

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERUPA VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI KARAKTER
ALIM FAQIH KELAS III DI SEKOLAH DASAR**

Afdila Ayu Fitriani

Universitas Pendidikan Indonesia

21afdila@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia

aninuraeni@upi.edu

Enjang Yusup Ali

Universitas Pendidikan Indonesia

enjang@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi guna meningkatkan pemahaman nilai karakter alim faqih pada siswa kelas III sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung. Instrumen penelitian terdiri dari tes hasil belajar, lembar observasi, angket respon siswa, dan lembar validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi layak digunakan berdasarkan validasi ahli media (91,2%) dan ahli materi (83,3%). Uji statistik menunjukkan adanya peningkatan signifikan pemahaman siswa pada kelas eksperimen (N-Gain 64,21%) dibandingkan dengan kelas kontrol (N-Gain 37,71%). Respon siswa terhadap media sangat positif dengan persentase 94,78%. Media ini efektif dalam pembelajaran PAI dan dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran karakter di sekolah dasar.

Kata Kunci: Video Animasi, Pendidikan Agama Islam, Alim Faqih, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran

Abstract

This study aims to develop animation video-based learning media to improve the understanding of the alim faqih character value among third-grade elementary school students. The development model used is ADDIE, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were third-grade students at an elementary school in Bandung City. Research instruments included learning outcome tests, observation sheets, student response questionnaires, and expert validation sheets. The results showed that the animation video media was feasible to use based on media expert validation (91.2%) and material expert validation (83.3%). Statistical tests showed a significant increase in students' understanding in the experimental class (N-Gain 64.21%) compared to the control class (N-Gain 37.71%). Student responses to the media were very positive with a percentage of 94.78%. This media is effective in Islamic Religious Education learning and can be an alternative innovation for character education in elementary schools.

Keywords: Animation Video, Islamic Religious Education, Alim Faqih, Elementary School, Learning Media



© Author(s) 2026

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa. Berdasarkan pandangan Putri dalam Aeni, kebudayaan dan pengetahuan agama yang tidak diajarkan secara langsung secara konsisten, lama-kelamaan akan menjadi sesuatu yang tidak dikenal oleh masyarakat.¹ Pada tahap ini, anak berada pada masa keemasan dalam perkembangan kognitif, afektif, maupun psikomotor, sehingga pendidikan yang diberikan akan sangat menentukan pola pikir, sikap, dan perilaku mereka di masa depan. Berdasarkan Aeni media pembelajaran yang baik tidak hanya berfungsi menyampaikan materi semata, tetapi juga harus mampu menanamkan nilai-nilai karakter yang akan menjadi bekal peserta didik dalam kehidupan. Artinya, proses belajar tidak cukup hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga harus mengintegrasikan aspek pembentukan kepribadian yang utuh.² Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), orientasi pembelajaran bukan hanya terbatas pada penguasaan pengetahuan keagamaan. Lebih dari itu, PAI juga bertujuan untuk menumbuhkan akhlak mulia sesuai dengan ajaran Islam.

Hal ini sejalan dengan pendapat Muhaimin, dalam Aeni yang menekankan bahwa meningkatkan kualitas pendidikan tidak semata-mata berkaitan dengan aspek kognitif saja, melainkan juga mencakup ketersediaan sumber daya pendidikan, kualitas proses pembelajaran, serta kualitas hasil pendidikan yang turut berpengaruh terhadap pembentukan karakter siswa.³ Hal ini sejalan dengan pendapat Mamkua and Sutrisno yang mengutip Sultonurohmah bahwa pendidikan karakter sebaiknya dilaksanakan pada semua jenjang pendidikan di sekolah, namun khusus pada jenjang sekolah dasar, pendidikan karakter harus lebih diutamakan karena masa ini merupakan pondasi awal pembentukan jati diri anak.⁴ Salah satu nilai karakter penting yang perlu ditanamkan sejak dini adalah alim faqih. Nilai ini tidak hanya berkaitan dengan pemahaman ajaran agama secara mendalam, tetapi juga menyangkut kemampuan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, alim faqih mencerminkan pribadi yang tidak hanya mengetahui ajaran Islam, melainkan juga mampu meneladani dan mempraktikkannya secara nyata. Menurut Umi PAI

¹ N A Aeni et al., "Pengembangan E-Book KITANA (Kisah Keteladanan Nabi) Untuk Meningkatkan Sikap Keteladanan Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023).

² Nur Aeni Ani, "Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD Dalam Perspektif Islam," *Mimbar Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2014).

³ Ani Nur Aeni et al., "Pengembangan E-Book Berbasis Pinterest 'Pena Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad)' Tentang Politik Rasulullah Dalam Membangun Kota Madinah," *As-Sabiqun* 6, no. 4 (2024), <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i4.4925>.

⁴ Mamkua Mamkua and Sutrisno Sutrisno, "Pendidikan Karakter Perspektif Studi Islam : Peran Guru Membentuk Karakter Disiplin Siswa Melalui Kegiatan Keagamaan Di SD IT," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4226>.

berfungsi tidak hanya sebagai sarana transfer pengetahuan agama, tetapi juga sebagai media pembentukan sikap, perilaku, dan kepribadian Islami sejak dini.⁵

Hal ini semakin relevan di era modern yang penuh tantangan moral, sebagaimana dikemukakan oleh Salsabila, bahwa pendidikan karakter menjadi kunci dalam menghadapi degradasi nilai moral akibat pengaruh teknologi, budaya global, dan perubahan sosial yang cepat.⁶ Namun, realita pembelajaran PAI di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah kendala. Hasil observasi awal di kelas III menunjukkan bahwa proses pembelajaran cenderung monoton dengan dominasi metode ceramah. Kondisi ini membuat siswa pasif, kurang berani bertanya, serta kesulitan menghubungkan materi dengan pengalaman nyata dalam kehidupan mereka. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi faktor penghambat. Siswa sekolah dasar pada umumnya memiliki gaya belajar yang lebih visual dan membutuhkan pengalaman belajar yang interaktif. Hal ini sependapat dengan Juniati yang mengatakan perbedaan gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik, menuntut adanya variasi dalam metode dan media pembelajaran.⁷ Guru tidak dapat hanya mengandalkan penyampaian verbal, karena hal tersebut tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan belajar semua siswa.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya partisipasi aktif, serta kecenderungan siswa untuk melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran seperti menggambar, mengobrol, atau bahkan tidak memperhatikan guru. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran dengan menghadirkan media yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini sejalan dengan kemajuan teknologi yang cepat di era modern ini telah membuat banyak aplikasi terhubung ke internet.⁸ Agar kegiatan pembelajaran di bidang pendidikan dapat berjalan sukses, guru perlu diberikan sarana yang diperlukan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi ini. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran. Video animasi dinilai efektif karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi dalam satu kesatuan yang menarik. Sejalan dengan hal ini, Lia mengatakan bahwa menggunakan video animasi berarti metode pembelajaran yang digunakan adalah melalui audio-

⁵ Umi Musya'adah, "Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 1, no. 2 (2018).

⁶ Unik Hanifah Salsabila et al., "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Pribadi Akhlakul Karimah," *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 3 (2020).

⁷ Sri Rizki Juniati et al., "Pengembangan Media Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Terhadap Materi Organ Tubuh Manusia," *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 6, no. 2 (2025), <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i2.870>.

⁸ Mia Aprillia et al., "Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Meneladani SHATAFAT (Sidiq , Amanah , Tabligh , Fathonah) Bagi Peserta Didik SD Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia Use of Powtoon Animation Video To Model SHATAFAT (Shidiq ,," *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia* 3, no. 4 (2023).

visual.⁹ Metode pembelajaran dengan media audio-visual ini merupakan pendekatan berbasis teknologi yang diharapkan mampu meningkatkan minat dalam menerima informasi baru. Hal ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep abstrak, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Media berbasis animasi juga memungkinkan penyajian cerita atau ilustrasi yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga memudahkan mereka dalam mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari. Sejalan dengan hal ini, Yusup menegaskan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran yang dirancang secara adaptif dapat meningkatkan relevansi materi dan memberikan dukungan personalisasi kepada peserta didik.¹⁰ Dengan demikian, efektivitas pembelajaran meningkat secara signifikan karena siswa merasa lebih terlibat dan terbantu sesuai dengan kebutuhan individual mereka. Sementara itu, menurut Irsan and Syamsurijal, fungsi pendidikan karakter adalah menumbuhkan kemampuan dasar peserta didik agar mampu berpikir cerdas, berakhlak, bermoral, serta berbuat baik bagi diri sendiri, keluarga, dan masyarakat.¹¹ Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak boleh berhenti pada ranah kognitif, tetapi juga harus menyentuh dimensi afektif dan psikomotor. Dalam perspektif Islam, ilmu memiliki kedudukan yang sangat mulia. “Keberadaan ilmu dapat menjadikan manusia menjadi sosok yang lebih mulia. Maka dari itu, ilmu menempati kedudukan yang mulia dalam ajaran Islam”.¹²

Dengan demikian, pendidikan agama Islam yang menekankan pada pembentukan karakter alim faqih sangat berpengaruh dalam menjadikan siswa pribadi yang baik, berilmu, dan memahami nilai-nilai luhur dalam kehidupannya. Karakter alim faqih diharapkan dapat membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga berlandaskan iman, takwa, serta mampu menerapkan ilmu agama dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media video animasi berbasis karakter alim faqih dalam pembelajaran PAI. Tujuannya adalah untuk menghadirkan media inovatif yang mampu meningkatkan pemahaman siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter Islami sejak dini. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji efektivitas media tersebut dalam

⁹ Lia Nur Anggraini et al., “Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Edukasi Adab Bersosial Media Pada Kelas IV Sekolah Dasar,” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022), <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1102>.

¹⁰ Enjang Yusup Ali et al., “The Effectiveness of AI-Based Education Management Systems in Implementing Deep Learning Curriculum in Elementary Schools,” *Journal of Integrated Elementary Education* 5, no. 2 (2025), <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i2.28004>.

¹¹ Irsan and Syamsurijal, “Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin Siswa Di Sekolah Dasar Kota Baubau [Implementation of Student Disciplinary Character Education in Baubau City Elementary Schools],” *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2020).

¹² Dian Silvia Rozza et al., “Kajian Interdisipliner: Etika Berilmu Dalam Perspektif Guru Dan Murid,” *Research and Development Journal of Education* 9, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.14089>.

meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, sehingga siswa sekolah dasar dapat memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Developmen* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini secara sistematis dirancang untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan efektif, efisien, serta sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Menurut Zamsiswaya penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran memungkinkan peneliti maupun pengembang untuk melalui setiap tahapan dengan lebih terstruktur sehingga hasil akhir berupa produk pembelajaran dapat benar-benar menjawab kebutuhan siswa maupun guru di lapangan.¹³

Tahap analisis dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk menemukan permasalahan yang nyata dalam proses pembelajaran. Dari analisis tersebut, dapat teridentifikasi bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tertentu, khususnya dalam mengaitkan nilai karakter dengan praktik kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Andi bahwa tahap analisis dapat dilakukan melalui studi literatur maupun studi lapangan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi peserta didik, kebutuhan pembelajaran yang harus dipenuhi, serta karakteristik siswa.¹⁴ Bahkan, Adinda menegaskan bahwa tahap analisis tidak hanya mencakup kebutuhan belajar, tetapi juga harus menelaah tujuan pembelajaran, fakta, konsep, prinsip, serta prosedur yang relevan.¹⁵ Dengan demikian, hasil analisis akan memberikan arah yang lebih jelas dalam pengembangan bahan ajar.

Selanjutnya, tahap desain meliputi penyusunan storyboard, pembuatan naskah, dan perancangan visual yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Pada tahap ini, perencanaan disusun agar materi PAI tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga mampu menanamkan nilai karakter melalui media yang menarik. Zamsiswaya menjelaskan bahwa dalam tahap desain diperlukan penyusunan rencana pembelajaran, penentuan metode pengajaran, hingga perancangan evaluasi formatif yang berfungsi untuk memantau kemajuan siswa secara bertahap.¹⁶

¹³ Zamsiswaya Zamsiswaya et al., "Implementasi Hasil Belajar Siswa Dalam Pendidikan Islam Pada Kurikulum Merdeka," *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024), <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1275>.

¹⁴ Andi Rustandi, *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda*, 11, no. 2 (2021).

¹⁵ Adinda Dita Fadhila, *Peran Kegiatan Membaca Al-Qur'an Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa Kelas X Di Man 2 Mojokerto*, 2022.

¹⁶ Zamsiswaya et al., "Implementasi Hasil Belajar Siswa Dalam Pendidikan Islam Pada Kurikulum Merdeka."

Senada dengan hal tersebut, Adinda menambahkan bahwa desain juga harus mencakup penyusunan indikator, materi ajar, serta instrumen penilaian yang sejalan dengan kompetensi inti kurikulum.¹⁷ Dalam penelitian ini, perangkat teknologi seperti Canva, CapCut, ChatGPT, ElevenLabs, dan Hedra AI dimanfaatkan untuk menghasilkan video animasi yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Tahap berikutnya adalah pengembangan, yaitu proses mengubah rancangan desain menjadi produk nyata berupa media pembelajaran Zamsiswaya menegaskan bahwa tahap ini tidak hanya melibatkan pembuatan konten, tetapi juga pemilihan media pendukung dan uji coba awal untuk memastikan kualitas materi yang dihasilkan.¹⁸ Dalam penelitian Andi, media pembelajaran matematika dikembangkan dengan memanfaatkan Microsoft PowerPoint yang dilengkapi fitur VBA, dan produk tersebut divalidasi oleh ahli media maupun ahli materi sebelum digunakan.¹⁹ Hal serupa juga diterapkan dalam penelitian ini, di mana produk divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi agar kualitas isi, tampilan, serta penyajian materi sesuai standar kelayakan.

Tahap implementasi merupakan bagian penting untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran dapat diterapkan pada siswa. Pada tahap ini, media yang telah divalidasi digunakan secara langsung dalam pembelajaran dengan melibatkan siswa kelas III yang berjumlah 46 orang. Mereka dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk membandingkan efektivitas pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Rustandi, implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji lapangan untuk melihat kelayakan serta efektivitas produk. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes pretest dan posttest, lembar validasi, serta angket respon siswa.²⁰ Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk, uji homogenitas Levene’s Test, *paired t-test*, perhitungan N-Gain, serta uji *t* independen. Analisis ini bertujuan memastikan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol benar-benar signifikan.

Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi, yang terdiri atas evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan di akhir setiap pertemuan untuk memantau perkembangan siswa secara berkelanjutan. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan pada akhir proses pembelajaran untuk menilai keseluruhan efektivitas media. Adinda menekankan pentingnya evaluasi sebagai dasar untuk menentukan keberhasilan media pembelajaran sekaligus menjadi

¹⁷ Adinda Dita Fadhila, *Peran Kegiatan Membaca Al-Qur’an Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa Kelas X Di Man 2 Mojokerto*.

¹⁸ Zamsiswaya et al., “Implementasi Hasil Belajar Siswa Dalam Pendidikan Islam Pada Kurikulum Merdeka.”

¹⁹ Rustandi, *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda*.

²⁰ Rustandi, *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda*.

bahan pertimbangan dalam pengembangan lebih lanjut.²¹ Dengan adanya evaluasi, dapat dipastikan bahwa media video animasi yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI serta menanamkan nilai karakter yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media video animasi berbasis karakter alim faqih dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis karakter alim faqih dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan terstruktur, sehingga setiap tahap pengembangan memiliki tujuan dan hasil yang jelas.²² Penggunaan model ADDIE juga memungkinkan peneliti untuk melakukan evaluasi berkelanjutan pada setiap tahapan, sehingga kualitas produk yang dihasilkan lebih terjamin. Pengembangan video animasi berbasis Canva dapat menjadi media pembelajaran yang layak digunakan pada siswa sekolah dasar dan mampu mendukung efektivitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi, baik yang berbasis Canva maupun aplikasi lain, memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, pengembangan video animasi PAI berbasis karakter alim faqih diharapkan dapat menjadi alternatif media inovatif yang relevan dengan konteks pembelajaran masa kini.

Pada tahap analisis, teridentifikasi beberapa permasalahan utama, yaitu rendahnya partisipasi siswa, kurangnya variasi metode pembelajaran PAI, dan minimnya media pembelajaran berbasis teknologi. Siswa cenderung bersikap pasif, jarang mengajukan pertanyaan, dan mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Anggun yang menegaskan pentingnya inovasi dalam pembelajaran PAI agar lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.²³ Permasalahan tersebut semakin memperkuat urgensi untuk menghadirkan media pembelajaran yang bersifat interaktif, kontekstual, serta mampu menanamkan nilai karakter secara lebih mendalam. Dengan adanya media video animasi berbasis karakter alim faqih, diharapkan siswa tidak hanya memahami aspek kognitif dari materi Pendidikan Agama Islam (PAI), tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pendapat Dikky melalui penggunaan video animasi, siswa akan lebih mudah

²¹ Adinda Dita Fadhila, *Peran Kegiatan Membaca Al-Qur'an Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa Kelas X Di Man 2 Mojokerto*.

²² Zamsiswaya et al., "Implementasi Hasil Belajar Siswa Dalam Pendidikan Islam Pada Kurikulum Merdeka."

²³ Anggun Wulan Fajriana and Mauli Anjaninur Aliyah, "Tantangan Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam Di Era Melenial," *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.31538/nzh.v2i2.324>.

memahami materi yang mungkin dianggap sulit.²⁴ Ini karena video disajikan dengan ringkas dan dilengkapi dengan audio serta animasi yang membuat proses belajar menjadi santai dan menyenangkan. Media ini dirancang agar proses pembelajaran tidak sekadar berorientasi pada pengetahuan teoritis, melainkan juga menyentuh ranah afektif dan psikomotorik siswa. Dengan demikian, materi PAI yang sering dianggap abstrak dapat dikemas secara lebih menarik, mudah dipahami, dan dekat dengan realitas keseharian peserta didik. Video animasi berbasis karakter alim faqih memberikan kesempatan kepada siswa untuk meneladani sikap-sikap positif yang ditampilkan dalam tayangan. Melalui visualisasi tokoh yang digambarkan dengan nilai-nilai Islami, siswa memperoleh contoh konkret bagaimana menerapkan ajaran agama dalam perilaku sehari-hari, seperti jujur, disiplin, bertanggung jawab, dan menghormati orang lain. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran PAI yang bukan hanya mencetak peserta didik yang cerdas secara akademik, tetapi juga berakhlak mulia.

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain atau perancangan. Pada tahap ini dilakukan penyusunan storyboard, naskah, serta rancangan visual yang mengintegrasikan teks, ilustrasi, dan narasi agar selaras dengan tujuan pembelajaran. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah pembelajaran tentang nilai Alim Faqih dengan mengangkat kisah Nabi Nuh a.s. dan anaknya, Kan'an. Pemilihan kisah tersebut dianggap relevan karena mampu memberikan keteladanan sekaligus menanamkan nilai karakter alim faqih pada peserta didik sejak dini. Menurut Adinda, proses desain tidak hanya sebatas membuat tampilan visual, tetapi juga mencakup penyusunan materi, perancangan indikator pembelajaran, serta pengembangan instrumen penilaian yang sesuai dengan kompetensi inti.²⁵ Dengan demikian, tahap desain menjadi fondasi penting agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Selain itu, dalam proses perancangan juga dipertimbangkan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Pada umumnya, siswa di usia ini lebih tertarik pada media dengan warna cerah, tokoh yang menarik, serta cerita bergambar yang sederhana dan mudah dipahami. Oleh karena itu, unsur-unsur visual dan narasi yang digunakan harus menyesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif serta minat belajar siswa.

Desain media dilakukan dengan memanfaatkan berbagai teknologi pendukung. ChatGPT digunakan dalam membantu pembuatan karakter sekaligus penyusunan narasi digital. ElevenLabs berperan dalam menghasilkan pengisian suara tokoh yang natural, Hedra AI dipakai untuk animasi, Canva mendukung proses penyusunan visual, dan CapCut digunakan untuk pengeditan audio-visual

²⁴ Dikky Rahmanto et al., "Pengaruh Video Animasi Syamil Dodo Terhadap Pemahaman Konsep Materi Hari Akhir Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4341>.

²⁵ Adinda Dita Fadhila, *Peran Kegiatan Membaca Al-Qur'an Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa Kelas X Di Man 2 Mojokerto*.

agar tampilan lebih menarik. Integrasi berbagai teknologi tersebut menghasilkan video animasi yang dinamis, jelas, dan komunikatif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya. Gita mengungkapkan bahwa media video animasi berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi sekaligus prestasi belajar siswa.²⁶ Senada dengan itu, Wisnu menegaskan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terbukti efektif membantu meningkatkan hasil belajar siswa.²⁷ Dengan demikian, rancangan video animasi pada penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus bermakna bagi peserta didik.



²⁶ Gita Permata and Puspita Hapsari, *Jurnal Basicedu*, 5, no. 4 (2021).

²⁷ Wisnu Ady Prasetya et al., *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika*, 5, no. 1 (2021).



Gambar 1. Tampilan Hasil Pengembangan Video Animasi

Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan untuk mengubah desain yang sebelumnya masih berbentuk rancangan konseptual menjadi sebuah produk pembelajaran yang nyata dan dapat digunakan oleh peserta didik maupun pendidik. Tahap ini sangat penting karena menentukan bagaimana ide dan rancangan yang telah disusun benar-benar dapat diwujudkan dalam bentuk media yang aplikatif. Sejalan dengan pendapat Zamsiswaya, tahap pengembangan melibatkan beberapa kegiatan utama, seperti pembuatan konten sesuai kebutuhan pembelajaran, pemilihan media pendukung yang tepat agar konten dapat tersampaikan dengan baik, serta uji coba awal guna memastikan kualitas materi sebelum diterapkan secara luas.²⁸ Hal ini menunjukkan bahwa proses pengembangan bukan sekadar menciptakan produk, tetapi juga memastikan bahwa produk tersebut benar-benar dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini tidak serta-merta langsung digunakan, melainkan telah melalui tahap validasi yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan kelayakan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara efektif. Hasil validasi ini juga mendukung pandangan Hani yang menegaskan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama

²⁸ Zamsiswaya et al., "Implementasi Hasil Belajar Siswa Dalam Pendidikan Islam Pada Kurikulum Merdeka."

Islam (PAI) harus bersifat konkret, menarik, serta relevan dengan tujuan pembelajaran.²⁹ Dengan demikian, keberadaan media bukan hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembentukan pemahaman konsep dan penguatan nilai-nilai karakter.

Secara kuantitatif, hasil validasi dari ahli media menunjukkan skor sebesar 91,2% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, validasi dari ahli materi memperoleh skor 83,3% dengan kategori layak. Temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan, baik dari aspek tampilan visual, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas, maupun dari segi kualitas konten serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan telah siap untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Selanjutnya adalah tahap implementasi, yang merupakan tahap keempat, berfokus pada penerapan produk pembelajaran kepada pengguna.³⁰ menyebutkan bahwa implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan lapangan, dengan tujuan untuk mengukur kelayakan dan efektivitas produk. Implementasi produk atau media pembelajaran dilakukan pada siswa kelas 3 SDN Cigugur Tengah Mandiri 2 Kota Cimahi kepada 2 kelas yakni kelas 3A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 27 siswa (4 siswa tidak hadir) dan 3B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 25 siswa (2 siswa tidak hadir). Dalam proses pembelajaran untuk melihat kelayakan produk dan mengukur pemahaman siswa terhadap pembelajaran PAI dengan materi Alim Faqih. pelaksanaan implementasi perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan video animasi dan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran video animasi. Setelah pelaksanaan implementasi untuk melihat efektivitas dilakukan pengujian terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest pada kelas kontrol maupun eksperimen memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menandakan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan Levene's Test juga menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada seluruh perbandingan, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians antar kelompok adalah homogen. Kondisi ini memenuhi asumsi dasar untuk melakukan uji parametrik.

Pengukuran efektivitas media dilakukan melalui tiga pendekatan analisis, yaitu paired t-test, N-Gain, dan uji t independen. Hasil paired t-test pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat peningkatan pemahaman peserta didik secara

²⁹ Hani Darmayanti, "Jurnal Edukatif," *Jurnal Edukatif* V, no. 1 (2019).

³⁰ Rustandi, *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda*.

signifikan setelah pembelajaran menggunakan video animasi. Analisis N-Gain memperkuat temuan tersebut, di mana nilai rata-rata pada kelas eksperimen mencapai 0,64 atau 64,21% (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh 0,37 atau 37,71% (kategori rendah). Perbedaan ini mengindikasikan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan pemahaman secara lebih optimal dibandingkan metode konvensional.

Lebih lanjut, hasil uji t independen menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang menegaskan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara kedua metode pembelajaran tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, khususnya dalam materi yang berkaitan dengan pemahaman alim faqih. Menurut Najaruddin, Bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis kontekstual mampu meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai ajaran Islam pada peserta didik.³¹ Respon siswa terhadap media juga sangat positif dengan persentase keseluruhan 94,78%. Indikator kemenarikan desain mendapat skor 66 dari 69, kejelasan isi 44 dari 46, pemahaman materi 112 dari 115, dan motivasi 105 dari 115. Respon ini menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memudahkan pemahaman materi dan memotivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan yang disampaikan menurut Ani, Menggunakan media ini mampu meningkatkan respons siswa, sehingga dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar.³² Hal ini akan menghasilkan suasana kelas yang lebih kondusif dan efektif untuk kegiatan belajar mengajar.

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media. Pada saat analisis yang dilakukan melalui observasi diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan di SDN Cigugur Tengah Mandiri 2 adalah kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Hasil dari observasi diperoleh beberapa siswa memiliki kesulitan dalam memahami pembelajaran salah satunya pada pembelajaran PAI. Tidak sekedar itu, pembelajaran di dalam kelas hanya terpaku pada buku yang disediakan pemerintah sebagai sumber pembelajaran. Faktor ini menyebabkan siswa merasa monoton sehingga kurang semangat dalam pembelajaran. Sementara itu sarana dan prasarana di sekolah sudah cukup memadai dengan adanya proyektor, wifi, komputer, dan lainnya. Oleh sebab itu diperlukan suatu inovasi dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi salah satunya dengan membuat pembelajaran melalui video animasi. Sejalan dengan temuan Sintawati, Jailani, & Arifullah yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi terbukti meningkatkan motivasi dan

³¹ Najaruddin Butar-butar et al., *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Capaian Hasil Belajar*, 9, no. 2 (2023).

³² Ani Nur Aeni et al., "Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4," *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia* 2, no. 6 (2022), <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>.

hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Menurut Rida, Media pembelajaran dapat digunakan untuk menanamkan nilai karakter, khususnya kejujuran, pada siswa sekolah dasar.³³

Media animasi memadukan unsur gambar, suara, dan teks, sehingga mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Handayani yang mengembangkan video animasi untuk materi IPA dan menemukan bahwa media berbasis animasi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Perbedaannya, penelitian ini berfokus pada PAI dan pembentukan karakter alim faqih, sehingga memiliki kontribusi pada pendidikan karakter berbasis agama. Temuan ini juga relevan dengan penelitian Butar yang menekankan pentingnya bahan ajar kontekstual dalam meningkatkan pemahaman ajaran Islam, meskipun mereka tidak menggunakan media animasi.³⁴ Video animasi sebagai media interaktif memberikan pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan prinsip konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Media video animasi dengan karakter alim faqih terbukti efektif dan cocok digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Dirancang dengan memperhatikan nilai-nilai karakter, media ini tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menanamkan nilai religius sesuai dengan tujuan pendidikan karakter. Tokoh alim faqih menyediakan figur teladan yang bisa ditiru oleh peserta didik, menjadikan pembelajaran tidak hanya fokus pada kognisi, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik. Selain itu, pemahaman siswa meningkat karena konsep abstrak disajikan secara visual dan menarik, membuatnya lebih mudah dipahami. Tanggapan positif dari siswa menunjukkan kecocokannya dengan karakteristik anak sekolah dasar yang menikmati pembelajaran visual dan interaktif. Media ini memotivasi siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam belajar PAI.

Lebih lanjut, media ini merupakan alternatif inovasi pembelajaran berbasis agama yang relevan di era digital, di mana siswa sudah terbiasa dengan teknologi dan konten visual. Oleh karena itu, media video animasi dengan karakter alim faqih tidak hanya meningkatkan pemahaman materi PAI tetapi juga secara efektif menanamkan nilai-nilai karakter yang mulia dan layak untuk terus dikembangkan.

³³ Rida Maghfiroh et al., *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Berbasis Powtoon Materi Kejujuran Kelas 2 SD*, 21, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.35905/alishlah.v21i1.5583>.

³⁴ Butar-butur et al., *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Capaian Hasil Belajar*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Dita Fadhila. *Peran Kegiatan Membaca Al-Qur'an Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa Kelas X Di Man 2 Mojokerto*. 2022.
- Aeni, Ani Nur, Dini Agustin, Mira Heryana Putri, and Ruhiyat Ruhiyat. "Pengembangan E-Book Berbasis Pinterest 'Pena Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad)' Tentang Politik Rasulullah Dalam Membangun Kota Madinah." *As-Sabiqun* 6, no. 4 (2024). <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i4.4925>.
- Aeni, N A, M R Ariefin, H Rizky, and Y H Hidayat. "Pengembangan E-Book KITANA (Kisah Keteladanan Nabi) Untuk Meningkatkan Sikap Keteladanan Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023).
- Anggraini, Lia Nur, Fitriyani Fitriyani, Firanty Hafidzah Alqirany, Dila Yumerda, and Ani Nur Aeni. "Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Edukasi Adab Bersosial Media Pada Kelas IV Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022). <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1102>.
- Ani, Nur Aeni. "Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD Dalam Perspektif Islam." *Mimbar Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2014).
- Aprillia, Mia, Pritha Rahmawati Subagio, Sekar Pembayun, and Ani Nur Aeni. "Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (Sidiq , Amanah , Tabligh , Fathonah) Bagi Peserta Didik SD Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia Use of Powtoon Animation Video To Model SHATAFAT (Shidiq ." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia* 3, no. 4 (2023).
- Butar-butur, Najaruddin, Nurmawati Nurmawati, and Rusydi Ananda. *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Capaian Hasil Belajar*. 9, no. 2 (2023).
- Darmayanti, Hani. "Jurnal Edukatif." *Jurnal Edukatif* V, no. 1 (2019).
- Enjang Yusup Ali, Rana Gustian Nugraha, and Bagja Nugraha. "The Effectiveness of AI-Based Education Management Systems in Implementing Deep Learning Curriculum in Elementary Schools." *Journal of Integrated Elementary Education* 5, no. 2 (2025). <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i2.28004>.
- Fajriana, Anggun Wulan, and Mauli Anjaninur Aliyah. "Tantangan Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam Di Era Melenial." *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.31538/nzh.v2i2.324>.
- Handayani, Nicky Tri. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : 3* (2024).
- Irsan, and Syamsurijal. "Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin Siswa Di Sekolah Dasar Kota Baubau [Implementation of Student Disciplinary Character Education in Baubau City Elementary Schools]." *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2020).
- Juniati, Sri Rizki, Ani Nur Aeni, and Ali Ismail. "Pengembangan Media Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Terhadap Materi Organ Tubuh Manusia." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 6, no. 2 (2025). <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i2.870>.
- Maghfiroh, Rida, Aditya Dwi Saputro, Adhi Setiyawan, and Asniyah Nailasariy. *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Berbasis Powtoon Materi Kejujuran Kelas 2 SD*. 21, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.35905/alishlah.v21i1.5583>.

Afdila Ayu Fitriani, Ani Nur Aeni, Enjang Yusup Ali: Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berupa Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai Karakter Alim Faqih Kelas III di Sekolah Dasar

- Mamkua, Mamkua, and Sutrisno Sutrisno. "Pendidikan Karakter Perspektif Studi Islam : Peran Guru Membentuk Karakter Disiplin Siswa Melalui Kegiatan Keagamaan Di SD IT." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4226>.
- Musya'adah, Umi. "Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar." *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* I, no. 2 (2018).
- Nur Aeni, Ani, Anissa Nur Nofriani, Irsa Ayuni Fauziah, and Irgi Ahmad Fauzi. "Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia* 2, no. 6 (2022). <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>.
- Permata, Gita, and Puspita Hapsari. *Jurnal Basicedu*. 5, no. 4 (2021).
- Prasetya, Wisnu Ady, Ignatius I Wayan Suwatra, Luh Putu, and Putrini Mahadewi. *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika*. 5, no. 1 (2021).
- Rahmanto, Dikky, Ani Nur Aeni, and J. Julia. "Pengaruh Video Animasi Syamil Dodo Terhadap Pemahaman Konsep Materi Hari Akhir Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4341>.
- Rozza, Dian Silvia, Abdul Haris, and Syamsul Rizal Yazid. "Kajian Interdisipliner: Etika Berilmu Dalam Perspektif Guru Dan Murid." *Research and Development Journal of Education* 9, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.14089>.
- Rustandi, Andi. *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda*. 11, no. 2 (2021).
- Salsabila, Unik Hanifah, Robit Azam Jaisyurohman, Muhammad Tedi Wardani. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Pribadi Akhlakul Karimah." *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 3 (2020).
- Zamsiswaya, Zamsiswaya, Baidarus Baidarus, and Radhiyatul Fithri. "Implementasi Hasil Belajar Siswa Dalam Pendidikan Islam Pada Kurikulum Merdeka." *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024). <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1275>.