



Jurnal Jendela Pendidikan

Volume 5 No 03 Agustus 2025

ISSN: 2776-267X (Print) / ISSN: 2775-6181 (Online)

The article is published with Open Access at: <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>

Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Canva dan ZEPETO Mesaq “Memahami Surah Al'Alaq” PAI Kelas 3 SD

Acef Jupiter Desrizqi Nur Pratomo ✉, Universitas Pendidikan Indonesia

Dian Heryani, Universitas Pendidikan Indonesia

Galih Nurnovilia Sumarni, Universitas Pendidikan Indonesia

Ani Nur Aeni, Universitas Pendidikan Indonesia

✉ acef.jupiter6@edu.com

Abstract: The purpose of this study was to develop an animated learning video “MeSAQ” that focuses on Surah Al-‘Alaq to improve the understanding and learning interest of 3rd grade elementary school students in Islamic Religious Education (PAI). This study uses the Design and Development (D&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) as a framework. The research stages include problem identification, product design, video development using the Canva, ZEPETO, and CapCut applications, and validation by media and material experts. The results showed that the animated video “MeSAQ” was assessed very well by media experts with an average score of 90% in terms of suitability, appearance, ease of access, and positive impact. Material experts also gave a good assessment (80%) of the suitability of the material, presentation, and clarity of the content. The trial on 15 students of SDN Lembursitu resulted in positive responses, where the majority of students felt more motivated and found it easier to understand Surah Al-‘Alaq through this video.

Keywords: Animated Video, ADDIE Model, Learning Media, Surah Al-‘Alaq, Islamic Religious Education.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis animasi "MeSAQ" yang berfokus pada Surah Al-'Alaq guna meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa kelas 3 SD dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini menggunakan metode Desain dan Pengembangan (D&D) dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) sebagai kerangka kerja. Tahapan penelitian meliputi identifikasi masalah, perancangan produk, pengembangan video menggunakan aplikasi Canva, ZEPETO, dan CapCut, serta validasi oleh ahli media dan materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi "MeSAQ" dinilai sangat baik oleh ahli media dengan skor rata-rata 90% dalam aspek kesesuaian, tampilan, kemudahan akses, dan dampak positif. Ahli materi juga memberikan penilaian baik (80%) terhadap kesesuaian materi, penyajian, dan kejelasan konten. Uji coba kepada 15 siswa SDN Lembursitu menghasilkan tanggapan positif, di mana mayoritas siswa merasa lebih termotivasi dan mudah memahami Surah Al-'Alaq melalui video ini.

Kata kunci: Video Animasi, Model ADDIE, Media Pembelajaran, Surah Al-'Alaq, Pendidikan Agama Islam.

Received 17 Mei 2025; **Accepted** 2 Agustus 2025; **Published** 10 Agustus 2025

Citation: Pratomo, A.J.D.N., Heryani, D., Sumarni, G.N., & Aeni, A.N. (2025). Pengembangan video animasi pembelajaran berbasis canva dan ZEPETO MeSAQ “Memahami Surah Al'Alaq” pada pembelajaran PAI KelaS 3 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5 (03), 486-494.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Pendidikan Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan Islam di sekolah terletak pada kemampuannya untuk mendidik masyarakat umum. Mayoritas masyarakat Indonesia yang memeluk agama Islam adalah orang-orang yang religius. Agama adalah bagian penting dari kehidupan mereka. Momen-momen krusial dipecah dengan ritual keagamaan, seperti kematian, pernikahan, dan lain-lain. Oleh karena itu, pengajaran agama Islam di sekolah-sekolah dianggap sebagai salah satu faktor terpenting dalam membina masyarakat Indonesia yang religius. (Shunhaji, 2019)

Pendidikan agama Islam saat ini telah masuk dalam kurikulum sekolah nasional. Pengaturan yang ditetapkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 mengatur tata cara penyelenggaraannya. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, berlandaskan pada nilai-nilai agama, budaya nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Hal ini menunjukkan bahwa agama merupakan komponen penting dalam pendidikan nasional. Artinya, agama harus memegang peranan penting dalam lingkungan dan budaya pendidikan formal mulai dari sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah atas, sekolah menengah kejuruan, bahkan pendidikan tinggi. Pendidikan hendaknya dilandasi oleh prinsip-prinsip agama. (Aeni, A.N; Hermawan, n.d.)

Di era globalisasi saat ini, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kelangsungan hidup manusia. Sebagai hasil dari pengembangan keterampilan individu dan kelompok yang kuat serta pencarian informasi yang cepat, bidang pendidikan memiliki tantangan yang unik. Disadari atau tidak semua kegiatan manusia memiliki keterkaitan yang kuat dengan pendidikan. Ada tiga variabel kunci dalam pelaksanaan pendidikan: kurikulum, guru, dan siswa. Salah satu aspek penting dalam pelaksanaan pendidikan adalah inovasi, di mana hal ini lebih terlihat pada metode yang digunakan oleh guru dalam memberikan pengetahuan kepada siswa. (Aeni, A.N; Hermawan, n.d.)

METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi Design & Development (D&D), yang juga dikenal sebagai penelitian desain dan pengembangan. Richey dan Klien (2007) menjelaskan bahwa metodologi desain dan pengembangan, yang sering dikenal sebagai metodologi desain dan pengembangan, terdiri dari tiga komponen utama: desain, pengembangan, dan evaluasi.

Model desain dan pengembangan (D&D) biasanya digunakan untuk mengembangkan dan membuat produk untuk aplikasi. Proses desain dan pengembangan yang sistematis digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan, mengembangkan, dan menilai produk yang dimaksud. Menurut Peffers, proses ini terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: identifikasi masalah, penjelasan tujuan, desain dan pengembangan produk, gujian produk, transmisi hasil evaluasi produk, dan komunikasi hasil uji coba produk.

Model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) digunakan di seluruh fase desain dan pengembangan. Setiap proyek desain dan pengembangan menggunakan model ini: (1) mendefinisikan masalah, (2) menjelaskan tujuan, (3) menciptakan dan membuat produk, (4) meluncurkan uji coba produk, (5) mendeskripsikan produk, dan (6) menginformasikan kepada orang lain tentang hasilnya.

Penelitian ini meneliti ahli media dan materi yang memiliki pengetahuan di bidangnya, serta seorang guru agama Islam di sekolah dasar. Penelitian mereka dalam studi ini didasarkan pada metode yang digunakan. Dalam penelitian ini, 15 siswa dari

kelas tiga di sebuah sekolah dasar diikuti sertakan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2025 di SDN Lembursitu. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya tunggal untuk mengevaluasi dan menilai produk.

Angket penilaian dan pedoman wawancara skala likert digunakan untuk mendapatkan data dari para ahli. Untuk materi, indikator kelayakan MeSAQ meliputi kemutakhiran, keakuratan, dan kesesuaian dengan kurikulum. Untuk video animasi, indikator kelayakan MeSAQ meliputi bahasa, tampilan, dan kegunaan

HASIL PENELITIAN

Tahap Pertama, mengidentifikasi problematika pembelajaran yang dihadapi siswa di SDN Lembursitu. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan analisis komprehensif terhadap indikasi permasalahan pada 15 siswa tersebut. Peneliti mengidentifikasi materi pembelajaran yang relevan dengan tantangan yang dihadapi siswa. Dalam proses perancangan media pembelajaran, dilakukan pula identifikasi terhadap instruktur dan siswa yang akan memanfaatkan media tersebut. Peneliti juga memeriksa instrumen dan sumber daya yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik instruktur serta 15 siswa pengguna. Melalui identifikasi menyeluruh ini, dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik tentang indikator kesulitan siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah identifikasi, peneliti menentukan mata pelajaran dan Capaian Pembelajaran (CP) yang akan diintegrasikan dalam media pembelajaran. Peneliti memilih mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Fase B, dengan elemen Al-Qur'an dan Hadist, untuk kelas 3 SD. Fokus pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti diarahkan pada kemampuan membaca surah-surah pendek Al-Qur'an dengan baik, serta pemahaman tentang pesan pokoknya.

Tahap Kedua, penetapan tujuan menjadi langkah krusial setelah identifikasi masalah. Tujuan utama pengembangan media pembelajaran MeSAQ adalah menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif dengan memperbaiki metode pengajaran menjadi lebih kontemporer. Pendekatan ini diharapkan meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif 15 siswa SDN Lembursitu dalam proses pembelajaran. Tujuan pendekatan ini adalah memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Diharapkan siswa akan terhindar dari kebosanan saat belajar menggunakan media pembelajaran video animasi MeSAQ, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka. Konsep ini mengakomodasi transformasi dinamika pembelajaran kontemporer yang menekankan pentingnya memperhatikan minat dan kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

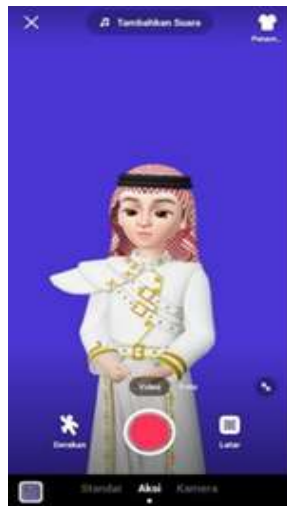
Tahap Ketiga, dalam pengembangan media pembelajaran MeSAQ, langkah awal adalah perancangan produk. Pada tahap ini, peneliti berfokus pada seleksi materi untuk video pembelajaran, termasuk konten, gambar, dan naskah yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Langkah ini sangat penting untuk memastikan kesesuaian materi dengan kebutuhan pembelajaran 15 siswa kelas tiga di SDN Lembursitu. Berikutnya, peneliti mengadaptasi materi sesuai dengan standar kurikulum yang digunakan dengan cara menghimpun informasi dari bermacam-macam sumber dan bahan rujukan. Pada tahap selanjutnya, peneliti mengaplikasikan program Canva untuk mendesain aspek-aspek visual yang dibutuhkan dalam video pembelajaran. Dengan aplikasi Canva, peneliti dapat dengan mudah mendesain dan mengatur elemen visual seperti gambar, teks, dan grafik sesuai kebutuhan pembelajaran. Aplikasi ini juga memberikan fleksibilitas dalam pengaturan tata letak dan desain kreatif untuk menghasilkan visualisasi menarik yang

mudah dipahami siswa. Proses desain mempertimbangkan aspek kejelasan, kreativitas, dan relevansi dengan materi pembelajaran. Selain itu, peneliti merancang bahan ajar berformat cerita atau narasi untuk disajikan melalui media video, yang akan lebih menarik dan memudahkan siswa memahami materi.



GAMBAR 1. Contoh Desain Canva

Peneliti menggunakan aplikasi ZEPETO, yang memanfaatkan teknologi pembuatan avatar dan animasi 3D untuk menghasilkan karakter realistis dan menarik, dalam pembuatan karakter animasi. Dengan aplikasi ini, mereka dapat menciptakan karakter animasi yang lebih dinamis dan atraktif, meningkatkan kualitas video animasi MeSAQ. Kelebihan aplikasi ZEPETO terletak pada fiturnya dalam menciptakan karakter yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan memiliki kesesuaian dengan latar belakang budaya siswa SDN Lembursitu. Penggunaan kemajuan teknologi dalam tahapan pembuatan video animasi ini memfasilitasi pembuatan produk dengan mutu unggul yang selaras dengan kriteria pembelajaran untuk siswa kelas tiga sekolah dasar.



Gambar 2. Pembuatan Karakter Animasi ZEPETO

Peneliti mengutamakan penggunaan warna-warna kontras dan ilustrasi animasi dalam desain video pembelajaran MeSAQ untuk menarik perhatian 15 siswa SDN Lembursitu. Tujuannya adalah meningkatkan pengalaman visual siswa selama pembelajaran. Setelah perancangan desain, dilanjutkan dengan tahap pengembangan. Video animasi MeSAQ diproduksi selama proses pengembangan kemudian divalidasi

oleh ahli media dan ahli materi. Untuk tujuan ini, mereka melengkapi angket yang menunjukkan kesesuaian produk untuk konten dan media yang digunakan dalam video animasi MeSAQ.

Peneliti memanfaatkan program CapCut sebagai perangkat utama dalam kegiatan pengembangan dan penyuntingan media pembelajaran. CapCut, yang merupakan aplikasi pengeditan video yang banyak digunakan, memberikan kemampuan bagi peneliti untuk mengorganisasi elemen animasi, menyisipkan efek visual, melakukan penyesuaian warna, serta mengatur konten berdasarkan storyboard yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Kelebihan CapCut terletak pada antarmuka yang mudah digunakan dan fitur editing yang komprehensif, memungkinkan peneliti menghasilkan video pembelajaran berkualitas tinggi tanpa memerlukan keahlian editing mendalam. Dengan kombinasi teknologi Canva untuk desain, ZEPETO untuk pembuatan karakter, dan CapCut untuk editing video, peneliti dapat menghasilkan produk yang lebih menarik dan interaktif bagi 15 siswa kelas 3 SDN Lembursitu. Dengan demikian, proses pembuatan media pembelajaran MeSAQ memadukan kreativitas manusia dan kecanggihan teknologi untuk mencapai hasil optimal.



Gambar 3. Pengeditan Video CapCut

Setelah proses pengembangan produk selesai, peneliti melanjutkan ke fase validasi Oleh para ahli. Data yang dihasilkan dari proses validasi ini sangat bermanfaat untuk Mengevaluasi kualitas dan efektivitas produk yang telah dikembangkan. Hasil penelitian Menunjukkan bahwa validasi media yang dilakukan oleh para ahli menghasilkan data yang Relevan dan bermanfaat. Para ahli di bidang ini memberikan masukan dan penilaian Terhadap berbagai aspek produk, seperti desain, konten, dan kesesuaian dengan kebutuhan Pembelajaran kelas 3 Sekolah Dasar. Evaluasi para ahli merupakan langkah penting untuk Memastikan bahwa produk yang dibuat memenuhi standar kualitas yang diinginkan dan Membantu siswa belajar. Oleh karena itu, data hasil validasi para ahli sangat berguna bagi Peneliti untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan pada produk sebelum produk Tersebut digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

TABEL 1. Hasil validasi ahli media

Indikator	Presentasi	Interpretasi
Kesesuaian Produk	100%	Sangat baik
Tampilan Produk	80%	Baik
Kemudahan Akses	80%	Baik
Dampak Baik	100%	Sangat baik
Rata-rata	90%	Sangat baik

Kualitas video sangat baik, dengan skor 90%, dalam penilaian kelayakan video sebagai alat pendidikan untuk digunakan dalam kurikulum sekolah. Hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa video memiliki kesesuaian, tampilan, kemudahan akses dan

dampak yang baik. **Tahap keempat**, yaitu uji coba produk, pada tanggal 13 Maret 2025, peneliti menguji video pembelajaran MeSAQ, yang berarti Memahami Surah Al-Alaq, kepada siswa kelas tiga di SDN Lembursitu. Uji coba video animasi ini diikuti oleh 15 siswa. Siswa di kelas melihat video pembelajaran selama proses uji coba. Setelah uji coba, siswa menunjukkan bahwa video pembelajaran sangat menarik bagi mereka. Hal ini disebabkan oleh materi video yang mudah dipahami oleh siswa serta banyak gambar dan warna yang menarik. Produk yang dikembangkan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif di kelas, seperti yang ditunjukkan oleh tanggapan positif siswa terhadap video pembelajaran ini. Video pembelajaran ini berhasil menarik minat siswa dengan menekankan elemen visual dan membuat materi mudah dipahami. Hasil uji coba ini sangat mendorong peneliti untuk terus mengembangkan produk yang membantu pendidikan di sekolah dengan lebih baik.

Video pembelajaran MeSAQ memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran di kelas, seperti yang ditunjukkan oleh hasil uji coba produk yang positif. Hasil uji coba ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan dan implementasi produk baru. Respon siswa terhadap video tersebut menunjukkan bahwa itu menarik dan mudah dipahami, dan bahwa partisipasi siswa dalam proses uji coba memberikan masukan langsung yang berharga bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas dan relevansi produk.

Tahap Kelima, evaluasi hasil uji coba. Setelah penelitian dan tahap realisasi produk, ada beberapa perbaikan atau evaluasi yang harus dilakukan. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang produk dan membuatnya lebih nyaman untuk mendengarkan dan mempelajari isi kontennya. Pada tahap evaluasi, pengembang menilai seberapa baik video animasi berfungsi sebagai alat pembelajaran.

Suara harus dievaluasi karena ada beberapa suara yang tidak sama dalam frekuensi saat merekam selama proses pembuatan produk. Hal ini dilakukan untuk menyempurnakan suara dengan merekamnya di ruangan kedap suara dan menggunakan mikrofon untuk mengurangi suara yang tidak seharusnya ada (Lukman, 2019).

Tahap Keenam, mengkomunikasikan hasil uji coba. Setelah uji coba secara langsung, hal lain yang harus dilakukan adalah berkomunikasi dengan ahli materi. Tahap ini bertujuan untuk menentukan apakah barang tersebut sesuai untuk digunakan selama proses pembelajaran.

Setelah tahap komunikasi dengan pembuat produk, yang merupakan guru pendidikan agama islam di sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa produk ini dapat digunakan secara menyeluruh dalam pembelajaran karena materinya sesuai dan pembelajarannya dikemas dengan cara yang menarik sehingga menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Data berikut dihasilkan dari validasi materi yang dilakukan berdasarkan penelitian :

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Presentasi	Interpretasi
Kesesuaian Materi	70%	Baik
Sajian Materi	70%	Baik
Penulisan	100%	Sangat Baik
Dampak Baik	80%	Baik
Rata-rata	80%	Baik

Hasil evaluasi berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa kualitas materi atau konten dalam desain media pembelajaran video animasi MeSAQ mendapatkan penilaian yang baik. Oleh karena itu, berdasarkan hasil evaluasi, produk ini dianggap layak dan efektif untuk digunakan sebagai alat pembelajaran di sekolah. Materi ini cocok, akurat, dan jelas, yang menjadikan produk ini sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran siswa di kelas 3 Sekolah Dasar. Diharapkan bahwa penggunaan

media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang disampaikan.

Tabel 3. Hasil Angket Siswa Kelas 3 SDN Lembur Situ

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Apakah video pembelajaran membantu kamu dalam menghafal Surah Al-'Alaq?	8	6	-	1
2.	Apakah kamu menyukai belajar Surah Al-'Alaq dengan menggunakan video?	6	6	1	2
3.	Apakah setelah menonton video, kamu lebih memahami arti dan pesan dari Surah Al-'Alaq?	9	6	-	-
4.	Apakah video membuatmu lebih mudah mengingat isi dan pesan dari Surah Al-'Alaq?	5	7	2	1
5.	Apakah kamu merasa lebih semangat belajar Al-Qur'an setelah menonton video ini?	12	2	1	-
6.	Apakah kamu ingin belajar surah lainnya dengan video pembelajaran seperti ini?	11	4	-	-
7.	Apakah kamu merasa bahwa video pembelajaran Surah Al-'Alaq membuat belajar PAI lebih menyenangkan?	11	3	-	1
8.	Apakah penggunaan media video pembelajaran membuat saya menjadi lebih termotivasi dalam belajar?	10	1	-	1
9.	Apakah audio/suara pada video pembelajaran ini sudah terdengar jelas?	9	2	1	3
10.	Apakah musik yang terdapat dalam video pembelajaran ini membuat saya lebih termotivasi dalam belajar?	6	9	-	-

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan terhadap pengguna video pembelajaran MeSAQ, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden merasa senang belajar dengan menggunakan media ini. Mereka menganggap media ini bagus dan menarik, serta sebagian besar dari mereka sudah mengetahui tentang cara membacanya, hukum bacaan, pesan pokok, dan asbabunnuzul Q.S Al-'Alaq ayat 1-5.

Sebagian kecil responden mengalami kesulitan dalam memahami video pembelajaran MeSAQ di kelas. Karena di sekolah untuk fasilitas speakernya kurang memadai juga suara di video naik turun. Meskipun demikian, sebagian besar responden merasa bahwa video pembelajaran MeSAQ memberikan pemahaman yang lebih luas dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Penggunaan video pembelajaran MeSAQ memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa responden yang mengalami kesulitan saat menggunakan media ini, mayoritas responden merasa terbantu melalui media ini. Oleh karena itu, evaluasi secara berkala juga diperlukan untuk terus meningkatkan dan memastikan kualitas dan efektivitas media pembelajaran ini dalam mendukung dan membantu proses pembelajaran siswa lebih baik dan sesuai dengan perkembangan kebutuhan teknologi pembelajaran serta dapat memberikan manfaat yang lebih optimal bagi penggunanya. Dengan melakukan evaluasi, dapat mengidentifikasi kelemahan dalam media ini dan melakukan perbaikan kembali untuk peningkatan lebih lanjut.

Meskipun demikian, keseluruhan respon menunjukkan bahwa media ini memberikan manfaat yang signifikan dalam memahami materi, memberi dorongan positif terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Evaluasi secara berkala menjadi poin utama untuk terus meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran ini, agar dapat memastikan bahwa setiap hambatan yang muncul dapat diatasi untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik bagi siswa.

PEMBAHASAN

Video animasi MeSAQ merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas tiga SDN Lembursitu. Model ADDIE (Analisa, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) diimplementasikan sebagai kerangka dalam proses desain dan pengembangan (D&D), dengan tujuan menyajikan gambaran komprehensif tentang proses pembuatan video animasi tersebut.

Pemilihan model ADDIE didasarkan pada kerangka kerja sistematis yang ditawarkannya serta kemampuan menghasilkan produk pembelajaran efektif. Selama pengembangan, peneliti mengikuti tahapan model ADDIE secara konsisten. Langkah awal adalah analisis, di mana peneliti melakukan kajian terhadap kebutuhan dan karakteristik 15 siswa kelas 3 SDN Lembursitu sambil merumuskan tujuan pembelajaran spesifik.

Setelah analisis, peneliti memasuki tahap desain dengan merancang konsep, struktur, dan konten video animasi MeSAQ sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada fase ini, peneliti juga mengembangkan skenario dan desain sebagai panduan visual.

Tahap berikutnya adalah Pengembangan, dimana pada tahap ini terjadi proses aktualisasi video animasi MeSAQ sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Kegiatan ini mencakup pembuatan elemen animasi, proses penyuntingan materi, serta penyempurnaan berbagai komponen untuk mencapai target pembelajaran yang diharapkan.

Setelah tahap pengembangan selesai, penelitian dilanjutkan ke fase Implementasi yang melibatkan penerapan langsung video animasi sebagai media pembelajaran untuk 15 siswa kelas 3 SDN Lembursitu. Pada tahap akhir, dilaksanakan proses Evaluasi untuk mengukur keefektifan dan efisiensi produk yang dihasilkan, serta mengidentifikasi bagian-bagian yang memerlukan perbaikan guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Melalui penerapan model Desain dan Pengembangan (D&D) dengan pendekatan ADDIE, pengembangan video animasi MeSAQ dapat dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur. Hal ini menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan 15 siswa kelas tiga SDN Lembursitu dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas video animasi "MeSAQ" sebagai media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa kelas III SD dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil validasi menunjukkan skor 90% dari ahli media dan 80% dari ahli materi, yang menandakan bahwa video ini layak digunakan dan sesuai dengan kurikulum. Uji coba terhadap 15 siswa kelas III SDN Lembursitu menunjukkan respons sangat positif, di mana siswa merasa lebih termotivasi dan lebih mudah memahami Surah Al-'Alaq dibandingkan metode konvensional. Meski demikian, masih ditemukan kendala teknis seperti kualitas audio yang perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, video animasi "MeSAQ" terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa, serta berpotensi menjadi inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aeni, A.N.; Hermawan, D. . (n.d.). *A s - S A B I Q U N*. 6, 569–583.
2. Aeni, A. N., Aprilia, D., Putri, N. A., & Afriyanti, A. (2022). Penggunaan Video Animasi DESI (Deskriptif, Edukatif, Smart dan Interaktif) Mengenai Sistem Pembayaran Shopee Pay Later dalam Pandangan Ekonomi Islam sebagai Sarana Edukatif bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 1041. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i2.2258>
3. 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>
4. 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>
5. Aeni, A. N., Pratidina, S. K., Ananda Awaliyah Rahmah, & Irma Nurhalimah. (2022). Pengembangan Video Animasi Kayla Berbicara Sebagai Media Dakwah Untuk Meningkatkan Perilaku Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Al Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 7(1), 57. <https://doi.org/10.55102/alyasini.v7i1.4601>
6. Baharuddin, B. (2018). ADDIE Model Application Promoting Interactive Multimedia. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 306(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/306/1/012020>
7. Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
8. Shunhaji, A. (2019). Agama Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1–21.

PROFIL SINGKAT

Acef Jupiter Desrizqi Nur Pratomo adalah mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang. Ia juga sedang menulis jurnal tentang media pembelajaran.

Dian Heryani adalah mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.

Galih Nurnovilia Sumarni adalah mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.

Ani Nur Aeni adalah dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.