PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK SD SWASTA SE BUKITTINGGI

TESIS

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Disusun Oleh :

Gustia Rahmat
NIM : 20124034

Dosen Pembimbing:

Dr. Yelfi Dewi, S, S.Ag MA
NIP. 197711222003122003

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
2026 M / 1448 H

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam PAI di tingkat sekolah dasar kerap menghadapi tantangan dalam penyampaian materi yang sifatnya abstrak, seperti konsep akidah, ibadah, dan akhlak. Guru masih mengandalkan media konvensional berupa papan tulis, buku paket, media cetak lainnya, dan tidak terlalu sering menggunakan media audio visual yang menyebabkan interaksi belajar cenderung monoton. Kondisi ini mengakibatkan daya serap peserta didik terbatas, minat belajar rendah, dan kesulitan dalam mengingat materi jangka panjang.

Keterbatasan ini semakin nyata ketika media pembelajaran yang inovatif jarang digunakan di kelas. Padahal, perkembangan teknologi digital telah menghadirkan peluang baru bagi guru untuk memanfaatkan media visual, termasuk video animasi, sebagai sarana meningkatkan daya tarik pembelajaran. Media animasi bukan hanya menyajikan informasi, tetapi juga menghadirkan pengalaman multisensorik (visual, audio, bahkan narasi interaktif) yang mampu memperkuat pemahaman konsep abstrak.

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah menghadirkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis digital, khususnya video animasi, semakin banyak digunakan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital paket, media cetak lainnya yang membuat peserta didik kurang tertarik, sulit memahami konsep abstrak, dan kesulitan mengingat materi yang telah dipelajari. Kondisi ini berdampak pada rendahnya ketercapaian hasil belajar peserta didik, terutama dalam aspek kognitif dan afektif.

Penggunaan media audio visual dan digital dalam pembelajaran PAI di abad ke-21 memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung implementasi **Kurikulum Merdeka**, yang menekankan kemandirian belajar, kreativitas, dan literasi digital peserta didik. pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif (4C), yang dapat difasilitasi melalui media digital interaktif seperti video animasi, simulasi, dan multimedia pembelajaran. Media audio visual memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman multisensorik melihat, mendengar, dan berinteraksi sehingga konsep keagamaan yang abstrak dalam PAI menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.[1] Pengetahuan pedagogis teknologi menggambarkan pengetahuan seseorang tentang bagaimana pengajaran dan pembelajaran dipengaruhi oleh penggunaan teknoligi tertentu.[2] Kemajuan teknologi pendidikan dan digitalisasi pendidikan telah menghasilkan penigkatan minat dalam memamfaatkan data perilaku peserta didik untuk memberikan informasi untuk menigkatkan pembelajaran.[3] Pentingnya menempatkan pengetahuan tentang media sambil memamfaatkan basis pengatahuan dan pengalaman individu.[4]

Media digital mendukung paradigma *student-centered learning* yang menjadi inti Kurikulum Merdeka. Melalui platform seperti *Canva*, *Magic Light*, dan aplikasi video edukatif, guru dapat memfasilitasi pembelajaran diferensiatif memberi ruang bagi peserta didik untuk belajar sesuai kecepatan

[1] N Nasution and M Lubis, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pembelajaran* 4, no. 1 (2023).

[2] Katharina Sophie Stark et al., "Jurnal Penelitian Tentang Teknologi Dalam Pendidikan Kerangka Kerja Heuristik Untuk Skenario Pengajaran Dan Pembelajaran Berbasis Video Di Pendidikan Tinggi ." 1523 (2025), https://doi.org/10.1080/15391523.2023.2242980.

[3] Andy Nguyen et al., "Machine Translated by Google Jurnal Sistem Informasi Eropa Prinsip-Prinsip Desain Untuk Sistem Informasi Analitik Pembelajaran Di Pendidikan Tinggi" 9344 (2021), https://doi.org/10.1080/0960085X.2020.1816144.

[4] Sandra Schamroth Abrams et al., "Machine Translated by Google Media Pendidikan Internasional Kebutuhan Yang Beragam Dan Konteks Yang Beragam : Menempatkan Dan Memperluas Penelitian Tentang Media Pendidikan ." 3987, no. April (2026), https://doi.org/10.1080/09523987.2026.2625573.

dan gaya belajar mereka. Hal ini selaras dengan tujuan Merdeka Belajar, yaitu menciptakan peserta didik yang merdeka dalam berpikir dan berkreasi.[5] Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media audio visual mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dasar karena mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dengan teknologi modern. Peserta didik lebih antusias dan fokus saat belajar melalui media berbasis video animasi dibandingkan metode ceramah tradisional.[6]

Selain itu, penggunaan media digital juga membantu guru mengembangkan keterampilan teknologi pendidikan (TPACK), yang menjadi kompetensi penting bagi pendidik di era digital. *Technologocal Pedagigocal Content Knowledge* TPACK mengintegrasikan pengetahuan pedagogik, konten, dan teknologi dalam praktik mengajar, sehingga pembelajaran PAI tidak hanya mentransmisikan pengetahuan agama tetapi juga menanamkan literasi digital dan karakter Islami dalam konteks globalisasi.[7] Dengan demikian, integrasi media audio visual dan digital dalam pembelajaran PAI tidak hanya memperkuat pemahaman Peserta didik terhadap ajaran Islam tetapi juga mendukung pencapaian *Profil Pelajar Pancasila* yang adaptif terhadap tantangan abad ke-21, sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka. Pembelajaran yang efektif tergantung pada pengalaman belajar yang dirancang dengan tepat, perancang dan instruktur harus mampu merancang aktivitas pengajaran dan pembelajaran.[8] Prinsip standar nasional kurikulum pendidikan Indonesia menempatkan peserta didik sebagai pusat

[5] M Sari, D Yuliani, and F Pratama, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Meningkatkan Kemandirian Dan Kreativitas Belajar Siswa Di Era Merdeka Belajar," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Abad 21*, 2023.

[6] N Utami, A Hidayat, and A Zulfikar, "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran Islam* 3, no. 4 (2022).

[7] D Rahmawati and M Hamzah, "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Peningkatan Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam Berbasis TPACK," *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2021).

[8] Tahereh Eslaminejad et al., "Machine Translated by Google Guru Kedokteran Machine Translated by Google Penilaian Kesiapan Instruktur Dalam Mengimplementasikan E- Learning Dalam Pendidikan Kedokteran Berkelanjutan Di Iran .," no. September (2010), https://doi.org/10.3109/0142159X.2010.496006.

proses pembelajaran, dan guru sebagai fasilitator yang bertanggung jawab meningkatkan aktivitas pembelajaran.[9]

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI semakin mendapat perhatian karena mampu menyajikan materi abstrak menjadi lebih konkret. Aeni menekankan bahwa pengembangan video animasi berbasis Canva yang mengangkat kisah Nabi Ibrahim berhasil meningkatkan ketertarikan peserta didik kelas II SD dalam memahami keteladanan. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi narasi religius dengan visualisasi animatif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan media konvensional.[10] Penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Video animasi memungkinkan penyajian konsep abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami, sehingga dapat memfasilitasi gaya belajar visual peserta didik. Selain itu, media ini mampu memberikan pengalaman belajar multisensori yang memperkuat daya ingat peserta didik.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep abstrak dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Misalnya, penelitian yang dilakukan pada konteks pendidikan dasar menemukan bahwa video animasi dapat membantu menjelaskan konsep sulit dengan cara visual yang lebih sederhana dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan retensi

[9] Nurul Fitriyah Almunawaroh et al., "Machine Translated by Google Pendidikan Cogent Keyakinan Pedagogis Guru EFL , Pengetahuan Konten Pedagogis , Dan Penggunaan Materi Pembelajaran : Pengembangan Dan Validasi Skala . Keyakinan Pedagogis Guru EFL , Pengetahuan Konten Pedagogis , Dan Penggunaan Materi Pembelajaran : Pengembangan Dan Validasi Skala .," 2024, https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2379696.

[10] A. N. Aeni, "Pengembangan Video Animasi 'Kilani' Berbasis Canva Tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim Alaihi Salam Pada Pembelajaran Kelas 2 SD.," *Jurnal Qodiri.*, 2025.

pengetahuan peserta didik.[11] Selain itu, integrasi media interaktif dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik di kelas.[12] Dengan demikian, kesenjangan antara media pembelajaran konvensional dengan kebutuhan inovasi berbasis teknologi di sekolah dasar menjadi alasan mendesak untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Inovasi media pembelajaran juga tampak pada pengembangan website interaktif sebagai sarana belajar PAI. Website "Samawa" untuk dakwah Nabi Muhammad SAW menunjukkan bahwa perpaduan antara teks, gambar, dan animasi interaktif meningkatkan literasi keagamaan peserta didik kelas III SD. Dengan demikian, media digital yang dirancang kontekstual mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih komunikatif dan berpusat pada peserta didik.[13]

Sriwahyuni mengembangkan aplikasi Pemalak sebagai media pembelajaran (PAI) yang dilengkapi fitur animasi, lagu, dan kuis. Aplikasi ini terbukti meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V sekolah dasar melalui pengalaman belajar yang interaktif dan variatif.[14] Boini menambahkan perspektif lain dengan mengkaji penerapan media ajar berbasis teks multimodal pada pembelajaran agama Islam di sekolah dasar memperlihatkan bahwa kombinasi teks, animasi, dan ilustrasi memperkuat pemahaman konsep keagamaan serta memotivasi peserta didik untuk terlibat lebih aktif. Penelitian ini menjadi pijakan penting bahwa integrasi berbagai

[11] A. Bello, A., & Ahmed, "The Effects of Instructional Video Animation on Students' Academic Achievement in Primary Schools," *International Journal of Instructional Technology and Educational Studies,* 9, no. 1 (2022).

[12] R. Puspitasari, D., & Rachmadtullah, "Digital Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools," *Journal of Education Technology* 5, no. 3 (2021).

[13] F. Helgia, N. N., Sulistia, M., & Maulani, "Pengembangan Website 'SAMAWA' Sebagai Media Pembelajaran Dakwah Nabi Muhammad SAW Di SD Kelas 3," *Jurnal Bina Ummat* 9, no. 1 (2025).

[14] E. Y. Sriwahyuni, W., Aeni, A. N., & Ali, "Pengembangan Aplikasi PEMALAK Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNPAS,* 2025.

mode representasi informasi sangat relevan untuk pembelajaran PAI yang sering kali dianggap abstrak oleh peserta didik.[15]

Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar menjadi kebutuhan mendesak di era disrupsi. Menurut Indriani dan Aeni pengembangan video animasi "Kilani" berbasis Canva mampu menjembatani kesenjangan antara metode pengajaran tradisional dengan tuntutan gaya belajar generasi digital. Melalui visualisasi tokoh teladan, peserta didik lebih mudah memahami nilai moral sekaligus menginternalisasikannya.[16] Menurut Susanti pengembangan media berbasis animasi dalam mata pelajaran PAI berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus keterlibatan aktif peserta didik di kelas. Melalui penggunaan karakter animatif yang dekat dengan dunia anak, materi abstrak dapat dikontekstualisasikan dengan lebih baik. Hal ini juga berdampak positif pada motivasi belajar peserta didik.[17]

Video animasi interaktif dapat membantu peserta didik sekolah dasar memahami konsep tauhid dengan cara yang lebih menyenangkan. Melalui kombinasi visual, narasi, dan musik, peserta didik lebih mudah mengingat nilai-nilai yang diajarkan.[18] Media animasi berbasis Canva terhadap pemahaman peserta didik sekolah dasar pada materi ibadah sehari-hari memperlihatkan adanya peningkatan keterampilan praktik keagamaan, seperti tata cara wudhu dan shalat.[19]

Pengembangan media video animasi untuk pembelajaran akhlak dan menemukan bahwa peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran

---

[15] B. Boini, "Penerapan Media Ajar Berbasis Teks Multimodal Pada Pembelajaran Agama Islam Di SD Negeri Wilayah Katab Kebahan," *IAIN Pontianak Digital Repository* 15, no. 2 (2024).

[16] A. N. Indriani, M., & Aeni, "Pengembangan Video Animasi Kilani Berbasis Canva Pada PAI Di SD," *Jurnal Qodiri* 9, no. 1 (2025).

[17] H. Susanti, "Peran Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Islam Anak* 7, no. 2 (2023).

[18] M. Fauzan, "Video Animasi Interaktif Dalam Pembelajaran Tauhid Anak Usia Dasar," *Al-Tarbawi* 8, no. 1 (2023).

[19] F. Zahra, "Efektivitas Media Animasi Berbasis Canva Dalam Pembelajaran Ibadah Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 13, no. 1 (2022).

ketika materi disampaikan dengan ilustrasi animasi. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai moral. Hal ini sejalan dengan kebutuhan inovasi pembelajaran berbasis karakter.[20] Video animasi yang mengintegrasikan ilustrasi dan narasi mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kisah-kisah nabi. Dengan pendekatan ini, peserta didik lebih mudah mengingat kronologi cerita dan pesan moral yang terkandung di dalamnya.[21]

Hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2024 di SD Surya Kids Bukittinggi ditemukan adanya beberapa kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran PAI. Diantaranya seperti keberagaman gaya belajar peserta didik yang majemuk, metode pembelajaran yang kurang inovatif, pendekatan pembelajaran yang masih terkesan tradisional, serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang modern dan interaktif. Dalam proses pembelajaran, peserta didik sering kali hanya mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber informasi belajar, sehingga hal tersebut tidak cukup maksimal untuk memberikan pemahaman yang mendalam terhadap pengetahuan yang dibutuhkan, dan peserta didik juga cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi secara teoritik maupun praktik. Hasil observasi ini juga diperkuat oleh pengalaman penulis yang pernah mengajar di sekolah SD Surya Kids tersebut selama satu tahun ajaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran lebih cenderung mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber informasi belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Beberapa peserta didik seringkali merasa jenuh sehingga membuat mereka kerap melakukan aktivitas yang akan mengganggu konsentrasi dalam proses pembelajaran, seperti mengganggu temannya, mengobrol sesama temannya sehingga membuat suasana kelas kerap menjadi berisik dan sulit terkontrol oleh gurunya. Disisi lain, peserta didik akan sibuk dengan dunianya sendiri, ia akan melakukan

[20] A. Hamzah, "Video Animasi Untuk Pembelajaran Akhlak Siswa Sekolah Dasar.," *Tarbiyah Islamiyah*, 10, no. 1 (2021).
[21] Hamzah.

apa yang di inginkan, karena peserta didik tidak akan fokus mendengarkan penjelasan guru dan tidak ada rasa ketertarikan dan rasa penasaran terhadap materi yang akan dibahas pada pertemuan itu. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar peserta didik, hasil yang diperoleh kerap tidak sesuai dengan yang diharapkan. Ketika ujian, hasil yang diperoleh masih torgolong rendah, hanya bebrapa peserta didik yang memperoleh hasil yang lebih baik.[22]

Senada dengan ini, wawancara juga dilakukan dengan Ustadz Harius Syaiky S.Pd salah seorang guru PAI di SD Ibnu Taimiyah Kota Bukitinggi diperoleh informasi bahwa selama ini guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti video untuk membantu peserta didik dalam belajar, namun hanya jarang sekali menggunakannya, guru tidak terlalu sering menggunakan media video dalam proses pembelajaran. hanya di beberapa materi tertentu menggunakan berbasis video. Hal ini berdampak pada proses dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru atau hanya mencatat materi di papan tulis dan diberikan latihan soal yang harus dijawab oleh peserta didik. Maka konsentrasi untuk belajar tidak akan sepenuhnya tercapai, mereka hanya akan mencatat apa yang tertulis tanpa memahami dan mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru.[23]

Selain itu penulis juga melakukan wawancara bersama guru PAI SD Al-Kautsar Bukittinggi 9 Mei 2026 terkait pelaksanaan pembelajaran PAI dikelas. Ustadzah Tri Wulan Dari S.Pd selaku guru PAI menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, keberagaman gaya belajar peserta didik (visual, auditori, dan kinestetik) menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran yang cocok agar dapat memenuhi kebutuhan semua gaya belajar peserta didik. Disamping itu pendekatan pembelajaran yang digunakan dikelas masih bersifat teacher center, dimana metode ceramah dalam penyampaian materi masih menjadi hal yang paling

[22] Observasi Awal. Kelas IV Pada Tanggal 20 Oktober 2024.

[23] Harius Syaiky, S. Pd, *Guru Mata Pelajaran PAI* , Wawancara pada tanggal 5 Mei 2026, Pukul 13:28 Wib.

sering digunakan, serta masih kurangnya penggunaan akses media pembelajaran yang modern dan interaktif, sehingga peserta didik sering menemukan kejenuhan dalam proses pembelajaran.[24]

Di sisi lain, guru masih menggunakan media video yang sudah ada, video yang digunakan selalu bersumber dari You Tube dan media sosial lainnya, namun guru belum pernah membuat media berupa video yang dihasilkan sendiri. Hal ini akan berdampak pada kurangnya kreativitas guru dalam menghasilkan media pembelajaran, saat ini guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan, salah satunya menciptakan media yang akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Jika guru selalu menggunakan media yang sudah ada, maka bagi sebagian peserta didik akan berkurangnya rasa penasaran dan rasa ingin tahu dari media yang diberikan, bagi anak yang aktif di media social, mereka menilai media yang diberikan sudah hal yang biasa. Penyebab guru masih menggunakan sumber yang ada adalah, karena keterbatasan waktu dan kesibukan lain yang membuat guru belum bisa menghasilkan media video sendiri.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dijabarkan di atas, maka solusi yang tepat untuk membantu mengurangi permasalahan yang terjadi di sekolah, tidak untuk khusus satu materi namun juga untuk semua materi pembelajaran PAI yang bersifat audio visual, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi atau merancang media audio visual. Video animasi juga bisa digunakan hampir disemua mata pelajaran, walaupun ada beberapa mata pelajaran yang tidak cocok menggunakan video animasi. Video pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini menerapkan aplikasi ***Magic Light*** **berbantuan Canva. Hal ini juga bertujuan untuk membantu guru dalam mengenalkan aplikasi AI ataupun *Wabsite* AI lainnya yang dapat digunakan oleh guru dalam**

[24] Tri Wulan Dari, S. Pd, *Guru Mata Pelajaran PAI* , Wawancara pada tanggal 9 Mei 2026, Pukul 08:21 Wib.

menciptakan kreativitas yang baru yang mendukung jalannya proses pembelajaran yang baik.

Aplikasi *Magic Light* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video baik durasi panjang atau durasi pendek. Dengan semakin berkembangkannya zaman sekarang ini dimana, sebuah inovasi modren berupa AI *(Artificial Intelligence)* sudah semakin canggih yang dapat dimamfaatkan dalam mempermudah segala kebutuhan dalam dunia digital, maka tugas kita mempergunakannya dalam membuat inovasi yang bervariasi dalam membantu mengembangkan media pembelajaran salah satunya adanya aplikasi *Magc Light* yang dapat kita buka dengan menggunakan *Web Chrome.*

Pengembangan media berbasis teknologi digital, seperti aplikasi *Magic Light* dan Canva, semakin memperkaya inovasi pembelajaran. *Magic Light* mendukung pembuatan animasi edukatif yang sederhana namun efektif, sedangkan Canva menyediakan fitur desain grafis yang mudah digunakan oleh guru untuk memperindah tampilan visual. Integrasi kedua aplikasi ini memungkinkan guru menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan mudah diakses. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media digital interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermakna dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Meskipun terdapat penelitian sebelumnya mengenai penggunaan video animasi, sebagian besar masih berfokus pada mata pelajaran eksakta seperti matematika atau IPA. Kajian terhadap PAI di sekolah dasar masih relatif terbatas. Dengan demikian, terdapat kekurangan penelitian yang signifikan untuk mengembangkan media video animasi dalam konteks (PAI), khususnya di sekolah dasar dengan kondisi sarana prasarana terbatas.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini perlu dilakukan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi untuk SD Swasta se Bukittinggi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, permasalahan utama penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Kenapa media pembelajaran PAI di SD Swasta se Bukittinggi ?
2. Bagaimana Desain / Rancangan Media Pembelajaran PAI berbasis video animasi di SD Swasta se Bukittinggi ?
3. Bagaimana validitas, praktikalitas, efektivitas media pembelajaran PAI berbasis video animasi di SD Swasta se Bukittinggi ?
4. Bagaimana Penyebaran Media Pembelajaran PAI berbasis video animasi yang dikembangkan dengan aplikasi *Magic Light* dan Canva

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran PAI dengan memanfaatkan aplikasi *Magic Light* dan Canva untuk meningkatkan kualitas proses belajar serta pemahaman peserta didik di sekolah dasar.

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui Kenapa media pembelajaran PAI di SD Swasta se Bukittinggi.
2. Untuk mengetahui bagaimana Desain / Rancangan Media Pembelajaran PAI berbasis video animasi di SD Swasta se Bukittinggi.

3. Untuk mengetahui bagaimana validitas, praktikalitas, efektivitas media pembelajaran PAI berbasis video animasi di SD Swasta se Bukittinggi.
4. Untuk mengetahui bagaimana penyebaran Media Pembelajaran PAI berbasis video animasi di SD Swasta se Bukittinggi.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis **video animasi** untuk mata pelajaran (PAI) di sekolah dasar dengan karakteristik sebagai berikut:

1. **Interaktif dan menarik**, dengan desain visual yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar.
2. **Kreatif dan inovatif**, memanfaatkan aplikasi *Magic Light* untuk animasi serta Canva untuk desain grafis sehingga menghasilkan media yang lebih estetis dan komunikatif.
3. **Kontekstual dan aplikatif**, menampilkan contoh kehidupan sehari-hari yang relevan dengan nilai-nilai ajaran Islam sehingga mudah dipahami peserta didik.
4. **Mudah diakses dan digunakan**, baik oleh guru maupun peserta didik melalui perangkat digital sederhana (laptop atau smartphone) tanpa memerlukan infrastruktur teknologi yang kompleks.

E. Pentingnya Penelitian

Penelitian ini penting karena mampu menjawab keterbatasan media pembelajaran (PAI) yang selama ini masih cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi, peserta didik tidak hanya diajak mendengarkan penjelasan

guru, tetapi juga melihat representasi visual dari konsep-konsep ajaran Islam yang abstrak. Hal ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman peserta didik secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran inovatif yang dapat direplikasi di sekolah dasar lain, sehingga memperluas dampak positifnya pada konteks pendidikan nasional.

Penelitian ini juga penting dilakukan guna untuk memperoleh gelar M.Pd dan menyelesaikan bidang studi S2 PAI.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian

1. Asumsi penelitian

Peserta didik lebih mudah memahami konsep abstrak dalam PAI melalui media visual-animatif dibandingkan dengan media konvensional, serta guru mampu mengintegrasikan media tersebut ke dalam kegiatan pembelajaran dengan efektif.

2. Batasan penelitian

Mencakup ruang lingkup produk berupa video animasi yang hanya dikembangkan untuk materi tertentu dalam pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar yaitu pada materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah kelas IV. Selain itu, penelitian ini difokuskan pada uji coba terbatas di SD Swasta Surya Kids Bukittingggi, sehingga generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan dengan hati-hati.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran, beberapa istilah utama dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai sarana perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pendidikan kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Media tidak hanya berupa alat bantu visual, tetapi mencakup aspek interaktif yang dapat menstimulasi perhatian dan motivasi peserta didik. Menurut Arsyad media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan peserta didik agar materi lebih mudah dipahami. Dengan demikian, media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada produk berupa video animasi interaktif yang memfasilitasi penyampaian materi PAI.[25]

2. Video Animasi

Video animasi dalam penelitian ini diartikan sebagai media audio-visual yang menggabungkan gambar bergerak, narasi, dan elemen desain grafis untuk menjelaskan materi pembelajaran secara sistematis. Animasi dipilih karena dapat menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Menurut Nuraini video animasi terbukti mampu meningkatkan daya ingat peserta didik karena kombinasi antara visualisasi dinamis dan penjelasan verbal. Oleh karena itu, video animasi dalam penelitian ini diproduksi menggunakan aplikasi *Magic Light* dan Canva, disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD.[26]

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai mata pelajaran yang bertujuan membentuk

[25] A. Arsyad, "Media Pembelajaran: Inovasi Digital Di Era Pendidikan 4.0.," *Jurnal Teknologi Pendidikan,* 23, no. 2 (2021).

[26] F. Nuraini, "Pengaruh Video Animasi Terhadap Retensi Siswa Pada Mata Pelajaran PAI.," *Jurnal Pendidikan Agama Islam,* 13, no. 1 (2022).

peserta didik agar memiliki pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Fokus pembelajaran dalam penelitian ini adalah kisah *Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah* yang diajarkan pada kelas IV SD. Menurut Hidayat PAI di sekolah dasar perlu dikemas dalam bentuk pembelajaran kontekstual dan menyenangkan agar peserta didik dapat memahami nilai moral dan spiritual secara utuh. Dengan demikian, PAI di sini diposisikan bukan hanya transfer pengetahuan, tetapi juga internalisasi nilai karakter.[27]

4. Aplikasi *Magic Light*

Aplikasi *Magic Light* dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai perangkat lunak kreatif yang digunakan untuk menghasilkan efek animasi cahaya pada video pembelajaran. *Magic Light* memungkinkan guru menambahkan elemen visual yang atraktif untuk memperkuat pesan pembelajaran. Menurut Sari & Lestari penggunaan aplikasi berbasis digital mampu meningkatkan daya tarik media pembelajaran karena menampilkan visual yang lebih hidup dan interaktif. Dalam penelitian ini, *Magic Light* digunakan untuk memperkaya video animasi materi hijrah Nabi Muhammad SAW.[28]

5. Canva

Canva dioperasionalkan sebagai aplikasi desain grafis berbasis digital yang digunakan untuk membuat ilustrasi, infografis, dan elemen visual dalam video pembelajaran. Canva dipilih karena kemudahan akses, fleksibilitas desain, serta ketersediaan template yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Menurut Wulandari Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran kreatif karena dapat dioperasikan oleh guru

[27] S. Hidayat, "Inovasi Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar Berbasis Media Digital.," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 5, no. 2 (2020).

[28] I. Sari, D., & Lestari, "Pemanfaatan Aplikasi Desain Digital Dalam Pembuatan Media Animasi Pendidikan.," *Jurnal Teknologi Pendidikan,* 19, no. 3 (2021).

dengan keterampilan teknologi yang terbatas. Dalam penelitian ini, Canva digunakan untuk mendesain elemen grafis utama dalam video animasi (PAI).[29]

6. Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas

Validitas media dalam penelitian ini mengacu pada tingkat kesesuaian isi, bahasa, dan tampilan video animasi dengan tujuan pembelajaran. Praktikalitas didefinisikan sebagai kemudahan guru dan peserta didik dalam menggunakan media. Efektivitas merujuk pada sejauh mana media mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Menurut Putri ketiga aspek ini penting untuk menilai kualitas media pembelajaran berbasis teknologi sehingga layak diimplementasikan di sekolahdasar.[30]

[29] A. Wulandari, "Pemanfaatan Canva Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif.," *Jurnal Pendidikan Dasar,* 13, no. 2 (2022).

[30] R. Putri, "Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Media Digital Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar.," *Jurnal Ilmiah Pendidikan,* 15, no. 1 (2023).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai sarana perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pendidikan kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Media tidak hanya berupa alat bantu visual, tetapi mencakup aspek interaktif yang dapat menstimulasi perhatian dan motivasi peserta didik. Menurut Arsyad media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan peserta didik agar materi lebih mudah dipahami. Dengan demikian, media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada produk berupa video animasi interaktif yang memfasilitasi penyampaian materi PAI.[31] Penggunaan media untuk pengetahuan, pembelajaran, dan pedadogis sangatlah penting.[32] Pembelajaran yang didukung oleh teknologi dapat membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dalam memperhatikan dan lebih cenderung verbal menggunakan banyak sumber daya yang berisi gambar.[33]

Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan antara pendidik dan peserta didik. Menurut Heinich media pembelajaran merupakan segala bentuk saluran komunikasi yang digunakan untuk menyalurkan pesan agar tercapai tujuan belajar. Gagné menekankan bahwa media pembelajaran mampu menciptakan kondisi eksternal yang

[31] A. Arsyad, "Media Pembelajaran: Inovasi Digital Di Era Pendidikan 4.0.," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23, no. 2 (2021).

[32] Neil Selwyn and Martin Oliver, "Machine Translated by Google Pembelajaran , Media , Dan Teknologi Pembelajaran , Media , Dan Teknologi : Menengok Ke Belakang Dan Bergerak Maju" 9884 (2011), https://doi.org/10.1080/17439884.2011.557916.

[33] Elizabeth Koh and Wenli Chen, "Machine Translated by Google Pembelajaran : Penelitian Dan Praktik Jurnal Pembelajaran 2 . 0 : Penyempurnaan Untuk Pencapaian Yang Lebih Tinggi" 5082 (2024): 0–4, https://doi.org/10.1080/23735082.2024.2327792.

menstimulasi proses internal peserta didik seperti perhatian, pemrosesan informasi, dan retensi.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran memiliki peran penting untuk membantu menjelaskan materi yang bersifat abstrak, konseptual, maupun historis. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memperjelas materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video pembelajaran, memungkinkan penyajian materi secara sistematis melalui kombinasi gambar, teks, suara, dan animasi. Dengan demikian, video pembelajaran sangat relevan digunakan dalam pembelajaran PAI karena dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menyeluruh.[34]

Dalam pendekatan modern, Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan auditori mampu meningkatkan efektivitas pemahaman karena otak manusia memproses informasi melalui dua saluran utama secara bersamaan. Sementara itu, Clark menyatakan bahwa media hanyalah kendaraan penyampai pesan, sedangkan strategi pedagogislah yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Schramm membagi media menjadi *big media* (televisi, film, dan video) dan *little media* (gambar, grafik, dan peta), yang keduanya memiliki potensi berbeda tergantung pada konteks dan karakteristik peserta didik. Sadiman menegaskan bahwa pengembangan media harus mengikuti tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi. Dalam konteks pembelajaran digital, Mumtaz menemukan bahwa efektivitas penggunaan media sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam beradaptasi dengan teknologi. Al-Fraihat menambahkan bahwa keberhasilan *e-learning* ditentukan oleh desain sistem, kualitas konten, serta kepuasan pengguna.

[34] Lusi Putri Handayani and Yelfi Dewi, "Penggunaan Media Power Point Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di SDN 21 Gantung Ciri Solok" 1, no. 4 (2023).

B. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1. Media Digital dan Interaktif

Media digital dan interaktif adalah inovasi dalam pendidikan modern yang memanfaatkan teknologi informasi seperti *Learning Management System (LMS)*, aplikasi pembelajaran, *augmented reality (AR)*, dan *virtual reality (VR)*. Menurut Al-Fraihat media digital yang efektif ditentukan oleh kualitas sistem, kepuasan pengguna, serta efektivitas pembelajaran.[35] Bacca menemukan bahwa *augmented reality* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman karena menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan imersif. Media interaktif seperti Kahoot, Quizizz, dan Google Classroom juga mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui gamifikasi.[36]

Mulyadi menekankan bahwa media digital dalam pendidikan Islam harus berlandaskan nilai etika agar tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mendidik secara spiritual.[37] Yurnalis menegaskan bahwa penggunaan media interaktif berbasis nilai Islam mampu meningkatkan minat belajar dan memperkuat karakter religius peserta didik.[38] Supratman Zakir menambahkan bahwa media digital menjadi sarana strategis untuk memperluas akses pembelajaran di daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal) melalui teknologi berbasis jaringan terbuka.[39] Sementara Muhidur Kamal menyoroti pentingnya desain *user-centered learning* dalam pengembangan aplikasi pembelajaran digital agar tetap relevan dengan konteks sosial dan budaya peserta didik.[40]

---

[35] D Al-Fraihat, M Joy, and J Sinclair, "Evaluating E-Learning Systems Success: An Empirical Study," *Computers in Human Behavior* 102 (2020): 67–86.

[36] J Bacca et al., "Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review," *Educational Technology & Society* 17, no. 4 (2014): 133–49.

[37] Mulyadi, *Integrasi Nilai Islam Dalam Desain Media Pembelajaran Digital* (Bukittinggi: UIN Sjech M. Djamil Djambek Press, 2020).

[38] Yurnalis, *Pemanfaatan Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI* (Bukittinggi: UIN Sjech M. Djamil Djambek Press, 2021).

[39] Supratman Zakir, *Penguatan Karakter Melalui Media Audio Dan Digital Dalam Pembelajaran Keislaman* (Bukittinggi: UIN Sjech M. Djamil Djambek Press, 2022).

[40] Muhidur Kamal, *Integrasi Media Audiovisual Dan Interaktif Dalam Pembentukan Karakter Islami Dan Konteks Lokal* (Bukittinggi: UIN Sjech M. Djamil Djambek Press, 2023).

2. Media Visual

Media visual meliputi gambar, grafik, bagan, peta, dan diagram yang berfungsi memperjelas pesan pembelajaran. Menurut Paivio media visual meningkatkan daya ingat karena memfasilitasi *dual coding* pengolahan informasi secara verbal dan visual.[41] Gagne menambahkan bahwa visualisasi memperkuat pemahaman dengan menghubungkan konsep abstrak ke bentuk konkret.[42] Mayer menegaskan bahwa kombinasi teks dan visual dalam pembelajaran dapat mengurangi beban kognitif peserta didik (*cognitive load*) dan meningkatkan retensi informasi.[43] Oleh sebab itu, penggunaan media visual seperti infografis, peta konsep, dan grafik sangat penting dalam menjelaskan konsep yang kompleks agar lebih mudah dipahami.

3. Media Audio

Media audio mengandalkan aspek pendengaran sebagai saluran utama penyampaian pesan. Bentuknya dapat berupa rekaman suara, radio, *voice note*, dan podcast edukatif. Smaldino menyatakan bahwa media audio efektif karena menimbulkan kedekatan emosional antara penyaji dan pendengar melalui intonasi, ritme, dan ekspresi suara.[44] Dalam konteks pendidikan, media audio sangat berguna untuk pembelajaran bahasa, musik, sejarah, dan agama. Nurasiah menekankan bahwa media audio memiliki nilai spiritual yang kuat karena dapat menumbuhkan kesadaran religius melalui pengalaman mendengarkan.[45] Selain itu, Hew menunjukkan bahwa podcast pendidikan meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat pemahaman melalui narasi dan diskusi reflektif. Supratman Zakir juga menambahkan bahwa penggunaan media audio

---

[41] A Paivio, *Mental Representations: A Dual Coding Approach* (Oxford University Press, 1986).

[42] R M Gagné, *The Conditions of Learning* (New York: Holt, Rinehart & Winston, 1985).

[43] R E Mayer, *Multimedia Learning (2nd Ed.)* (New York: Cambridge University Press, 2009).

[44] S E Smaldino, D L Lowther, and J D Russell, *Instructional Technology and Media for Learning* (Pearson Education, 2012).

[45] Nurasiah, *Media Audio Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bukittinggi: UIN Sjech M. Djamil Djambek Press, 2021).

dalam pembelajaran berbasis nilai keislaman mampu mengembangkan aspek afektif peserta didik, karena suara dan irama dalam penyampaian pesan menumbuhkan kedalaman makna spiritual.[46]

4. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan kombinasi antara suara dan gambar yang disampaikan secara bersamaan untuk menciptakan pengalaman belajar multisensori. Menurut Arsyad media audiovisual efektif meningkatkan retensi dan motivasi belajar karena mengaktifkan lebih dari satu indera.[47] Video pembelajaran memungkinkan pemrosesan informasi melalui dua saluran utama visual dan auditori yang memperkuat pemahaman konseptual. Media audiovisual berbasis animasi interaktif sangat membantu peserta didik memahami konsep abstrak dalam pembelajaran akidah akhlak. Zulhelmi menegaskan bahwa *Learning Management System* (LMS) berbasis video memperkuat interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam perkuliahan daring.[48] Muhidur Kamal menambahkan bahwa media audiovisual dengan konten berbasis nilai-nilai lokal dan spiritual memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi dan pembentukan karakter peserta didik, terutama di lingkungan pendidikan Islam.[49]

Ada beberpa macam media audiovisual yaitu:

a. Video Animasi

Video animasi dalam penelitian ini diartikan sebagai media audio-visual yang menggabungkan gambar bergerak, narasi, dan elemen desain grafis untuk menjelaskan materi pembelajaran secara sistematis. Animasi dipilih karena dapat menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh peserta didik

[46] Zakir, *Penguatan Karakter Melalui Media Audio Dan Digital Dalam Pembelajaran Keislaman*.

[47] Arsyad, "Media Pembelajaran: Inovasi Digital Di Era Pendidikan 4.0."

[48] Zulhelmi, *Pemanfaatan LMS Dalam Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi Islam* (Bukittinggi: UIN Sjech M. Djamil Djambek Press, 2023).

[49] Kamal, *Integrasi Media Audiovisual Dan Interaktif Dalam Pembentukan Karakter Islami Dan Konteks Lokal*.

sekolah dasar. Menurut Nuraini video animasi terbukti mampu meningkatkan daya ingat peserta didik karena kombinasi antara visualisasi dinamis dan penjelasan verbal. Oleh karena itu, video animasi dalam penelitian ini diproduksi menggunakan aplikasi *Magic Light* dan Canva, disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD.[50]

b. Video Pembelajaran

Teori-teori yang berhubungan dengan video pembelajaran meliputi: Pengertian video pembelajaran, Karakteristik video pembelajaran, Kelebihan dan keterbatasan video pembelajaran, dan Indikator penilaian video pembelajaran.

1) Pengertian Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah media yang menjadikan audio dan visual yang berisikan pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran yang tampak dengan audio visual dan digunakan sebagai penyampaian pesan-pesan atau materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui *VCD player* yang dihubungkan ke monitor televisi.[51]

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin popular dalam masyarakat kita, pesan yang disajikan bisa bersifat fakta, bisa bersifat informatif, edukatif, maupun instuksional.[52] Menurut Arsyad, media video

[50] F. Nuraini, "Pengaruh Video Animasi Terhadap Retensi Siswa Pada Mata Pelajaran PAI.," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 13, no. 1 (2022).

[51] Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video* (Jakarta: P3AI UPI, 2007).

[52] Arief S Sadirman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010).

merupakan sebuah alat bantu yang dapat menggambarkan sebuah objek bergerak disertai dengan efek suara. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan divariasikan dengan suara, menjadikan media ini memiliki daya tarik bagi siswa selama belajar.[53] Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video merupakan serangkaian gambar bergerak dan juga dilengkapi dengan suara, yang dijadikan alat bantu belajar bagi siswa dalam pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran. Media ini memberikan efek terhadap pendengaran dan penglihatan sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar.

2) Karakteristik Video Pembelajaran

Seperti halnya media lain, video sebagai salah satu jenis media audio visual juga memiliki beberapa karakteristik, video banyak kesamaan dengan media film, di antaranya adalah:

a) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
b) Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
c) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
d) Mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik.
e) Mengembangkan imajinasi peserta didik.
f) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis.
g) Sangat kuat mempengaruhi emosi peserta didik.
h) Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.[54]

Menurut Munadi, karakteristik video pembelajaran adalah:

a) Tidak memiliki keterbatasan jarak dan waktu.
b) Menampilkan kejadian-kejadian yang terjadi di masa lampau secara nyata dalam waktu yang singkat.

[53] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Wali Pers, 2012).
[54] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: GP Press Group, 2013).

c) Membawa peserta didik berpetualang dari satu tempat ke tempat yang lain.
d) Dapat diputar kembali ke belakang.
e) Informasi yang disampaikan secara cepat, tepat dan mudah diingat.
f) Menambah wawasan peserta didik dan mengembangkan pendapat peserta didik.
g) Memperluas imajinasi peserta didik.
h) Bisa berperan sebagai pencerita yang dapat membuat peserta didik menjadi kreatif dalam menyampaikan pendapat.

3) Kelebihan dan Keterbatasan Video Pembelajaran

Kelebihan yang diperoleh dengan menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran antara lain[55]:

a) Dapat menarik perhatian untuk periode- periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
b) Dengan alat pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli.
c) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
d) Gambar proyeksi biasa dibekukan untuk diamati dengan seksama. Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, kontrol sepenuhnya di tangan guru. Berdasarkan uraian ini, dapat disimpulkan bahwa kelebihan menggunakan video adalah dapat menampilkan suatu proses atau peristiwa secara jelas sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan menjadi pusat perhatian saat proses pembelajaran berlangsung.

Selain memiliki kelebihan, video juga memiliki kekurangan antara lain[56]:

[55] Sadirman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*.

a) Pengadaan video umunya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
b) Pada saat video dipertunjukan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.
c) Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Selain itu, Munadi menyebutkan beberapa keterbatasan video yakni media ini terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pemngembangan materi tersebut. Dilihat dari kesediaanya, masih sedikit sekali video di pasaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran di sekolah. Di sisi lain, produksi video sendiri membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kekurangan atau keterbatasan video pembelajaran terletak pada proses pembuatannya yang membutuhkan waktu lama dan jika ingin digunakan harus sesuai dengan kebutuhan maka video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

C. Materi Pendidikan Agama Islam

Materi Pendidikan Agama Islam ada di tingkat seperti SD, SMP, SMA, sampai jenjang perkuliahan. Untuk di SD khususnya kelas IV Materi Pendidikan Agama Islam yang dipelajari adalah sebagai berikut:

1. Selalu Bersyukur atas Nikmat Allah SWT

Bersyukur adalah salah satu akhlak mulia yang harus ditanamkan sejak dini. Syukur bukan hanya ucapan *"alhamdulillah"*, tetapi juga wujud rasa terima kasih kepada Allah SWT melalui perbuatan baik dan pemanfaatan nikmat secara benar. Anak-anak diajak memahami bahwa setiap napas, kesehatan, keluarga, dan ilmu yang dimiliki merupakan

[56] Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013).

karunia besar yang harus dijaga. Menurut QS. Ibrahim [14]:7, Allah berjanji akan menambah nikmat bagi hamba-Nya yang bersyukur. Dalam konteks pembelajaran, guru bisa mengajak siswa membuat *"jurnal syukur harian"* untuk melatih kesadaran akan nikmat kecil di sekitarnya. Sikap syukur juga menumbuhkan rasa rendah hati dan menghindarkan dari sifat sombong.

2. Indahnya Kebersihan dan Kesucian

Kebersihan dan kesucian merupakan bagian dari Iman, sebagaimana sabda Nabi Muhammad SAW: *"Kebersihan adalah sebagian dari Iman"* (HR. Muslim). Dalam Islam, konsep *thaharah* meliputi kebersihan lahir dan batin. Anak-anak diperkenalkan dengan tiga jenis najis dan cara menyucikannya, termasuk pentingnya berwudhu sebelum salat. Melalui praktik langsung seperti simulasi wudhu dan menjaga kebersihan kelas, peserta didik dilatih untuk memahami bahwa menjaga kebersihan lingkungan sama nilainya dengan ibadah. Kebersihan juga mencerminkan kecintaan kepada Allah SWT, karena lingkungan yang bersih menjadi tempat tumbuhnya kesehatan dan kenyamanan bersama.

3. Rajin Shalat, Hatiku Tenang

Shalat merupakan tiang agama yang harus ditegakkan oleh setiap Muslim. Bagi peserta didik sekolah dasar, memahami makna shalat menjadi fondasi penting dalam pembentukan karakter spiritual. Shalat bukan hanya gerakan fisik, tetapi komunikasi langsung antara hamba dengan Allah SWT. Dalam pembelajaran, peserta didik diajarkan bacaan dan gerakan shalat lima waktu secara bertahap, serta pentingnya salat berjamaah untuk menumbuhkan disiplin dan kebersamaan. Guru dapat menggunakan media video animasi untuk memperlihatkan tata cara shalat dengan visual menarik agar lebih mudah diingat. Hikmah salat juga ditekankan, yakni menumbuhkan ketenangan hati dan mencegah perbuatan buruk sebagaimana disebutkan dalam QS. Al-Ankabut [29]:45.

4. Meneladani Kejujuran Nabi Muhammad SAW

Kejujuran merupakan salah satu sifat utama Rasulullah SAW, yang dikenal sebagai *al-Amîn* (orang yang dapat dipercaya). Dalam kehidupan sehari-hari, jujur berarti mengatakan yang benar dan berbuat sesuai hati nurani tanpa menipu. Anak-anak diajak meneladani kejujuran Nabi, mulai dari masa kecil beliau sebagai penggembala hingga menjadi pedagang yang amanah. Melalui kisah ini, siswa belajar bahwa kejujuran membawa kepercayaan, sementara kebohongan menyebabkan hilangnya rasa hormat dan kerusakan sosial. Guru dapat memberikan simulasi permainan peran (role play) tentang situasi di mana peserta didik harus memilih bersikap jujur. Pembelajaran seperti ini tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga afektif, membentuk karakter moral anak.

5. Kisah Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah

Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah merupakan salah satu peristiwa monumental dalam sejarah Islam**. Sebab-sebab hijrah** meliputi meningkatnya tekanan dan ancaman dari kaum Quraisy terhadap kaum Muslim di Mekah, serta adanya undangan dari masyarakat Yatsrib (Madinah) yang bersedia menerima dan melindungi Nabi beserta pengikutnya. Dalam konteks pembelajaran, peserta didik diajak memahami makna hijrah tidak hanya sebagai perpindahan tempat, tetapi juga perubahan menuju kehidupan yang lebih baik. **Perjalanan hijrah** dipenuhi dengan perjuangan dan strategi yang luar biasa Nabi bersama Abu Bakar bersembunyi di Gua Tsur selama tiga hari sebelum melanjutkan perjalanan ke Madinah. **Makna hijrah** bagi anak SD dapat dijelaskan sebagai semangat untuk meninggalkan kebiasaan buruk menuju kebaikan, seperti meninggalkan malas belajar menuju rajin dan jujur. Guru dapat menampilkan video animasi perjalanan hijrah agar peserta didik lebih memahami kronologi dan nilai perjuangan Nabi.

6. Iman kepada Kitab-Kitab Allah SWT

Iman kepada kitab-kitab Allah SWT berarti mempercayai bahwa Allah menurunkan wahyu kepada para rasul-Nya sebagai petunjuk hidup

manusia. Ada empat kitab utama yang wajib diimani: Taurat, Zabur, Injil, dan Al-Qur'an. Al-Qur'an sebagai kitab terakhir menjadi pedoman hidup bagi seluruh umat manusia hingga akhir zaman. Dalam pembelajaran, peserta didik dikenalkan kisah turunnya wahyu pertama kepada Nabi Muhammad SAW di Gua Hira. Guru bisa menjelaskan perbedaan isi pokok kitab-kitab Allah, serta bagaimana umat Islam tetap menghormati kitab sebelumnya sebagai wahyu Allah. Nilai penting yang diajarkan adalah kecintaan pada membaca dan mengamalkan Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari.

7. Suka Tolong-Menolong Sesama

Islam menganjurkan setiap Muslim untuk saling menolong dalam kebaikan sebagaimana tercantum dalam QS. Al-Maidah [5]:2. peserta didik diajak memahami bahwa tolong-menolong menciptakan kehidupan sosial yang harmonis dan penuh kasih sayang. Contoh nyata di sekolah misalnya membantu teman yang kesulitan belajar, berbagi alat tulis, atau menjaga kebersihan bersama. Namun, Islam melarang menolong dalam perbuatan dosa atau keburukan. Dengan pembelajaran ini, peserta didik belajar empati dan tanggung jawab sosial sebagai bagian dari ajaran agama.

8. Indahnya Saling Menghormati dan Sopan Santun

Sopan santun merupakan akhlak yang menjadi ciri seorang Muslim sejati. Dalam Islam, adab lebih tinggi nilainya daripada ilmu tanpa budi pekerti. peserta didik diajarkan untuk berbicara dengan lembut, menghormati orang tua dan guru, serta menghargai teman. Guru dapat menggunakan media cerita atau video animasi untuk menampilkan contoh perilaku sopan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai karakter seperti *tawadhu'* (rendah hati) dan *hilm* (lemah lembut) perlu ditanamkan melalui kegiatan reflektif di kelas, seperti menceritakan pengalaman menghormati orang lain. Sikap sopan juga mencerminkan keimanan seseorang.

9. Cinta Lingkungan, Cinta Allah SWT

Menjaga alam adalah bagian dari ibadah. Dalam Islam, manusia diangkat sebagai khalifah di bumi untuk memelihara keseimbangan alam. Peserta didik diajak memahami bahwa mencintai lingkungan berarti menaati perintah Allah SWT. Dalam pembelajaran, guru bisa mengaitkan QS. Al-A'raf [7]:56 yang melarang manusia membuat kerusakan di bumi. Contoh kegiatan yang dapat dilakukan adalah menanam pohon, mendaur ulang sampah, atau membuat proyek kebersihan sekolah. Nilai-nilai seperti tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian lingkungan ditekankan dalam setiap kegiatan pembelajaran.

10. Meneladani Semangat Menuntut Ilmu

Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap Muslim, baik laki-laki maupun perempuan. Dalam bab ini, peserta didik dikenalkan dengan hadis Nabi SAW: *"Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap Muslim"* (HR. Ibnu Majah). Pembelajaran diarahkan untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap ilmu dan semangat belajar. Guru menjelaskan bahwa mencari ilmu harus dilakukan dengan niat ikhlas, sopan kepada guru, serta tekun dan sabar. Nilai-nilai seperti kerja keras, rasa ingin tahu, dan rendah hati menjadi fokus utama. Peserta didik dapat diajak untuk membuat *pohon cita-cita* sebagai simbol semangat belajar dan berkontribusi bagi masyarakat di masa depan.[57]

D. Pengertian AI

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan merupakan salah satu cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem dan teknologi yang mampu meniru kemampuan kognitif manusia, seperti belajar, memahami informasi, memecahkan masalah, mengambil keputusan, hingga

[57] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk SD/MI Kelas 4 (Edisi Revisi)* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

menghasilkan karya kreatif.[58] Perkembangan AI didukung oleh kemajuan teknologi komputasi, ketersediaan data dalam jumlah besar (*big data*), serta algoritma *machine learning* dan *deep learning* yang memungkinkan sistem mempelajari pola dari data secara otomatis.[59] Melalui teknologi tersebut, AI dapat mengenali pola, memproses informasi secara cepat, dan memberikan respons yang semakin mendekati kemampuan manusia. Saat ini, AI telah diterapkan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan, kesehatan, industri, bisnis, dan industri kreatif, sehingga menjadi salah satu inovasi teknologi yang memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan modern.[60]

Dalam konteks perkembangan teknologi digital, AI tidak hanya berfungsi sebagai alat analisis data, tetapi juga telah berkembang menjadi teknologi yang mampu menghasilkan berbagai bentuk konten secara otomatis melalui pendekatan *Generative AI*.[61] *Generative AI* merupakan teknologi yang memungkinkan sistem komputer menciptakan teks, gambar, audio, maupun video berdasarkan instruksi atau data yang diberikan oleh pengguna.[62] Kemampuan ini menjadikan AI sebagai alat yang sangat membantu dalam meningkatkan efisiensi kerja, mempercepat proses produksi konten, serta mendukung kreativitas manusia dalam berbagai bidang.[63] Oleh karena itu, pemanfaatan *Generative AI* semakin banyak ditemukan pada berbagai platform digital yang menyediakan layanan pembuatan konten secara otomatis.[64]

Salah satu contoh penerapan *Generative AI* adalah aplikasi Magic Light. Magic Light merupakan platform berbasis kecerdasan buatan yang

---

[58] S Russell and P Norvig, *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, 4th ed. (Pearson, 2021).

[59] Russell and Norvig.

[60] D Clark, *Artificial Intelligence for Learning: Using AI and Generative AI to Support Learner Development* (Kogan Page, 2024).

[61] J M Corchado, S López, and R Garcia, "Generative Artificial Intelligence: Fundamentals," *Salamanca Journal of Technology and Artificial Intelligence*, 2023.

[62] M Kovač, *Generative Artificial Intelligence* (Springer, 2024), https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-031-65514-2.

[63] A Melis, *Generative Artificial Intelligence as a Collective Creativity* (Polis University Press, 2025).

[64] X Martínez-Rolán and T Piñeiro-Otero, "From Theory to Practice: How Generative Artificial Intelligence Is Revolutionizing Digital Marketing" (Springer, 2025).

dirancang untuk membantu pengguna menghasilkan video dan animasi dari teks, gambar, maupun ide cerita yang diberikan.[65] Melalui teknologi AI, pengguna tidak perlu memiliki keterampilan teknis yang kompleks dalam bidang animasi atau penyuntingan video. Sistem akan mengolah instruksi yang diberikan, kemudian menghasilkan rangkaian visual, karakter, narasi, dan animasi yang tersusun secara otomatis menjadi sebuah video yang utuh. Dengan demikian, Magic Light mampu menyederhanakan proses produksi konten yang sebelumnya memerlukan waktu, biaya, dan sumber daya manusia yang relatif besar.[66]

Kinerja aplikasi Magic Light didukung oleh beberapa teknologi utama dalam AI. Pertama, teknologi *Natural Language Processing* (NLP) digunakan untuk memahami dan menafsirkan perintah atau instruksi yang diberikan oleh pengguna dalam bentuk bahasa alami (Russell & Norvig, 2021). Kedua, teknologi *Computer Vision* berperan dalam mengolah dan menghasilkan elemen visual sehingga mampu menciptakan gambar atau karakter yang sesuai dengan konteks cerita.[67] Ketiga, teknologi *Deep Learning* memungkinkan sistem mempelajari pola dari sejumlah besar data visual dan audiovisual sehingga dapat menghasilkan animasi yang lebih realistis dan konsisten. Keempat, teknologi *Generative AI* digunakan untuk menyusun berbagai elemen tersebut menjadi konten video yang menarik dan relevan dengan kebutuhan pengguna.[68] Integrasi berbagai teknologi ini menjadikan Magic Light sebagai salah satu contoh nyata penerapan AI dalam industri kreatif digital.

Menurut John McCarthy, yang dikenal sebagai pelopor konsep kecerdasan buatan, AI merupakan ilmu dan teknik untuk menciptakan mesin yang mampu menunjukkan perilaku cerdas. Definisi tersebut dapat dilihat pada kemampuan Magic Light dalam menjalankan proses kreatif yang

[65] MagicLight AI, "MagicLight AI: Best AI Video Generator for Long-Form Content," 2025, https://magiclight.ai.

[66] AI.

[67] D M C Dissanayake, *Artificial Intelligence: A Brief Overview of the Discipline* (University of Kelaniya, 2021).

[68] Corchado, López, and Garcia, "Generative Artificial Intelligence: Fundamentals."

sebelumnya hanya dapat dilakukan oleh manusia, seperti menyusun alur cerita dan menghasilkan visual secara otomatis. Selain itu, Russell dan Norvig (2021) menjelaskan bahwa AI merupakan sistem yang mampu bertindak secara rasional untuk mencapai tujuan tertentu berdasarkan informasi yang tersedia. Dalam hal ini, Magic Light dapat dianggap sebagai sistem yang bekerja secara rasional karena mampu mengubah instruksi pengguna menjadi produk video yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan yang diinginkan.[69]

Pendapat lain disampaikan oleh Andrew Ng yang menyatakan bahwa AI memiliki potensi transformasional yang setara dengan peran listrik dalam mengubah berbagai sektor industri.[70] Pernyataan tersebut relevan dengan keberadaan Magic Light yang telah mengubah proses produksi konten digital menjadi lebih cepat dan efisien. Aktivitas yang sebelumnya membutuhkan kerja sama antara penulis naskah, ilustrator, animator, dan editor video kini dapat dibantu secara signifikan oleh teknologi AI. Dengan demikian, Magic Light menunjukkan bagaimana kecerdasan buatan dapat berperan sebagai alat pendukung kreativitas manusia yang mampu meningkatkan produktivitas sekaligus memperluas akses terhadap teknologi produksi konten digital.

E. Aplikasi *Magic Light* dan Canva

Teori-teori yang berkaitan dengan *Megic Light* dan Canva meliputi: Pengertian *Megic Light* dan Canva, Fitur-fitur *Megic Light* dan Canva, dan Langkah-langkah pembuatan video pembelajaran menggunakan *Megic Light* berbantuan Canva.

1. Pengertian Aplikasi *Megic Light* dan Canva

a. Pengertian Aplikasi *Megic Light*

Aplikasi *Magic Light* adalah media pembelajaran digital yang menggabungkan teknologi proyeksi cahaya, warna, dan animasi interaktif untuk meningkatkan daya tarik serta pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Dalam konteks pendidikan modern,

[69] Russell and Norvig, *Artificial Intelligence: A Modern Approach*.

[70] A Ng, "Artificial Intelligence Is the New Electricity" (Stanford University, 2017), https://www.stanford.edu.

Magic Light digunakan untuk menvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami secara abstrak, seperti pergerakan benda, proses ilmiah, hingga ilustrasi cerita. Melalui proyeksi cahaya dan warna yang dinamis, peserta didik dapat belajar secara lebih intuitif, aktif, dan kontekstual. Menurut Mufida dan Abidin penggunaan media berbasis cahaya seperti *Magic Light* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berorientasi pada pengalaman visual yang kuat, sehingga anak-anak dapat terlibat penuh dalam aktivitas belajar. Media ini sejalan dengan prinsip *experiential learning*, di mana peserta didik belajar melalui pengalaman langsung dan pengamatan.[71]

Aplikasi *Magic Light* berperan sebagai jembatan antara pembelajaran konvensional dan digital interaktif. Dengan efek cahaya dan animasi yang responsif terhadap sentuhan atau gerakan, guru dapat menciptakan interaksi langsung antara siswa dan materi. Misalnya, dalam pembelajaran IPA, guru dapat memproyeksikan gambar planet yang menyala saat disentuh, atau memperlihatkan pembiasan cahaya secara visual di dinding kelas. Hal ini menjadikan proses belajar lebih partisipatif dan mengurangi dominasi metode ceramah, sejalan dengan paradigma *student-centered learning*.[72] Banyak konsep akademik, terutama dalam sains dan matematika, sulit dijelaskan hanya melalui kata-kata atau gambar statis. *Magic Light* membantu menjembatani hal ini dengan menghadirkan visualisasi yang hidup. Misalnya, dalam menjelaskan proses fotosintesis, guru dapat menampilkan proyeksi daun yang memancarkan cahaya hijau saat "energi cahaya" masuk, sehingga peserta didik memahami hubungan antara cahaya matahari dan produksi oksigen. Pendekatan ini memperkuat memori jangka panjang karena menggabungkan rangsangan visual dan kognitif secara bersamaan.

[71] A Mufida and M R Abidin, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6–10 Tahun," *BARIK, UNESA*, 2021.

[72] A D Susanto and I Y Maureen, "Pengembangan Video Dasar Animasi 3D Berbasis Student-Centered Learning," *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, UNESA*, 2024.

Dalam pembelajaran bahasa dan seni, *Magic Light* berfungsi memperkaya ekspresi dan imajinasi peserta didik. Guru dapat menggunakan efek cahaya berwarna untuk menggambarkan suasana cerita misalnya warna biru untuk kesedihan, merah untuk semangat, atau kuning untuk kebahagiaan. Teknik ini memperkuat pemahaman emosi dan konteks dalam teks sastra atau kegiatan *storytelling*. Di bidang seni rupa, *Magic Light* juga dapat digunakan untuk mengenalkan teori warna, pencahayaan, dan komposisi visual secara langsung di permukaan tembok atau meja digital.[73] Salah satu keunggulan *Magic Light* adalah fleksibilitasnya untuk diintegrasikan dengan teknologi lain seperti *Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR),* dan *Interactive Board*. Misalnya, peserta didik dapat menggunakan gawai untuk men scan gambar yang kemudian diproyeksikan dengan cahaya yang merespons pergerakan tangan. Integrasi ini tidak hanya menambah daya tarik visual, tetapi juga mendukung pembelajaran kolaboratif di mana peserta didik dapat bereksperimen secara langsung dengan materi digital. Konsep ini relevan dengan kurikulum berbasis proyek (*Project-Based Learning*) yang kini diterapkan di sekolah-sekolah Indonesia.[74]

Dari sisi pedagogis, *Magic Light* mendorong pendekatan *multisensory learning*, di mana pembelajaran melibatkan penglihatan, pendengaran, dan motorik sekaligus. Hal ini meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan emosional peserta didik dalam proses belajar. Dari sisi psikologis, cahaya dan warna memiliki pengaruh terhadap suasana hati dan konsentrasi. Warna cerah seperti biru muda atau kuning dapat merangsang rasa ingin tahu dan kreativitas, sementara warna lembut membantu fokus. Dengan demikian, penggunaan *Magic Light* dapat dioptimalkan untuk menyesuaikan

[73] F E Tjahjono and S C Wibawa, "Pengembangan E-Content Video Infografis Animasi 2D Dengan Metode 4D," *IT-Edu Journal, UNESA*, 2023.

[74] N Kristiana, "Kajian Visual Pada Poster Film The Chronicles of Narnia," *BARIK: Jurnal Desain Komunikasi Visual, UNESA*, 2023.

kondisi emosi dan tingkat konsentrasi peserta didik dalam kelas.[75] Aplikasi *Magic Light* memberikan dimensi baru dalam pembelajaran modern. Teknologi ini tidak sekadar alat bantu visual, tetapi juga sarana pedagogis yang mampu mengubah pengalaman belajar menjadi lebih interaktif, kreatif, dan bermakna. Dengan mengintegrasikan *Magic Light* ke dalam berbagai mata pelajaran dan model pembelajaran seperti *Project-Based Learning, Blended Learning,* dan *Storytelling*, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup serta berorientasi pada pengalaman peserta didik.

b. Pengertian Aplikasi Canva

Aplikasi Canva ialah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, *pamphlet*, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan masih banyak lagi jenisnya, ini semua tersedia di dalam aplikasi Canva. Canva juga menyediakan berbagai jenis-jenis presentasi, seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi dan lain sebagainya.[76]

Canva adalah aplikasi desain secara *online,* yang menyediakan berbagai macam desain grafis yang terdiri atas presentasi, poster, *pamphlet,* grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto, dan *cover facebook.* Aplikasi canva sangat mempermudah dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana yang disampaikan oleh Triningsih, bahwa canva mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan masih banyak mamfaat lainnya.[77]

[75] L Kusumawardani, "Efektivitas Media Magic Light Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif Siswa SD," *Garuda Kemdikbud*, 2024.

[76] Ganis Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jepang SMA/MA," *Jurnla Sasindo Umpan* 8 (2021): 81–82.

[77] Tri Wulandari, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2 (2022): 103.

Adapun di antara beberapa kelebihan yang terdapat dari aplikasi canva ialah:

1) Memiliki beragam desain yang menarik.
2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
3) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
4) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone*.

Adapun kelebihan lain yang terdapat pada aplikasi canva yaitu:

1) Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, *template video,* presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva.
2) Karena aplikasi ini menyediakan berbagai *template* yang menarik. Maka dari itu, dapat memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan. Selanjutnya, pembuat hanya tinggal menyesuaikan saja dengan yang diinginkan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya.
3) Mudah dijangkau semua kalangan, karena bisa didapatkan melalui android ataupun laptop.

Adapun kekurangan yang terdapat di aplikasi ini di antaranya ialah:

1) Jaringan yang digunakan oleh Aplikasi Canva ini harus cukup dan stabil, bila tidak ada internet maka tidak dapat digunakan untuk mendesain ataupun mengedit lainnya.
2) *Template,* stiker, ilustrasi *font* dan lain sebagainya yang terdapat dalam aplikasi canva harus berbayar, tidak ada yang gratis.

3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan desain orang lain, baik itu *templat*enya maupun yang lainnya.[78]

5. Fitur-fitur Aplikasi *Megic Light* dan Canva

a. Fitur-fitur Aplikasi *Megic Light*

Aplikasi *Magic Light* merupakan media pembelajaran berbasis proyeksi dan animasi cahaya yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif. Aplikasi ini umumnya digunakan di lingkungan pendidikan dasar dan menengah, terutama dalam mata pelajaran yang menekankan aspek visual. Berikut adalah fitur-fitur utama yang terdapat dalam aplikasi *Magic Light*:

1) *Fitur Light Projection* (Proyeksi Cahaya Interaktif), Fitur utama dari *Magic Light* adalah **proyeksi cahaya interaktif,** di mana sistem menggunakan sensor cahaya dan warna untuk menampilkan gambar atau animasi pada permukaan datar (seperti papan tulis, dinding, atau meja digital). Guru dapat memproyeksikan bentuk-bentuk visual seperti tumbuhan, planet, atau karakter animasi yang kemudian dapat "bereaksi" terhadap sentuhan atau pergerakan tangan peserta didik. Fitur ini mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) karena peserta didik berinteraksi langsung dengan materi yang ditampilkan.[79]
2) *Fitur Color Adjustment* (Penyesuaian Warna dan Efek Visual), Fitur ini memungkinkan pengguna mengatur intensitas dan kombinasi warna cahaya sesuai kebutuhan pembelajaran. Misalnya, dalam pelajaran seni, guru dapat menampilkan percampuran warna primer menjadi sekunder secara real time, sedangkan pada pelajaran sains, cahaya dapat digunakan untuk menjelaskan konsep refleksi dan refraksi. Penyesuaian warna juga

[78] Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jepang SMA/MA."

[79] Mufida and Abidin, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6–10 Tahun."

membantu menyesuaikan suasana kelas: warna hangat seperti kuning atau oranye digunakan untuk membangkitkan semangat, sedangkan warna dingin seperti biru muda membantu meningkatkan fokus dan ketenangan belajar.[80]

3) Fitur *Object Animation* (Animasi Edukatif), *Magic Light* dilengkapi dengan fitur animasi yang menampilkan gerakan objek secara dinamis untuk memperkuat pemahaman konsep. Misalnya, dalam pembelajaran sistem tata surya, planet dapat berputar mengelilingi matahari secara otomatis, atau dalam pelajaran biologi, aliran darah dapat divisualisasikan bergerak melalui tubuh manusia. Animasi ini menstimulasi jalur visual dan kognitif peserta didik secara bersamaan, sesuai teori *Dual Coding Paivio* yang menekankan bahwa informasi visual dan verbal yang diberikan secara simultan meningkatkan daya ingat.[81]
4) *Fitur Interactive Touch & Gesture Recognition*, Fitur ini memungkinkan aplikasi merespons sentuhan atau gerakan tangan pengguna melalui teknologi *gesture recognition*. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga peserta aktif dalam proses belajar. Misalnya, peserta didik dapat "menyentuh" objek proyeksi untuk menyalakan cahaya tambahan, memperbesar gambar, atau mengubah warna tertentu. Fitur ini menjadikan *Magic Light* sesuai dengan prinsip *student-centered learning*, di mana peserta didik menjadi pusat aktivitas pembelajaran dan terlibat secara aktif.[82]
5) Fitur *Story Mode* (Mode Cerita Edukatif), Dalam mode ini, aplikasi *Magic Light* menyajikan pembelajaran berbasis cerita (narrative learning). Guru dapat menggabungkan narasi audio

[80] Kristiana, "Kajian Visual Pada Poster Film The Chronicles of Narnia."
[81] Tjahjono and Wibawa, "Pengembangan E-Content Video Infografis Animasi 2D Dengan Metode 4D."
[82] Susanto and Maureen, "Pengembangan Video Dasar Animasi 3D Berbasis Student-Centered Learning."

dengan proyeksi cahaya dan animasi agar cerita menjadi lebih hidup. Misalnya, ketika guru membacakan cerita rakyat Nusantara, cahaya dan warna dapat berubah sesuai suasana biru untuk malam hari, merah untuk suasana bahaya, dan hijau untuk hutan. Fitur ini membantu meningkatkan imajinasi, empati, dan kemampuan bahasa peserta didik, terutama untuk jenjang PAUD dan SD.

6) Fitur *Sound Synchronization* (Sinkronisasi Audio-Visual), Aplikasi *Magic Light* juga memiliki fitur sinkronisasi suara dengan proyeksi cahaya. Efek suara seperti hujan, petir, atau musik latar disesuaikan secara otomatis dengan warna dan intensitas cahaya yang muncul. Hal ini memperkuat efek pembelajaran *multisensory*, yaitu pembelajaran yang melibatkan pendengaran, penglihatan, dan gerakan sekaligus. Pendekatan ini terbukti meningkatkan retensi informasi hingga 30% dibandingkan media statis.[83]
7) Fitur *Teacher Control Panel* (Panel Pengendali Guru), Fitur ini memberikan kontrol penuh kepada guru untuk mengatur urutan tampilan, durasi proyeksi, efek cahaya, serta audio yang digunakan. Guru dapat membuat *scene* khusus sesuai rencana pelajaran. Beberapa versi terbaru bahkan mendukung integrasi dengan *Learning Management System (LMS)* seperti Google Classroom atau Moodle, sehingga hasil aktivitas peserta didik dapat direkam dan dievaluasi.
8) Fitur *Augmented Reality Integration* (Integrasi dengan AR), Dalam versi modernnya, *Magic Light* dapat dihubungkan dengan aplikasi *Augmented Reality (AR)* untuk menampilkan objek 3D di dunia nyata. Misalnya, saat kamera tablet diarahkan ke gambar tertentu, objek digital (seperti hewan, tumbuhan, atau bangunan)

[83] Kusumawardani, "Efektivitas Media Magic Light Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif Siswa SD."

akan muncul dengan efek cahaya yang menyesuaikan lingkungan sekitar. Integrasi ini meningkatkan interaktivitas dan memperkuat pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), di mana peserta didik dapat melakukan eksplorasi langsung terhadap objek belajar.

9) *Fitur Safe Light Mode* (Cahaya Aman untuk Anak), Fitur ini menjaga intensitas cahaya agar tetap aman bagi mata peserta didik, terutama anak usia dini. Sistem akan otomatis menyesuaikan kecerahan berdasarkan jarak proyeksi dan pencahayaan ruangan. Teknologi *eye-comfort sensor* yang digunakan membantu mencegah kelelahan visual saat pembelajaran berlangsung lebih dari 30 menit.

b. Fitur-fitur Canva

Berikut ini adalah fitur-fitur canva yang dikenal:

1) Tersedia 750.000+ *Template*. Fitur utama dan yang yang terbaik dari canva ialah *templat*enya. Jumlahnya yang banyak membuat editor lebih leluasa dalam memilih *templat*enya.
2) Ada 900 *Ilustrasi dan Icon*. Berbagai jenis desain ilustrasi dan icon dapat dipilih, ilustrasi seperti apa yang diinginkan seperti ilustrasi 3D atau ilustrasi animasi GIF.
3) *PDF Editor,* Canva juga bisa mengimpor bentuk PDF ke dalam judul halaman.
4) *Canva Live* aplikasi Canva juga menyediakan fitur Canva Live, ini digunakan ketika melakukan persentas online.
5) *Text Customization,* dalam canva ini juga bisa membuat dokumen dan file tekstual lainya.
6) *Canva Teams,* Aplikasi Canva juga bisa digunakan untuk mengedit secara kelompok.
7) *Grid Desain dan Foto,* fitur ini sangat membantu dalam pengeditan foto, mulai dari mempercantiknya ataupun grid lainya.
8) *Desain Frame,* berbagai bentuk figura tersedia dalam aplikasi ini.

F. Penelitian Relevan

Berdasarkan studi kepustakaan, penelitian yang relevan dengan penelitian ini ialah sebagai berikut ini:

1. Muhammad Luqman Hakim (2019) melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Media Video dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.* Jenis Penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan yang digunakan ialah lima tahapan yaitu : *Analisis, desaig, Pengembangan, penerapan, dan Evaluasi.* Hasil penelitiannya adalah menghasilkan sebuah **media video pembelajaran** pada mata pelajaran **Sejarah Kebudayaan Islam.** Video pembelajaran yang dikembangkan menyajikan materi secara runtut dan audio-visual sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi sejarah yang bersifat naratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video tersebut **layak digunakan** dan mampu meningkatkan minat serta pemahaman belajar peserta didik, sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif.[84] Adapun penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan empat langkah atau 4D yaitu: *Define, Desaig, develop dan Dessiminate*.
2. Siti Hatipah (2019) melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran SKI Berbasis Sparkol Videoscribe di MTs Matla'ul Anwar Sindang Sari Lampung Selatan Kelas VII Materi Pola Dakwah Nabi Muhammad Saw di Mekkah.* Jenis Penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan yang digunakan ialah sepuluh tahapan yaitu: (Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba produk, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, Produk Masal). Hasil penelitiannya adalah menghasilkan sebuah **media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Sparkol Videoscribe** pada materi **Pola Dakwah Nabi Muhammad saw. di Mekkah** untuk peserta didik kelas VII MTs

[84] Muhammad Luqman Hakim, "Pengembangan Media Video Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam" (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2019).

Matla'ul Anwar Sindang Sari Lampung Selatan. Media pembelajaran yang dikembangkan menampilkan materi secara audio-visual dengan animasi, gambar, dan narasi yang menarik sehingga membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut **layak digunakan** serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.[85] Adapun penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan aplikasi *Magic Light* berbantuan Canva dan proses pengembangan menggunakan empat langkah atau 4D yaitu: *Define, Desaig, develop dan Dessiminate*. Media yang dihasilkan juga terdapat video animasi, kesimpulan materi, serta sejumlah pertanyaan berbentuk kuis yang harus dijawab.

3. Rosi Wahyana (2018) melakukan penelitian dengan judul *"Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Pro Show Pada Materi Satuan Ukur Dan Satuan Berat,"*. Jenis Penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Hasil penelitiannya adalah menghasilkan sebuah **video pembelajaran** yang dikembangkan menggunakan aplikasi **Pro Show** pada materi **satuan ukur dan satuan berat.** Video pembelajaran yang dihasilkan memuat penyajian materi secara sistematis dengan dukungan gambar, teks, dan animasi yang menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran. Produk video pembelajaran tersebut dinilai **layak digunakan** sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Pro Show dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di

[85] Siti Hatifah, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Sparkol Videoscribe Di MTs Matla'ul Anwar Sindang Sari Lampung Selatan Kelas VII Materi Pola Dakwah Nabi Muhammad Saw. Di Mekkah" (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2019).

kelas.[86] Adapun penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan aplikasi *Magic Light* berbantuan Canva dan proses pengembangan menggunakan empat langkah atau 4D yaitu: *Define, Desaig, develop dan Dessiminate*. Media yang dihasilkan juga terdapat video animasi, kesimpulan materi, serta sejumlah pertanyaan berbentuk kuis.

4. Aeni, A.N., Intani, A.N., dan Sari, W.N. (2024) melakukan penelitian berjudul ***"Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Kelas 3"*** yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi Canva. Jenis Penelitian ini adalah D&D dengan model pengembangan D&D. Hasil penelitiannya adalah menghasilkan sebuah **video animasi berbasis Canva** sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk peserta didik **SD kelas III.** Video animasi yang dikembangkan menyajikan materi PAI secara menarik melalui kombinasi animasi, teks, gambar, dan audio sehingga memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi berbasis Canva tersebut **layak digunakan** sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan minat belajar, perhatian, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.[87] Adapun penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan aplikasi *Magic Light* berbantuan Canva dan proses pengembangan menggunakan empat langkah atau 4D yaitu: *Define, Desaig, develop dan Dessiminate*. Media yang dihasilkan juga terdapat video animasi, kesimpulan materi, serta sejumlah pertanyaan berbentuk kuis.

[86] Rosi Wahyana, "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Pro Show Pada Materi Satuan Ukur Dan Satuan Berat" (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2018).

[87] A N Aeni, A N Intani, and W N Sari, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SD Kelas III," *Jurnal Pendidikan*, 2024.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini ialah *Research and Development* atau R&D (Penelitian dan Pengembangan). Menurut Sugiyono, metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development)* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.[88] Rencana produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa video animasi pada pembelajaran PAI di SD Swasta se Bukittinggi. Adapun untuk menilai produk yang penulis rancang, maka dalam penelitian ini dilakukan uji validitas dan praktikalitas video animasi yang dikembangkan.

B. Model Pengembangan

Adapun Model pengembangan yang digunakan pada Penelitian ini adalah model ADDIE yaitu salah satu model yang digunakan untuk membantu dalam mengembangkan sebuah produk pembelajaran seperti video animasi yang bisa menunjang proses belajar mengajar. Menurut Robert Maribe Branch dalam bukunya menjelaskan bahwa, ADDIE adalah singkatan dari lima tahapan awal yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, implementasi dan Evaluasi yang merupakan konsep pengembangan produk serta digunakan dalam membangun system pembelajaran berbasis kerja.[89] Menurut Branch langkah-langkah pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut ini:

[88] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Ke-26 (Alfabeta, 2017).
[89] R M Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2009.



Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Berdasarkan gambar 3.1 diatas terlihat jelas bagaimana prosedur dalam proses pengambangan produk ini. Dimana *Anlyze*, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan, *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan, *Development* ialah kegiatan pembuatan dan pengujian produk, *Implementatio*, ialah kegiatan menggunakan produk, dan *Evaluation* ialah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum, yang rencananya penelitian ini akan menghasilkan bentuk video animasi pada pembelajaran PAI.

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan filosofi pendidikan, penerapan model ADDIE ini harus bersifat student, inovatis, otentik, dan inspiratif. Setiap tahapan dalam model ADDIE ini saling berkesinambungan dan memiliki peran penting dalam memastikan bahwa proses pembelajaran yang akan dikembangkan benar-benar efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik maupun tujuan pembelajaran.[90]

Adapun prosedur pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahapan analisis merupakan prosedur awal pada model pengembangan ADDIE. Prosedur ini bertujuan untuk mengidentifikasi sertw

[90] Branch.

menemukan kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan saat proses pembelajaran diterapkan. Tahapan analisis meliputi analisa berbagai macam kebutuhan, mengidentifikasi tingkat kebutuhan dan analisis problema terkait sumber belajar yang digunakan serta proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru.

a. Validasi kesenjangan kinerja, meliputi : mengukur kinerja actual, menetapkan kinerja yang ingin dicapai, mengidentifikasi sebab akibat, dan lain sebagainya.
b. Merumuskan tujuan instruksional, meliputi : menggunakan Taksonomi Bloom, Taksonomi lainnya.
c. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik, meliputi : kemampuan, pengalaman, motivasi, sikap, dan lain-lain.
d. Mengidentifikasi sumber-sumber yang dibutuhkan, meliputi : mengidentifikasi pilihan-pilihan, pertimbangan waktu, konten, teknologi, fasilitas, dan sumber manusia.
e. Menentukan strategi pembelajaran yang tepat, meliputi : mengidentifikasi pertimbangan waktu, biaya setiap fase ADDIE, dan biaya keseluruhan.
f. Menyusun rencana pengelolaan program atau proyek, meliputi : bentuk proyek akhir, batas-batas materi yang akan dibahas, jadwal, laporan akhir, dan lain sebagainya.[91]

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap *design* merupakan kegiatan merancang suatu produk sesuai kebutuhan yang diinginkan berdasarkan verifikasi analisis data kebutuhan pembelajaran agar metode tepat sasaran. Poin utama dari tahan *design* ialah penulis harus mampu menyiapkan sebuah media pembelajaran yang spesifik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga dapat menawarkan solusi

[91] Branch.

dalam menutup keterbatasan media saat pelaksanaan pembelajaran serta menutupi kekurangan pengetahuan dan keterampilan.[92]

Hasil tahap *design* ini diharapkan mampu menghadirkan solusi pendekatan praktik guna memenuhi kebutuhan proses PBM, tujuan pembelajaran, makna pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi objektif dan strategis melalui proses ADDIE. Adapun langkah-langkah umum yang dilakukan dalam proses mendesain ini antara lain seperti : Menyusun Tujuan Instruksional, Menyusun instruksi sasaran produk, Menyusun identifikasi tugas kinerja, Menghitung biaya yang dikeluarkan, dan lain sebagainya.[93]

Berdasarkan penjelasakan diatas terkait prosedur yang diterapkan pada tahap design ini, maka penulis akan merancang video animasi pada pembelajaran PAI di SD Swasta. Selain itu, penulis juga membuat rancangan instrumen penelitian yang dibutuhkan dalam mengumpulkan data penelitian.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Develop dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Rusmayana dalam bukunya menjelaskan bahwa setelah tahap sebelumnya menyusun kerangka konseptual penerapan model atau metode pembelajaran baru, barulah dalam tahap pengembangan ini kerangka yang masih konseptual tadi direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Adapun prosedur awal yang harus dilakukkan adalah mengembangkan media berdasarkan sumber data yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang telah terencana.[94]

Berdasarkan penjelasan diatas maka kesimpulannya adalah setelah membuat rancangan instrumen beserta produk yang rencananya berupa

[92] F Hidayat and M Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 28–37.

[93] Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*.

[94] M Rumansyah, "The Differences of Effect of Teaching by Using Interactive Module and Conventional Module on the Understanding of Science Concept," *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains* 4, no. 1 (2016): 54–62.

video animasi untuk pembelajaran PAI di tingkat SD Swasta, dan selanjutnya dilakukan tahap pengembangan dengan cara membuat keseluruhan instrumen dan produk yang telah dirancang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu media pembelajaran yang dikembangkan sebelum di uji-cobakan kepada pengguna.

4. Tahap *Implement* (Penerapan)

Tahap selanjutnya adalah *Implementasi* atau penerapan. Menurut Fitria, implementasi dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahapan yang bertujuan untuk menerapkan serta menguji coba produk secara langsung pada situasi nyata setelah melalui proses perancangan dan validasi. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini berupa video animasi yang diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang SD Swasta dan telah memenuhi kriteria validitas. Oleh karena itu, proses implementasinya memerlukan kerja sama yang baik antara guru dan peneliti agar penggunaan video animasi dapat berlangsung secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan prosedur tersebut, tahap implementasi penelitian tidak terlepas dari proses evaluasi dan pengujian melalui lembar praktikalitas yang telah dikembangkan sebelumnya. Melalui tahapan ini, diperoleh berbagai masukan yang digunakan sebagai dasar revisi terhadap video animasi yang diujicobakan.

5. Tahap *Evaluate* (Penilaian)

Evaluasi merupakan salah satu tahapan dalam model pengembangan ADDIE yang berfungsi untuk mengawal seluruh proses pada setiap prosedur pengembangannya. Menurut Rusmayana, tahap evaluasi dalam penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dapat disesuaikan dengan hasil evaluasi maupun kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk tersebut.

Dengan demikian, tujuan utama dari tahap evaluasi adalah untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pengembangan yang telah ditetapkan.[95]

Adapun prosedur evaluasi dalam model ADDIE mencakup penilaian terhadap setiap tahapan pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, hingga implementasi produk. Proses evaluasi dilakukan dengan mengidentifikasi serta menganalisis berbagai kekurangan dan kendala yang muncul selama proses pengembangan berlangsung, sehingga dapat menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan tahapan yang sangat penting untuk mengetahui kualitas video animasi yang dikembangkan. Sugiyono menjelaskan bahwa pengujian produk dilakukan dengan tujuan memperoleh informasi mengenai tingkat efektivitas dan efisiensi sistem kerja produk baru dibandingkan dengan sistem sebelumnya atau produk lain yang sejenis. Oleh karena itu, diperlukan pelaksanaan uji coba terhadap sasaran pengguna dari produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, uji coba produk dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas.[96] Produk yang diujicobakan berupa video animasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang difokuskan pada fase B Kurikulum Merdeka, khususnya untuk peserta didik kelas IV SD. Adapun subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru PAI, serta peserta didik yang berperan sebagai populasi dan sampel penelitian. Penjelasan lebih rinci mengenai prosedur uji coba produk dijabarkan sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang digunakan untuk menilai kisi-kisi instrumen penelitian, baik sebagai alat evaluasi maupun alat ukur,

[95] Rumansyah.
[96] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

sehingga dapat menunjukkan tingkat ketepatan dan keabsahan instrumen tersebut.[97] Uji validitas dilakukan oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk yang dikembangkan. Tingkat validitas produk dapat dilihat dari kesesuaian isi, keterkaitan antar materi, kesesuaian tujuan, konstruk produk, penggunaan bahasa, serta tampilan fisik atau kemasan produk. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan melalui diskusi dan pemberian lembar validasi kepada ahli media, ahli bahasa, serta ahli materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Proses uji validitas dianalisis menggunakan teknik analisis data Aiken dengan memanfaatkan indeks Aiken's V. Indeks validitas butir yang dikemukakan oleh Aiken dirumuskan sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

V = *Indeks kesepakatan rater mengenai validitas butir*

S = *r – lo (r = skor kategori pilihan rater dan-*

Lo = *Skor terendah dalam kategori penyekoran*

N = *Banyaknya rater*

C = *Banyaknya kategori yang dapat dipilih rater*

Berdasarkan konsep tersebut, indeks Aiken's V merupakan indeks yang digunakan untuk mengukur tingkat kesepakatan para penilai (rater) terhadap kesesuaian suatu butir dengan indikator yang hendak diukur melalui butir tersebut. Dalam penerapannya pada instrumen pengukuran, simbol *n* dapat diganti dengan *m* yang menunjukkan jumlah butir dalam satu instrumen. Nilai indeks Aiken's V berada pada rentang 0 - 1. Hasil perhitungan indeks Aiken's V pada suatu butir maupun perangkat dapat

[97] R Rahim, *Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)* (Cemerlang Indonesia, 2021).

dikategorikan berdasarkan nilai indeks yang diperoleh. Apabila nilai indeks kurang dari 0,6 maka butir atau perangkat dinyatakan tidak valid. Sebaliknya, jika nilai indeks lebih besar atau sama dengan 0,6 maka butir atau perangkat tersebut dinyatakan valid.

No	Nilai	Kriteria
1.	0,6 <	Tidak Valid
2.	>/0,6	Valid

Tabel 3.1. Kriteria Validitas Aiken's V

Berdasarkan rumus dan pembahasan diatas, sebelum pelaksanaan uji validitas terhadap produk yang dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas instrumen. Proses ini melibatkan beberapa ahli dengan cara menyebarkan lembar uji validitas instrumen guna menilai tingkat kevalidan instrumen penilaian produk. Instrumen yang telah dinyatakan valid selanjutnya digunakan dalam proses pengujian validitas produk oleh para ahli yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya masing-masing. Adapun hasil uji validitas instrumen validasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN											
No	**Item**	**V 1**	**V 2**	**V 3**	**S 1**	**S 2**	**S 3**	**∑**	**N(c-1)**	**V**	**Ket**
1	Kesesuaian Pernyataan kuesioner dengan tujuan kuesioner	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	**Valid**
2	Pernyataan kuesioner mudah dipahami	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	**Valid**
3	Pedoman kuesioner	4	4	4	3	3	3	9	9	1	**Valid**

	layak digunakan										
4	menganalisis kemampuan berpikir kreatif	3	4	2	2	3	1	6	9	0,67	**Valid**
5	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda	3	4	4	2	3	3	8	9	0,89	**Valid**
6	Maksud dari pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas	3	3	4	2	2	3	7	9	0,78	**Valid**
Rata-rata		21	21	22	15	15	16	46	54	0,73	**Valid**

Tabel 3.2 Hasil uji validitas instrument validasi produk

Berdasarkan rumus dan pembahasan tersebut, sebelum pelaksanaan uji validitas terhadap produk yang dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas instrumen. Proses ini melibatkan beberapa ahli dengan cara menyebarkan lembar uji validitas instrumen guna menilai tingkat kevalidan instrumen penilaian produk. Berdasarkan hasil uji validasi instrument validitas produk diatas maka dapat disimpulkan bahwa komponen validasi yang digunakan untuk menguji validitas produk dinyatakan **Valid** dan layak digunakan. Instrumen yang telah dinyatakan valid selanjutnya digunakan dalam proses pengujian validitas produk oleh para ahli yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya masing-masing.

2. Uji Praktikalitas

Setelah produk melalui tahap uji validitas oleh para ahli dan dinyatakan valid, langkah berikutnya adalah melakukan uji praktikalitas. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterpakaian produk yang dikembangkan, yaitu video pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan

Agama Islam yang difokuskan pada fase B Kurikulum Merdeka untuk peserta didik kelas IV SD Swasta. Praktikalitas yang dikaji dalam penelitian ini meliputi aspek kemudahan penggunaan, kepraktisan, serta efisiensi produk bagi pengguna, baik guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Data uji praktikalitas diperoleh melalui lembar observasi pelaksanaan penggunaan produk dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh observer, serta angket praktikalitas atau respons yang diberikan oleh guru mata pelajaran PAI. Menurut Amdayani dkk, data dari angket praktikalitas dianalisis menggunakan rumus *moment kappa* atau *Fleiss kappa* sebagai berikut:

$$P\ \frac{\sum x}{\sum x\,i} X\ 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase tingkat kepraktisan

$\sum x$ = Jumlah skor actual yang diperoleh dari responden

$\sum x$i = Jumlah skor maksimal (ideal) yang diharapkan

No	Nilai	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Praktis
2.	61% - 80%	Praktis
3.	41% - 60%	Cukup Praktis
4.	21% - 405	Kurang Praktis
5.	<20%	Tidak Praktis

Tabel 3.3. Kriteria skala likert

3. Uji Efektivitas

Uji efektivitas merupakan tahap akhir dalam proses pengujian produk. Tahap ini bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan produk yang dikembangkan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan di lapangan,

sehingga dapat menjadi indikator kesesuaian antara produk yang dihasilkan dengan hasil yang diharapkan.[98] Dalam penelitian ini, pengukuran tingkat efektivitas produk dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kebermanfaatan produk yang dirancang. Oleh karena itu, penelitian menggunakan pendekatan eksperimen sebagai berikut:

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada tahap ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap objek atau variabel yang sedang diteliti. Dengan demikian, metode ini digunakan untuk menguji sejauh mana perlakuan yang diberikan dapat memberikan dampak atau perubahan sesuai dengan tujuan penelitian.[99]

b. Desain Penelitian

Berdasarkan jenis penelitian diatas, desain penelitian yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah *Quasi Experimental Design*. Menurut Sugiyono *Quasi Experimental Design* merupakan desain penelitian yang melibatkan kelompok kontrol, namun kelompok tersebut tidak dapat berfungsi secara penuh dalam mengendalikan variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan penelitian. Penelitian ini disebut sebagai eksperimen semu (*quasi experiment*) karena pada praktiknya sulit untuk memperoleh kelompok kontrol yang benar-benar memenuhi syarat sebagaimana dalam penelitian eksperimen murni.[100]

Quasi Experimental Design ini memiliki dua bentuk desain diantaranya Time-Series Design dan Nonequivalent contol group design. Namun pada penelitian ini penulis memfokuskan penggunaan

[98] M Haviz, "Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna," *Ta'dib* 16, no. 1 (2016), https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235.
[99] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
[100] Sugiyono.

bentuk desain Nonequivalent control group design dalam mencari hasil dari penelitian eksperimen yang akan dijalankan, dimana Sugiyono juga menjelaskan bahwa pada desain ini hampir sama dengan pretest-postest control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen meupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.[101] Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Kelas	***Pretes***	***Treatment***	***Posttest***
Eksperimen	**0_1**	**X**	**0_2**
kontrol	**0_3**	**-**	**0_4**

Tabel 3.4. Sekma *Nonequivalen control group design*

Keterangan:

O_1 :Hasil *pretest* kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan

O_2 :Hasil *pretest* kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan O_3 :Hasil *postest* kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan O_4 : Hasil *pretest* kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan X : Pemberian perlakuan dengan menggunakan video animasi

- : Tidak diberikan perlakuan

Berdasarkan tabel tersebut, terdapat dua kelas yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum proses pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran berakhir. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan tertentu, sedangkan kelompok kontrol tidak memperoleh perlakuan. Dengan demikian, perbedaan hasil yang diperoleh dari kedua kelompok dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan.

[101] Sugiyono.

Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai skema *Nonequivalent Control Group Design*:

1) Tahap Awal (*Pretest*). Tahap awal peserta didik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sebelumnya diberikan *pretest* terlebih dahulu agar mengetahui hasil belajar sebelum dilakukan eksperimen.
2) Pemberian Perlakuan (*Treatment*). Tahap perlakuan peserta didik pada kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan video animasi pada proses pembelajaran, sedangkan pada kelompok kontrol diberi metode ceramah atau tidak diberi perlakuan.
3) Tahap Akhir (*Posttest*). Tahap akhir peserta didik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan *posttest*, dimana bentuk soal posttest sama dengan bentuk soal *pretest* setelah dilakukan eksperimen.

c. Desain Perlakuan

Adapun desain perlakuan yang akan diberikan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini nantinya dapat dijelaskan dalam tabel sebagai berikut :

NO	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
1	**Pendahuluan :** a. Guru membuka dengan salam & doa. b. Apersepsi melalui asesmen awal c. Menyampaikan	**Pendahuluan :** a. Guru membuka dengan salam & doa. b. Apersepsi melalui asesmen awal c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

		d. Guru menyiapkan buku paket/modul cetak.
2	**Kegiatan inti :** a. Peserta didik menonton video animasi terkait materi b. Guru menjelaskan sedikit pokok-pokok dari materi yang terdapat pada video animasi c. Peserta didik melakukan diskusi kelompok d. Guru memfasilitasi dan memberi bombingan saat peserta didik mengalami kesulitan	Kegiatan inti : a. Guru menjelaskan materi melalui ceramah dan Tanya jawab b. Peserta didik membaca buku paket c. Diskusi terbatas dengan bimbingan guru d. Guru memberikan arahan jika ada kesulitan
3	**Penutup :** a. Peserta didik dan guru menyampaikan hasil diskusi kekompok b. Guru memberikan penguatan dan motovasi c. Doa penutup	**Penutup :** a. Guru menyimpulkan materi b. Guru memberikan tugas rumah c. Guru memberi motivasi d. Doa penutup

Tabel 3.5 Desain Perlakuan Penelitian

d. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Menurut Sugiyono dalam bukunya menjelaskan bahwa Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[102] Maka pada penelitian yang akan dilakukan di SD Swata Surya Kids Bukittinggi ini, penulis menetapkan populasi penelitian pada tahap pembelajaran di Fase B kurikulum merdeka yaitu seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 71 peserta didik yang terbagi dalam tiga kelas paralel. Adapun tabel pembagian kelasnya sebagai berikut :

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IV A	27
2	IV B	21
3	IV C	25

Tabel 3.6. Persebaran Populasi
(Sumber : Wali kelas 4 SD Surya Kids)

2) Sampel

Untuk memperoleh sampel yang tepat dalam penelitian ini, maka dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap data populasi yang kemudian nanti akan ditarik kesimpulan teknik sampling yang sesuai untuk pengambilan kelas sampel. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

a) Uji Normalitas Sampel

Dalam uji normalitas ini penulis menggunakan hasil penilaian harian (PH) terakhir masing-masing peserta didik

[102] Sugiyono.

pada pembelajaran sebelumnya untuk dijadikan sebagai hasil nilai pretest. Adapun nilai PH yang terlampir sebagai berikut :

Kelas	Jumlah	Hasil nilai (PH)
IV A	27	74,81,79,78,52,100,90,86,53,79,70,80,16,77,58, 87,81,83,52,81,61,87,95,57,95,75,95
IV B	21	100,83,75,75,85,98,99,90,85,95,100,98,78,100, 75,90,98,95,75,100,75
IV C	25	65,92,61,61,77,94,90,89,70,88,95.81,100,93,87, 91,80,88,100,78,100,87,83,78,71

Tabel 3.7. Hasil (PH) pesera didik

Berdasarkan hasil *pretest* masing-masing kelas, maka selanjutnya dilakukan uji normalitas dengan bantuan program SPSS 32.0 menggunakan rumus *Kolmogorov smirnov*, dan memperoleh hasil sebagai berikut :

kelas	Nilai KS (Dmax)	Nilai tabel (a=0.05)	Kesimpulan status
IV A	**0.185**	**0.018**	**Normal**
IV B	**0.199**	**0.030**	**Normal**
IV C	**0.163**	**0.83**	**Normal**

Tabel 3.8. Hasil Uji Normalitas

b) Uji Homogenitas Sampel

Setelah mendapatkan hasil data normalitas, maka langkah selanjutnya melakukan uji homogennitas dengan bantuan program SPSS 32.0, menggunakan uji F (Levene), dan memperoleh hasil sebagai berikut :

kelas	Nilai Uji F (Levene)	Nilai F Tabel (a=0.05)	Kesimpulan Homogenitas
IV A	**2.075**	**0.133**	**Homogen**
IV B	**1.163**	**0.319**	**Homogen**

IV C	**1.163**	**0.322**	**Homogen**

Tabel 3.9. Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas yang dilakukan terhadap masing-masing kelas, maka dapat disimpulkan teknik *sampling* yang sesuai digunakan dalam pengambilan sampel ini adalah *Purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ekpserimen dibutuhkan dua kelas sebagai kelas *sampling* yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol, berdasarkan teknik *sampling* yang digunakan, maka penulis menyimpulkan dan mengambil kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Alasan memilih kedua kelas ini karna dianggap telah memenuhi persyaratan uji normalitas dan uji homogenitas yang dilakukan terhadap masing-masing kelas populasi.

e. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik pemberian Tes. Dimana tes merupakan rangkaian pertanyaan-pertanyaan yang nantinya digunakan untuk mengukur sebuah kemampuan, keterampilan, pengetahuan, *intelegensi*, atau bakat yang dimiliki oleh seseorang dengan menggunakan alat ukur yang sistematis untuk memperoleh data-data setelah melakukan proses pembelajaran.[103] Penelitian ini menggunakan jenis tes tertulis berupa pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di kelas. Pada penelitian ini tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). *Pretest* dilakukan sebelum pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar

[103] Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, 10th Ed. (Pustaka Setia, 2011).

sebelum dilakukannya perlakuan atau *treatment*, sedangkan *posttest* dilakukan sesudah pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar setelah dilakukan perlakuan atau *treatment*. Adapun treatment yang akan diberikan nantinya adalah penggunaan video animasi yang dirancang untuk memudahkan pembelajaran PAI dikelas.

f. Instrument Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa soal tes yang terdiri dari soal *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum dilakukan tindakan (*treatment*), sedangkan *posttest* dilakukan setelah dilakukan tindakan (*treatment*). Tindakan (*treatment*) yang diberikan yaitu pengggunaan video animasi dalam pembelajaran PAI di kelas dengan bantuan laptop dan infokus. Soal pada *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 25 butir soal. Soal pada *pretest* dan *posttest* hampir sama, hanya berbeda pada urutan, angka, dan kalimat dalam pertanyaan. Hal ini disebabkan karena jika soal yang diberikan berbeda maka nilai yang diperoleh peserta didik tidak bisa dijadikan sebagai pembanding antara sebelum dan sesudah tes karena bobot soal yang berbeda. Berikut indikator soal *pretest* dan *posttest* yang akan digunakan pada penelitian ini :

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator soal	level	Soal	Bentuk pilihan
1	Peserta didik dapat menjelaskan sebab dan alasan utama Nabi Muhammad saw. hijrah ke Madinah	Menyebutkan sebab hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah, penolakan kaum Quraisy terhadap dakwah Rasulullah, peristiwa Baiat Aqabah, perintah Allah Swt. untuk berhijrah, kondisi masyarakat	C1 C2	1,3,4, 5,6,1 1,23, 24,29	Pilihan Ganda

		Madinah sebelum Islam datang.			
2	Peserta didik mampu menceritakan kembali kisah perjalanan hijrah dan tokoh-tokoh penting yang terlibat secara runtut	Menyebutkan tokoh-tokoh yang membantu hijrah Rasulullah, Menjelaskan peran Abu Bakar, Ali bin Abi Thalib, Asma', Abdullah bin Abu Bakar, dan Amir bin Fuhairah, peristiwa di Gua Sur, perjalanan Rasulullah menuju Madinah, pembangunan Masjid Quba dan sambutan kaum Anshar.	C1 C2	12,13 ,14,1 5,16, 17,18 ,19,2 0,21, 22,25	Pilihan Ganda
3	Peserta didik dapat meneladani sikap ketabahan, keberanian, dan strategi dakwah Rasulullah	Menjelaskan usaha dan strategi Rasulullah dalam hijrah, contoh sikap sabar, tabah, dan berani dalam kehidupan sehari-hari	C2 C3	27,29	Pilihan Ganda
4	Peserta didik mampu mengambil hikmah dan menerapkan semangat hijrah untuk melakukan perubahan positif dalam kehidupan sehari-hari	Menunjukkan pentingnya kerja sama dalam mencapai tujuan, Menyimpulkan pengaruh hijrah terhadap perkembangan Islam	C3 C4	28,30	Pilihan Ganda

Tabel 3.10. Indikator Soal *Pretest* dan *Posttest*

Dari indikator soal *pretest* dan *postest* diatas nantinya juga akan disesuaikan terlebih dahulu dengan prasyarat dalam pembuatan soal, adapun prasyarat dalam pembuatan soal ini sebagai berikut :

Aspek	Indikator Penilaian
Materi	a. Kesesuaian soal dengan materi b. Kesesuaian soal dengan indikator hasil belajar c. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
Bahasa	a. Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar b. Kalimat soal tidak mengandung arti ganda c. Soal menggunakan bahasa yang sederhana serta dipahami oleh siswa
Konstruksi	a. Kejelasan perumusan petunjuk pengerjaan soal b. Kejelasan perumusan soal c. Gambar, grafik, tabel, atau sejenisnya jelas dan berfungsi d. Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya.

Tabel 3.11. Kisi-kisi persyaratan soal

Adapun dari instrumen penelitian ini nantinya akan diuji kembali ke validan, ke realibitasan, indeks kesukaran serta indeks daya beda soalnya, selanjutnya akan lebih rinci dijelaskan sebagai berikut :

1) Uji validitas soal

Uji validitas soal dilakukan dengan tujuan untuk menunjukan tingkat kesahihan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Menurut Sugiyono dalam bukunya mengatakan bahwa *"Suatu instrumen dikatakan valid, Jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur".*[104] Instrumen yang baik akan menghasilkan data yang benar dan penelitian yang baik.

[104] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.*

Perhitungan validitas instrumen penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi produk momen dari Pearson sebagai berikut :

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} - \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r : koefisien korelasi Pearson

N : banyak pasangan nilai X dan Y

$\sum XY$: jumlah dari hasil kali nilai X dan nilai Y

$\sum X$: jumlah nilai X

$\sum Y$: jumlah nilai X

$\sum X^2$: jumlah dari kuadtar nilai X

$\sum Y^2$: jumlah dari kuadrat nilai Y

NO	Koefisien Validitas	Kriteria
1	rxy ≤ 0,00	Tidak valid
2	0,00 < rxy ≤ 0,20	Validitas sangat rendah
3	0,20 < rxy ≤ 0,40	Validitas rendah
4	0,40 < rxy ≤ 0,60	Validitas sedang
5	0,60 < rxy ≤ 0,80	Validitas tinggi
6	0,80 < rxy ≤ 1,00	Validitas sangat tinggi

Tabel 3.12. Kriteria Validitas Soal

Berdasarkan rumus dan penjelasan diatas maka instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen soal tes yang terdiri dari 30 soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut diujikan terlebih dahulu kepada sekelompok peserta didik sebelum dijadikan sebagai instrumen yang teruji kevalidannya. Dalam hal ini penulis memilih peserta didik kelas IV SD Surya Kids dengan jumlah 25 peserta didik sebagai kelompok peserta didik yang akan diujikan.

Sebuah data akan dikatakan valid apabila hasil dari rhitung lebih besar dari rtabel. Perhitungan dalam penelitian ini menggunakan korelasi product moment dengan taraf signifikan 0,05 uji dua sisi dan jumlah n = 25 dimana rtabel bernilai 0,367. Berikut merupakan tabel dari perhitungan uji validitas :

No	r-tabel	R-hitung	keterangan
1	0,367	0,288	Tidak Valid
2	0,367	0,474	Valid
3	0,367	0,202	Tidak Valid
4	0,367	0,653	Valid
5	0,367	0,358	Tidak Valid
6	0,367	0,404	Valid
7	0,367	0,581	Valid
8	0,367	0,536	Valid
9	0,367	0,732	Valid
10	0,367	0,586	Valid
11	0,367	0,513	Valid
12	0,367	0,383	Valid
13	0,367	0,404	Valid
14	0,367	0,534	Valid
15	0,367	0,247	Valid
16	0,367	0,383	Valid
17	0,367	0,383	Valid
18	0,367	0,100	Valid
19	0,367	0,623	Valid
20	0,367	0,481	Valid
21	0,367	0,505	Valid
22	0,367	0,551	Valid
23	0,367	0,383	Valid
24	0,367	0,486	Valid
25	0,367	0,280	Tidak Valid
26	0,367	0,505	Valid
27	0,367	0,551	Valid
28	0,367	0,280	Tidak Valid
29	0,367	0,383	Valid
30	0,367	0,551	Valid

Tabel 3.13. Hasil Uji Validitas Soal

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa 30 butir soal pretest yang diuji cobakan memiliki 5 soal yang tidak valid karena rhitung lebih kecil dari rtabel. rtabel diperoleh dengan melihat tabel signifikansi 5% uji dua sisi dan N = 25 maka diperoleh rtabel = 0,367. Adapun kelima soal yang tidak valid adalah butir soal nomor 1, 3, 5, 245, dan 28. Maka butir soal yang dinyatakan valid dan layak diujikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebanyak 25 soal.

2) Uji Reliabilitas Instrumen Soal

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas yang bertujuan untuk menunjang terbentuknya validitas. Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu intrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya dan reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Reliabilitas tes berhubungan dengan masalah ketetapan hasil, walaupun dilakukan pengambilan data berkali kali hasilnya tidak berubah. Dalam hal ini pengujian reliabilitas instrumen soal dilakukan dengan menggunakan rumus K-20 sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2}\right)$$

Keterangan :

r_{11} : Koefisien reliabilitas

n : Jumlah Sampel

S^2 : Varians

$\sum pq$: Jumlah item/n

No	Koefisian Reabilitas	Kriteria
1	0.81 < r ≤ 1.00	Sangat Tinggi

2	$0.61 < r \leq 0.8$	Tinggi
3	$0.41 < r \leq 0.6$	Cukup
4	$0.21 < r \leq 0.4$	Rendah
5	$0.00 < r \leq 0.2$	Sangat rendah

Tabel 3.14. Kriteria Reliabilitas Soal

Berdasarkan rumus dan penjelasan diatas untuk melihat reliabel atau tidak suatu instrumen maka diperlukan uji reliabilitas. Jika nilai koefisien tinggi maka dapat dikatakan reliabelnya bernilai tinggi. Hal ini dapat dilihat dari kestabilan jawaban responden di waktu yang berbeda. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan uji statistik cronbach alpha dengan perhitungan excel. Sebuah instrumen dinilai reliabel ketika nilai uji cronbach alpha > 0,60. Adapun perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	**N of Items**
0.726	**30**

Tabel 3.15 Hasil Uji Reliabilitas Soal

Dari tabel diatas, nilai cronbach alpha diperoleh sebesar 0.726 > 0,60. Maka instrumen tes tersebut dinyatakan reliabel sehingga dapat digunakan untuk penelitian pengumpulan data.

3) Indeks Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempuyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Adapun bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (difficulty index). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks

kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah.

Dalam istilah evaluasi, indeks kesukaran ini diberi simbol P yang merupakan singkatan dari kata "proporsi". Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukaran sering diklasifikasikan sebagai berikut:

Besaran Indeks kesukaran soal	**Kreteria**
≤ 0.30	Sukar
0.30 – 0.70	Sedang
≥ 0.70	Mudah

Tabel 3.16. Kesukaran Soal

Adapun rumus yang dipakai untuk mencari Indeks Kesukaran soal tes ini, dapat menggunakan persamaan sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Indeks Kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta tes

Berdasarkan rumus dan penjelasan diatas untuk melihat tingkat kesukaran suatu soal maka telah dilakukan uji kesukaran instrumen yang diuji cobakan dan dihitung menggunakan difficulty index serta diperoleh hasil pada tabel sebagai berikut :

Nomor soal	**Nilai P**	**Keterangan**
1	0,89	Mudah
2	0,89	Mudah

3	0,74	Mudah
4	0,63	Sedang
5	0,22	Sukar
6	0,92	Mudah
7	0,81	Mudah
8	0,67	Sedang
9	0,85	Mudah
10	0,70	Sedang
11	0,85	Mudah
12	0,96	Mudah
13	0,93	Mudah
14	0,74	Mudah
15	0,67	Sedang
16	0,96	Mudah
17	0,96	Mudah
18	1,00	Mudah
19	0,85	Mudah
20	0,81	Mudah
21	0,88	Mudah
22	0,59	Sedang
23	0,96	Mudah
24	0,96	Mudah
25	0,96	Mudah

Tabel 3.17. Hasil Uji Indeks Kesukaran

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 24 soal dengan kriteria mudah, 5 soal dengan kriteria sedang, dan untuk soal dengan kriteria sukar 1 soal. Hal ini menunjukkan bahwa banyaknya peserta didik yang dapat menjawab tiap butir soal dengan benar daripada peserta didik yang menjawab salah pada tiap butir soal.

4) Indeks Daya Beda

Indeks daya beda dalam soal tes ini adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah atau kurang. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, disingkat D (d besar). Indeks diskriminasi berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Hanya bedanya,

indeks kesukaran tidak mengenal tanda negatif (-), tetapi pada indeks diskriminasi ada tanda negatif. Tanda negatif pada indeks diskriminasi digunakan jika sesuatu soal "terbalik" menunjukkan kualitas test.

Berdasarkan ketentuan yang ada, indeks diskriminasi atau daya beda dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Besaran Indeks daya beda soal	**Kriteria**
D dengan rentang 0.00 - 0.20	Jelek (*poor*)
D dengan rentang 0.21 - 0.40	Cukup (*statisfactory*)
D dengan rentang 0.41 - 0.70	Baik (*good*)
D dengan rentang 0.71 - 1.00	Baik sekali (*exellent*)

Tabel 3.18. Indeks daya beda

Adapun rumus untuk mencari Indeks pembeda ini dapat menggunakan persamaan sebagai berikut :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D : Indeks diskriminasi butir.

B_A : Jumlah kelompok atas yang menjawab benar

B_B : Jumlah kelompok atas yang menjawab salah

J_A : Jumlah kelompok atas

J_B : Jumlah kelompok bawah

T : Jumlah responden seluruhnya

Berdasarkan rumus dan penjelasan diatas, uji daya beda pada instrumen soal tes yang telah diujicobakan dihitung dengan menggunakan bantuan exel serta diperoleh hasil sebagai berikut :

No	**BA**	**BB**	**JA**	**JB**	**PA**	**PB**	**D**	**Keterangan**
1	14	10	14	13	1,00	0,77	0,23	Cukup
2	13	11	14	13	0,93	0,85	0,08	Jelek
3	12	8	14	13	0,86	0,62	0,24	Cukup

4	14	3	14	13	1,00	0,23	0,77	Baik Sekali
5	5	1	14	13	0,36	0,08	0,28	Cukup
6	14	11	14	13	1,00	0,85	0,15	Jelek
7	13	9	14	13	0,93	0,69	0,24	Cukup
8	12	6	14	13	0,86	0,46	0,40	Baik Sekali
9	14	9	14	13	1,00	0,69	0,31	Baik
10	12	7	14	13	0,86	0,54	0,32	Baik
11	14	9	14	13	1,00	0,69	0,31	Baik
12	14	12	14	13	1,00	0,92	0,08	Jelek
13	14	11	14	13	1,00	0,85	0,15	Jelek
14	13	7	14	13	0,93	0,54	0,39	Baik
15	11	7	14	13	0,79	0,54	0,25	Cukup
16	14	12	14	13	1,00	0,92	0,08	Jelek
17	14	12	14	13	1,00	0,92	0,08	Jelek
18	14	13	14	13	1,00	1,00	0,00	Jelek
19	13	10	14	13	0,93	0,77	0,16	Jelek
20	13	9	14	13	0,93	0,69	0,24	Cukup
21	14	10	14	13	1,00	0,77	0,23	Cukup
22	12	4	14	13	0,86	0,31	0,55	Baik Sekali
23	14	12	14	13	1,00	0,92	0,08	Jelek
24	14	12	14	13	1,00	0,92	0,08	Jelek
25	14	12	14	13	1,00	0,92	0,08	Jelek

Tabel 3.19. Hasil Uji Daya Beda Soal

Dari tabel diatas menyebutkan bahwa soal dengan daya beda yang baik sekali berjumlah 3 soal, dengan kriteria baik 4 soal, dengan kriteria cukup 6 soal, serta soal dengan kriteria jelek terdiri dari 10 soal. Maka soal dengan indeks daya pembeda rendah dibuang karena soal tersebut tidak dapat membedakan peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi dan rendah.

g. Teknik Analisis Data

Setelah data-data diperoleh maka langkah selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis dan uji hipotesis, adapun penjelasanya sebagai berikut :

1) Analisis uji prasyarat

Analisis uji prasyarat ini terbagi menjadi uji normalitas dan uji homogenitas, adapun penjelasanya sebagai beriku :

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dalam variabel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan analisis statistik yang pertama dilakukan dalam rangka analisis data. Kepastian terpenuhinya syarat normalitas akan menjamin dapat dipertanggungjawabkan. Analisis data dapat dilanjutkan apabila data berdistrbusi normal. Untuk menguji normalitas dengan uji *one sample Kolmogorov Smirnov* (uji *Liliefors*) dengan rumus:

$$KS = 1{,}36\sqrt{\frac{n_1+n_2}{n_1 x n_2}}$$

Keterangan :

KS : Harga Kolmogorov Smirnov yang dicari

N_1 : Jumlah sampel yang diobservasi/diperoleh

N_2 : Jumlah sampel yang diharapkan

Untuk membantu dalam menentukan hasil uji normalitas ini juga dapat digunakan dengan bantuan program SPSS 32.0 agar dapat menentukan hasil yang lebih cepat dan akurat dengan kriteria pengujian di taraf signifikansi 5%. Taraf signifikansi yaitu (a = 0.05) jika nilai Probability > maka distribusi adalah normal, namun jika nilai Probability < maka distribus tidak normal.

b) Uji Homogenitas

Setelah data varian dalam penelitian terbukti berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh

bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas menjadi salah satu prasyarat dalam analisis independent sample t-test. Perhitungan homogeny ini dapat menggunakan rumus uji F dengan cara membandingkan Ftabel dengan Fhitung, adapun rumus uji F sebagai berikut:

$$F = \frac{Varian\ Terbesar}{Varian\ Terkecil}$$

Keterangan :

F : Nilai yang dicari

Varian: Kuadrat dari simpangan baku

Guna mempermudah penghitungan dan analisis uji homogenitas ini juga dapat menggunakan bantuan program SPSS 32.0 dengan ketentuan signifikasi > 0,05. Apabila hasil yang diperoleh homogen maka penulis dapat melakukan analisis ke tahap berikutnya.

2) Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat analisis terpenuhi, maka langkah selanjutnya melakukan uji hipotesis dengan tujuan untuk meyakinkan kebenaran hipotesis yang telah diajukan oleh penulis, dengan hipotesis sebagai berikut :

(HO) = Penggunaan video animasi pada pembelajaran PAI di SD Surya Kids terbukti efektif untuk memudahkan proses pembelajaran.

(HI) = Penggunaan video animasi pada pembelajaran PAI di SD Surya Kids tidak terbukti efektif untuk memudahkan proses pembelajaran.

Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan metode pengujian Paired sample t-Test yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Model uji beda ini digunakan untuk

menganalisis seberapa efektifnya penggunaan video animasi yang telah dirancang terhadap kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakukan atau tindakan. Adapun rumus Paired t-Test sebagai berikut :

$$t = \frac{D}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

Keterangan :

T : Hilai Hitung

D : Rata-rata pengukuran sampel 1 dan 2

SD : Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2

N : Jumlah Sampel

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video animasi Pendidikan Agama Islam untuk tingkat SD yang dapat diakses guru maupun peserta didik dimana saja dan kapan saja dengan mudah melalui *Hanphone,* leptop, maupun

computer dengan melalui Link You Tube. Produk video animasi ini digunakan sebagai pendamping bahan belajar peserta didik. Penelitian ini menghasilkan produk video animasi menggunakan aplikasi *Magic Light* berbantuan Canva untuk mendesain video amimasi.

Fokus pengembangan materi pada produk video animasi ini dibatasi oleh peneliti pada materi PAI kelas IV BAB 5 yaitu tentang **Kisah Hijrah Nabi Muhammad saw. Ke Madinah.** Tahapan yang ditempuh penulis menghasilkan produk video animasi ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) yang dijelaskan sebagai berikut:

1. **Tahap Analisis (*Analize)***

   Tahapan ini bertujuan untuk menganalisis agar video animasi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik serta mampu mendukung pembelajaran madiri. Penulis melakukan analisis terhadap peserta didik, sumber belajar dan media pembelajaran, serta analisi metode belajar. Adapun penjabarannya sebagai berikut :

   a. Analisis peserta didik

      Pada tahap ini dilakukan analisis peserta didik dengan cara observasi dan wawancara dengan guru. Observasi dan wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tentang bagaimana proses kegiatan pembelajaran di sekolah, karakteristik belajar peserta didik, sumber dan media belajar, serta metode belajar yang digunakan. Dari hasil observasi dan wawancara penulis menemukan bahwa setiap peserta

didik memiliki gaya belajar yang berbeda, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Karakteristik peserta didik cenderung pasif di mana peserta didik lebih banyak diam dan malas membaca buku bacaan yang digunakan.

Berdasarkan hasil analisis diatas, penulis menyimpulkan bahwa peserta didik memiliki karakteristik cara belajar yang berbeda, sehingga media pelajaran yang inovatif dapat membantu proses belajar peserta didik.

b. Analisis Sumber dan Media Pembelajaran

Dari hasil observasi ditemukan bahan ajar yang digunakan guru mata pelajaran PAI di SD Swasta Bukittinggi menggunakan buku cetak Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta Modul manual yang disusun langsung oleh guru tersebut yang berisi paparan materi dalam bentuk teks panjang. Selain bahan ajar tersebut, guru belum memanfaatkan media pembelajaran lain yang dapat mendukung proses belajar peserta didik.

Berdasarkan analisis terhadap sumber dan media pembelajaran yang digunakan tersebut, penulis menyimpulkan dan menyarankan bahwa sebaiknya guru menggunakan bahan ajar yang bervariasi yang dapat memenuhi berbagai karakteristik belajar peserta didik, serta dapat memanfaatkan media teknologi untuk mendukung belajar peserta didik, sehingga dengan adanya video animasi ini nantinya dapat membantu menjawab tantangan yang dihadapi guru maupun peserta didik ketika dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Metode Belajar peserta didik

Metode serta pendekatan pembelajaran yang diterapkan guru cenderung masih bersifat *teacher-centered*, yaitu guru menjadikan pusat pembelajar dari apa yang disampaikan secara manual di depan kelas dengan menggunakan model pembelajaran ceramah, diskusi dan

mencatat. disamping itu peserta didik juga diminta belajar mandiri dan membuat rangkuman dari materi yang dipelajari. Berdasarkan analisis terhadap metode pembelajaran tersebut, penulis menyimpulkan bahwa metode belajar yang interaktif dan berpusat pada peserta didik serta dikolaborasikan dengan perkembangan teknologi yang ada akan lebih mampu untuk mendukung proses kemandirian belajar peserta didik.

Secara keseluruhan hasil analisis ini dapat disimpulkan lebih jelas sesuai dengan penjabaran tabel berikut ini :

Analisis peserta didik	**Analisis Sumber dan Media Belajar**	**Analisis Metode Belajar**
peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda	Bahan ajar guru hanya menggunakan satu sumber utama yaitu buku dan Modul pembelajaran	Guru menggunakan metode belajar *teacher centered*, dimana pengajar memberikan penjelasan kepada murid
Karakter peserta didik cenderung pasif dalam belajar.	Guru tidak menggunakan media pendukung lainnya	Selain itu guru menugaskan peserta didik untuk membaca materi secara mandiri membuat dan rangkuman bacaan.
Malas membaca membuat peserta didik enggan mengakses pembelajaran yang	**Kesimpulan:** Peserta didik butuh media pendukung proses pembelajaran.	**Kesimpulan:** Metode belajar yang interaktif dan berpusat pada peserta didik serta dikolaborasikan

diberikan guru		dengan perkembangan teknologi yang ada mampu proses mendukung kemandirian belajar pesert didik.
Kesimpulan: peserta didik memiliki karakteristik cara belajar berbeda, sehinnga media yang pelajaran yang inovatif dapat membantu proses belajar peserta didik.		

Tabel 4.20. Penjabaran Hasil Analisis

2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis terhadap peserta didik, metode belajar, dan bahan ajar yang digunakan, selanjutnya penulis merancang dua komponen utama, yaitu video animasi dan instrumen penelitian. Produk video animasi yang penulis hasilkan diselaraskan dengan buku cetak Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD Kelas IV yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI bekerja sama dengan Kementerian Agama RI. Peneliti menggunakan aplikasi *Magic Light* untuk mendesain video animasi agar menarik secara audio visual. Kemudian hasil dari *Magic Light* di edit kembali dengan menggunakan aplikasi Canva

untuk menambahkan bagian materi pengantar, kesimpulan serta beberapa pertanyaan berupa kuis yang akan dijawab oleh peserta didik.

Instrumen penelitian dirancang agar peneliti dapat mengukur sejauh mana video animasi yang dikembangkan dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai bahan ajar pendukung di kelas.

a. Rancangan Video Animasi

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat *storyboard* desain untuk memudahkan proses pembuatan desain video animasi. Tidak hanya itu, melalui *storyboard* desain peneliti dapat dengan mudah menentukan konten, karakter, tampilan visual yang cocok dengan materi yang akan dijadikan video animasi. Penulis memilih Bab 5 kelas IV SD berjudul **Kisah Hijrah Nabi Muhammad saw. Ke Madinah.** sebagai materi yang akan dimasukkan ke dalam video animasi. Alur *storyboard* video animasi adalah sebagai berikut:

1) Pembukaan video animasi
2) Tampilan materi sebab-sebab hirah Nabi ke Madinah
3) Tampilan video animasi berkaitan dengan materi perjalanan Hijrah Nabi
4) Tampilan pokok pembahasan atau kesimpulan
5) Penutup

b. Rancangan Instrumen Penelitian

Penyusunan instrumen penelitian dimulai dengan membuat kisi-kisi dan rubrik serta indikator. Instrumen penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan video animasi yang dibuat oleh penulis. Adapun instrumen penelitian yang disiapkan adalah:

1) Observasi peserta didik
2) Lembar validitas instrument

3) Lembar validitas produk video animasi
4) Lembar praktikalitas produk
5) *Pretest* dan *posttest*

Observasi peserta didik dilakukan secara langsung oleh penulis selama proses implementasi video animasi. Lembar Validitas Instrumen divalidasi oleh tiga dosen dari UIN Bukittinggi, yaitu Dr. Supratman Zakir, M.Pd. M.Kom, Dr. Jasmienti, M.Pd., dan Elkhairati, M.Pd. untuk Lembar Validitas Produk juga divalidasi oleh tiga orang dosen, yaitu Dr. Supratman Zakir, M.Pd. M.Kom sebagai ahli media dari UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Elkhairati, M.Pd sebagai ahli materi dari UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, serta Dr. Jasmienti, M.Pd sebagai ahli bahasa dari UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Dan untuk Lembar Praktikalitas dinilai oleh Empat orang Guru PAI SD Surya Kids Bukittinggi yakni Bapak Ridho Aulia, S.Pd, Dicky Wahyuda, S.Pd, Hernan Pratama, S.Pd, dan Ibuk Suryanti, S.Pd Gr. Lembaran *pretest* dan *posttest* diisi langsung oleh peserta didik kelas IV SD Surya Kids Bukittinggi, dimana lembaran *pretest* diisi oleh peserta didik sebelum belajar materi yang dibahas, dan lembaran *posttest* diisi oleh peserta didik setelah menuntaskan proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi tersebut.

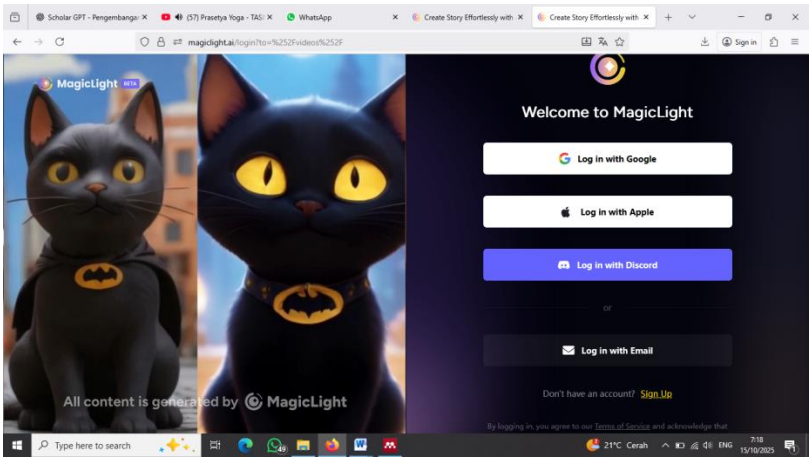
3. Tahapan Pengembangan (*Develop*)

Setelah mendapatkan gambaran atau rancangan video animasi pada tahapan desain, selanjutnya penulis masuk ke tahap produksi, di mana *storyboard* tadi langsung dikembangkan menjadi produk video animasi. Penulis menambahkan elemen yang menarik secara visual yang selaras dengan materi Hijrahnya Nabi. Tayangan video animasi ini dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri dan dapat memahami serta mengingat materi pembelajaran dengan mudah.

Untuk membuat video pembelajaran maka ada beberapa langkah yang bisa dilakukan:

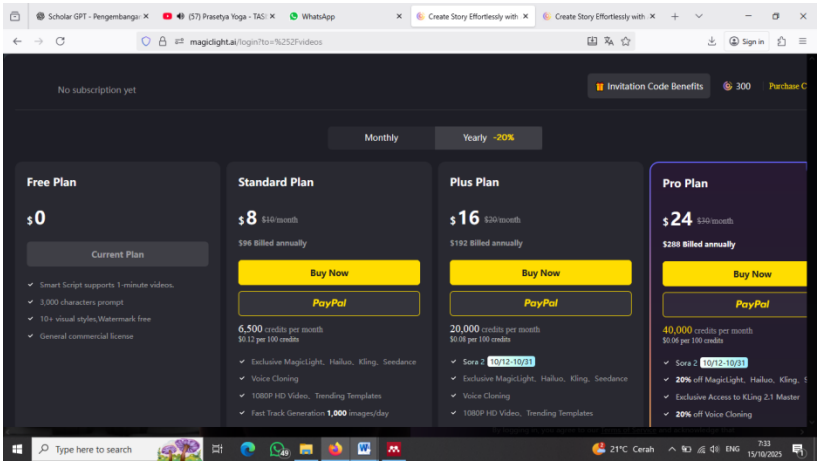
a. Aplikasi *Magic Light*

1) Buka aplikasi *Magic Light* atau bisa juga menggunakan *Web Chome* supaya lebih mudah dan cepat, kemudian melakukan *Login* dengan dengan menggunakan akun Google yang telah dibuat sebelumnya.



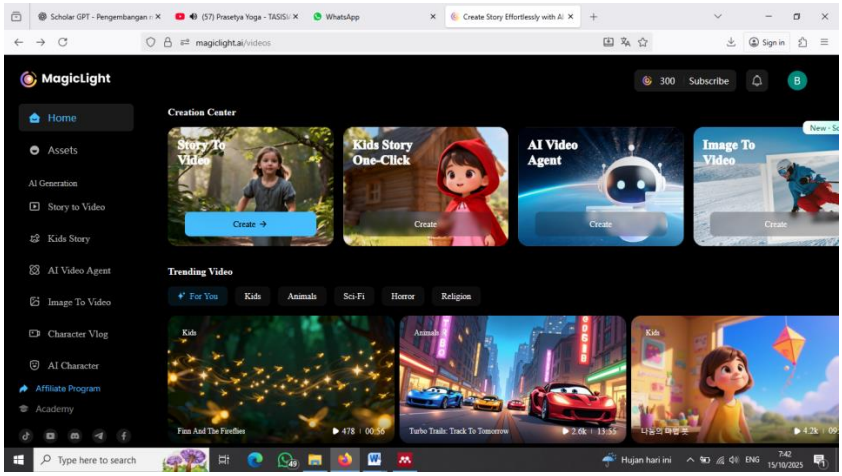
Gambar 4.2. Proses Login Aplikasi *Magic Light*

2) Setelah *Login*, kita bisa langsung membuat video yang kita inginkan secara gratis karna sudah diberikan poin sebanyak 300 tentu hasilnya tidak terlalu bagus. Namun jika ingin membuat video yang bagus dan lebih menarik harus membeli skor kredit, atau poin dengan harga yang telah disediakan, kita bisa berlangganan perbulan dan pertahun tergantung yang diinginkan. Alangkah baiknya beli saja, supaya video yang dihasilkan lebih bagus dan menarik.



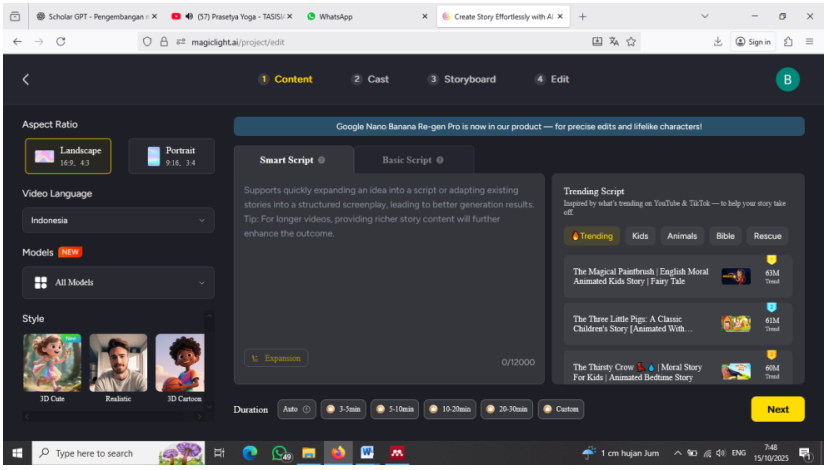
Gambar 4.3. Langganan Scor Kredit

3) Setelah membeli poin pilih salah satu pilihan yang sudah disediakan di menu utama tergantung yang kita inginkan karna ada banyak pilihan karakter yang disediakan, disini pilih *Story To Video* dan langsung klik pada tulisan *Creater*.



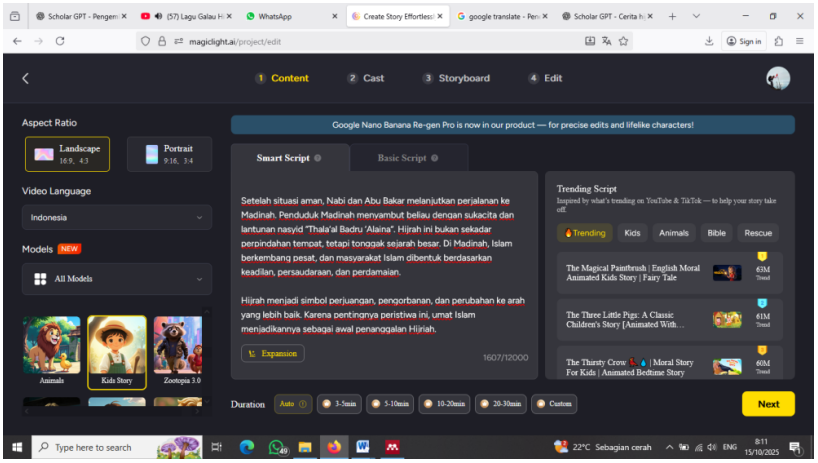
Gambar 4.4. Pemilihan Carakter

4) Kemudian pilih rasio atau ukuran video yang akan dibuat sekaligus pilih bahasa dengan bahasa Indonesia dan jenis karakter alur cerita video yang akan dibuat.



Gambar 4.5. Pemilihan Rasio

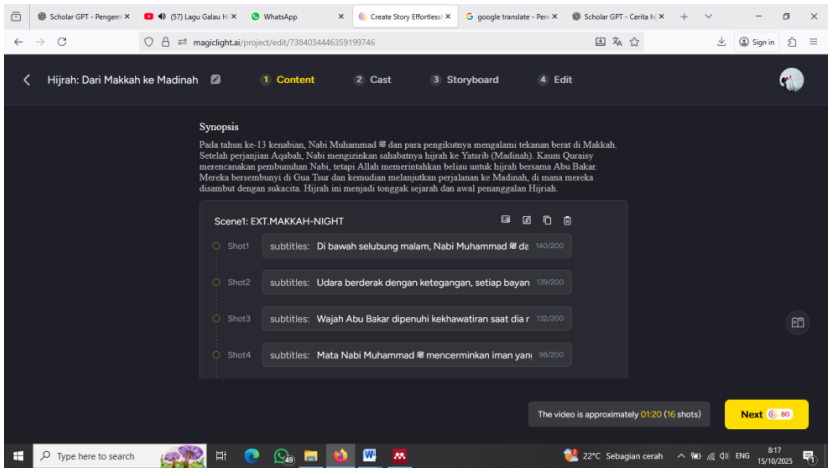
5) Pada bagian alur cerita ada dua pilihan, yaitu *Pertama Smart Script* (sistem sendiri yang membuat alur cerita, dengan meminta bantuan Chat GPT untuk membuatkan alur cerita sesuai judul topic pembahasan), *Kedua Basic Script* (kita sendiri yang menentukan alur cerita). Pilih durasi waktu sesuai yang diingikan dan Klik *Next* dan tunggu beberapa saat sampai pada tahap kedua.



Gambar 4.6. Halama *Smar Script*

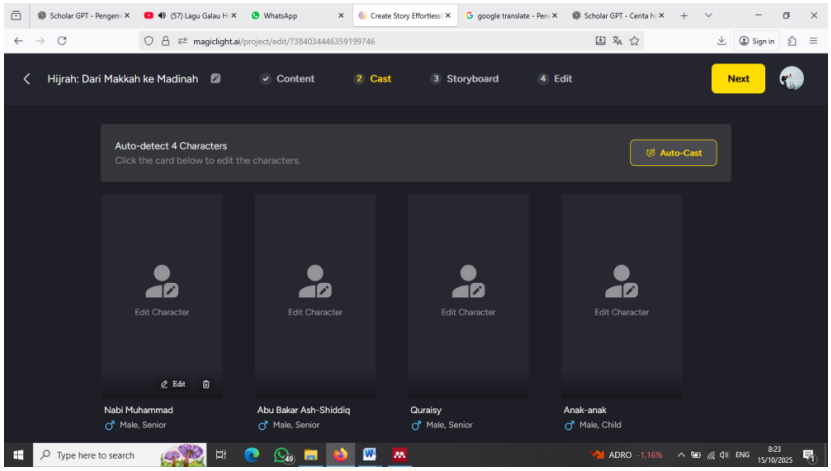
6) Pada bagian *Synopsis* akan ditampilkan gambaran beberapa Shot video dalam bentuk alur video yang akan dibuat. Disini jika ada perbaikan atau tidak sesuai maka bisa diperbaiki. Jika sudah selesai,

klik *Next* tunggu sampai pada tahap pemilihan *Character* atau jenis orang yang akan dipakai pada masing-masing nama yang ada dibawah pilihan *Character.*



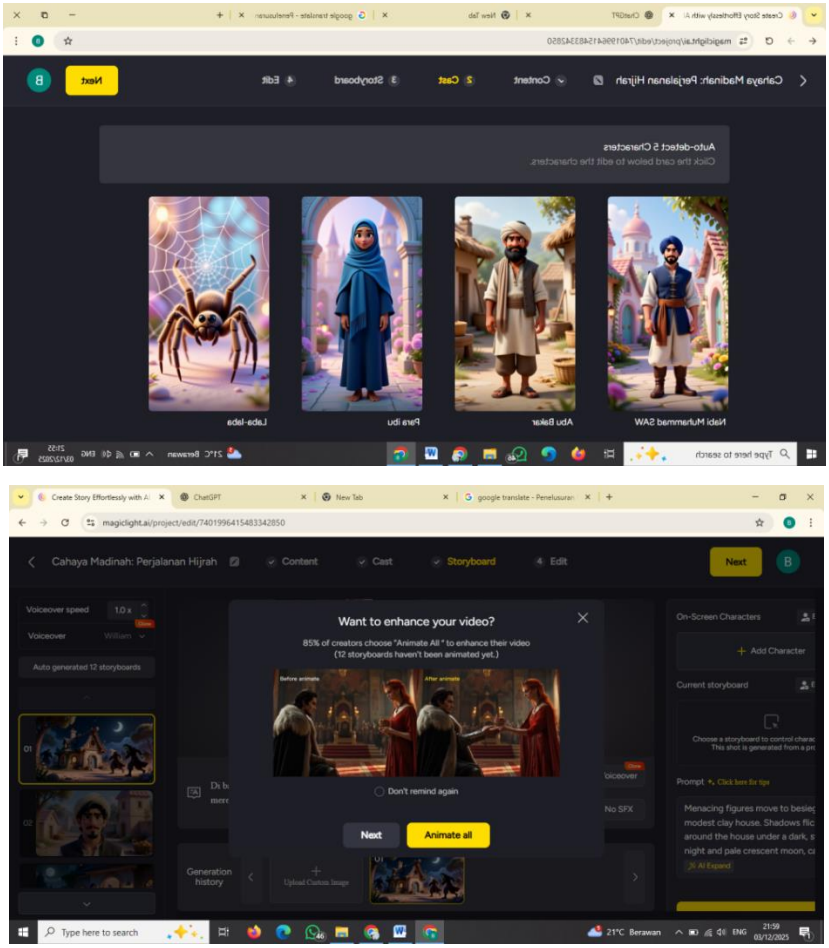
Gambar 4.7. Halaman *Sinopsis*

7) Pilih *Character* disesuaikan dengan masing-masing orang dan pilih suara yang diinginkan. Klik *Confirm.*



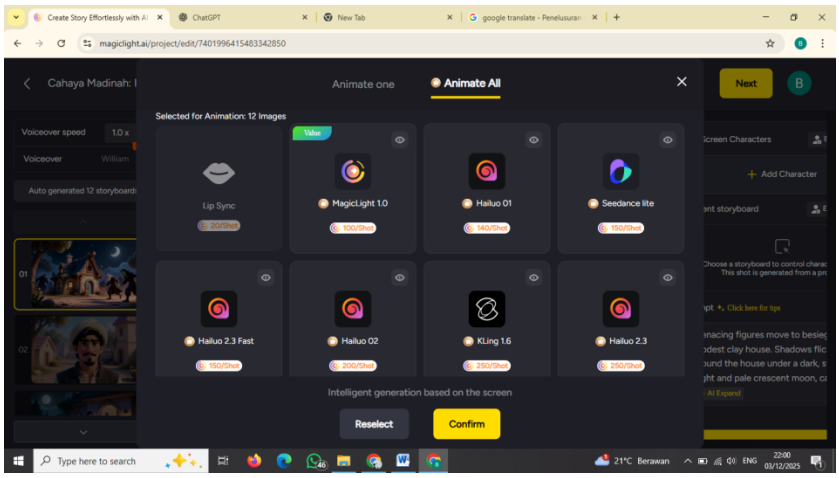
Gambar 4.8. Halaman *Character*

8) Inilah penampilan setelah semua *Charakter* dipilih berdasarkan masing-masing tokoh. Selanjutnya akan masuk kepada pemilihan bentuk video yang akan dijadikan, apakah berbentuk video animasi yang bergerak atau hanya gambar saja.



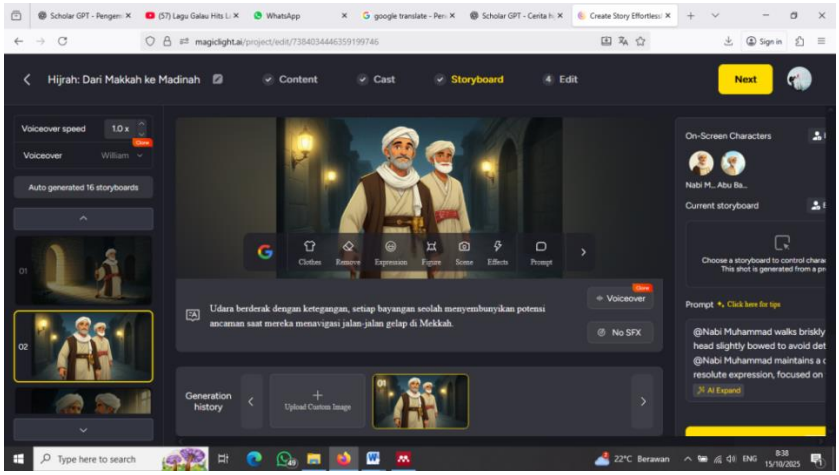
Gambar 4.9. Proses Gambar Menjadi Bergerak

9) Jika video yang telah didesain sebelumnya ingin menjadi video animasi yang bergerak dan juga berbicara berdasarkan karakternya, maka wajib memilih atau klik pilihan *Animate All* dan setelah itu kita akan diberikan pilihan lagi tentang kualitas slide atau Shot video yang akan dibuat dengan memilih salah satu jenis *Animate All* premium dan banyak point yang akan digunakan per Shot video.



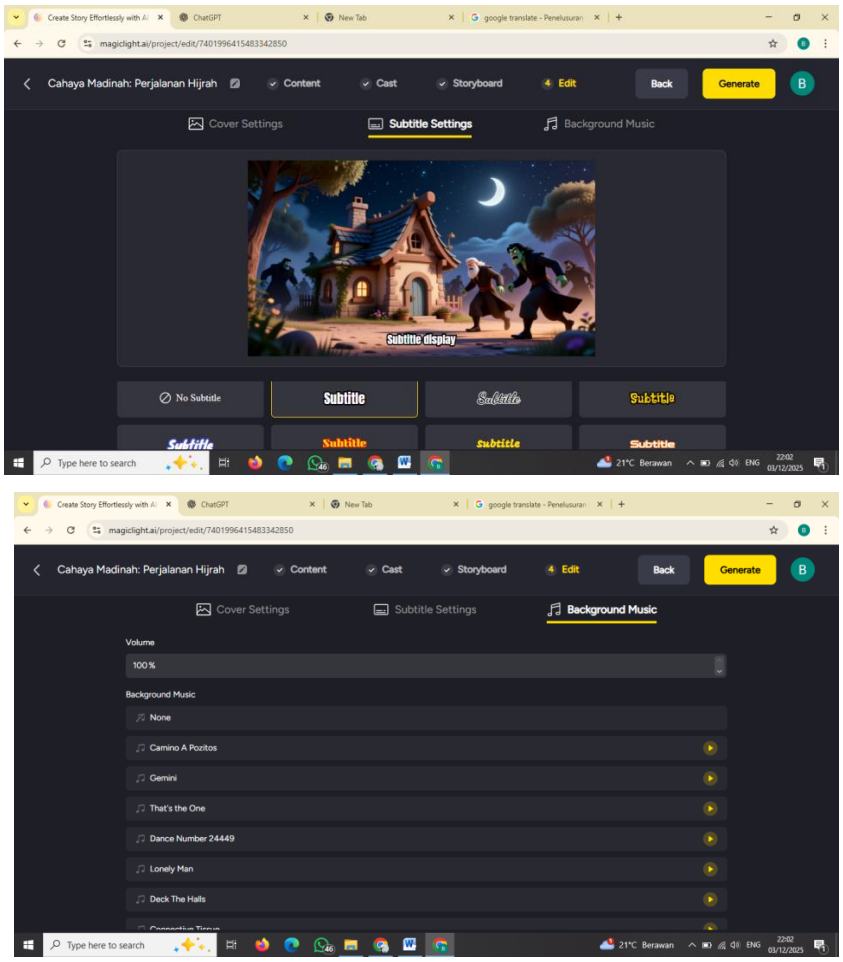
Gambar 4.10. Pemilihan Penggunaan Poin

10) Pada tahap selanjutnya gambaran slide video sudah tersedia, jika ada perbaikan tidak sesuai dengan cerita yang akan dibuat, maka bisa diperbaiki dengan mengklik pilihan yang ada disebelah kanan bawah, setiap perbaikan per slide video itu menggunakan poin atau kredit skor. Jika sudah selesai lanjut klik *Next.*



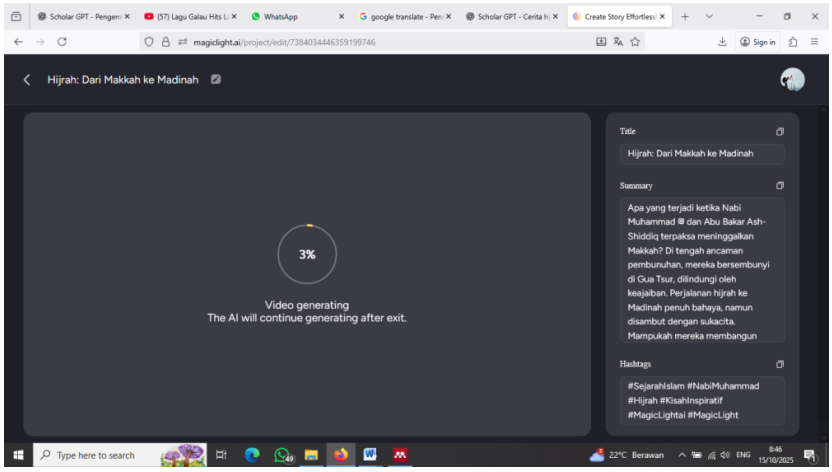
Gambar 4.11. Perbaikan Slide

11) Selanjutnya masuk pada tahap perbaikan cover, jenis tulisan yang akan muncul nantinya pada video dan juga sekaligus pemilihan *Background Music* yang akan mengiringi video tersebut.



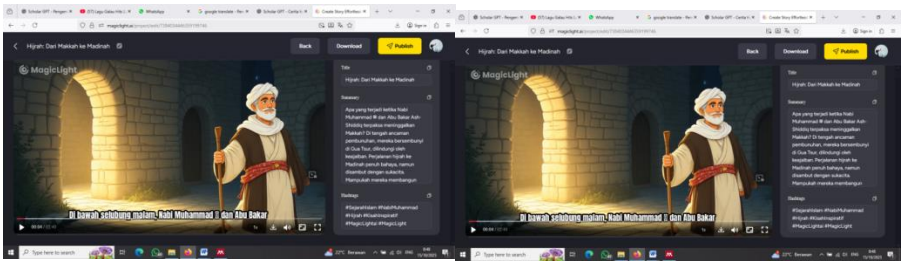
Gambar 4.12. Pemilihan Jenis Tulisan

12) Selanjutnya pilih *Generatet* dan tunggu sampai video selesai di unggah, ini biasanya memakan waktu beberapa menit tergantung durasi video yang dibuat.



Gambar 4.13. Proses Unggahan Video

13) Setelah selesai menunggu, kita bisa melihat hasil video yang telah selesai dibuat, dan langsung saja klik *Publish* setelah itu bisa diunduh untuk menyimpan video yang telah dibuat.



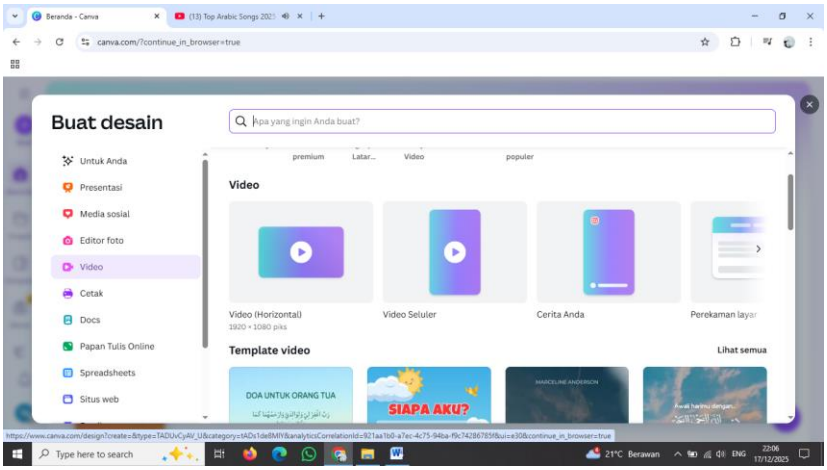
Gambar 4.14. Proses Penyimpanan Video

b. Aplikasi Canva

Aplikasi Canva digunakan untuk membuat video pembuka atau pengantar, membuat sub-sub poin di beberapa potongan video, membuat kesimpulan dan membuat kuis berupa pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik nantinya. Adapun langkahnya sebagai berikut :

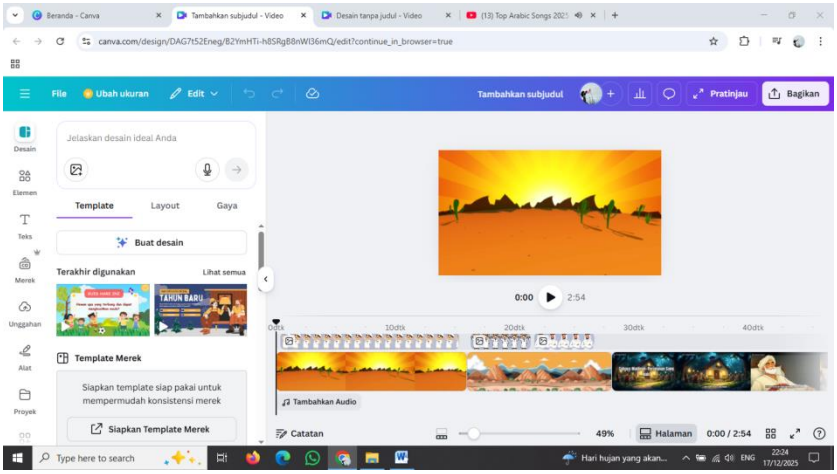
1) Bukak aplikasi Canva menggunakan Web atau bisa juga langsung menggunakan aplikasi. Kemudian login menggunakan email bagi yang baru menggunakan Canva, bagi pemula diharapkan untuk menggunakan Canva Pro dengan cara membeli vocer supaya nanti

ketika ingin memilih desain atau template yang diinginkan tidak terkendala. Bagi sebagian guru biasanya sudah dibekali dengan akun belajar yang bisa digunakan untuk canva secara gratis. Setelah masuk silahkan di pilih bagian Video yang terdapat di menu pilihan, kemudian pilih Video Horizontal.



Gambar 4.15. Halaman Utama

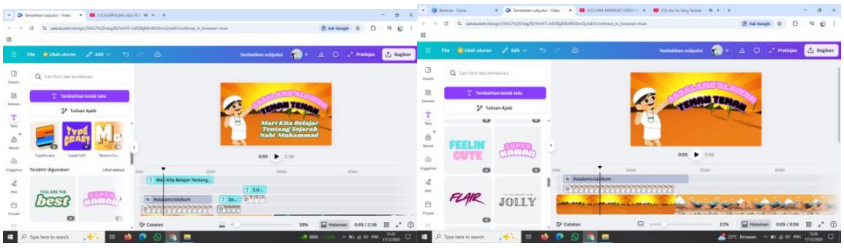
2) Selanjutnya silahkan pilih bagian desain yang terdapat di pojok kiri dan ketik desain seperti apa yang di inginkan.



Gambar 4.16. Pemilihan Desain

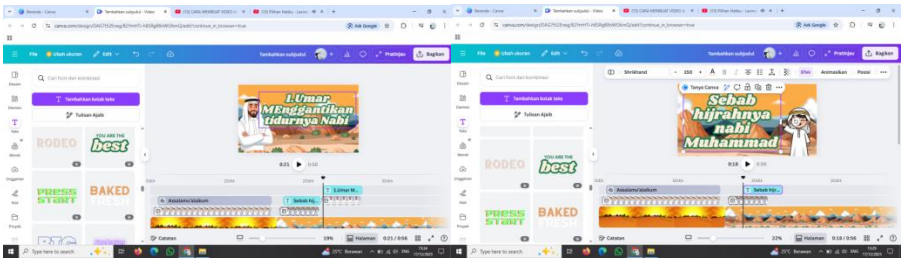
3) Selanjutnya tambahkan animasi anak-anak supaya terlihat lebih menarik dengan cara mencari desain grafis di bagian elemen yang

terdapat di pojok kiri. Tambahkan juga berupa kalimat salam dan ajakan untuk belajar apa hari ini. Untuk bagian suara atau *Voice Note* bisa menggunakan bantuan *Web Elevenlabs.IO* yang bisa dipelajari di You Tube nantinya.



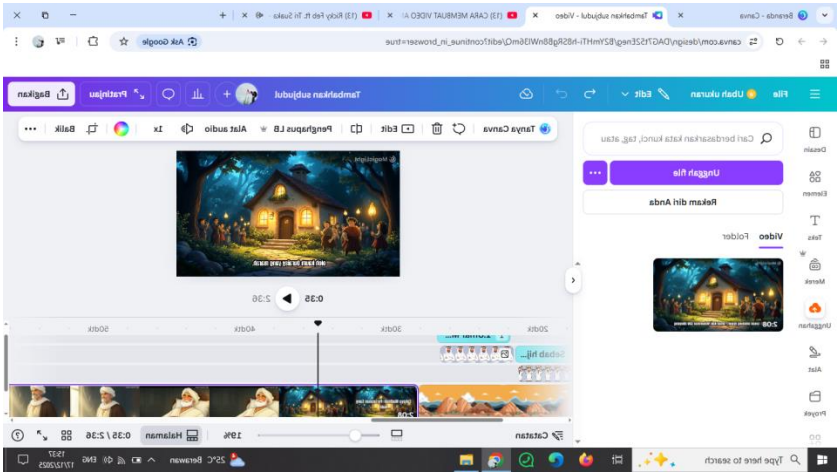
Gambar 4.17. Pemilihan *Character*

4) Kemudian tambahkan template yang baru dengan desain yang berbeda jika sudah masuk pada bagian judul materi pembelajaran. Untuk jenis dan bentuk teks bisa juga dipilih sesuai yang diinginkan.



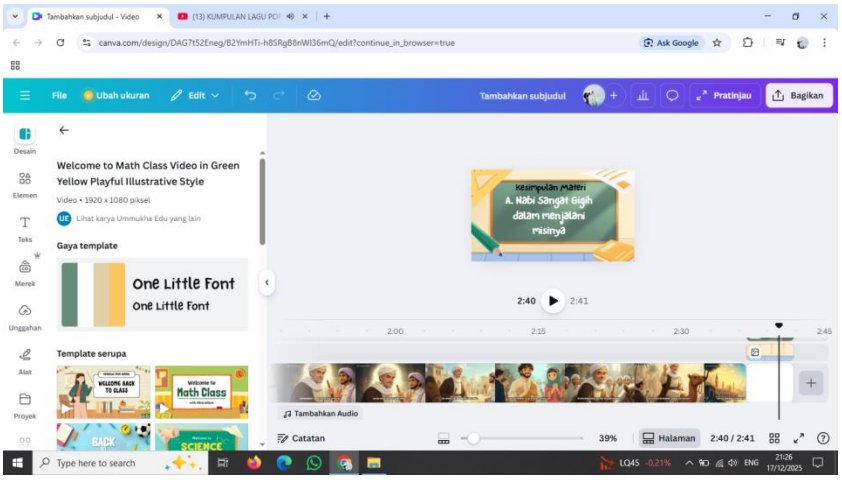
Gambar 4.18. Halaman Teks

5) Setelah desain pembukaan selesai, bisa dilanjutkan dengan menggabungkan video animasi yang telah dibuat menggunakan aplikasi *Magic light* sebelumnya.



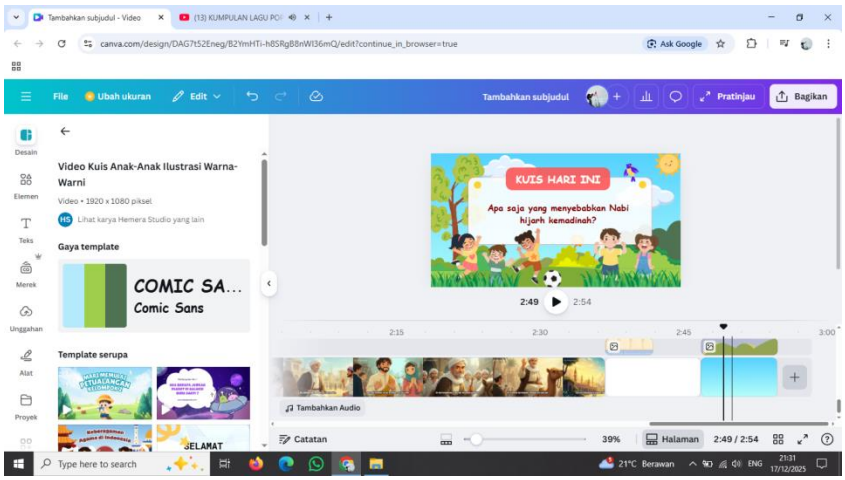
Gambar 4.19. Penggabungan Video

6) Setelah video digabungkan selanjutnya masuk pada tahap membuat kesimpulan materi dengan menambahkan kembali template yang baru. Untuk template silahkan pilih sesuai dengan keinginan.



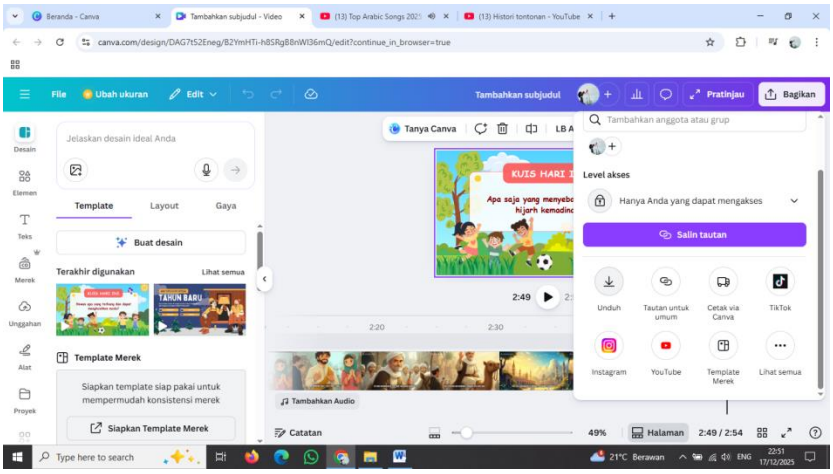
Gambar 4.20. Kesimpulan

7) Selanjutnya akan masuk pada tahapan terakhir yaitu membuat desain template kuis berupa beberapa pertanyaan yang akan menguji sejauh mana peserta didik memahami dan mengingat materi video pembelajaran yang telah selesai di tayangkan.



Gambar 4.21.Pembuatan Kuis

8) Setelah semua desain selesai, maka video pembelajaran bisa disimpan dengan cara klik tulisan *Bagikan* yang terdapat di pojok atas kanan dan pilih bagian unduh, tunggu beberapa menit sampai proses pengunduhan selesai.



Gambar 4.22. Penyimpanan Video yang Sudah Selesai

Berdasarkan paparan langkah-langkah pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Magic Light* berbantuan Canva diatas harus mengukuti sesuai dengan langkah-langkah urutan yang telah dipaparkan diatas. Jika tidak, maka dalam pembuatan video

pembelajaran akan terasa sulit dan video yang dihasilkan tidak akan sesuai dengan yang diinginkan.

4. Tahap Penerapan (*Implement*)

Pada penelitian ini peneliti memilih SD Surya Kids Bukittinggi sebagai objek penelitian dengan mengambil sampel penelitian yaitu kelas IV A dan IV B. Sebelum melakukan implementasi video animasi melalui tahapan uji validitas dan uji praktikalitas yang divalidasi langsung oleh validator.

Peneliti melakukan implementasi selama dua hari di dua kelas yang sudah dipilih sebagai sampel penelitian. Pada hari pertama penulis mengukur kedalaman pemahaman peserta didik terkait materi yang dipelajari melalui ujian *pretest* kepada masing-masing kelas. Rekapan nilai *pretest* di dua kelas tersebut akan menjadi langkah selanjutnya untuk peneliti menguji keefektiftasan produk yang sudah dibuat.



Gambar 4.23. Implementasi Produk

Pada hari kedua, penulis melakukan implementasi produk dengan memisahkan perlakukan terhadap masing-masing kelas. Kelas IV B dipilih menjadi kelas eksperimen dan kelas IV A dipilih menjadi kelas kontrol. Pertemuan kedua ini penulis mengimplementasikan video animasi pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol penulis hanya melakukan proses belajar seperti biasa, yaitu proses belajar teacher centered.

Perbedaan perlakuan ini bertujuan untuk menilai sejauhmana proses belajar mengajar menggunakan video animasi dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik.



Gambar 4.24. Pretest Peserta didik

Selama berada di kelas eksperimen, penulis memulai kelas dengan sapaan dan *ice breaking* ringan, lalu mengulas sedikit soal pada *pretest* yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya penulis menampilkan video animasi menggunakan layar *infocus* di kelas. Setelah peserta didik selesai menyaksikan video pembelajaran, penulis menanyakan kembali kepada peserta didik jika ada yang belum faham terhadap materi yang terdapat dalam video animasi tersebut. Langkah selanjutnya penulis meminta peserta didik untuk mengerjakan lembaran evaluasi pada modul.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate)*

Setelah melakukan tahapan implementasi video animasi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD Kelas IV, penulis melakukan evaluasi secara keseluruhan pada tahapan model pengembangan ADDIE.

Tahap analisis, pada tahapan ini penulis melakukan analisis terhadap peserta didik, bahan ajar yang digunakan oleh guru, serta metode penyampaian pelajaran di kelas sebagai basis untuk mengidentifikasi masalah proses belajar mengajar di kelas. Hasil analisis ini kemudian

menjadi dasar dalam menentukan langkah pengembangan video animasi agar efektif dijadikan solusi untuk menjawab permasalahan yang ada.

Tahap desain, pada tahap ini peneliti menyusun kerangka video animasi dan instrumen produk agar memenuhi kebutuhan peserta didik dalam belajar.

Tahap pengembangan, rancangan video animasi yang sudah dibuat dieksekusi menjadi video animasi menggunakan aplikasi *Magic Light* dan Canva. Setelah selesai produk divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa video animasi memperoleh persentase kelayakan pada keseluruhan aspek, yang artinya telah memenuhi standar kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan media. Meskipun demikian ada beberapa revisi minor terkait produk yang diberikan oleh validator dalam uji praktikalitas, sebagai berikut:

No	Bagian Revisi	Revisi
1	Durasi Video	Durasi video animasi di perpanjang dari yang awalnya untuk 2 kali pertemuan menjadi 4 kali pertemuan pembelajaran
2	Penulisan nama tempat, dialog percakapan yang digunakan dalam video animasi	Tulisan yang muncul dalam video animasi awalnya penamaan tempat tidak menggunakan awalan huruf besar, penggunaan tanda kutip dua sebagai pemisah antara percakapan dengan penjelasan

Tabel 4.21. Revisi Produk

berikut desain produk sebelum dan sesudah direvisi :



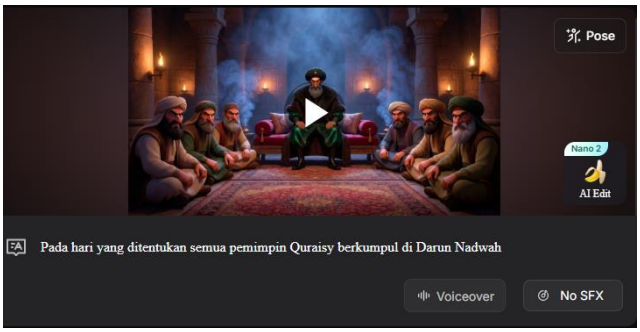
Gambar 4.25. Sebelum Revisi Penggunaan Tanda Kutip



Gambar 4.26. Setelah Revisi Penggunaan Tanda Kutip



Gambar 4.27. Sebelum Revisi Penulisan Tempat



Gambar 4.28. Setelah Revisi Penulisan Tempat

Tahap implementasi, ini merupakan tahapan untuk menentukan apakah video animasi yang sudah dibuat dapat efektif digunakan sebagai bentuk inovasi bahan ajar pendukung bagi tenaga pendidik. Meskipun pelaksanaan masih berskala terbatas, hasil evaluasi menunjukkan bahwa video animasi siap digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran PAI SD.

Tahap evaluasi dilakukan secara menyeluruh berdasarkan hasil validasi para ahli. Evaluasi ini menunjukkan bahwa video animasi sebagai media pendukung pelajaran BAB 5 PAI SD Kelas IV tentang Kisah Hijrah Nabi Muhammad swa. ke Madinah, pada pelajaran Pendidikan Agama Islam SD Kelas IV yang dikembangkan oleh penulis, layak digunakan tanpa revisi.

B. Uji Coba Produk

Setelah video animasi selesai dirancang, sebelum diimplementasikan pada sampel penelitian, terlebih dahulu produk melewati tahapan uji coba produk. Adapun penjelasan terkait uji coba produk ini dimulai dari uji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya dijabarkan sebagai berikut :

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk meninjau tingkat kevalidan sebuah produk yang dikembangkan. Proses validasi dilakukan secara luring yaitu di Kampus UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Setelah proses validasi selesai, penulis melakukan revisi atau penyempurnaan produk berdasarkan saran, masukan, serta komentar dari para validator. Validasi produk dilihat melalui tiga aspek, yaitu aspek materi, aspek bahasa, dan aspek media. Pada proses validasi ini produk akan dinilai apakah sudah selaras dengan tujuan pembelajaran, konstruksi penyajian, penggunaan bahasa, dan bentuk fisik serta kemasan produk. Adapun hasil uji validitas disajikan sebagai berikut:

a. Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan video animasi pembelajaran PAI ini adalah orang yang berkompeten di bidang Pendidikan Agama Islam. Langkah ini dipilih sebagai cara untuk meningkatkan kualitas produk. Dalam hal ini Ibu Elkhairati, M.Pd yang merupakan Dosen di UIN Bukittinggi, dipilih oleh penulis untuk memberikan validasi materi pada video animasi ini. Validasi menggunakan rumus Aiken‟s V dilakukan oleh satu orang validator dengan lampiran data sebagai berikut:

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI			
No	**Item Pernyataan**	**Skor (r)**	**S = r-1**
1	1	4	3
2	2	4	3
3	3	4	3
4	4	3	2
5	5	3	2
6	6	4	3
7	7	4	3
8	8	4	3
9	9	3	2
10	10	4	3
11	11	4	3
12	12	4	3
13	13	4	3
14	14	3	2
15	15	4	3
16	16	4	3
17	17	4	3
18	18	4	3

19	19	4	3
20	20	3	2
21	21	4	3
22	22	4	3
∑S			61
Aiken's V			0,92

Tabel 4.22. Hasil Validasi Ahli Mteri

Validasi materi pada video animasi pembelajaran PAI di tingkat SD Kelas IV ini dilakukan dengan menggunakan instrumen yang terdiri atas dua puluh dua indikator penilaian. Penilaian mencakup aspek kesesuaian meteri, kebenaran dan kedalaman materi, penyajian materi, pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis validitas isi materi oleh ahli dengan menggunakan rumus Aiken‟s V memperoleh nilai sebesar 0.92. Artinya nilai isi materi dari video animasi pada pembelajaran PAI tersebut berada pada kategori Sangat Valid, sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar.

b. Data Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam pengembangan video animasi pembelajaran PAI ini adalah orang yang berkompeten di bidang tata bahasa. Dalam hal ini Ibu Dr. Jasmienti, M.Pd., yang merupakan Dosen di UIN Bukittinggi, dipilih oleh penulis untuk memberikan validasi bahasa pada video animasi ini. Validasi menggunakan rumus Aiken‟s V dilakukan oleh satu orang validator dengan lampiran data sebagai berikut:

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA			
No	**Item Pernyataan**	**Skor (r)**	**S = r-1**
1	1	3	2
2	2	4	3
3	3	4	3
4	4	4	3
5	5	4	3
6	6	4	3
7	7	3	2
8	8	3	2
9	9	3	2
10	10	3	2
11	11	4	3
12	12	4	3
13	13	4	3
14	14	4	3
15	15	3	2
∑S			39
Aiken's V			0,86

Tabel 4.23. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa pada video animasi pembelajaran PAI di tingkat SD Kelas IV ini dilakukan dengan menggunakan instrumen yang terdiri atas lima belas indikator penilaian. Penilaian mencakup aspek kebahasaan, kesesuaian dengan materi.

Berdasarkan hasil analisis validitas bahasa oleh ahli dengan menggunakan rumus Aiken‟s V memperoleh nilai sebesar 0.86. Artinya nilai isi materi dari video animasi pada pembelajaran PAI tersebut

berada pada kategori Sangat Valid, sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar.

c. Data Validasi Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan e-modul interaktif pembelajaran PAI ini adalah orang yang berkompeten di bidang media, IT atau IPTEK. Dalam hal ini Bapak Dr. Supratman Zakir, M.Pd., M.Kom yang merupakan Dosen di UIN Bukittinggi, dipilih oleh penulis untuk memberikan validasi media pada video animasi ini. Validasi menggunakan rumus Aiken‟s V dilakukan oleh satu orang validator dengan lampiran data sebagai berikut:

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA			
No	**Item Pernyataan**	**Skor (r)**	**S = r-1**
1	1	3	2
2	2	3	2
3	3	3	2
4	4	3	2
5	5	3	2
6	6	3	2
7	7	3	2
8	8	3	2
9	9	3	2
10	10	3	2
11	11	3	2
12	12	3	2
13	13	3	2
14	14	3	2
15	15	3	2
16	16	3	2

17	17	3	2
18	18	3	2
19	19	3	2
20	20	3	2
21	21	3	2
22	22	3	2
23	23	3	2
24	24	3	2
∑S			48
Aiken's V			0,66

Tabel 4.24. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media pada video animasi pembelajaran PAI di tingkat SD Kelas IV ini dilakukan dengan menggunakan instrumen yang terdiri atas dua puluh empat indikator penilaian. Penilaian difokuskan pada aspek tampilan media, audio dan narasi, penyajian media, teknis media.

Berdasarkan hasil analisis validitas media oleh ahli dengan menggunakan rumus Aiken‟s V telah diperoleh nilai sebesar 0.66. Artinya penggunaan media belajar dalam bentuk video animasi tersebut berada pada kategori Sangat Valid, sehingga layak digunakan.

5. Uji Praktikalitas

Setelah produk melalui uji validitas oleh para ahli dan dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah melakukan uji praktikalitas yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keterpakaian produk tersebut dalam konteks pembelajaran. Angket praktikalitas dalam penelitian ini diuji menggunakan rumus persentase dengan hasil sebagai berikut:

Pernyataan	Reater			
	1	**2**	**3**	**4**
1	4	4	4	4
2	4	4	3	4
3	4	3	4	4
4	4	4	4	3
5	4	4	4	4
6	4	3	4	4
7	4	4	4	4
8	4	4	4	4
9	3	3	4	3
10	3	4	3	4
11	3	4	4	4
12	4	3	4	4
13	3	4	4	4
14	4	4	4	4
15	3	3	4	3
16	3	4	4	4
17	4	4	4	4
18	4	4	3	4
19	4	3	4	4
20	4	4	3	4
Jumlah	74	74	76	77
Total				301
P				0,94%

Tabel 4.25. Hasil Uji Praktikalitas

Pernyataan	Skor			
	1	2	3	4
Video animasi mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.				4
Video dapat diputar dengan mudah menggunakan perangkat yang tersedia di sekolah.			1	3
Video dapat digunakan tanpa memerlukan persiapan yang rumit.			1	3
Durasi video sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.			1	3
Penggunaan video membantu guru menyampaikan materi lebih efisien.				4
Video membantu menghemat waktu dalam menjelaskan materi.			1	3
Materi dalam video dapat disampaikan secara lengkap dalam waktu yang tersedia.				4
Video animasi membantu guru menjelaskan materi kisah hijrah Nabi Muhammad saw.				4
Materi dalam video mudah dipahami oleh peserta didik.			3	1
Penyajian materi dalam video tersusun secara sistematis.			1	3
Video membantu peserta didik memahami konsep yang disampaikan.			1	3
Video mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.			1	3

Video animasi mampu meningkatkan perhatian peserta didik selama pembelajaran.			1	3
Video animasi meningkatkan minat belajar peserta didik.				4
Video membantu peserta didik mengingat materi yang dipelajari.			3	1
Video membantu peserta didik memahami nilai keteladanan dari peristiwa hijrah Nabi Muhammad saw.			1	3
Video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam				4
Video animasi dapat digunakan dalam pembelajaran secara berkelanjutan.			1	3
Guru tertarik menggunakan video animasi ini pada pembelajaran berikutnya.			1	3
Secara keseluruhan video animasi praktis digunakan dalam proses pembelajaran.			1	3
Jumlah			18	62

Tabel 4.26. Skor Pernyataan Reater

Uji praktikalitas terhadap video pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Kelas IV dilakukan oleh 4 rater menggunakan 20 indikator. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus persentase, diperoleh nilai sebesar 0,94%. Mengacu pada kriteria interpretasi nilai skala kriteria, nilai

tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis**, yang menunjukkan kesesuaian penilaian antar rater secara sempurna sehingga layak digunakan.

6. **Uji Efektivitas**

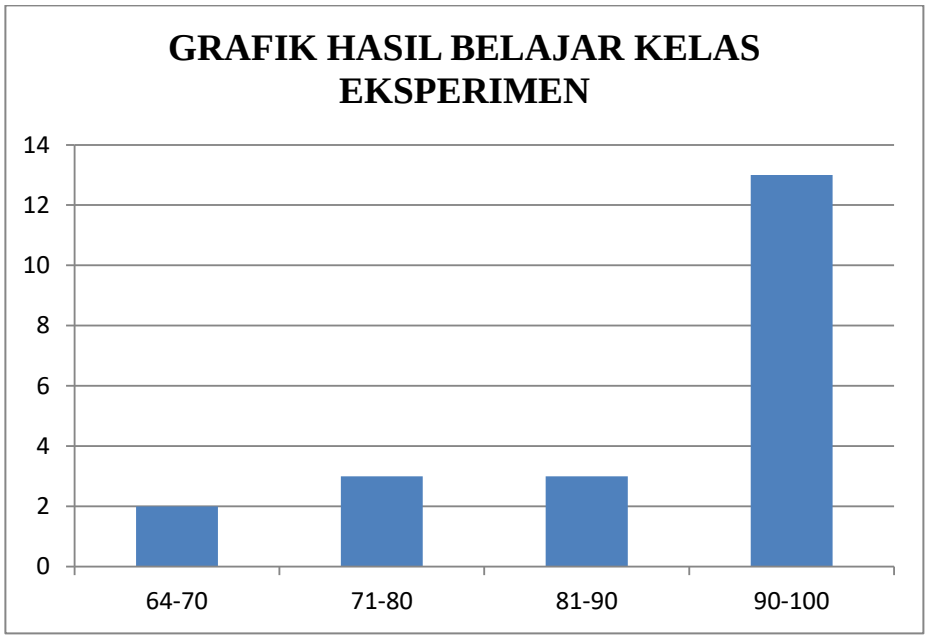
Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi Pendidikan Agama Islam SD Kelas IV terhadap hasil belajar peserta didik. Uji efektivitas pada penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Kelas IV B dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A dipilih sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh:

a. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen (kelas IV B)

Setelah dilakukan penelitian dan penggunaan produk video animasi pada pembelajaran PAI di kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 21 orang di penelitian ini, dan telah juga diberikan ujian sebagai bahan evaluasi pembelajaran maka diperoleh hasil yang memuaskan dengan nilai tertinggi yang didapatkan peserta didik sebesar 100 dan nilai terendahnya sebesar 64, dengan Rata-rata nilai sebesar 89,2. Adapun penjelasan lebih rinci dijelaskan melalui Tabel disktribusi Frekuensi dan Grafik nilai sebagai berikut :

No	Interval Nilai	Frekuensi
1	64-70	2
2	71-80	3
3	81-90	3
4	90-100	13
Total		21

Tabel 4.27. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen



Gambar 4.28. Grafik Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil evaluasi belajar yang diberikan kepada 21 peserta didik, diperoleh rentang nilai antara 64 hingga 100. Hasil ini menunjukkan bahwa capaian belajar peserta didik berada pada kategori tinggi setelah mengikuti proses pembelajaran. Distribusi nilai menunjukkan bahwa frekuensi tertinggi berada pada interval 90–100, yaitu sebanyak 13 peserta didik, yang mencerminkan penguasaan materi pembelajaran yang sangat baik.

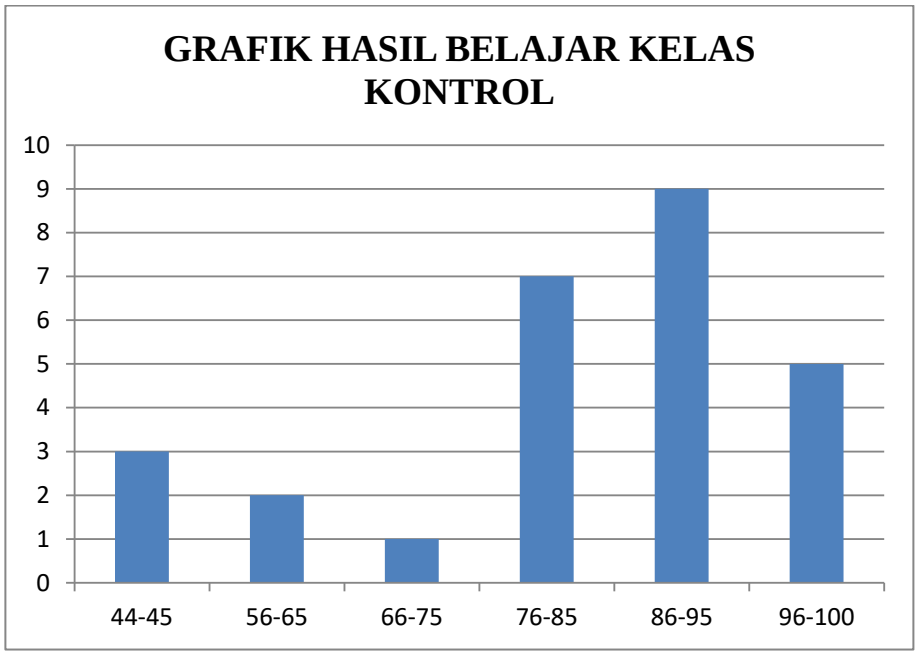
b. Data hasil belajar kelas kontrol (Kelas IV A)

Setelah dilakukan penelitian terhadap kelas kontrol yang proses pembelajarannya masih menggunakan metode pembelajaran umum dari guru PAI yang dalam hal ini kelas IV A dipilih sebagai kelas kontrol yang juga berjumlah 27 orang di penelitian ini, dan juga telah diberikan ujian sebagai bahan evaluasi pembelajaran maka diperoleh hasil dengan nilai tertinggi yang didapatkan peserta didik sebesar 100 dan nilai terendahnya sebesar 44, dengan Rata-rata nilai sebesar 81,7. Adapun

penjelasan lebih rinci dijelaskan melalui Tabel distribusi frekuensi dan Grafik nilai sebagai berikut :

No	Interval Nilai	Frekuensi
1	44-55	3
2	56-65	2
3	66-75	1
4	76-85	7
5	86-95	9
6	96-100	5
Total		27

Tabel 4.29. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol



Gambar 4.30. Grafik Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil evaluasi belajar kelas kontrol yang diikuti oleh 27 peserta didik, hasil analisis menunjukkan bahwa interval nilai 96-100 memiliki nilai tertinggi, yaitu 5 peserta didik. Interval nilai 86–95 sebanyak 9 peserta didik, dan 76-8 sebanyak 7 peserta didik. Interval

nilai 66–75 sebanyak 1 peserta didik. Interval nilai 56–65 sebanyak peserta didik, Interval nilai 44–55 nilai terendah yaitu 3 peserta didik, Secara keseluruhan, hasil *posttest* kelas kontrol menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai pada kategori sedang hingga tinggi.

Jadi dapat disimpulkan secara keseluruhan berdasarkan data hasil belajar kelas eksperimen (IV B) dan kelas kontrol (IV A) ditemukan bahwa Kelas eksperimen (IV B) di SD Surya Kids yang menggunakan media video animasi PAI menunjukkan hasil *posttest* yang sangat baik.

c. Analisis Data

1) Analisis Prasyarat

Setelah memperoleh data hasil belajar PAI peserta didik kelas IV SD Surya Kisd Bukittinggi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data dengan melakukan uji analisis prasyarat terlebih dahulu yang meliputi uji Normalitas dan uji Homogenitas. Adapun pembahasan lebih lanjut sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dalam variabel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Kepastian terpenuhinya syarat normalitas akan menjamin data yang diolah dapat dipertanggungjawabkan. Analisis data dapat dilanjutkan apabila data berdistrbusi normal. Dalam hal ini untuk menguji normalitas data hasil belajar PAI kelas IV SD Surya Kids Bukittinggi yang telah melalui penelitian pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dan diuji menggunakan SPSS dengan rumus *one sample Kolmogorov-Smirnov*, sehingga memperoleh hasil sebagai berikut:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		x	Unstandardized Residual
N		21	21
Normal Parameters[a,b]	Mean	89.71	.0000000
	Std. Deviation	10.776	6.89661182
Most Extreme Differences	Absolute	.203	.173
	Positive	.170	.173
	Negative	-.203	-.091
Test Statistic		.203	.173
Asymp. Sig. (2-tailed)		.024[c]	.103[c]

Tabel 4.30. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan diketahui nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.103, dan sesuai dengan taraf signifikansi yaitu (a = 0.05) yang menyatakan bahwa jika nilai Probability > maka distribusi adalah normal, namun jika nilai Probability < maka distribus tidak normal. Sesuai dengan hasil yang diperoleh dimana 0.103 > 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut Berdistribusi Normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah data varian hasil belajar PAI peserta didik kelas IV SD Surya Kids dalam penelitian terbukti berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas menjadi salah satu prasyarat dalam analisis independent sample t-test. Adapun hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS dijelaskan sebagai berikut :

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Tes	Based on Mean	2.286	1	46	.137
	Based on Median	1.156	1	46	.288
	Based on Median and with adjusted df	1.156	1	38.610	.289
	Based on trimmed mean	1.932	1	46	.171

Tabel 4.31. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang dilakukan diketahui nilai signifikansinya sebesar 0.171, sehingga sesuai dengan taraf signifikansi yaitu (a = 0.05) yang menyatakan bahwa jika nilai Probability > maka data bersifat homogen, namun jika nilai Probability < maka tidak bersifat homogen. Sesuai dengan hasil yang diperoleh dimana 0.171 > 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut Bersifat Homogen.

2) Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat analisis terpenuhi, maka langkah selanjutnya melakukan uji hipotesis dengan tujuan untuk meyakinkan kebenaran hipotesis yang telah penulis ajukan sebelumnya, dengan hipotesis sebagai berikut :

(H0) = Penggunaan video animasi pada pembelajaran PAI di SD Surya Kids terbukti efektif untuk memudahkan proses pembelajaran.

(H1) = Penggunaan video animasi pada pembelajaran PAI di SD Surya Kids terbukti tidak efektif untuk memudahkan proses pembelajaran.

Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *Paired sample t-Test* yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis seberapa efektif penggunaan video animasi yang telah dirancang terhadap kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakukan atau tindakan. Adapun penjelasan dari hasil uji hipotesis dengan bantuan SPSS menggunakan rumus *Paired Samples t-Test* ini adalah sebagai berikut:

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-25.905	19.864	4.335	-34.947	-16.863	-5.976	20	.000

Tabel 4.32. Uji Hipotesis

Berdasarkan tabel paired sample t Test, nilai signifikansi (2 tailed) 0.000 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir (*pretest-posttest*) ini menjelaskan bahwa ada terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Sehingga memperoleh hasil yang menyatakan bahwa Penggunaan video animasi pada pembelajaran PAI di SD Surya Kids Terbukti Efektif Memudahkan Proses Pembelajaran.

C. Pembahasan Hasil

Penelitian ini diarahkan oleh peneliti untuk mengembangkan bahan belajar berupa video animasi yang digunakan oleh tenaga pengajar mata pelajaran agama di SD Swasta se Bukittinggi. Pada hasil penelitian dijelaskan bahwasannya sistem belajar konvensional di mana guru menggunakan metode *teacher centered* tidak lagi mampu mengakomodir ragam belajar peserta didik. Hal ini membuat proses belajar di kelas tidak menjadi maksimal, sehingga menurunkan kualitas belajar peserta didik. Dengan demikian, perlu adanya transformasi pengembangan metode pembelajaran baik dari segi metode mengajar guru ataupun bahan ajar yang digunakan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman.

Pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk menjadikan suatu potensi yang sudah ada sebelumnya menjadi versi yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan yang ada. Dalam proses pembelajaran, pengembangan bertujuan untuk meningkatkan kualitas serta daya tarik minat peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dalam lingkup pembelajaran, pengembangan menurut Ritonga dalam artikelnya adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.[105]

Peneliti melakukan pengembangan bahan ajar berupa video animasi pada materi BAB 5 PAI SD Kelas IV di SD Surya Kids Bukittinggi. Video animasi dirancang dengan model ADDIE, sehingga menghasilkan bahan ajar pendamping baru yang valid, praktis, dan efektif. Herawati dan Muhtadi dalam penelitian mereka menyatakan bahwa panduan pembelajaran yang memadai dapat

[105] A P Ritonga, N P Andini, and L Iklmah, "Pengembangan Bahan Ajaran Media," *Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022): 343–48, https://doi.org/10.37676/MUDE.V1I3.2612.

meningkatkan hasil belajar peserta didik.[106] Salah satu panduan pembelajaran yang layak untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mendorong kemandirian serta aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran adalah penggunaan video animasi yang dapat diakses dengan mudah melalui internet baik di leptop maupun android.

Menurut Sugiyono, dalam bukunya mengatakan bahwa penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan, mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk baru atau produk yang telah ada, lalu menguji keefektifan produk tersebut.[107] Adapun teori yang digunakan pada penelitian ini merujuk kepada buku yang ditulis oleh Branch terkait dengan tahap pengembangan model ADDIE yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap *Analisis*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisi terhadap peserta didik, sumber belajar dan media pembelajaran, serta analisi metode belajar. Berdasarkan hasil analisi dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki karakteristik cara belajar yang berbeda-beda, peserta didik butuh media pendukung proses pembelajaran, serta metode belajar interaktif dan berpusat pada peserta didik yang dikolaborasikan dengan perkembangan teknologi mampu meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

Hasil analisis di atas menyimpulkan bahwasannya metode *teacher centered* tidak lagi relevan dengan kondisi belajar peserta didik dan perkembangan zaman. Dominasi buku cetak dan penyampaian materi secara verbal dan tekstual, mengindikasikan bahwa proses belajar belum sepenuhnya menyesuaikan dengan karateristik belajar peserta didik. Proses belajar yang konvensional tidak selamanya membuat peserta didik mampu

[106] N S Herawati and A Muhtadi, "Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5, no. 2 (2018): 180–91, https://doi.org/10.21831/JITP.V5I2.15424.

[107] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Ke-26 (Alfabeta, 2017).

memahami pelajaran secara mandiri dan menikmati proses belajar yang meaningfu learning ataupun deep learning.

Menurut Branch menegaskan bahwa tahap *analysis* dalam model ADDIE berfungsi sebagai fondasi epistemologis untuk memahami kesenjangan tersebut, khususnya dalam aspek karakteristik peserta didik, konteks belajar, dan sumber belajar yang tersedia.[108] Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini tidak sekadar bersifat deskriptif, tetapi menunjukkan urgensi transformasi pendekatan pembelajaran PAI dari pembelajaran yang konvensional menuju kemampuan peserta didik untuk *self learning*.

Selain permasalahan di atas, peneliti juga menemukan bahwasannya motivasi dan partisipasi peserta didik dalam belajar terutama pada pelajaran sejarah yang didominasi oleh teks panjang pada bahan ajar yang diberikan guru dikategorikan rendah. Kondisi ini dikarenakan tidak semua peserta didik nyaman dengan tuntutan menonton sejarah pada video animasi yang diberikan. Kondisi ini lebih lanjut dijelaskan melalui teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa ketidaksesuaian media dengan gaya belajar peserta didik akan menghambat proses internalisasi pengetahuan.

Agar tahap analisis berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil maksimal, peneliti harus mampu untuk menentukan solusi yang akan menutupi persoalan atau kesenjangan yang terjadi, mengemukakan tingkat yang akan menutup kekosongan, serta menawarkan strategi untuk menutup kesenjangan dalam kinerja berdasarkan bukti empiris tentang potensi untuk keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, kebutuhan terhadap video animasi bukan hanya bersifat teknis, melainkan pedagogis, karena berkaitan langsung dengan upaya membangun pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual bagi peserta didik.

[108] R M Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2009.

2. Tahap *Desain*

Proses yang dilakukan oleh peneliti pada tahap desain adalah menyusun instrumen penelitian dan menyusun storyboard video animasi. Pernyataan Hidayat bahwa poin utama dari tahap design adalah penulis harus mampu menyiapkan sebuah media pembelajaran yang spesifik sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat menawarkan solusi dalam menutup keterbatasan media saat pelaksanaan pembelajaran serta menutupi kekurangan pengetahuan dan keterampilan.[109] Pada penelitian ini, video animasi yang dihasilkan oleh peneliti dirancang secara sistematis dan terstruktur, serta mengintegrasikan tujuan pembelajaran, materi, serta evaluasi pelajaran dalam suatu keesatuan yang utuh. Tidak hanya itu dalam proses desain, peneliti menyelaraskan desain produk dengan materi BAB 5 PAI SD Kelas IV tentang Kisah Hijrah Nabi Muhammad ke Madinah, sehingga elemen yang digunakan dalam desain tidak hanya mendukung secara visual, tapi juga memiliki makna yang selaras dengan materi tersebut.

Dalam perspektif teori desain pembelajaran, Herawati & Muhtadi, dalam artikelnya yang mengutip penjelasan Prastowo menegaskan bahwa bahan ajar yang efektif harus memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan secara mandiri melalui interaksi dengan materi.[110] Integrasi elemen multimedia dalam video animasi juga dapat dianalisis melalui teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih optimal apabila informasi disajikan melalui saluran visual dan auditori secara terintegrasi. Dengan demikian, tahap desain dalam penelitian ini tidak hanya menghasilkan kerangka video animasi secara

[109] F Hidayat and M Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 28–37.

[110] Herawati and Muhtadi, "Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA."

teknis, tetapi juga menunjukkan upaya sadar untuk mengakomodasi keterbatasan memori kerja peserta didik dan memfasilitasi proses pengolahan informasi yang lebih dalam *deep processing*.

3. Tahap *Pengembangan*

Setelah melewati tahapan rancangan desain e-modul, langkah selanjutnya adalah merealisasikan seluruh rancangan tersebut hingga menjadi produk video animasi yang utuh. Tahap develop atau pengembangan berfungsi sebagai validasi dari produk media pembelajaran yang telah dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Selain itu tahap develop atau pengembangan berfungsi sebagai validasi dari produk media pembelajaran yang telah dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa video animasi memperoleh kategori sangat valid pada aspek materi, bahasa, dan media. Secara metodologis, temuan ini menegaskan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas isi dan penyajian sebagaimana disyaratkan dalam penelitian dan pengembangan.[111]

Penggunaan indeks Aiken‟s V sebagai alat analisis validitas juga menunjukkan ketepatan pendekatan metodologis, karena Aiken‟s V dirancang untuk menilai kesepakatan para ahli terhadap relevansi suatu produk. Nilai validitas yang tinggi mengindikasikan bahwa video animasi tidak hanya sesuai dengan kurikulum PAI, tetapi juga telah mempertimbangkan aspek kebahasaan dan estetika visual yang mendukung keterbacaan dan pemahaman.

Secara teoritis, validitas yang tinggi ini dapat dimaknai sebagai bukti bahwa proses pengembangan telah mengikuti prinsip *design-based research*, di mana produk dikembangkan melalui siklus refleksi dan revisi berdasarkan

[111] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

masukan ahli.[112] Dengan demikian, video animasi yang dihasilkan memiliki legitimasi ilmiah untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

4. Tahap *Implementasi*

Tahap ini merupakan penerapan dari produk video animasi pembelajaran PAI yang telah dirancang dan dikembangkan sebelumnya, sesuai dengan penjelasan Hidayat menyatakan bahwa implementasi ini merupakan langkah pengembangan model ADDIE yang berfungsi untuk penerapan uji coba produk secara langsung pada situasi nyata yang telah dirancang serta telah memenuhi kriteria valid, sehingga dalam prosesnya membutuhkan sinergi antara guru dan peneliti dalam mengimplementasikannya pada pembelajaran.[113]

Secara langsung penulis telah turun kelapangan untuk memberikan implementasi produk video animasi pembelajaran PAI kepada kelas IV B SD Surya Kids Bukittinggi yang dipilih sebagai kelas eksperimen pada penelitian ini. Disamping itu, untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk, penulis juga telah menyebar lembar angket praktikalitas untuk di nilai oleh ahli yang dalam hal ini guru PAI yang telah ditunjuk dalam proses penelitian. Dimana hasil uji praktikalitas setelah diolah menggunakan rumus Persentase menunjukkan nilai Persentase sebesar 0,94% dengan kategori Sangat Praktis, yang menandakan kesepakatan penuh antar penilai terhadap kemudahan penggunaan video animasi. Temuan ini menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga aplikatif dalam konteks pembelajaran nyata. Dalam kajian bahan ajar, praktikalitas merupakan indikator penting yang mencerminkan keterterimaan produk oleh pengguna.[114] Tingginya tingkat praktikalitas dalam penelitian ini

[112] Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*.

[113] Hidayat and Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."

[114] R Yuni et al., "Effectiveness of Using Heyzine Flipbook Maker-Based E-Modules Through Problem-Based Learning Model" 9, no. 1 (2025): 92–98.

mengindikasikan bahwa video animasi telah dirancang sesuai dengan prinsip user centered design, di mana kebutuhan dan keterbatasan pengguna menjadi pertimbangan utama.[115]

5. Tahap *Evaluasi*

Tahap akhir dari Model ADDIE adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini kelayakan dan keberhasilan dari produk video animasi akan dinilai, untuk memastikan apakah produk tersebut telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Rusmayana Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut.[116]

Berdasarkan hasil evaluasi, produk video animasi yang dirancang oleh peneliti sudah memenuhi standar valid, praktis dan juga efektif. Validitas yang tinggi menunjukkan kesesuaian isi, bahasa, dan tampilan media dengan tujuan pembelajaran.[117] Tingginya praktikalitas menandakan bahwa video animasi mudah digunakan dan aplikatif dalam pembelajaran.[118] Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan video animasi yang menandakan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.[119] Dengan demikian, video animasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar pendamping dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV di SD Swasta se Bukittinggi.

---

[115] A Arsyad, *Media Pembelajaran*, Revisi (Rajawali Pers, 2014).

[116] M Rumansyah, "The Differences of Effect of Teaching by Using Interactive Module and Conventional Module on the Understanding of Science Concept," *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains* 4, no. 1 (2016): 54–62.

[117] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

[118] Arsyad, *Media Pembelajaran*.

[119] M A Widiyanto, *Statistika Terapan: Konsep & Aplikasi SPSS/LISREL Dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi, Dan Ilmu Sosial Lainya*, 1st Ed. (Elex Media Komputindo, 2013).

Tahap terakhir setelah alur pengembangan model ADDIE ini melakukan Uji Coba Efektivitas Produk. Sugiyono dalam bukunya juga menjelasakan bahwa pengujian produk dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah sistem kerja produk yang baru dihasilkan ini lebih efektif dan efisien dibandingkan sistem kerja yang lama atau yang lainya.[120] Hasil uji efektivitas yang telah dilakukan menunjukan bahwa produk yang dibuat oleh peneliti efektif untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dalam perspektif teori pembelajaran, efektivitas ini dapat dijelaskan melalui teori multimedia. Pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan pemahaman konseptual karena peserta didik membangun representasi mental yang lebih kaya. Selain itu, peningkatan hasil belajar juga mencerminkan terciptanya active engagement peserta didik selama proses pembelajaran.

[120] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Swasta se Bukittinggi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk telah dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI memerlukan bahan ajar digital yang interaktif untuk mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik serta mendukung pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik. Adapun simpulan dari hasil penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan video animasi pada pembelajaran PAI di kelas IV SD Surya Kids Bukittinggi dinyatakan Sangat Valid berdasarkan hasil uji validitas produk yang dilakukan oleh tiga orang ahli yang berkompoeten dibidangnya. Adapun hasil uji validitas dengan menggunakan rumus Aiken‟s V memperoleh nilai Aiken‟s V sebesar 0,92 pada aspek materi dan 0,86 pada aspek bahasa, serta 0,66 pada aspek media.
2. Uji praktikalitas produk video animasi pada pembelajaran PAI di kelas IV SD Surya Kids Bukittinggi juga menghasilkan nilai persentase sebesar 0,94% yang menunjukkan bahwa video animasi Sangat Praktis dan mudah digunakan.
3. Uji efektivitas produk juga membuktikan bahwa penggunaan video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta hasil uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan demikian, video animasi PAI yang dikembangkan dinyatakan Valid, Praktis, dan Efektif sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran PAI SD Kelas IV.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pengembangan video animasi memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian video animasi menjadi salah satu solusi atau inovasi pengajar untuk menambah dukungan bahan ajar yang diberikan kepada peserta didik agar mampu meningkatkan keterlibatan kemandirian peserta didik dalam belajar dan hasil belajar peserta didik.

Secara praktis, video animasi yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh guru PAI sebagai alternatif bahan ajar pendukung yang fleksibel, mudah diakses, dan mampu mendukung pembelajaran mandiri. Bagi sekolah, hasil penelitian ini memberikan dasar empiris untuk mendorong pemanfaatan teknologi pembelajaran sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang berkelanjutan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dianjurkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan produk video animasi pada pembelajaran PAI ini akan lebih maksimal jika dilakukan oleh tim pengembangan yang terdiri dari beberapa orang yang ahli dibidangnya sehingga akan tercipta video animasi yang lebih berkualitas lagi kedepanya.
2. Guru PAI disarankan untuk mengintegrasikan video animasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemandirian belajar peserta didik.
3. Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan dukungan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi serta mendorong pengembangan bahan ajar digital oleh guru.
4. Peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi kedepannya dan disarankan untuk mengembangkan video animasi pada materi PAI lainnya atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta

melakukan uji coba pada skala yang lebih luas dan mengkaji pengaruhnya terhadap variabel lain, seperti motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis.