhan atau membimbing anak dapat menyebabkan permasalahan pada kepribadian maupun karakter dari anak.

Keluarga ialah suatu unit yang sangat penting bagi pembentukan budaya serta sikap pada masyarakat. Sayekti menjelaskan bahwa keluarga ialah suatu ikatan atas dasar perkawinan antara orang dewasa yang berlainan jenis serta hidup bersama baik dengan atau tanpa anak, anaknya sendiri, maupun adopsi serta tinggal dalam sebuah tempat tinggal. Keluarga sangat berpengaruh pada kehidupan serta juga sikap anak-anak. Hal ini karena keluarga sebagai wadah pertama bagi anak untuk mengembangkan serta membentuk perilaku serta kepribadian baiknya. Media animasi dapat membantu dalam membentuk kepribadian pada anak dimana media animasi dapat menarik perhatian anak sehingga orang tua atau guru dapat memberikan pelajaran melalui media animasi

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain model Design and Development (D&D) atau dalam bentuk bahasa Indonesianya yaitu riset desain dan pengembangan. Penelitian model D&D biasanya digunakan untuk mengembangkan dan menciptakan sebuah produk dari aplikasi. Adapun sistematis model D&D yang dilakukan pada penelitian ini diantaranya proses membuat desain, pengembangan produk dan evaluasi pada produk tersebut. Peffers, dkk (dalam Ellis & Levy, 2010, hlm. 111) mengemukakan bahwa terdapat enam tahapan pada model D&D ini, diantaranya : 1) mengidentifikasi suatu masalah, 2) mendeskripsikan tujuan, 3) mendesain dan mengembangkan produk, 4)menguji coba produk, 5) evaluasi dari hasil uji coba produk, 6) mengkomunikasikan

hasil riset uji coba produk. Penelitian ini menggunakan sebuah pendekatan kualitatif. dalam penelitian produk animasi ini yang menjadi subjek sasaran yaitu siswa sekolah dasar kelas IV [4].

Penelitian ini dilakukan di sekolah dasar SDN Nagreg 05 yang beralamat di Jln. Raya Nagreg Km.37, Desa Nagreg, Kecamatan Nagreg, Kabupaten Bandung. Adapun subjek yang menjadi sasaran pada penelitian produk animasi ini yaitu siswa sekolah dasar kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan menyebarkan angket. dalam pembuatan animasi ini menggunakan ponsel, aplikasi renderforest untuk membuat animasi, rekaman ponsel, dan aplikasi edit video seperti capcut. Teknik analisis data pada penelitian ini berupa analisis statistik deskriptif. analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang terkumpul.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Pengembangan Desain Aplikasi *Renderforest*

Tahap pengembangan media penggunaan *Renderforest* ini melalui beberapa tahapan yaitu : Tahap 1, meliputi Penyusunan naskah dan desain rancangan media pembelajaran *Renderforest*, kemudian menyusun kisi – kisi dan indikator instrumen penilaian. Selanjutnya menyusun instrumen angket untuk mengetahui optimalisasi penggunaan media *Renderforest* pada peserta didik. Tahap pertama yang terakhir adalah menyiapkan validasi instrumen . Tahap 2, meliputi pembuatan media renderforest secara online dengan menggunakan langkah – langkah sebagai berikut:

1. Masuk ke dalam google chrome, ketik [www.renderforest](http://www.renderforest). login terlebih dahulu untuk membuat akun melalui gmail. Akan muncul gambar dibawah ini. klik get started.



Gambar 1. Tampilan awal aplikasi *Renderforest*

2. Setelah itu akan muncul beberapa macam template, pilih sesuai kebutuhan. Dalam hal ini peneliti menggunakan 3D Explainer Video toolkit.



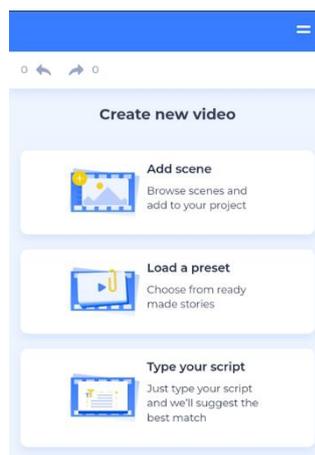
Gambar 2. Tampilan depan tamplet *Renderforest*

3. Kemudian muncul tampilan seperti di bawah sesuai dengan pilihan yang diinginkan, setelah itu klik create now.



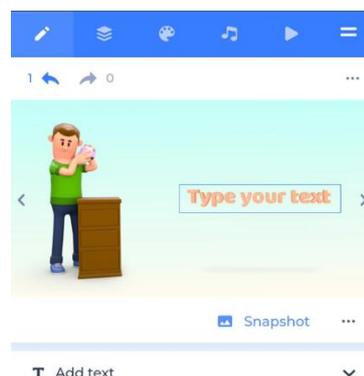
Gambar 3. Tampilan edit animasi

4. Pilih Add Scene , kemudian klik create.



Gambar 4. Tampilan Create new video

5. Muncul Pilihan pilihan karakter yang dibutuhkan , type your text sesuai kebutuhan .klik tanda + silahkan type your text kembali .setelah dirasa sudah cukup lengkap maka bisa ditambahkan musik dan preview kemudian diekspor dalam bentuk video MP4. Bisa dilakukan penggabungan video dengan menggunakan video editor ,filmora,camtasia, dan lain sebagainya.disesuaikan dengan usia siswa. Dan merupakan tahapan finishing dalam pembuatan media pembelajaran.



Gambar 5. Tampilan membuat Teks

6. Hasil media *Renderforest*



Gambar 6. Tampilan dari hasil media *Renderforest*

**3.2. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil studi pendahuluan menyebutkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran untuk mampu memotivasi siswa serta memudahkan siswa dalam memahami berbagai materi pembelajaran. Selain itu juga, media yang diperlukan oleh guru harus memuat penanaman nilai karakter agar siswa meneladani sikap kepribadian yang baik dan mengembangkan karakter tersebut dalam mencapai tujuan belajar. Di samping itu, media video animasi ini juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa [5].

Berdasarkan penelitian pengembangan produk yang berjudul “Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi *Renderforest* Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4 ” ada satu kelas yang digunakan sebagai sampel penelitian yaitu kelas IV. Jumlah siswa kelas IV sebanyak 30 siswa. Hanya sebagian siswa yang dijadikan sebagai sampel pada penelitian.

Tahap uji kelayakan oleh ahli dan praktisi , Yaitu penilaian terhadap produk yang dilakukan oleh ahli, ahli dalam hal ini adalah Pendidik atau Dosen. Berikutnya penilaian yang dilakukan oleh siswa. Uji coba dilakukan pada pertama kali maka ada tambahan revisi dan fitur template yang digunakan dalam pembuatan media ini. Uji coba dilakukan dalam kelompok kecil secara acak ini menghasilkan revisi yang digunakan untuk uji coba terbatas. Dari hasil uji terbatas inilah maka media digunakan sebagai uji coba diperluas. Uji coba terbatas melibatkan siswa sebanyak 7 orang siswa acak. Pada tahap ini siswa diberi angket untuk penilaian media pembelajaran yang dikembangkan.

**A. Data Hasil Uji Coba Terbatas**

Uji coba terbatas dilakukan pada 7 orang siswa kelas IV SDN Nagreg 05. Ketujuh siswa dipilih secara acak. Uji coba terbatas ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi sebagai bahan kajian perbaikan dari produk media video animasi. Data yang diperoleh berupa data respons siswa dan data respons guru.

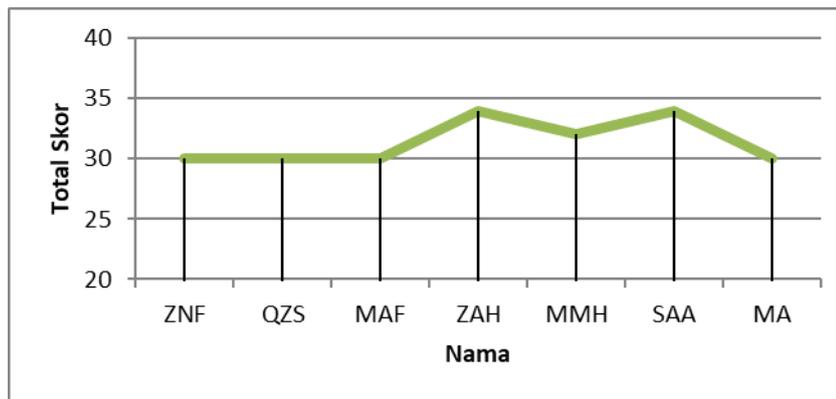
- Respons Siswa

Data hasil angket respons siswa terhadap penggunaan media video animasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Respons Siswa tentang Produk Media Video Animasi

No	Nama	Total Skor	Nilai	Kriteria
1	ZNF	30	B	Baik
2	QZS	30	B	Baik
3	MAF	30	B	Baik
4	ZA	34	A	Sangat Baik
5	MMH	32	B	Baik
6	SAA	34	A	Sangat Baik
7	MA	30	B	Baik
Jumlah		220		
Rata-rata		31,42	B	Baik

Hasil respons siswa pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor total respons siswa pada uji coba terbatas adalah 31,42 dengan kategori “Baik”. Dengan demikian, pada uji coba terbatas ini siswa memberikan respons yang baik terhadap penggunaan media video animasi. Persentase respons siswa dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Persentase Respons Siswa tentang Produk Media Video Animasi

- Respons Guru  
Data hasil dari angket respons guru terhadap keterlaksanaan penggunaan media video animasi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Respons Guru tentang Produk Media Video Animasi

No	Aspek	Total Skor	Nilai	Kriteria
1	Pembelajaran	7	B	Baik
2	Materi	15	B	Baik
3	Media	10	B	Baik
Total Skor		32	B	Baik

Berdasarkan Tabel 2, respons guru terhadap keterlaksanaan dengan media video animasi pada proses pembelajaran sudah baik. Kategori “Baik” diperoleh dari total skor ketiga aspek tersebut. Persentase respons guru terhadap keterlaksanaan media video animasi dalam pembelajaran di kelas dapat dilihat pada gambar berikut.

**B. Analisis Data Hasil Uji Coba Diperluas**

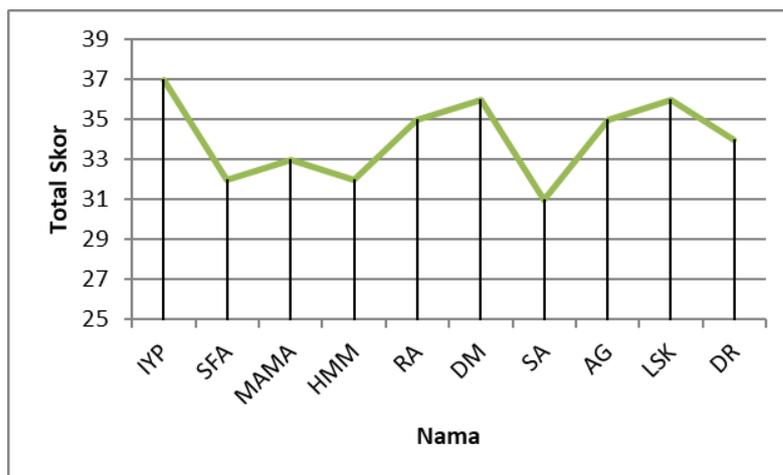
- Respons Siswa  
Uji coba diperluas dilakukan pada 10 orang siswa kelas IV SDN Nagreg05. Kesepuluh siswa tersebut diambil secara acak. Data pada uji coba diperluas meliputi respons siswa dan respons guru. Berikut analisis masing-masing data.

Tabel 3. Hasil Respon Siswa tentang Produk pada Uji Coba Diperluas

No	Nama	Total Skor	Nilai	Kriteria
1	IYP	37	A	Sangat Baik
2	SFA	32	B	Baik
3	MAMA	33	B	Baik
4	HMM	32	B	Baik
5	RA	35	A	Sangat Baik
6	DM	36	A	Sangat Baik
7	SA	31	B	Baik
8	AG	35	A	Sangat Baik
9	LSK	36	A	Sangat Baik
10	DR	34	A	Sangat Baik
Jumlah		341		
Rata-rata		34,1	A	Sangat Baik

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata respons siswa terhadap penggunaan media video animasi pada kategori ”Sangat Baik”. Sebanyak 10 siswa dari subjek uji coba diperluas memberikan penilaiandengan kategori “Sangat Baik” terhadap media video animasi dengan nilai A. Rata-rata keseluruhan respons subjek coba diperluas adalah 34,1 dengan kategori “Sangat Baik “.

Persentase skor respons siswa pada uji coba diperluas yang dapat dilihat pada Gambar 3. Gambar 3. Persentase Respons Siswa pada Uji Coba Diperluas



Gambar 3. Persentase Respons Siswa pada Uji Coba Diperluas

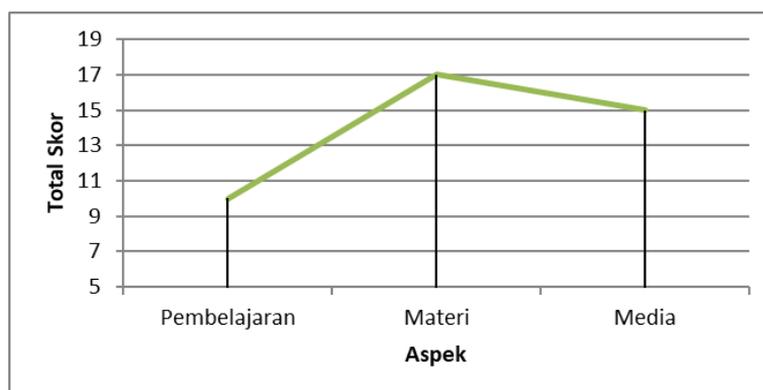
- Respon Guru  
Data hasil angket respons guru dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Respons Guru pada Uji Coba Diperluas

No	Nama	Total Skor	Nilai	Kriteria
1	Pembelajaran	10	A	Sangat Baik
2	Materi	17	A	Sangat Baik
3	Media	15	B	Baik
	Total Skor	42	A	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, tahap uji coba diperluas ini respons guru terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran pada kategori “Sangat Baik”. Aspek pembelajaran pada kategori “Sangat Baik”, aspek materi pada kategori “Sangat Baik”, sedangkan aspek media pada kategori “Baik”.

Persentase skor persentase respons guru terhadap produk media video animasi pada uji coba diperluas dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Persentase Respons Guru pada Uji Coba Diperluas

**C. Data Hasil Validasi Ahli**

Data Hasil penilaian kelayakan produk media video animasi oleh ahli materi mendapat skor total 65 dengan kategori “Sangat Baik”. Ahli media memberikan penilaian dengan skor 74 dengan kategori juga “Sangat Baik”. Sesuai penilaian tersebut, produk media video animasi yang dikembangkan dari aspek media dinyatakan layak untuk digunakan.

**D. Kajian Produk Akhir**

Produk akhir dalam penelitian ini merupakan hasil perbaikan dari saran sert masukan dari draf awal, uji coba terbatas dan uji coba diperluas. Produk akhir dalam penelitian pengembangan ini berupa media video animasi dengan materi persiapan kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas 4 sekolah dasar. Media video

animasi dirancang dengan mempertimbangkan banyak hal, dimulai dari materi dan waktu. Materi yang dipilih sesuai kompetensi dasar. Waktu yang dipertimbangkan yaitu proses penyelesaian pembuatan video dilakukan sebelum hasil video tersebut di publikasikan. Desain dari media video animasi memiliki grafis background yang jelas, warna yang menarik, gambar, animasi, musik, dan audio yang mendukung proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi dan tertarik selama proses pembelajaran berlangsung. Media video animasi ini dilengkapi dengan dialog singkat yang menghubungkan dengan materi yang hendak dipelajari sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam memahami materi yang disampaikan [6].

### 3.3. Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media animasi “Kepribadian Islami” untuk siswa kelas IV SD. Berdasarkan penilaian dari ahli materi produk media video animasi mendapat nilai sebesar 65 dengan kategori “Sangat Baik”. Dari hasil penilaian ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi materi “Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kleas 4” layak digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan penilaian dari ahli, media video animasi ini dinilai sesuai tujuan pembelajaran, materi sesuai dengan kompetensi dasar, sesuai karakteristik siswa SD, konsep yang benar, disajikan dengan bahasa yang sesuai. Audio terdengar jernih, visual gambar terlihat jelas, dan sound effect mendukung video animasi tersebut. Selain itu, media video animasi dapat diputar dengan mudah sehingga siswa terlihat senang dan tertarik dalam proses pembelajaran. Media video animasi ini membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan memotivasi siswa dalam belajar yang baik sehingga menarik perhatian siswa saat pembelajaran di kelas. Siswa dapat melihat adegan-adegan yang diperlihatkan dalam media video animasi tersebut yang diperankan oleh animasi tersebut. Contoh karakter yang dimodelkan oleh tokoh-tokoh dalam video animasi disajikan dengan jelas dan sesuai dengan kondisi siswa yang sering dialami di kehidupan sehari-hari. Bland (2012:98), menyatakan, “When the two elements were combined into a video that incorporated audience reaction scenes and content interaction via computer responses, the students were significantly motivated to view the lesson”. Ketika dua elemen digabungkan menjadi sebuah video yang dimasukkan penonton adegan reaksi dan interaksi konten melalui komputer, secara signifikan siswa termotivasi untuk melihat pelajaran. Oleh karena itu, siswa SD tergerak untuk memperhatikan materi ajar dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi renderforest terbukti optimal untuk membantu siswa meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi renderforest ini layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media ini dapat meningkatkan respon siswa untuk mengurangi rasa kejenuhan dalam pembelajaran. Sehingga akan tercipta suasana kelas yang lebih kondusif dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena aktifitas kelas maya dapat memberikan peran nyata dalam kegiatan belajar mengajar online. Kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran renderforest yang dikembangkan ternyata berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari ahli bahwa seluruh aspek dari pembuatan Media renderforest mulai dari aspek tampilan warna, peran karakter 3D toolkit, Musik yang menarik, Kelayakan materi, dan aspek kebahasaan memperoleh penilaian baik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini terbukti optimal dalam meningkatkan pembentukan kepribadian anak sekolah dasar [7].

## 4. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada masa pandemi saat ini mempengaruhi berbagai bidang, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Hal tersebut mengakibatkan kegagalan para pendidik dalam menggunakan teknologi. Para pendidik ditantang membuat media pembelajaran yang berbasis teknologi. Oleh karena itu penelitian ini dapat membantu para pendidik dalam membuat video animasi pembelajaran yang menarik menggunakan aplikasi *Renderforest*.

Hasil dari penelitian ini bahwa siswa tentang Produk pada Uji Coba Diperluas Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata respons siswa terhadap penggunaan media video animasi pada kategori “Sangat Baik”. Sebanyak 10 siswa dari subjek uji coba diperluas memberikan penilaian dengan kategori “Sangat Baik” terhadap media video animasi dengan nilai A. Rata-rata keseluruhan respons subjek coba diperluas adalah 34,1 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil Respons Guru pada Uji Coba Diperluas Berdasarkan tabel di atas, tahap uji coba diperluas ini respons guru terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran pada kategori “Sangat Baik”.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. A. Maulana, "Pengembangan media pembelajaran Culture View Virtual Reality untuk mata pelajaran

- IPS pada pokok bahasan keragaman Etnik dan Budaya: Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development," S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia, 2017.
- [2] H. Y. Mutiara and S. I. Lubis, "Pengaruh Blended Learning Berbasis aplikasi Renderforest dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa MAS Yaspi Labuhan Deli," in *Jurnal Education and development*, vol.9, no.4, pp 123-127, 2021.
- [3] A. M. Iqbal, N. E. Hayawati, N. Azizah, K. Kasnun, and V. P. Cahyani, " Video Animasi 3-D sebagai Sarana Berpikir Konkret Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTs pada Materi Pesawat Sederhana," *PISCES : Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, vol. 1, no. 1, pp. 134-142, dec. 2021.
- [4] E. Timothy, J. and Y. Levy, "A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods," In *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*, Vol.10, pp. 107-118, 2010, doi: 10.28945/1237.
- [5] W. Umi and B. Kartowagiran, "Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Siswa Sekolah Dasar," in *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol 6, no. 2, pp. 232-245, 2016.
- [6] S. Heny and A. V. Zubaidah, "Uji Validitas Pengembangann Media Pembelajaran Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Dengan Menggunakan Renderforest," *Prosiding SNasPPM*, Vol. 5, No. 2, 2021.
- [7] R. Ilmiyatur, S. Imamah, and A. Madjid, "Optimalisasi Aplikasi Renderforest Sebagai Media Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTSN Pasuruan Kota Pasuruan, *OSF Preprints*, 2021, doi: 10.31219/osf.io/tfcr9.