

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN
APLIKASI BLENDER 2.79 PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan*



**Oleh
MASRAWANI
16004114**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI
BLENDER 2.79 PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP**

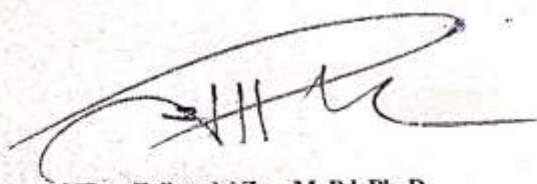
Nama : MASRAWANI
Nim : 16004114
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2021

Disetujui Oleh

Pembimbing

Ketua Jurusan



Drs. Zelhendri Zen, M. Pd. Ph. D.
NIP. 19590716 198602 1001



Dr. Abna Hidayati, S. Pd. M. Pd
NIP. 19830126 200812 2002

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan

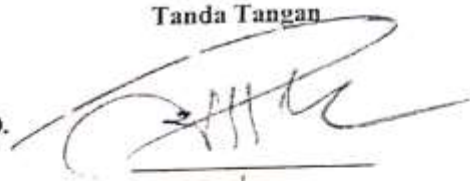
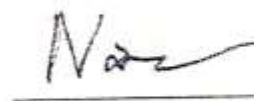
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universita Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Animasi Menggunakan
Aplikasasi Blender 2.79 Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII
SMP
Nama : MASRAWANI
NIM/BP : 16004114
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang Juni 2021

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Zelhendri Zen, M. Pd. Ph. D. NIP. 19590716 198602 1001	
Anggota	: Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2001	
Anggota	: Nofri Hendri, S. Pd. M.Pd NIP. 19781129 200312 1001	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MASRAWANI
NIM/BP : 16004114/2016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Animasi Menggunakan Aplikasi
Blender 2.79 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya seni sendiri.
S sepanjang pengetahuan saya tidak adanya karya atau pendapat yang ditulis atau
diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata
penulisa karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2021
Yang Menyatakan,



MASRAWANI
NIM. 16004114/2016

ABSTRAK

MASRAWANI 2021: Pengembangan Media Animasi Menggunakan Aplikasi Blender 2.79 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP

Guru merupakan salah satu faktor yang penting dalam memilih keberhasilan pendidikan. Guru dituntut harus mampu menghasilkan media pembelajaran guna untuk membantu proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan. Media animasi dengan menggunakan aplikasi Blender 2.79 untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang valid sehingga layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian (*Research and Development/R&D*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dimana terdapat beberapa tahap yaitu : (1) melakukan analisis kebutuhan, (2) *design* yaitu menentukan metode bahan ajar yang akan dibuat, (3) *development* memproduksi atau mendisain, (4) mengevaluasi hasil belajar. Uji validitas produk dilakukan tiga orang yaitu validator ahli media dua orang yaitu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan ahli materi satu orang yaitu guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Uji coba produk dilakukan kepada 30 siswa kelas VIII SMPN 40 Kota Padang. Instrument yang digunakan yaitu berupa angket pernyataan dan dokumentasi, data dianalisis secara kuantitatif guna untuk mengetahui kualitas media yang dibuat yaitu media animasi menggunakan aplikasi Blender 2.79 yang dikembangkan, kemudian data berupa komentar dan saran dianalisis secara kualitatif.

Dari hasil analisis menunjukkan bahwa media animasi menggunakan aplikasi Blender 2.79 untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dikembangkan diperoleh nilai yang sangat layak dan dikategorikan valid skor 4,73 yang diperoleh nilai dari validator media satu, dan skor 4,93 diperoleh dari validator media dua, nilai yang diperoleh dari validator materi yaitu 4,93 di kategorikan valid dan layak digunakan, kemudian nilai kepraktisan yang diperoleh dari siswa kelas VIII SMP 40 yaitu 4,35 dengan kategori praktis. Dapat disimpulkan media animasi menggunakan aplikasi Blender 2.79 layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Catatan : Pengembangan Media animasi menggunakan aplikasi Blender 2.79

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur yang tak terhingga penulis haturkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Animasi Menggunakan Aplikasi Blender 2.79 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP**”. Selanjutnya shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai contoh teladan umat manusia sedunia. Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalm penyelesaian skripsi ini telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., P.hD. selaku pembimbing akademik senantiasa membimbing dan membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Bapak/Ibu Dosen dan Staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.

4. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd. dan Bapak Nofri Hendri, S. Pd. M. Pd. selaku dosen penguji yang telah berkenan memberikan waktu dan pengerahan dalam penyempurnaan skrip ini.
5. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T. dan Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Puji Kesetiadi S.Pd. yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi.
7. Bapak Syafril M, S.Pd selaku kepala sekolah SMPN 40 Kota Padang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang bapak pimpin.
8. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMPN 40 Kota Padang yang telah berpartisipasi dalam proses pengambilan data untuk menyelesaikan skripsi.
9. Ayah dan Ibu tercinta serta Abang, Kakak dan Adik keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan senantiasa mendoakan.
10. Abang saya Ilham Sakti Siregar yang selalu membantu dan memberikan motivasi dan semangat.
11. Sahabat dan teman-teman di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib dan seperjuangan dengan penulis.
12. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang

membangun dari semua pihak. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan pikiran dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Amin Ya Rabbal' Alamin

Padang, 2021

Masrawani
16004114

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DATAR LAMPIRAN	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Peran Media Pembelajaran	10
3. Fungsi Media Pembelajaran	13
4. Kriteria dalam Memilih Media	16
B. Aplikasi Blender 2.79	18
1. Pengertian Aplikasi Blender 2.79	18
2. Kelebihan Software Blender 2.79	20
C. Animasi	20
D. Tinjauan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	23
1. Pengertian Agama Islam dan Budi Pekerti	23
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	26
E. Validitas dan Praktikalitas	29
1. Validitas	29
2. Praktikalitas	30
F. Penelitian yang relevan	31

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Model Pengembangan	34
B.	Prosedur Pengembangan	36
C.	Uji Coba Produk	40
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN		
A.	Hasil Pengembangan	51
B.	Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	72
C.	Revisi Produk	79
D.	Pembahasan	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
A.	Kesimpulan	89
B.	Saran	90
DAFTAR PUSTAKA		91
LAMPIRAN		93

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi angket untuk ahli media dan ahli materi	43
Tabel 2. kisi-kisi angket validasi materi	44
Tabel 3. kisi-kisi angket untuk siswa	45
Tabel 4. Kategori Penilaian Skala Likert	46
Tabel 5. Range dan Kriteria Kualitatif	48
Tabel 6. Uji Ahli Media Sebelum Revisi	73
Tabel 7. hasil penilaian validasi tahap akhir	75
Tabel 8. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Ahli Materi	76
Tabel 9. Hasil Praktikalitas Media yang Diuji Coba pada 30 siswa	78
Tabel 10. Revisi Produk	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Menu Blender 3D	19
Gambar 2. Tampilan Kerja Blender 2.79	54
Gambar 3. Tampilan kerja editing video Blender 2.79	54
Gambar 4. Tampilan aplikasi Blender 2.79	55
Gambar 5. Tampilan kinerja Blender 2.79	55
Gambar 6. Pembagian <i>viewport</i> (kiri dan kanan).....	56
Gambar 7. split area <i>Font</i> dan <i>Right</i>	56
Gambar 8. Menambahkan referensi gambar dalam membuat objek.....	57
Gambar 9. Membuat referensi gambar bagian depan (<i>Front</i>)	57
Gambar 10. Gambar referensi selesai di masukkan ke <i>Front</i>	58
Gambar 11. Proses awal pembuatan objek.....	58
Gambar 12. Proses pembentukan badan.....	59
Gambar 13. Pembentukan badan.....	59
Gambar 14. Pembuatan lipatan kaki atas.....	60
Gambar 15. Pembuatan paha pada objek.....	60
Gambar 16. Pembuatan kaki dan tlapak kaki.....	61
Gambar 17. Pembuatan lengan tangan	61
Gambar 18. Pembentukan jari tangan.....	62
Gambar 19. Pembuatan kepala.....	62
Gambar 20. Material untuk mengubah warna objek.....	63
Gambar 21. Objek yang diberi warna.....	63
Gambar 22. Membuat baju objek.....	64
Gambar 23. Pembuatan baju dan celana.....	64
Gambar 24. Menu pada <i>file</i>	65
Gambar 25. Menu pada <i>addons</i>	65
Gambar 26. Pembuatan tulang/ringging pada objek.....	66
Gambar 27. Objek di sesuaikan dengan tulang/ringing.....	66

Gambar 28. Pengaturan letak penyimpanan dan durasi.....	67
Gambar 29. Tampilan kerja Blender editing video.....	68
Gambar 30. Memasukkan objek ke editing video blender 2.79.....	68
Gambar 31. Mengganti background.....	69
Gamabar 32. Pencocokan ayat dengan audio.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus	94
Lampiran 2. <i>Storyboard</i>	123
Lampiran 3. Validasi Ahli Media I	132
Lampiran 4. Validasi Ahli Media II	135
Lampiran 5. Validasi Materi	138
Lampiran 6. Praktikalitas Siswa	141
Lampiran 7. Data Mentah Subjek Uji Coba	144
Lampiran 8. Surat Penugasan	145
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian KTP	146
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	147
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian	148



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan elemen penting dalam memajukan bangsa dan Negara. Perkembangan dan kemajuan segala bidang oleh keberhasilan pendidikan, sehingga mutu atau kualitas pendidikan harus ditingkatkan. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terancang untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Berdasarkan pandangan di atas jelas bahwa pendidikan merupakan sebuah wadah untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik sebagai tonggak kemajuan negeri ini. Pengembangan dan kemajuan peserta didik tidak terlepas dari peran guru dalam melakukan penanaman moral dan penyampaian suatu materi pelajaran. Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran, tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menguasai materi yang akan di sampaikan. Akan tetapi ada faktor-faktor lain yang harus dikuasainya sehingga ia mampu menyampaikan materi secara profesional dan efektif. Sesuai dengan undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, BAB II Pasal 3, pada dasarnya ada empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru, yaitu profesional, pedagogik, kepribadian dan sosial.

Keempat kompetensi tersebut harus berkembang dan tumbuh terbina dalam kepribadian guru, sehingga diharapkan dengan memiliki empat kompetensi dasar tersebut seorang guru dapat mengerahkan segala kemampuan dan keterampilannya dalam mengajar secara professional dan efektif. Empat kompetensi dalam cara-cara mengajar, seorang guru dituntut untuk mampu merencanakan atau mampu menyusun setiap program satuan pelajaran, mempergunakan dan mengembangkan media pendidikan, serta mampu memilih metode yang bervariasi dan efektif. Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran ekosistem membutuhkan media yang sesuai untuk menampilkan materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Ketepatan seorang guru dalam memilih metode pengajaran yang efektif pada pembelajaran akan dapat menghasilkan pembelajaran bervariasi. Sebaliknya, seorang guru yang kurang tepat dalam memilih metode pengajaran, maka akan dapat menimbulkan kegagalan dalam mencapai pembelajaran yang efektif. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Sukadi (2002), bahwa “proses pembelajaran yang tidak mencapai sasaran, dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang tidak efektif”.

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran memegang peran penting dalam mencapai tujuan yang di inginkan. Kemungkinan kegagalan guru dalam menyampaikan materi disebabkan saat proses pembelajaran guru kurang membangkitkan materi disebabkan saat proses pembelajaran guru kurang membangkitkan perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran, khususnya Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Guru sering mengalami kesulitan untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMPN 40 Kota Padang pada tanggal 05 Januari 2021 diperoleh informasi bahwa masi kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengajar dan guru tersebut menyarankan untuk membuat media pembelajaran lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat gerhana matahari agar siswa tersebut dapat belajar dan memahami sholat tesebut.

Bedasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mempunyai keinginan untuk membuat media pembelajaran animsi 3D dengan menggunakan aplikasi Blender 2.79 sebelum membuat media maka terlebih dahulu dilakukan analisis kurikulum dan silabus guna untuk mencocokkan media yang akan dibuat dengan materi, media yang akan dibuat satu tema yaitu lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat gerhana matahari alasan peneliti mengambil tema lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat gerhana matahari semester II

dikarenakan peneliti belum menemukan media dan artikel mengenai pembuatan media animasi untuk gerakan sholat gerhana matahari dengan menggunakan aplikasi Blender 2.79 kebanyakan yang saya temui media video dan media gambar. Bentuk media yang akan dibuat yaitu animasi 3D yang dapat diakses siswa melalui telepon genggam berbasis android. Alasan peneliti menggunakan media animasi menggunakan aplikasi Blender 2.79 untuk membuat media pembelajaran lebih menarik, agar dapat memudahkan siswa dalam belajar dimana saja dan kapan saja.

Animasi adalah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi siswa yang sulit disampaikan secara konvensional.

Sedangkan pengertian Blender adalah perangkat lunak sumber terbuka grafika komputer. Perangkat lunak ini digunakan untuk membuat film animasi, efek visual, model cetak 3D, dan permainan video. Blender 2.79 memiliki beberapa fitur termasuk permodelan 3D.

Berdasarkan uraian di atas diharapkan pengembangan media pembelajaran dengan perangkat lunak Blender 2.79 dapat memudahkan siswa belajar dan guru pendidikan agama islam dan budi pekerti dapat menggunakan media sebagai bahan ajar. Penelitian ini sendiri berjudul **“Pengembangan Media Animasi Menggunakan Aplikasi Blender 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media animasi menggunakan aplikasi *Blender 2.79* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP.
2. Bagaimana validitas media animasi menggunakan aplikasi *Blender 2.79* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP.
3. Bagaimana paktikalitas media animasi menggunakan aplikasi *Blender 2.79* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP yang di kembangkan.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan media animasi menggunakan aplikasi *Blender 2.79* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP.
2. Mengetahui validitas media animasi menggunakan aplikasi *Blender 2.79* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP.
3. Mengetahui praktikalitas media animasi menggunakan aplikasi *Blender 2.79* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media animasi menggunakan aplikasi Blender 2.79 yang di kembangkan sesuai dengan Kurikulum yang di terapkan di SMP kelas VIII.
2. Media animasi menggunakan aplikasi Blender 2.79 yang digunakan sesuai dengan silabus di SMP kelas VIII.
3. Media animasi menggunakan aplikasi Blender 2.79 sesuai dengan buku mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti yang digunakan di SMP kelas VIII dan sebagai panduan materi pada media.
4. Media animasi menggunakan aplikasi Blender 2.79 dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar pendidikan agama islam dan budi pekerti.
5. Media animasi dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Blender 2.79 sebagai bahan ajar dan di dukung Blender 2.79 editing vidio untuk pengeditan suara dan ayat yang digunakan.
6. Tampilan media animasi menggunakan aplikasi Blender 2.79 lebih menarik dengan tema lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat gerhana matahari, gerakan dan bacaan ayat mudah dipahami.

E. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang positif seperti berikut:

1. Siswa

- a. Membantu meningkatkan pemahaman siswa dan memperjelas materi pembelajaran.
- b. Pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang disukai bagi siswa.
- c. Media pembelajaran dapat di pelajari siswa diluar jam pelajaran.

2. Guru

Media pembelajaran yang dihasilkan dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi.

3. Peneliti

Menambah wawasan penulis dalam pembuatan media pembelajaran. Salah satu persyaratan yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Padang.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Sekolah sudah memiliki fasilitas berupa proyektor yang memadai di sekolah.
- b. Siswa dan guru dapat mengoperasikan media pembelajaran yang di buat.
- c. Media animasi menggunakan aplikasi Blender 2.79 memudahkan siswa belajar pendidikan agama islam dan budi pekerti dengan bertemakan lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat gerhana matahari.

- d. Guru dapat menggunakan media sebagai bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga materi dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada materi lebih dekat kepada Allah dengan mengamalkan sholat gerhana matahari materi semester II.
- b. Uji coba hanya terbatas pada 30 siswa kelas VIII di SMP Negeri 40 Padang.