

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI LIGHT PEDIA SEBAGAI MEDIA  
DAKWAH DALAM PEMBELAJARAN DI SD**

**Ani Nur Aeni**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)

**Mita Dewi Handari**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[mitadewihandari@upi.edu](mailto:mitadewihandari@upi.edu)

**Sakti Wijayanti**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[sakti.wijayanti01@upi.edu](mailto:sakti.wijayanti01@upi.edu)

**Wira Sakti Sutiana**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[wirasutianaupi.edu@upi.edu](mailto:wirasutianaupi.edu@upi.edu)

**Abstrak**

Kemajuan teknologi yang berkembang begitu pesat menjadi salah satu penyebab yang mendorong guru untuk melakukan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Tetapi, seorang guru juga harus tetap memperhatikan kebutuhan siswa dan kesesuaian materi pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa. Salah satu pemanfaatan kemajuan teknologi pada dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran audiovisual untuk menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan desain dan pengembangan video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran di kelas 3 Sekolah Dasar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 MI Ketib Sumedang, dengan sampel penelitian sebanyak 24 siswa kelas 3B dan seorang guru kelas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode D&D (Design and Development) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Hasil penilaian yang dilakukan ahli materi dan ahli media setelah menyaksikan penayangan video animasi Light Pedia mendapatkan nilai sangat baik dalam isi/materi dan desain video pembelajaran Light Pedia, yang diperkuat oleh penilaian dari siswa dan guru selaku pengguna video animasi Light Pedia. Berdasarkan penilaian tersebut, video animasi Light Pedia telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: video animasi, media pembelajaran, teknologi

**Abstract**

Technological advances that are developing so rapidly are one of the causes that encourage teachers to carry out learning in accordance with the times. However, a teacher must also pay attention to the needs of students and the suitability of the learning materials provided by the teacher to students. One of the uses of technological advances in the world of education is the use of audiovisual learning media to deliver learning materials. Therefore, the general objective of this study is to describe the design and development of Light Pedia animation videos as a medium of da'wah in learning in grade 3 elementary school. The subjects of this study were 3rd grade students of MI Ketib Sumedang, with a research sample of 24 students of class 3B and a class teacher. The research method used is the D&D (Design and Development) method by applying the ADDIE development model. The results of the assessments carried out by material experts and media experts after watching the Light Pedia animated video got very good scores in the content/material and design of the Light Pedia learning video, which was strengthened by the assessments of students and teachers as users of

*Light Pedia animated videos. Based on this assessment, Light Media's animated video is feasible to be used as a learning medium in the learning process.*

*Keywords: animated video, learning media, technology*

## PENDAHULUAN

Mengenalkan dakwah kepada siswa harus dimulai sejak usia dini, sehingga ketika mereka dewasa akan memiliki sebuah komitmen yang baik dan kuat. Dalam hal ini, dakwah diartikan sebagai proses mendidik siswa dengan berdasarkan nilai ke-Islaman yang dilakukan guru kepada siswa di sekolah. Mengenalkan dakwah kepada siswa membutuhkan kesabaran dan penyesuaian antara perkembangan motorik maupun kognitif siswa dengan perkembangan zaman. Perkembangan zaman yang sangat pesat dan sangat bergantung pada teknologi, mengharuskan guru untuk membina akhlak dan prilaku siswa agar memiliki adab yang baik. Metode pengenalan dakwah yang dapat dilakukan guru sangatlah bervariasi, seperti bercerita, bernyanyi, dan bermain.<sup>1</sup> Pada abad 21, metode penyampaian dakwah atau pembelajaran bagi siswa selalu dituntut mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk membentuk suasana kelas yang mengikuti zaman dan sesuai dengan karakteristik siswa. Degeng menjelaskan bahwa karakteristik siswa merupakan aspek atau kualitas perseorangan siswa yang telah dimilikinya.<sup>2</sup>

Untuk menciptakan suasana tersebut, seorang guru harus memiliki empat kompetensi dasar yang harus dimiliki, antara lain kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, serta kompetensi profesional yang diperoleh dari pendidikan profesi.<sup>3</sup> Empat kompetensi yang dimiliki oleh guru memungkinkan guru untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran yang digunakan guru harus memotivasi siswa sebagai pengguna media pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut AECT media merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh seseorang dalam menyampaikan pesan atau suatu informasi.<sup>4</sup> Sedangkan media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu mengajar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kreatifitas siswa, serta meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran Ruth Lautfer.<sup>5</sup> Penggunaan media yang tepat akan memudahkan penerimaan pesan atau informasi dengan jelas oleh penerima pesan atau informasi tersebut. Hal ini sejalan dengan manfaat

---

<sup>1</sup> Islam, Universitas, Negeri Uin, and Walisongo Semarang. n.d. "Mengenalkan Dakwah Pada Anak Usia Dini" 34 (1): 63–76.

<sup>2</sup> Septianti, Nevi, and Rara Afiani. 2020. "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2." *As-Sabiqun* 2 (1): 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.

<sup>3</sup> Hazizah, Zulfa, and Henry Aditia Rigianti. 2021. "Kesenjangan Digital Di Kalangan Guru SD Dengan Rentang Usia 20-58 Tahun Di Kecamatan Rajabasa." *Jurnal Pendidikan Modern* 7 (1): 1–7.

<sup>4</sup> Ponza, Putu jerry Radita, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Kelas IV SD." *Jurnal Edutech* 6 (1): 9–19.

<sup>5</sup> Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2 (2): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada saat penyampaian materi pembelajaran kepada siswa yang mampu menambah pengetahuan siswa dan menimbulkan semangat belajar pada diri siswa. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis video animasi menjadi salah satu alternatif pemanfaatan IPTEK dalam dunia pendidikan.

Video animasi merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran berupa gambar yang bergerak seperti hidup Agustien.<sup>6</sup> Menurut Mayer animasi dapat diartikan sebagai kumpulan gambar bergerak yang berupa objek dengan diberi efek agar tampak nyata dan menarik.<sup>7</sup> Objek animasi dapat berupa benda hidup dan benda mati. Pemberian tulisan-tulisan, pemberian warna yang tepat, serta audio menjadikan media pembelajaran audio visual berbasis video animasi menjadi menarik.

Munir memaparkan bahwa video animasi memiliki tingkat efektivitas penyampaian materi yang tinggi, pembahasan dapat dilakukan secara berulang, dapat mengurai suatu kejadian atau proses secara terperinci dan nyata, mewujudkan materi yang abstrak menjadi konkret, tahan lama sehingga dapat digunakan secara berulang, membutuhkan keterampilan guru dalam mengoprasikan teknologi, menambah pengalaman baru bagi siswa, serta relevan terhadap tujuan kurikulum yang lebih memfokuskan kegiatan pembelajaran kepada siswa.<sup>8</sup>

Video animasi Light Pedia merupakan bentuk pengembangan video animasi dalam mengenalkan dakwah dan nilai-nilai ke-Islaman sejak dini kepada siswa. Dalam video animasi ini, menjelaskan mengenai materi tawadhu, ikhlas, serta memohon pertolongan. Materi tersebut diambil berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) Pendidikan Agama Islam yang harus dimiliki oleh siswa kelas 3 SD.

Pengembangan video animasi Light Pedia menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan model pengembangan yang sering digunakan sebagai panduan dalam menghasilkan sebuah desain yang efektif dan efisien. Sehingga desain yang dibuat dapat menghasilkan media pembelajaran yang sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. ADDIE merupakan kata akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* Sciandra.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Sunami, Mayang Ayu, and Aslam Aslam. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (4): 1940–45. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/1129/pdf>.

<sup>7</sup> Mashuri, Delila Khoiriyah, and Budiyo. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 (5): 893–903.

<sup>8</sup> Mashuri, Delila Khoiriyah, and Budiyo. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 (5): 893–903.

<sup>9</sup> Larasati, Adelia Ayu. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran ...." *AL-Ahya* 01 (01): 219–32.

Pengembangan video animasi Light Pedia merupakan salah satu inovasi yang dibuat oleh peneliti sebagai bentuk perwujudan dari Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 3 dan Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, yang menyatakan bahwa pemerintah menyelenggarakan sistem pendidikan nasional, yang dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.<sup>10</sup>

Dalam video animasi Light Pedia terdapat pembiasaan terhadap nilai-nilai Agama Islam melalui contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari, manfaat atau keutamaan ketika siswa melakukan perilaku yang sesuai dengan ajaran Agama Islam, serta ajakan-ajakan agar siswa mengikuti perilaku-perilaku yang dilakukan oleh tokoh dalam video animasi secara bersama-sama. Pengembangan video animasi Light Pedia menggunakan berbagai macam aplikasi seperti aplikasi SuperMe, InShot, CapCut, serta KineMaster dalam proses pembuatan video animasinya. Sedangkan untuk mengisi suara tokoh, peneliti menggunakan *voice recorder*.

Rumusan masalah secara umum dari penelitian yang dilakukan ini adalah “Bagaimana desain pengembangan video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran kelas 3 di Sekolah Dasar?” Sedangkan rumusan masalah secara khusus dalam penelitian ini adalah (1) desain video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran kelas 3 di Sekolah Dasar; (2) pengembangan video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran kelas 3 di Sekolah Dasar; (3) penilaian ahli media terhadap desain video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran kelas 3 di Sekolah Dasar; (4) penilaian ahli materi terhadap konten materi dalam video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran kelas 3 di Sekolah Dasar; (5) respon guru kelas terhadap video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran kelas 3 di Sekolah Dasar; dan (6) respon siswa terhadap video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran kelas 3 di Sekolah Dasar.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka terdapat tujuan umum dari penelitian yaitu mendeskripsikan desain dan pengembangan video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran di kelas 3 Sekolah Dasar. Adapun tujuan penelitian secara khusus yaitu (1) mendeskripsikan desain video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran kelas 3 di Sekolah Dasar; (2) mendeskripsikan pengembangan video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran kelas 3 di Sekolah Dasar; (3) mendeskripsikan penilaian ahli media terhadap desain video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran kelas

---

<sup>10</sup> Panjaitan, Nur Qomariah, Elindra Yetti, and Yuliani Nurani. 2020. “Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2): 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.

3 di Sekolah Dasar; (4) mendeskripsikan penilaian ahli materi terhadap konten materi dalam video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran kelas 3 di Sekolah Dasar; (5) mendeskripsikan respon guru kelas terhadap video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran kelas 3 di Sekolah Dasar; dan (6) mendeskripsikan respon siswa terhadap video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran kelas 3 di Sekolah Dasar.

## METODE PENELITIAN

*Design and Development (D&D)* merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Ellis dan Levy metode *Design and Development (D&D)* bertujuan untuk menyediakan informasi bagi *Instruction Designer (ID)*, bahwa masalah dalam dunia pendidikan telah ditemukan dan telah diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui penelitian dengan serangkaian proses *design*, pengembangan, serta evaluasi.<sup>11</sup>

Terdapat enam rangkaian atau prosedur utama dalam metode D&D yaitu identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba, serta mengkomunikasikan hasil uji coba Ellis dan Levy (dalam Larasati 2019).<sup>12</sup>

Model penelitian yang digunakan dalam tahap desain dan pengembangan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang diintegrasikan dalam enam prosedur metode D&D.

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penelitian, maka pihak yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari satu orang ahli media dan materi, satu orang guru kelas 3 Sekolah Dasar, serta 24 siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Sampel penelitian diambil karena alasan-alasan tertentu. Lokasi penelitian dilakukan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang dan MI Ketib Sumedang. Waktu yang digunakan secara keseluruhan berlangsung selama tiga bulan, yaitu dari bulan Februari-April 2022.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara dan angket penilaian dengan skala Likert untuk memperoleh data dari ahli dan pengguna. Indikator kelayakan materi meliputi (1) kemenarikan materi; (2) kejelasan materi; (3) kebenaran materi; dan (4) kesesuaian materi. Indikator kelayakan video animasi Light Pedia meliputi (1) kemenarikan video; (2) kualitas tampilan; dan (3) kualitas suara.

Selanjutnya data yang diperoleh kemudian direduksi dengan memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan kemudian data disajikan dalam bentuk teks naratif agar mudah dipahami, serta

---

<sup>11</sup> Solihatini, Imas Tintin, Yunus Abidin, and S Nailul Muna Aljamaliah. 2021. "Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Pengembangan Media Video Motion Graphic Dalam Pembelajaran Menulis Pantun Pada Masa Pandemi Covid 19." *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7 (2): 59–68.

<sup>12</sup> Larasati, Adelia Ayu. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran ...." *AL-Ahya* 01 (01): 219–32.

memudahkan dalam penarikan kesimpulan dari keseluruhan data sebagai hasil temuan penelitian Sugiyono (dalam Larasati 2019).<sup>13</sup>

**Tabel 1 Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert**

| Skala | Tingkat Pencapaian | Interpretasi     |
|-------|--------------------|------------------|
| 4     | 76% - 100%         | Sangat Baik (SB) |
| 3     | 51% - 75%          | Baik (B)         |
| 2     | 26% - 50%          | Cukup (C)        |
| 1     | 0% - 25%           | Kurang (K)       |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain dan pengembangan video animasi Light Pedia dengan menggunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D) bertujuan untuk mendeskripsikan desain dan pengembangan video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran kelas 3 di Sekolah Dasar. Implementasi model ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran digunakan sebagai prosedur dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran secara sistematis agar menghasilkan produk yang efektif dan efisien.

### Tahap Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap konten atau materi pembelajaran apa yang akan digunakan, analisis pengguna yaitu guru dan siswa, serta analisis alat atau perangkat yang akan digunakan dalam melakukan desain media pembelajaran.

Hasil dari analisis konten, peneliti menghasilkan Kompetensi Dasar (KD) dan mata pelajaran yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Mata pelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 3 SD, dengan KD 3.5 dan 4.5. Materi yang terdapat pada KD tersebut mengenai Tawadhu, Ikhlas, dan Mohon Pertolongan.

Pada analisis pengguna yang meliputi guru dan siswa kelas 3 SD, peneliti dapat mengetahui karakteristik dari pengguna, jumlah pengguna, serta sarana yang terdapat di tempat pengguna. Selain itu, analisis alat atau perangkat yang akan digunakan bertujuan agar memudahkan peneliti pada tahap desain produk. Dari hasil analisis, peneliti memutuskan untuk menggunakan handphon sebagai *hardware* dan aplikasi SuperMe, InShot, CapCut, KineMaster, dan *voice recorder* sebagai *software* yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran.

### Tahap Desain

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari tahap analisis. Tahap mendesain produk dimulai dari tahap mendesain materi yang akan digunakan dalam GBPM, kemudian hasil desain materi

---

<sup>13</sup> Larasati, Adelia Ayu. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran ...." *AL-Ahya* 01 (01): 219–32.

tersebut dijadikan rujukan pada pengembangan naskah. GBPM merupakan akronim dari Garis Besar Program Media yang akan dijadikan sebagai panduan dalam mengembangkan naskah yang akan digunakan sebagai media pembelajaran Susilana dan Riyana.<sup>14</sup> Kemudian naskah tersebut di buat kedalam audio yang akan digunakan sebagai pengisi suara tokoh. Setelah naskah dan audio selesai di buat, maka proses desain dilanjutkan pada tahap mendesain media pembelajaran secara utuh.



Gambar 1 Contoh Desain Media Pembelajaran

### Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran dan melakukan validasi ahli. Media pembelajaran yang dikembangkan menjadi sebuah produk video animasi yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi. Validasi dilakukan dengan pengisian angket terkait kelayakan produk mengenai media dan konten atau materi yang terdapat pada video animasi Light Pedia.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan beberapa *software* sebagai alat bantu pembuatan produk, diantaranya adalah aplikasi SuperMe, InShot, CapCut, KineMaster, dan *voice recorder*. Setelah produk selesai dibuat, peneliti melakukan validasi kepada ahli. Berdasarkan hasil penelitian, validasi materi yang dilakukan menghasilkan data sebagai berikut.

Tabel 2 Validasi Ahli Materi

| Indikator          | Presentasi | Interpretasi     |
|--------------------|------------|------------------|
| Kemenarikan Materi | 100%       | Sangat Baik (SB) |
| Kejelasan Materi   | 100%       | Sangat Baik (SB) |
| Kebenaran Materi   | 100%       | Sangat Baik (SB) |
| Kesesuaian Materi  | 100%       | Sangat Baik (SB) |
| Rata-rata          | 100%       | Sangat Baik (SB) |

Berdasarkan data tersebut, kualitas konten atau materi dalam desain media pembelajaran video animasi Light Pedia dinyatakan sangat baik. Oleh karena itu, produk ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

<sup>14</sup> Larasati, Adelia Ayu. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran ...." *AL-Ahya* 01 (01): 219–32.

**Tabel 3 Validasi Ahli Media**

| Indikator         | Presentasi | Interpretasi     |
|-------------------|------------|------------------|
| Kemenarikan Video | 100%       | Sangat Baik (SB) |
| Kualitas Tampilan | 100%       | Sangat Baik (SB) |
| Kualitas Suara    | 100%       | Sangat Baik (SB) |
| Rata-rata         | 100%       | Sangat Baik (SB) |

Penilaian terhadap kelayakan video memiliki kualitas sangat baik dengan perolehan skor 100%. Kelayakan video tersebut diukur berdasarkan kemenarikan video, kualitas tampilan video, dan kualitas suara. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari ahli media terhadap kelayakan video sebagai media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

#### **Taahap Implementasi dan Evaluasi**

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan kepada guru, dan siswa kelas sangat diperlukan untuk mengetahui kualitas dari produk yang telah dikembangkan dari sisi pengguna. Hasil penilaian yang dilakukan oleh satu orang guru kelas 3 MI Ketib Sumedang melalui pengisian angket adalah sebagai berikut:

**Tabel 4 Respons Guru Kelas Terhadap Video Animasi Light Pedia**

| Aspek        | Presentase | Interpretasi     |
|--------------|------------|------------------|
| Isi/Materi   | 95%        | Sangat Baik (SB) |
| Desain Video | 90%        | Sangat Baik (SB) |
| Rata-rata    | 92.5%      | Sangat Baik (SB) |

Respons guru terhadap kualitas isi/materi media pembelajaran video animasi Light Pedia dinilai sangat baik. Indikator penilaian terhadap isi/materi meliputi kesesuaian materi dengan KD, penguasaan materi, pendalaman materi, kesesuaian penulisan materi, dan kebermanfaatan materi dalam video animasi Light Pedia.

Kualitas desain video dinilai sangat baik oleh guru selaku pengguna. Penilaian desain video meliputi penilaian komposisi warna, ketajaman gambar, huruf dan tata letak, daya tarik video, dan kebermanfaatan video dalam pembelajaran. Terdapat masukan pada daya tarik video pembelajaran sebaiknya di berikan gerakan-gerakan tokoh animasi yang menunjukkan bagaimana sikap atau gerak tubuh hketika berdoa yang sesuai dengan ajaran Agama Islam. Dibalik kekurangan tersebut, guru kelas telah memberikan penilaian yang sangat baik terhadap video animasi Light Pedia dan sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil penilaian yang diperoleh dari siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut:

**Tabel 5 Respons Siswa Terhadap  
Video Animasi Light Pedia**

| Aspek        | Presentase | Interpretasi     |
|--------------|------------|------------------|
| Isi/Materi   | 90.6%      | Sangat Baik (SB) |
| Desain Video | 90.1%      | Sangat Baik (SB) |
| Rata-rata    | 90.35%     | Sangat Baik (SB) |

Data di atas didapatkan dari hasil pengisian angket oleh siswa dengan di bimbing oleh peneliti, sehingga penilaian yang diberikan secara objektif tanpa ada tekanan dari pihak manapun. Penilaian yang diberikan oleh siswa terdiri dari isi/materi dan desain video. Angket yang diberikan kepada siswa menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami, sehingga penilaian dapat diberikan dengan mudah.

Penilaian isi/materi berfokus pada penilaian apakah materi yang terdapat pada video animasi Light Pedia mudah untuk dipahami oleh siswa, serta contoh yang diberikan jelas dan mudah dipahami. Penilaian pada desain video berfokus kepada unsur visual, audio, serta kebermanfaatan video animasi Light Pedia dalam pembelajaran. Penilaian dari segi visual difokuskan kepada gambar, warna dan kemenarikan video animasi Light Pedia secara keseluruhan; dalam segi audi difokuskan pada penilaian kualitas suara. Sedangkan penilaian kebermanfaatan dari video animasi Light Pedia difokuskan pada kesenangan pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran video animasi Light Pedia.

Penilaian yang diberikan siswa terhadap isi/materi dan desain video mendapatkan nilai yang sangat baik, dengan total nilai yang diperoleh adalah 90.35%. Terdapat masukan dari siswa sebagai bahan evaluasi peneliti adalah pada desain tokoh atau animasi yang terdapat pada video animasi cenderung membosankan, karena gerakan tokoh yang ada sangat terbatas.

## **KESIMPULAN**

Melalui metode penelitian D&D dengan mengimplementasikan model ADDIE dalam proses desain dan pengembangan video animasi Light Pedia memperoleh hasil yang sangat baik. Hasil tersebut diperoleh setelah melewati serangkaian proses yang telah dilakukan oleh peneliti. Hal tersebut sesuai dengan penilaian yang diperoleh dari ahli bahwa video animasi Light Pedia sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran, karena telah mendapatkan nilai yang sangat bagus dalam aspek konten/materi dan desain video yang dibuat oleh peneliti.

Serta dari sisi pengguna video animasi Light Pedia yaitu siswa dan guru kelas 3 Sekolah Dasar, memperoleh penilaian yang sangat baik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dengan demikian penilaian yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru, serta siswa kelas 3 Sekolah Dasar bahwa pengembangan video animasi Light Pedia layak digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hazizah, Zulfa, and Henry Aditia Rigianti. 2021. "Kesenjangan Digital Di Kalangan Guru SD Dengan Rentang Usia 20-58 Tahun Di Kecamatan Rajabasa." *Jurnal Pendidikan Modern* 7 (1): 1–7.
- Islam, Universitas, Negeri Uin, and Walisongo Semarang. n.d. "MENGENALKAN DAKWAH PADA ANAK USIA DINI" 34 (1): 63–76.
- Larasati, Adelia Ayu. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran ...." *AL-Ahya* 01 (01): 219–32.
- Mashuri, Delila Khoiriyah, and Budiyo. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 (5): 893–903.
- Panjaitan, Nur Qomariah, Elindra Yetti, and Yuliani Nurani. 2020. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2): 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.
- Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Kelas IV SD." *Jurnal Edutech* 6 (1): 9–19.
- Septianti, Nevi, and Rara Afiani. 2020. "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2." *As-Sabiqun* 2 (1): 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.
- Solihatini, Imas Tintin, Yunus Abidin, and S Nailul Muna Aljamaliah. 2021. "Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Pengembangan Media Video Motion Graphic Dalam Pembelajaran Menulis Pantun Pada Masa Pandemi Covid 19." *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7 (2): 59–68.
- Sunami, Mayang Ayu, and Aslam Aslam. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (4): 1940–45. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/1129/pdf>.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2 (2): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.