

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI CANVA BELAJAR MESIR (MENELADANI 4 SIFAT RASUL) PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 2 SD

Loro Lestari¹, Aida Musyarofah², Fera Tri Sunasi³, Ani Nur Aeni⁴
Prodi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang
Surel: lorolestari16@upi.edu

Abstract : *Knowing the 4 Attributes of the Prophet Muhammad in the learning process is something that is quite important to teach from an early age. These qualities serve as moral and spiritual guidance for Muslims in living their daily lives. This research was carried out with the aim of developing learning videos related to Ethics/Morals/Akhlak in an Islamic Perspective. This learning video contains stories of people who apply and do not apply the 4 characteristics of the Prophet Muhammad SAW. As an effort to motivate students in PAI subjects in the material on the 4 characteristics of the Prophet Muhammad SAW, so as to create a fun and interactive learning atmosphere. The research method used was the Design and Development (D&D) method. This research has a population of 20 2nd grade elementary school students. This elementary school is located in Karanglayung, Conggeang District, Sumedang Regency. . The results of this research show that the use of learning videos regarding the 4 characteristics of the Prophet Muhammad SAW as a learning medium for students in elementary school is expected to be a stimulus and basic education for students to learn to be responsible, honest and trustworthy.*

Keyword : *4 characteristics of the Prophet*

Abstrak : Mengetahui 4 Sifat Nabi Muhammad dalam proses pembelajaran menjadi hal yang cukup penting diajarkan sejak dini. Sifat-sifat ini menjadi panduan moral dan spiritual bagi umat Islam dalam menjalani kehidupan mereka sehari-hari. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berkaitan dengan Etika/ Moral/ Akhlak Dalam Perspektif Islam. Video pembelajaran ini berisi tentang kisah orang yang menerapkan dan tidak menerapkan 4 sifat Nabi Muhammad SAW Sebagai upaya untuk memotivasi siswa pada mata pelajaran PAI dalam materi 4 sifat Nabi Muhammad SAW, sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode Design and Development (D&D). Penelitian ini memiliki populasi yaitu siswa kelas 2 SD sebanyak 20 orang, SD ini terletak di Karanglayung Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pemanfaatan video pembelajaran mengenai 4 sifat Nabi Muhammad SAW Sebagai Media Pembelajaran Siswa Di SD diharapkan dapat menjadi stimulus dan pendidikan dasar bagi peserta didik untuk belajar bertanggung jawab, jujur dan Amanah.

Kata kunci: video pembelajaran 4 sifat rasul.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman memegang peran penting dalam kehidupan, sehingga tidak dapat dihindari dan harus selalu diikuti. Pada dasarnya, manusia selalu mencari perubahan dan kemajuan dalam aspek

kehidupannya, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan mungkin merupakan bidang yang sangat penting bagi manusia. Karena melalui bidang pengajaran, kita mampu menciptakan

potensi diri dan menciptakan sesuatu yang berdampak besar.

Sebagai makhluk sosial yang terampil berakal sehat dan berbudi pekerti, karena manusia wajib mempunyai akal sehat serta budi pekerti yang baik. Perilaku dan kepribadian seseorang memainkan peran penting dalam seberapa baik dia menavigasi interaksi sosial dalam masyarakat. Setiap orang mempunyai keunikan dalam karakternya. Meski begitu, setiap orang perlu berkelakuan baik dan berkarakter tinggi agar bisa diterima dimasyarakat. Pendidikan karakter harus kita tanamkan pada anak sejak dini agar mereka dapat menjadi warga negara yang hebat berdasarkan nilai-nilai tersebut dan memperoleh etika yang terhormat. Salah satu caranya adalah dengan meneladani ciri-ciri Nabi SAW, yaitu selalu terbuka dan tidak pernah berbohong. Oleh sebab itu, sangat penting untuk menerapkan prinsip-prinsip islam kepada siswa.

Karakter adalah seperangkat cita-cita kebaikan bersama yang tertanam dalam diri individu dan diwujudkan melalui perilaku, seperti ingin berbuat baik, mengetahui nilai kebaikan, benar-benar menjalani kehidupan yang layak, dan memberikan dampak positif bagi kehidupan dan lingkungan. Karakter merupakan konsekuensi yang runtut dari hati, pikiran, niat, dan perasaan seseorang atau sekelompok individu (Rifa'i & Choli, 2020).

Islam menghubungkan karakter seseorang dengan sifat-sifat Nabi Muhammad SAW. Diantara sifat-sifat mulianya adalah shiddiq, amanah, fathonah, dan tabligh. Shiddiq memiliki sifat disiplin dan jujur. Kerja keras dan tanggung jawab adalah ciri-ciri karakter yang dapat dipercaya. Rasa ingin tahu, semangat meneliti, dan daya cipta adalah ciri-ciri yang dimiliki oleh karakter

Fathonah. Menurut (Musyirifin, 2020), karakter tabligh terdiri dari tiga sifat yang berbeda yaitu komunikatif, penyayang, dan kepedulian lingkungan. Argumentasi ini bisa saja diartikan bahwa empat sifat Nabi Muhammad SAW dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang yang tidak memiliki karakter moral mungkin akan mudah melakukan tindakan yang merugikan dirinya sendiri dan orang lain.

Berdasarkan pemahaman tentang perlunya karakter islam sebagai landasan dalam kehidupan. Maka dari itu, perlu dijelaskan melalui video pembelajaran animasi tentang empat sifat Nabi Muhammad SAW yaitu shiddiq, tabligh, amanah, dan fathanah. Shiddiq, sebagai kesetiaan terhadap kebenaran dalam seluruh aspek kehidupan, baik itu dalam perkataan, sikap, maupun perilaku. Tabligh, menekankan pada kepandaian fisik dan kesadaran sosial yang tinggi. Kepercayaan yang mencakup sifat dapat dipercaya, ketajaman etika, serta komitmen terhadap kewajiban dan tanggung jawab. Fathanah, menggambarkan wawasan berfikir dan kemampuan dalam memahami berbagai realitas dan fenomena. Selanjutnya berdasarkan landasan permasalahan yang telah dijelaskan, muncul ketertarikan untuk melakukan penelitian tentang akhlak Islami siswa Sekolah Dasar Negeri Cibubuan II.

Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan dapat menarik perhatian serta minat belajar anak. Animasi yang menarik dan dinamis akan membantu menyampaikan pesan dakwah mengenai 4 sifat Rasulullah SAW dengan cara yang lebih menarik dan menghibur bagi anak, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan menyerap nilai-nilai tersebut.

Dengan demikian, video pembelajaran animasi ini bukan hanya sekedar menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi sarana edukatif yang efektif dalam membentuk karakter dan moral anak sejak dini.

METODE

Dalam penelitian ini, analisis menggunakan pendekatan kualitatif. Penggunaan kualitatif ini merupakan suatu pendekatan yang menghasilkan data secara jelas dalam bentuk yang tersusun atau audio, serta perilaku orang-orang yang diidentifikasi dalam penelitian tersebut. Sebagaimana sudah dijelaskan oleh Bogdan & Biken, s (Wigalina et al., 2022).

Penelitian dan pengembangan suatu produk menggambarkan langkah-langkah yang harus diambil analisis untuk menciptakan produk sesuai dengan model pengembangan yang sedang diterapkan. Penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D) yang umumnya dikenal sebagai rencana dan kemajuan. Maka, langkah pertama dalam tahap pengembangan adalah mengidentifikasi kemungkinan masalah. Kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan informasi, rencana, persetujuan rencana, modifikasi rencana, dan uji coba pemakaian.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media dan materi mengklasifikasikan konten pembelajaran yang dihasilkan "sangat layak" untuk digunakan. Soal ini juga terbukti berhasil memperluas inspirasi dan belajar kognitif pada siswa 2 SDN CIBUBUAN II. Pembelajaran akan lebih menyenangkan jika menggunakan media video pembelajaran.

Pengumpulan informasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan wawancara, ahli media, dan uji coba produk. Adapun pengolahan

data dilakukan dengan menyiapkan informasi melalui wawancara, uji coba produk video pembelajaran dan evaluasi yang menggunakan game interaktif (wordwall).

PEMBAHASAN

Islam merupakan salah satu agama yang menunjukkan validitas bagi setiap muslim. Kejujuran merupakan salah satu prinsip yang dianut Islam. Jujur mempunyai dampak positif bagi yang mengamalkannya sehingga menjadi sifat yang sangat dihargai. Oleh karena itu, komponen pendidikan yang paling penting, terutama bagi anak kecil adalah kejujuran. Anak usia dini merupakan bagian dari fase Golden Age, yaitu masa dimana anak akan mengalami "developmental leap" atau masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat (Sari et al., 2024).

Video animasi pembelajaran tentang " Meneladani 4 Sifat Rasul " dikembangkan sebagai respons terhadap kebutuhan di lapangan akan suatu media yang dapat menjadi alternatif sumber pembelajaran. Media ini dirancang untuk menarik minat siswa dalam belajar dan membantu mereka memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah. Implementasi media pembelajaran berupa video animasi yang telah dibuat sebagai hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat ditemukan di SDN Cibubuan II. Konten dari media pembelajaran tersebut difokuskan pada materi mengenai meneladani 4 sifat Rasul yang ditujukan untuk siswa kelas II.

Berdasarkan hasil uji coba produk yang dilaksanakan di SDN Cibubuan II, Motivasi dan semangat belajar siswa dapat dibangkitkan dengan dimasukkannya video animasi dalam materi

pembelajaran, yang tentunya sangat bermanfaat. Dari tahap pertama hingga tahap terakhir penelitian ini diikuti dengan metodologi penelitian dan pengembangan yang telah ditetapkan. Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada setiap tingkat tercantum di bawah ini.

1. Potensi dan Masalah

Hasil wawancara dengan seorang guru kelas II mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Cibubuan II Sumedang mengungkapkan adanya potensi dan tantangan dalam implementasi media pembelajaran. Guru tersebut masih menggunakan metode ceramah dalam proses pengajarannya. Namun demikian, Guru tersebut belum memiliki pengalaman dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berupa video animasi. Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, guru mengungkapkan keinginannya untuk memiliki tampilan yang menarik perhatian siswa dalam media pembelajaran tersebut serta menginginkan adanya musik latar belakang yang sesuai dan menarik.

Sementara itu, dari perspektif siswa, sebagian besar dari mereka percaya bahwa video pembelajaran haruslah mengandung gambar, karakter animasi, serta efek suara. Mereka menginginkan media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi secara singkat dan jelas, dengan dilengkapi contoh-contoh konkret dan evaluasi berupa soal pilihan ganda atau kuis untuk mengukur pemahaman siswa. Menurut siswa yang terpenting adalah konten video yang mampu menarik perhatian mereka.

2. Pengumpulan Data

Setelah tahap pengenalan potensi dan permasalahan, langkah berikutnya

adalah mengumpulkan data yang diperlukan untuk mengembangkan solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi. Melakukan tinjauan literatur yang relevan dari berbagai sumber merupakan cara yang memungkinkan untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media seperti media tulisan, suara, gambar, grafik, dan animasi (Marjuni & Harun, 2019). Media pembelajaran juga sangatlah dibutuhkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran (Aeni, Khulqi, et al., 2022).

3. Desain Produk

Berikut adalah langkah-langkah desain produk:

- a. Kemudian kami mengambil CP Tahap A di kelas II, dan kami analisis berdasarkan tema terkait informasi tentang mencontoh empat sifat Rasul yaitu “Siswa dapat menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari.” Selain mampu mengidentifikasi norma-norma yang ada di lingkungan sekitar, siswa juga dapat menyuarakan pendapatnya dengan percaya diri dan memahami nilai persatuan serta pertimbangan matang sebelum mengambil keputusan.”. Kemudian kami membuat judul tentang MESIR (Meneladani 4 sifat Rasul).
- b. Langkah selanjutnya kami menentukan aplikasi yang digunakan untuk mengedit video animasi. Kami memilih untuk menggunakan Canva sebagai aplikasi pengeditan video yang simpel dan mudah digunakan. Canva merupakan alat online

untuk membuat desain grafis. Namun canva juga menyediakan desain untuk spanduk, poster, gambar profil, dll. Objek yang dipilih dapat dibuat dengan sejumlah animasi berapa pun agar tampak lebih menarik untuk ditampilkan (Asnawati, & Sutiah, 2023)

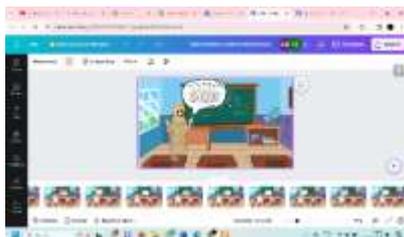


Gambar 1. Aplikasi Canva

- c. Selanjutnya membuat desain video pembelajaran yang melibatkan animasi, latar belakang menarik, dan juga penambahan elemen audio di dalamnya. Ketika elemen-elemen tersebut digabungkan menjadi sebuah video maka peserta didik akan termotivasi untuk belajar.



Gambar 2. Desain Rumah Ali



Gambar 3. Desain Latar Ruang Kelas

4. Validasi Desain

a. Ahli Materi

Dilakukan validasi oleh ahli materi yaitu Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) SDN Cibubuan II, pada Maret 2024. Hasil angket akan diolah menggunakan rumus untuk menghasilkan persentase. Berikut hasil validasi dari ahli media.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi.

Produk	Σx	n	Hasil
	59	60	98%

Setelah melakukan perhitungan menggunakan rumus rata-rata, nilai dari ahli materi tersebut diubah menjadi skala Likert dan menunjukkan bahwa media pembelajaran pada penelitian ini dinilai sebagai "Sangat layak dan tidak perlu direvisi".

b. Ahli Media

Dilakukan validasi oleh ahli media yaitu Dosen Seminar Pendidikan Agama Islam (SPAII) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kampus Daerah Sumedang, pada 16 Maret 2024. Hasil angket akan diolah menggunakan rumus untuk menghasilkan persentase. Berikut hasil validasi dari ahli media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media.

Produk	Σx	n	Hasil
Video Animasi	65	70	93%

Setelah melakukan perhitungan menggunakan rumus rata-rata, nilai dari ahli materi tersebut diubah menjadi skala Likert dan menunjukkan bahwa media pembelajaran pada penelitian ini dinilai sebagai "Sangat layak dan tidak perlu direvisi". Dapat disimpulkan bahwa tidak ada kebutuhan untuk merevisi media pembelajaran berdasarkan hasil yang diperoleh.

c. Respon Siswa

Respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran dan Wordwall sangat positif. Mereka menunjukkan minat tinggi dalam materi video dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas interaktif, termasuk menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam kuis. Penggunaan video pembelajaran juga meningkatkan pengalaman pembelajaran dengan visualisasi yang jelas tentang konsep-konsep yang kompleks, sehingga memudahkan pemahaman siswa. Secara keseluruhan, penggunaan media ini berhasil memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.



Gambar 6. Hasil Quiz Siswa



Gambar 7. Respon Siswa

5. Revisi Desain

Setelah media pembelajaran telah melewati proses validasi oleh ahli media, masukan diperoleh untuk melakukan revisi atau perbaikan desain. Tindakan merevisi desain dilakukan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang teridentifikasi dalam media pembelajaran yang sedang dikembangkan, sehingga video pembelajaran animasi dalam materi meneladani 4 sifat Rasul dapat lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran di SD kelas II.

6. Uji Coba

Langkah berikutnya setelah selesai proses validasi desain adalah melakukan pengujian produk atau video pembelajaran animasi yang disampaikan kepada siswa kelas II.



Gambar 8. Uji Coba Produk

7. Revisi Produk

Dalam proses penelitian dan pengembangan suatu proyek, revisi produk seringkali melibatkan masukan dari para ahli dalam bidang materi pelajaran dan Ahli Media. Subyek penelitian revisi juga mempertimbangkan saran dan

komentar yang diberikan oleh spesialis dalam bidang materi tersebut.

Inovasi yang semakin terbuka saat ini memungkinkan para instruktur untuk membuat media pembelajaran berbasis video secara efektif dan terarah. Media pembelajaran berbasis video menjadi pilihan banyak instruktur untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media video dapat menunjukkan perkembangan kejadian atau kegiatan dengan cara yang efisien, teratur dan konstan, sehingga dapat mengungkapkan pengalaman yang sama, meskipun berada di berbagai tempat. Selain itu Media pembelajaran berbasis video pembelajaran memiliki ilustrasi animasi yang mudah dipahami sehingga media pembelajaran ini tidak membosankan.

Pengembangan media pembelajaran menjadi perhatian utama guru di dunia pendidikan, karena merupakan kunci keberhasilan untuk membangun proses pembelajaran yang berkualitas. Struktur literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran bagi guru merupakan kunci penting untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan mencapai keberhasilan pembelajaran (Mulyadi et al., 2023).

Media pembelajaran secara umum dinyatakan sebagai media yang digunakan untuk memberikan isi pembelajaran dan informasi lainnya secara komprehensif kepada siswa. Namun untuk mencapai hasil yang efektif dan efisien, media pembelajaran harus dirancang dengan baik agar dapat menyampaikan informasi dan

pengetahuan kepada siswa (Ridwan et al., 2020). Guru perlu memahami kebutuhan siswanya, juga mempertimbangkan isi pembelajaran yang akan diajarkan selama proses pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan telah dilakukan untuk meningkatkan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran animasi. Penelitian ini mengikuti strategi sesuai dengan Sugiyono (2017), yang menggabungkan beberapa tahapan. Tahap-tahap ini mencakup identifikasi potensi dan masalah, berbagai macam informasi yang relevan, konfigurasi item, persetujuan rencana, modifikasi item berdasarkan kritik, dan pendahuluan item. Teknik ini digunakan untuk menjamin bahwa perbaikan rekaman pembelajaran dilakukan secara sengaja dan aktual, sehingga hasilnya dapat mengatasi masalah dan target pembelajaran yang ditetapkan. Video juga merupakan media yang mengandung komponen suara dan visual. Melalui media video, siswa mampu memahami materi yang lebih abstrak karena sifat video dapat membuat pesan menjadi lebih konkrit (Pamungkas & Koeswanti, 2022). Selain untuk mendorong siswa agar lebih canggih agar tampil menonjol saat belajar di kelas, konten video animasi ini membantu pendidik dalam mengajarkan informasi kepada siswa. Siswa dapat melihat sequence yang diputar dengan gerakan dalam konten video animasi. Penjelasan lengkap tentang keadaan yang sering dihadapi para pemeran pengganti dalam kehidupan sehari-hari diberikan, beserta contoh karakter yang diperankan oleh tokoh-tokoh dalam rekaman animasi tersebut. Menurut

Bland (2012:98), "Ketika dua elemen digabungkan menjadi sebuah video yang menggabungkan adegan reaksi penonton dan interaksi konten melalui respons komputer, siswa termotivasi secara signifikan untuk melihat pelajaran". Siswa pada dasarnya termotivasi ketika kedua elemen ini digabungkan menjadi video yang dihasilkan komputer yang menggabungkan adegan reaksi dan interaksi konten. (Nur Aeni et al., 2022).

Pada tahap awal, dilakukan wawancara dengan para pendidik di SDN Cibubuan II Sumedang untuk mengenali potensi dan masalah yang berhubungan dengan pengalaman pendidikan. Dari hasil pertemuan tersebut, ditemukan bahwa para siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri tanpa batasan realitas. Pembelajaran di SDN Cibubuan II saat ini masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana sehingga para siswa tidak dapat belajar dengan maksimal. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Memajukan dengan memanfaatkan media video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Dalam media video pembelajaran ini terdapat gambar, teks, dan suara yang bergerak. Video pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin, supaya dapat membuat siswa tertarik dengan video serta materi yang disajikan harus sesuai dengan pembelajaran dan berikan pertanyaan atau game supaya siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran (Parlindungan et al., 2020).

Pada tahap selanjutnya, informasi penting dikumpulkan terkait dengan kemungkinan, masalah, dan asumsi yang telah dikenali sebelumnya. Proses pengumpulan informasi ini mencakup pencarian hasil pemeriksaan masa lalu yang signifikan dan berbagai sumber yang dapat mendukung peningkatan media pembelajaran. Kemajuan media video pembelajaran ini merupakan salah satu perkembangan yang dilakukan oleh para analis sebagai contoh kerangka dari UUD 1945 pasal 31 ayat 3 dan Kerangka Instruksi Nasional nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pemerintah menyelenggarakan kerangka pengajaran nasional yang dapat meningkatkan kepercayaan diri, pengabdian dan etika dalam mendidik kehidupan bernegara agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Aeni, Handari, et al., 2022).

Pada tahap ketiga, siklus perencanaan dimulai dengan menentukan materi yang akan diperkenalkan dalam video pembelajaran. Kemudian, CP dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui video pembelajaran tersebut. Tahap ini juga mencakup pembuatan rencana sebagai alat bantu untuk pembuatan video, serta membuat video yang membingkai pengalaman pendidikan tentang materi yang diperkenalkan. Tujuannya adalah agar para pemeran pengganti dapat maju dengan bebas melalui video, sesuai dengan asumsi yang ideal.

Setelah pembuatan video selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan Validasi ahli media untuk mendapatkan masukan dan persetujuan terhadap

produk yang telah dibuat. Setelah mendapatkan persetujuan dari Ahli media, langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh para ahli materi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi video yang telah dibuat dan memperoleh umpan balik serta masukan yang berguna untuk penyempurnaan lebih lanjut.

Setelah disetujui oleh ahli media dan ahli materi pada tahap kelima, yakni revisi desain, dilakukan revisi pada produk sesuai komentar dan saran dari para ahli media dan materi sampai mendapat predikat layak dan tidak perlu direvisi. Kemudian video pembelajaran tersebut di uji coba di kelas. Sejalan dengan itu, media pembelajaran bertujuan untuk mengecilkkan penyampaian materi pembelajaran, memberikan bantuan kepada siswa untuk memperoleh materi pembelajaran, sehingga menjadi lebih mudah dan lebih produktif serta mencapai keberhasilan pembelajaran (Maulani et al., 2022).

Saat pelaksanaan uji coba produk dikelas, siswa dapat berperan aktif serta memberikan respon yang baik. Media video pembelajaran ini dapat memperluas inspirasi dan energi siswa dalam belajar dan mengurangi kelelahan/kejujenuhan selama pelaksanaan pembelajaran.. Siswa sangat antusias saat bermain game melalui wordwall. Wordwall dirancang untuk membuat permainan edukasi berbasis kuis yang membantu guru mengukur pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran, seperti saat melaksanakan pembelajaran di kelas Pendidikan Agama Islam (Aeni, Djuanda, et al., 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi

media pembelajaran berupa video animasi di SDN Cibubuan II telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses pembelajaran siswa kelas II. Media pembelajaran ini difokuskan pada materi mengenai meneladani 4 sifat Rasul, yang telah dikembangkan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari identifikasi potensi dan masalah hingga tahap uji coba produk.

Potensi dan masalah dalam implementasi media pembelajaran diidentifikasi melalui wawancara dengan guru dan pemahaman terhadap harapan siswa. Guru dan siswa menginginkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik. Berdasarkan identifikasi tersebut, dilakukan pengumpulan data relevan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran.

Desain produk dilakukan dengan mempertimbangkan tema materi, tujuan pembelajaran, serta preferensi guru dan siswa. Video animasi yang dihasilkan dirancang untuk menarik perhatian siswa melalui penggunaan animasi, latar belakang menarik, dan elemen audio yang sesuai.

Validasi desain dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang telah dibuat. Setelah revisi produk berdasarkan umpan balik dari para ahli, dilakukan uji coba produk di kelas.

Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran sangat positif, menunjukkan peningkatan motivasi dan semangat belajar. Media pembelajaran ini juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih visual dan interaktif, memudahkan pemahaman konsep-konsep yang kompleks.

Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran berupa video animasi ini telah berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas II SDN Cibubuan II, sesuai dengan harapan dan tujuan yang telah ditetapkan dalam penelitian dan pengembangan tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, A. N., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Mulyadi, R., Faturrohman, N., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Prezi Video dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(1), 174–188. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).12563](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).12563)
- Musyirifin, Z. (2020). Implementasi Sifat-Sifat Rasulullah dalam Konseling Behavioral. *Al - Irsyad : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 11(2), 151–159. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alirsyad/article/view/2088>
- Nur Aeni, A., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.

Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 4(3), 346–354.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>

Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8.
<http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>

Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38–53.
<https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.37653>

Rifa'i, A., & Choli, I. (2020). Relevansi Pendidikan Agama Islam Terintegrasi Dalam Membangun Karakter Bangsa Di Era Digital 4.0. *El-Arbah: Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Perbankan Syariah*, 4(01), 59–76.
<https://doi.org/10.34005/elarbah.v4i01.1071>

Sari, T. A., Lubis, Z., Saw, R., & Saw, P. (2024). *Strategi Meneladani Sifat Shiddiq Rasulullah Saw pada Pendidikan Anak Usia Dini*. 7(1).
<https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.622>

Wigalina, S., Muyasaroh, K., Aurora, U., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Video Animasi Zepeto Sebagai Media Dakwah Meneladani Sifat “Shiddiq” Rasulullah Saw Untuk Anak SD. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1617.
<https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.111>