



PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI ZEPETTO SEBAGAI MEDIA DAKWAH MENELADANI SIFAT “SHIDDIQ” RASULULLAH SAW UNTUK ANAK SD

Suci Wigalina

Universitas Pendidikan Indonesia

wigalinasuci@upi.edu

Kunti Muyasaroh

Universitas Pendidikan Indonesia

kuntimuyasaroh@upi.edu

Urfi Aurora

Universitas Pendidikan Indonesia

urfiaurora0803@upi.edu

Ani Nur Aeni

Dosen, Universitas Pendidikan Indonesia

aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan (1) menghasilkan media pembelajaran; dan (2) mendeskripsikan efektivitas media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa SDN Padasuka 1 Sumedang. Metode penelitian dilakukan dengan model design and development (D&D) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif. Penelitian dan pengembangan video animasi menggunakan animasi zepetto. Beberapa langkah yang dilakukan dari langkah pertama sampai kesembilan, yaitu: (1) studi pendahuluan; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk awal; (4) uji coba awal; (5) revisi produk awal; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk hasil uji coba lapangan; (8) uji coba lapangan operasional; dan (9) revisi produk akhir. Uji coba produk menggunakan dilakukan langsung ke SDN Padasuka 1 untuk menguji produk yang dikembangkannya. Keefektifan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas pembelajaran. Efektivitas dilihat dari rata-rata skor motivasi belajar dan karakter pada hasil uji coba produk. Terdapat hasil dalam skor motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Shiddiq, Pendidikan Agama Islam, Video Animasi

Abstract

This study aims to (1) produce learning media; and (2) describe the effectiveness of animated video media to increase learning motivation and hard work character of SDN Padasuka 1 Sumedang students. The research method is a design and development (D&D) model using a qualitative approach. The type of research used in this research is descriptive. This research and development refers to the motivation and effectiveness of animated video media. Animated video development design using Zepetto animation. Several steps were taken from the first to the ninth step, namely: (1) preliminary study; (2) planning; (3) initial product development; (4) initial trial; (5) initial product revision; (6) field trials; (7) revision of the results of field trials; (8)

operational field trials; and (9) final product revision. The product trials were carried out directly to Padasuka 1 Elementary School to test the products they developed. The effectiveness of animated video media to increase learning motivation and learning effectiveness. Effectiveness is seen from the average score of learning motivation and character on the results of product trials. There are results in the score of learning motivation and the character of students' hard work between before and after using animated video media in learning.

Keywords: Character Education, Shiddiq, islamic Religious Education, Animated Videos.

PENDAHULUAN

Islam merupakan agama dakwah. Seperti menurut pendapat Prof. Muller bahwasannya maksud dari agama dakwah adalah agama yang berusaha untuk senantiasa menyebarluaskan kebenaran dan mengajak orang-orang yang belum mempercayai suatu kebenaran yang ada untuk mempercayai kebenaran tersebut. Maka tidak dapat disangkal lagi, bahwa Islam adalah agama dakwah.¹

Menurut salah satu ahli agama ada beberapa tujuan dakwah yang mempunyai peran intelektual sebagai berikut :

1. Dakwah akan mempertebal ilmu dan imam para muslim, agar tidak tergoyahkan oleh sesuatu hal yang sekiranya tidak penting dan adanya pengaruh-pengaruh negatif baik dari kemajuan teknologi, dan paham-paham.
2. Mampu meningkatkan kehidupan yang lebih terarah dan mendorong untuk menjadi lebih baik lagi, dan tidak melakukan hal-hal yang berunsur negatif.
3. Mampu mempunyai akhlak yang baik, mampu mencontohkan kepada orang lain, memiliki sikap dan perilaku yang baik dalam kehidupan beragama, dan bermasyarakat.²

Hal yang paling penting untuk dipelajari dan ditanamkan pada anak usia sekolah dasar selain pelajaran akademik adalah pelajaran dan pengetahuan tentang moral dan akhlak. Pendidikan Agama Islam di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan pentingnya penerapan *akhlakul karimah* pada peserta didik di SD.

Akhlak dan moral yang perlu ditanamkan sejak dini pada anak SD salah satunya adalah mengenai meneladani sifat "Shiddiq" Rasulullah SAW yang merupakan tema dari dakwah yang akan disampaikan kepada peserta didik melalui video animasi berbasis aplikasi Zepetto. Video animasi digunakan sebagai konsep untuk membuat media video animasi dakwah mengenai sifat siddiq yang ditujukan untuk anak SD agar materi tersebut tidak membosankan dan menarik minat

¹ Pattimahu, R. A. (2015, April 10). *Islam Agama Dakwah*. Dipetik April 22, 2022, dari https://www.kompasiana.com/www.rullyasrul.com/islam-agama-dakwah_5535a5966ea834f213da42fe

² Musyirifin, Z. (2020). Implementasi Sifat-Sifat Rasulullah Dalam Konseling Behavioral. *AL-IRSYAD*, 151-159.

peserta didik. Karena anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6–12 tahun (periode intelektual). Pada periode ini minat anak terfokus pada segala sesuatu yang sifatnya dinamis bergerak. Sehingga di sajikanlah bentuk-bentuk animasi bergerak dan berwarna dengan harapan menarik perhatian dan minat anak sd dalam belajar. ³

Dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat 3 dijelaskan bahwa penyelenggaraan suatu sistem pendidikan nasional akan diselenggarakan untuk meningkatkan iman dan taqwa serta akhlak mulia pada diri siswa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini berarti pendidikan nasional didasarkan pada pelaksanaan pendidikan agama dan akhlak mulia. Salah satu akhlak mulia yang perlu ditanamkan yaitu sifat Shiddiq. ⁴

Sifat Siddiq atau jujur merupakan sifat mulia Rasulullah SAW yang harus diteladani dan diterapkan kepada peserta didik SD. Letak salah satu dimensi kecerdasan rohani yaitu ada pada kejujuran. Sifat jujur merupakan mahkota kepribadian dari orang-orang yang mulia dan dirahmati Allah.

Anjuran bersifat Siddiq ini terdapat dalam Al-Qur’an: “Wahai orang-orang yang beriman bertakwalah kepada Allah dan berucaplah dengan ucapan yang benar, niscaya Allah akan memperbaiki amal-amal kalian, dan mengampuni dosa-dosa kalian, dan barang siapa yang menaati Allah dan Rasul-Nya maka ia telah memperoleh kemenangan yang besar” (QS. Al-Ahzaab: 70-71).

⁵

Dijelaskan pula dalam HR. Bukhari No. 6094 Versi Fathul Bari (Muslim No. 4719) bahwa: kejujuran akan mengarahkan kita pada kebaikan, dan kebaikan itu akan membimbing kita menuju ke surga. Dan bagi orang-orang yang senantiasa berlaku jujur maka akan dicatat sebagai orang yang jujur. Dijelaskan pula bahwasannya kedustaan hanya akan menjerumuskan kita pada kejahatan, dan kejahatan itu nantinya akan menggiring kita ke neraka. Jika seseorang selalu berbuat berdusta maka akan dicatat baginya sebagai seorang pendusta. ⁶

Memiliki sifat Shiddiq atau jujur telah diperintahkan oleh Allah SWT dalam firmannya: “Allah sangat menganjurkan untuk berbuat benar, baik dalam perkataan maupun perbuatan. Allah mengancam orang yang bertindak tidak sesuai dengan ucapannya” (QS. As-Shaff (61):2-3). ⁷

³ Aeni, A. N. (2014). *Pendidikan karakter untuk siswa sd dalam perspektif islam*. Mimbar Sekolah Dasar, 1(1), 50-58.

⁴ Putri, V. K. (2021, Oktober 5). *Isi UUD 1945 Pasal 31 dan Maknanya*. Dipetik April 22, 2022, dari <https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/skola/read/2021/10/05/140000269/isi-uud-1945-pasal-31-dan-maknanya>

⁵ Eti Nurhayati, L. F. (2019). *Sosiodrama Berbasis Karakter*. Cirebon: CV. Confident

⁶ <https://idkuu.com/carilah-dalil-naqli-maupun-aqli-tentang-perintah-jujur-kepada-orang-lain>

⁷ Eti Nurhayati, L. F. (2019). *Sosiodrama Berbasis Karakter*. Cirebon: CV. Confident

Sifat jujur yang ditanamkan sejak dini kepada peserta didik akan membuatnya terbiasa untuk selalu jujur sampai dia dewasa. Sehingga nantinya peserta didik yang ditanamkan kejujuran dalam dirinya tersebut akan senantiasa jadi warga negara yang baik dan bermoral baik kepada negara, agama, dan keluarganya.

Ciri-ciri sifat shiddiq:

1. Orang yang shiddiq biasanya selalu berkata benar
2. Orang yang shiddiq biasanya tidak pernah berbohong
3. Orang yang shiddiq biasanya perbuatannya selaras dengan perkataan
4. Orang yang shiddiq biasanya selalu menempatkan segala sesuatu secara adil.⁸

Namun, pada kenyataannya sifat wajib bagi Rasulullah SAW ini masih belum diketahui oleh banyak anak-anak. Oleh sebab itu disinilah peneliti melakukan inovasi dengan memanfaatkan video animasi sebagai sarana dakwah. Pemanfaatan video animasi sebagai sarana penyajian dakwah bagi anak SD bertujuan untuk menciptakan inovasi baru yang menarik minat siswa untuk lebih fokus dan antusias mendengarkan materi dakwah yang relevan dengan pembelajaran di kelas. Sehingga dengan adanya video animasi yang dibuat sedemikian rupa untuk menarik minat peserta didik, diharapkan dapat menyongsong siswa untuk lebih memahami pembelajaran yang sudah dipelajari di kelas sebelumnya.

Memberikan model pembelajaran yang lebih menyenangkan yang membangun motivasi belajar siswa. Memahami materi dengan video diharapkan antusias dalam belajar dan motivasi belajar menjadi lebih baik, sehingga materi pembelajaran mudah untuk dipahami.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, dimana pendekatan kualitatif ini adalah pendekatan yang menghasilkan informasi deskriptif dalam bentuk tulisan atau ucapan, serta perilaku individu yang ditentukan dalam penelitian. Sebagaimana ditegaskan oleh Bogdan & Biklen, s (1992: 21).⁹

Pendekatan kualitatif ini menghasilkan informasi deskriptif yang kemudian harus dipahami oleh peneliti dengan mengeksplorasi strategi pengulangan, pengkodean, dan analisis tren dan tema yang selektif dan sistematis. Karena sasaran utama pendekatan ini adalah pada kehidupan sehari-

⁸ Dwinastiti, M. (2013, April 16). *Materi Dakwah*. Dipetik April 22, 2022, dari <https://www.slideshare.net/alunalienz/materi-dakwah>

⁹ Krisnan. (2021, Mei 6). *7 Pengertian Metode Penelitian Kualitatif Menurut Para Ahli*. Dipetik Maret 20, 2022, dari <https://meenta.net/pengertian-metode-penelitian-kualitatif/>

hari dan pengalaman masyarakat, maka pendekatan ini sesuai untuk analisis pemanfaatan video animasi zepetto sebagai media dakwah dengan sampel siswa kelas 1 sekolah dasar.

Metode penelitian dilakukan dengan model design and development (D&D), yang dimana model D&D mungkin merupakan teknik yang tujuan utama analisisnya adalah untuk menghasilkan data untuk Instructional Designer (ID), bahwasanya suatu hambatan dalam pendidikan telah ditemukan dan diselesaikan melalui observasi empiris dan sistematis melalui analisis proses perencanaan, pengembangan dan evaluasi. Seperti yang dikemukakan Richey dan Klein dalam Ellis & Levy, 2010, hlm. 108.¹⁰

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan.¹¹ Penelitian tentang pemanfaatan video animasi zepetto sebagai media dakwah meneladani sifat Shiddiq Rasulullah SAW bagi anak SD akan dilakukan di SDN Padasuka 1. Partisipan dalam penelitian ini yaitu guru PAI dan siswa kelas 1 Sekolah Dasar di SDN Padasuka 1.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara dan menggunakan judgment expert. Yang dimana pelaksanaan wawancaranya akan dilakukan sesuai dengan instrumen wawancara. Sementara itu, pengumpulan data dengan judgment expert dilakukan dengan mengisi kuesioner melalui google formulir

Pengolahan data dilakukan dengan cara mengolah data hasil wawancara dan pengisian google formulir yang telah dikumpulkan. Langkah berikutnya yaitu penyajian yang merupakan proses penyusunan data yang relevan. Langkah selanjutnya adalah reduksi yaitu metode membuat outline, memilih poin pokok, mengkhususkan pada hal-hal yang vital, menemukan tema dan pola, dan membuang yang dianggap tidak penting. Kemudian yang terakhir yaitu penarikan kesimpulan yang merupakan penjabaran pernyataan inti mengenai keseluruhan hasil penelitian.

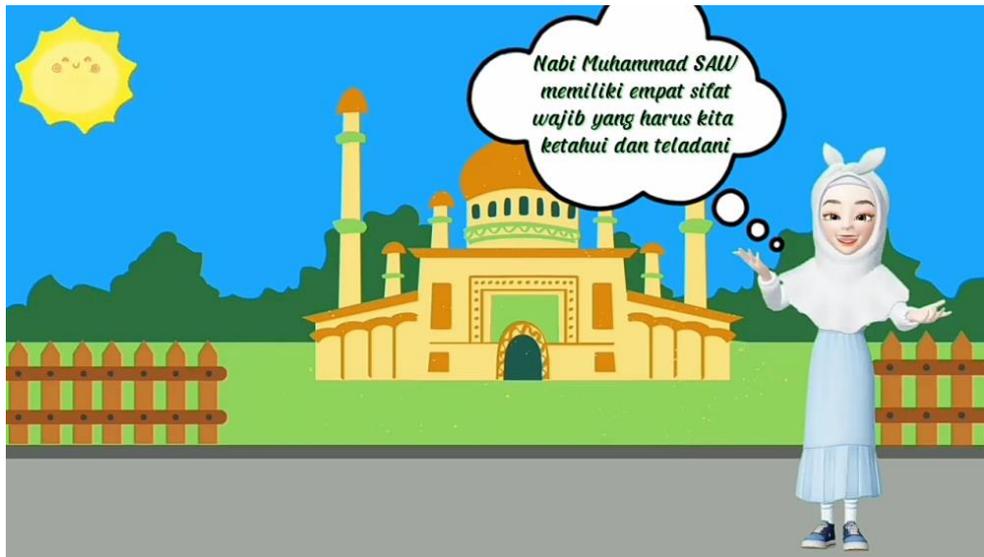
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Penyampaian Dakwah

Gambar 1. Screenshot Video Animasi Dakwah

¹⁰ Ellis, E.T. & Levy, Y. (2010). “A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods”. Dalam Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE). Florida: Nova Southeastern University.

¹¹ <https://core.ac.uk/download/pdf/289219615.pdf>



Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh di SDN Padasuka 1, penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi memberikan kontribusi yang sangat baik terhadap pembelajaran di sekolah dasar, yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, rasa semangat siswa ketika melakukan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video pembelajaran, daya tangkap siswa dalam memahami setiap point-point dari materi pembelajaran dengan lebih mudah, dan siswa dapat mengikuti serta mengamati video pembelajaran dari awal sama akhir pembelajaran.

Dalam hal ini motivasi mempengaruhi berhasil tidaknya proses belajar mengajar, dengan adanya motivasi siswa akan lebih semangat dalam belajar, dan tanpa adanya motivasi maka kecil kemungkinan seorang siswa dapat memahami materi pembelajaran, dan akan berdampak pada prestasi anak yang menurun dan tidak sesuai harapan.

2. Respon Siswa Terhadap Penyampaian Dakwah Melalui Video Animasi

Data mengenai ini diperoleh dari hasil angket yang diisi oleh 25 responden. Berikut mengenai pengolahan data mengenai hal ini

- 1) Tanggapan responden terhadap pertanyaan "Saya antusias dalam menyimak video animasi" dari total 25 responden, sebanyak 100% responden memilih sangat setuju. Ini berarti semua responden sangat setuju. Kondisi ini merupakan kondisi dalam kategori sangat baik yang artinya semua siswa sangat antusias dalam menyimak video animasi yang ditayangkan
- 2) Tanggapan responden terhadap pertanyaan "saya termotivasi" dari 25 responden, sebanyak 80% responden memilih sangat setuju dan 20% responden memilih setuju. Ini berarti sebagian besar

responden sangat setuju. Kondisi ini merupakan kondisi dalam kategori sangat baik yang artinya banyak siswa yang bermotivasi setelah menonton tayangan video animasi dakwah.

- 3) Tanggapan responden terhadap pertanyaan "saya mampu menjawab pertanyaan yang diajukan", sebanyak 80% responden memilih sangat setuju dan 20% responden memilih setuju. Ini berarti sebagian besar responden sangat setuju. kondisi ini merupakan kondisi dalam kategori sangat baik yang artinya banyak siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan.

Tabel 1. Respon Siswa Terhadap Penyampaian Dakwah Melalui Video Animasi

Pertanyaan	SS		S		TS		TSS	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Saya antusias dalam menyimak video animasi	25	100						
Saya termotivasi	20	80	5	20				
Saya mampu menjawab pertanyaan yang diajukan	20	80	5	20				
Jumlah	65	250	10	40				
Rata-rata	21,7	83,33	3,3	13,3				
Interpretasi kategori sangat setuju	Sangat Baik							

Berdasarkan penelitian terlihat sebagian siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video. Antusias siswa ini menjadi motivasi yang luar biasa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran berbasis video dapat menarik perhatian siswa untuk terus belajar dan akan muncul rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Fungsi media pembelajaran menggunakan video dapat menarik perhatian dan mengarahkan siswa pada materi yang disajikan.

Motivasi siswa dapat muncul dari rasa antusias dan merasa senang dengan apa yang ia pelajari. Digunakan media pembelajaran dalam bentuk video dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Motivasi memegang peranan penting dalam memberikan energi dan rasa semangat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Siswa yang mempunyai motivasi yang tinggal akan sangat sedikit melakukan kesalahan dalam belajarnya, dan siswa yang tidak memiliki motivasi akan sulit untuk memahami materi pembelajaran yang sedang diikuti.

Berdasarkan hasil penelitian nampak bahwa hampir semua siswa mulai muncul motivasi dibuktikan dengan adanya antusias dalam melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video, dan sikap siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi tersebut.

Dapat dikatakan bahwa penggunaan video pembelajaran menarik perhatian siswa dan mempermudah dalam memahami materi pembelajaran. Penyajian materi menggunakan video yang dijelaskan lebih disenangi yang membuat siswa antusias.

3. Penyajian Video Animasi Dalam Penyampaian Dakwah

Data mengenai ini diperoleh dari hasil angket yang diisi oleh 25 responden. Berikut mengenai pengolahan data mengenai hal ini

Tabel 2. Penilaian Siswa Terhadap Produk Video Animasi Dakwah

Pertanyaan	SS		S		TS		TSS	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Materi yang disampaikan menarik	20	80	5	20				
Isi dalam video animasi mudah dipahami	18	72	7	28				
Tampilan dalam video animasi menarik	20	80	5	20				
Jumlah	58	232	17	68				
Rata-rata	19,3	77,3	5,7	22,7				
Interpretasi kategori sangat setuju	Sangat Baik							

- 1) Tanggapan responden terhadap pertanyaan "materi yang disampaikan menarik" dari total 25 responden, 80% responden memilih sangat setuju dan 20% responden memilih setuju. Itu berarti sebagian besar responden memilih sangat setuju. Kondisi ini merupakan kondisi dalam kategori sangat baik yang artinya sebagian besar siswa sangat setuju jika materi yang disampaikan menarik
- 2) Tanggapan responden terhadap pertanyaan "Isi dalam video animasi mudah dipahami" dari total 25 responden, 72% responden memilih sangat setuju dan 28 responden memilih setuju. itu berarti sebagian besar responden memilih sangat setuju. Kondisi ini merupakan kondisi dalam kategori sangat baik yang artinya sebagian besar siswa yang setuju jika isi dalam video animasi mudah dipahami

- 3) Tanggapan responden terhadap pertanyaan "Tampilan dalam video animasi menarik" dari total 25 responden, 80% responden memilih sangat setuju dan 20% responden memilih setuju. Itu berarti sebagian besar responden memilih sangat setuju. Kondisi ini merupakan kondisi dalam kategori sangat baik yang artinya sebagian besar siswa sangat setuju jika tampilan dalam video animasi menarik menarik.

Video animasi dakwah dapat menarik perhatian peserta didik serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik. Pesan atau isi dari video animasi dakwah dapat nilai efektif apabila mampu mempermudah peserta didik menangkap pesan yang terkandung dalam video animasi dakwah tersebut.

Sebelum penyajian video animasi dakwah diperlukan adanya langkah-langkah pembuatan video tersebut agar terlihat menarik. Materi yang disajikan dalam video animasi ini dirancang sesederhana mungkin dan sebisanya dikaitkan dengan kejadian-kejadian yang relevan serta biasa terjadi atau kemungkinan akan dialami oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya. Seperti yang terdapat dalam pokok bahasan materi ceramah pada produk video animasi zepetto sebagai media dakwah meneladani sifat “shiddiq” Rasulullah SAW untuk anak SD sebagai objek yang diteliti bersama peserta didik SDN Padasuka 1, isi materi dakwah dalam video ini meliputi macam-macam sifat Siddiq (jujur) yang dikategorikan menjadi lima macam, yakni Siddiq dalam niat, Siddiq dalam perkataan, Siddiq dalam berjanji atau menepati janji, Siddiq dalam bermuamalah, serta Siddiq dalam berpenampilan apa adanya.

Sebagaimana yang diketahui bahwasanya masih banyak lagi macam-macam sifat Siddiq bagi Rasulullah. Namun yang menjadi pokok bahasan dalam materi dakwah ini hanya diambil lima macam. Kelima macam sifat Siddiq yang dipaparkan tersebut merupakan macam sifat Siddiq yang kemungkinan dijumpai peserta didik dalam sehari-hari. Selain itu, materi dakwah berupa lima macam sifat Siddiq ini juga relevan dan selaras dengan materi pembelajaran di SD yakni materi tentang meneladani sifat Siddiq Rasulullah SAW. Dengan kata lain, materi pembelajaran di sekolah sebagai ilmu pengetahuan, sedangkan materi pada video ini lebih ke arah penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga salah satu faedah dari adanya video animasi ceramah ini adalah untuk menguatkan materi pembelajaran peserta didik di SD yang sifatnya lebih fleksibel dimana video ini bisa ditonton di luar jam pelajaran di kelas.

Sebelum penyajian video animasi dakwah diperlukan adanya langkah-langkah pembuatan video tersebut agar terlihat menarik. Berikut langkah-langkah pembuatan video animasi dakwah: (a) mencari materi yang akan dibahas, (b) pembuatan materi dakwah, (c) perekaman dakwah yang nantinya akan dimasukkan ke dalam video, (d) pembuatan karakter animasi melalui aplikasi

Zepetto, (e) perekaman animasi, (f) tahap pengeditan meliputi memasukkan rekaman dakwah, pengisian backsound, pengisian teks, serta pemberian identitas pada video.

Penyajian video dibuat semenarik mungkin agar peserta didik tidak akan merasa bosan serta agar dapat memunculkan semangat belajar dan minat peserta didik untuk menerapkan apa yang telah diajarkan didalam video animasi dakwah tersebut.¹²

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan dan pemanfaatan video animasi dakwah berbasis Zepetto untuk peserta didik SD didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) Pemanfaatan video animasi dakwah dapat menyampaikan materi dengan baik kepada peserta didik atau dengan kata lain mudah dimengerti peserta didik. 2) Video animasi dakwah mampu memberikan kontribusi bagi materi pembelajaran di kelas, karena isi materi dalam video relevan dengan materi kelas sehingga membantu peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran di kelas. 3) Siswa/ peserta didik memberikan respon yang baik terhadap pemanfaatan video animasi dakwah sebagai penyampai materi dakwah, dilihat dari hasil uji coba lapangan yang mendapatkan hasil berupa respons siswa meliputi 25 siswa atau 100% siswa menyatakan sangat setuju dan sisanya sebanyak 5 siswa atau 20% siswa menyatakan setuju untuk pernyataan antusias dalam menyimak video animasi, 20 siswa atau 80% siswa menyatakan sangat setuju untuk pernyataan termotivasi, sedangkan 5 orang atau 20% menyatakan setuju, serta 20 siswa atau 80% menyatakan sangat setuju untuk pernyataan saya mampu menjawab pertanyaan yang diajukan dan sisanya 5 siswa atau 20% siswa menyatakan setuju. Sehingga interpretasi kategori sangat setuju sangat baik. 4) Penilaian siswa terhadap produk “Video Animasi Dakwah Berbasis Zepetto” sangat baik, ditinjau dari hasil pengisian angket meliputi 20 siswa atau 80 % siswa menyatakan sangat setuju dan 5 siswa atau 20 % siswa menyatakan setuju terhadap pernyataan materi yang disampaikan menarik, 18 siswa atau 72% siswa menyatakan sangat setuju dan 7 siswa atau 28% siswa menyatakan setuju untuk pernyataan isi dalam video animasi mudah dipahami, serta 20 siswa atau 80% siswa menyatakan sangat setuju dan 5 siswa atau 20% siswa menyatakan setuju untuk pernyataan tampilan dalam video animasi menarik, sehingga untuk respon siswa terhadap produk video animasi dakwah juga diinterpretasikan sangat baik. Demikian kesimpulan yang didapat dari penelitian mengenai pengembangan video animasi berbasis Zepetto untuk siswa SD.

¹² Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). *Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539-546

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2014). *Pendidikan karakter untuk siswa sd dalam perspektif islam*. Mimbar Sekolah Dasar, 1(1), 50-58.
- Aeni, AN (2010). *Pendidikan Nilai di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar , 14
- Adminbabel. (2018, Februari 27). *Materi dan Tujuan Dakwah*. Dipetik April 22, 2022, dari <https://babel.kemenag.go.id/id/opini/575/MATERI-DAN-TUJUAN-DAKWAH>
- Dwinastiti, M. (2013, April 16). *Materi Dakwah*. Dipetik April 22, 2022, dari <https://www.slideshare.net/alunalienz/materi-dakwah>
- Ellis, E.T. & Levy, Y. (2010). “A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods”. Dalam Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE). Florida: Nova Southeastern University.
- Eti Nurhayati, L. F. (2019). *Sosiodrama Berbasis Karakter*. Cirebon: CV. Confident.
- Kristina. (2021, Juni 09). *Pengertian Dakwah Menurut Bahasa dan Istilah*. Dipetik April 22, 2022, dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5599206/pengertian-dakwah-menurut-bahasa-dan-istilah>
- Krisnan. (2021, Mei 6). *7 Pengertian Metode Penelitian Kualitatif Menurut Para Ahli*. Dipetik Maret 20, 2022, dari <https://meenta.net/pengertian-metode-penelitian-kualitatif/>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). *Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia, 2(1), 539-546.
- Musyirifin, Z. (2020). Implementasi Sifat-Sifat Rasulullah Dalam Konseling Behavioral. *AL-IRSYAD*, 151-159.
- Pattimahu, R. A. (2015, April 10). *Islam Agama Dakwah*. Dipetik April 22, 2022, dari https://www.kompasiana.com/www.rullyasrul.com/islam-agama-dakwah_5535a5966ea834f213da42fe (t.thn.).
- Pattimahu, R. A. (2015, April 10). *Islam Agama Dakwah*. Dipetik April 22, 2022, dari https://www.kompasiana.com/www.rullyasrul.com/islam-agama-dakwah_5535a5966ea834f213da42fe
- Putri, V. K. (2021, Oktober 5). *Isi UUD 1945 Pasal 31 dan Maknanya*. Dipetik April 22, 2022, dari <https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/skola/read/2021/10/05/140000269/isi-uud-1945-pasal-31-dan-maknanya>
- Umar Diharja, H. (2021). The Implementation of Character Education at the Elementary School Level. *Jurnal Basicedu*, 1-8.