AL YASINI: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum dan Pendidikan
Ter-akreditasi No.36/E/KPT/2019, ISSN: 25276603 (e), 25273175 (p)
http://doi.org/10.55102.alyasini.v7i1, http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/alyasini/
Vol. 07 No. 01
MEI 2022

Pengembangan Video Animasi Kayla Berbicara Sebagai Media Dakwah Untuk Meningkatkan Perilaku Terpuji Siswa Sekolah Dasar

Ani Nur Aeni[1], Shabira Khairunnisa Pratidina[2], Ananda Awaliyah Rahmah[3], Irma Nurhalimah[4]
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
Email: aninuraeni@upi.edu[1], shabirakhairunnisa@upi.edu[2], anannda392@upi.edu[3], irmanurhalimah116@upi.edu[4]

Accepted:	Reviewed:	Published:
March 22nd 2022	April 22nd 2022	May 30th 2022

Abstract: *The commendable behavior of the current generation is being eroded by the flow of technology that tends to be modern. This study aims to improve the commendable behavior of elementary school students by motivating Kayla Talking Animation Video, which is applied as a da'wah medium. The data measured included the results of the assessments of grade 4-A and 4-B students at SDN Sukanegla. The data collection method used is the method of observation and interviews. Data were analyzed descriptively and qualitatively and the design used in this study was Design and Development (D&D). By giving questions before and after the product trial, Kayla Talking Animation. This method was carried out on 4th-grade students in the trial of the Kayla Talking Animation video product as a medium of da'wah, which discussed 4 commendable behaviors: fond of reading, unyielding, humble, and frugal. This material is taken from the elementary school curriculum in lesson 8 grade 4 semester 2. Based on the product validation assessment by the expert, the average overall rating indicator obtained a value of 4 with a very decent category. Based on the class 4 test results, the average score before and after the product trial, there was an increase of 27.54%, or 9.09. In addition, the difference in the average score after testing the product is 61.21. Thus, the Animated Video of Kayla Talking is effective enough to be used as a medium of da'wah in elementary schools.*
Keywords: *Audio Visual; D&D; Evaluation; Zepeto*

Abstrak: *Perilaku terpuji pada generasi saat ini semakin terkikis terbawa arus teknologi yang cenderung bergaya modern. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku terpuji siswa sekolah dasar dengan memberikan motivasi melalui Video Animasi Kayla Berbicara yang diterapkan sebagai media dakwah. Data yang diukur meliputi hasil penilaian siswa kelas 4-A dan 4-B di SDN Sukanegla. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design and Development (D&D). Dengan pemberian soal sebelum dan sesudah uji coba produk Video Animasi Kayla Berbicara. Metode ini dilakukan terhadap siswa kelas 4 pada uji coba produk video Animasi Kayla Berbicara sebagai media dakwah yang membahas mengenai 4 perilaku terpuji yakni, gemar membaca, pantang menyerah, rendah hati, dan hemat. Materi ini diambil dari kurikulum sekolah dasar pada pelajaran 8 kelas 4 semester 2. Berdasarkan penilaian validasi produk oleh ahli, rata-rata keseluruhan indikator penilaian diperoleh nilai sebesar 4 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji kelas 4 rata-rata perolehan nilai sebelum dan sesudah uji coba produk terdapat peningkatan sebesar 27,54% atau sebesar 9,09. Selain itu, selisih rata-rata perolehan nilai setelah dilakukan uji coba produk adalah 61,21. Dengan demikian, Video Animasi Kayla Berbicara sudah cukup efektif digunakan sebagai media dakwah di sekolah dasar.*
Kata Kunci: *Audio Visual; D&D; Penilaian; Zepeto*

PENDAHULUAN

Meningkatkan perilaku terpuji bukan semata-mata dilakukan tanpa sebab dan tujuan yang jelas, karena sekecil apapun perilaku terpuji yang dilakukan tentu sangat berpengaruh bagi kehidupan seseorang. Dalam upaya untuk meningkatkan perilaku terpuji salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan berdakwah sebab perilaku terpuji merupakan bagian dari tujuan tersiarnya dakwah Islam.

Berdakwah merupakan kewajiban setiap muslim, dakwah pun harus disesuaikan dengan kondisi zamannya, karena berdakwah kepada sasaran yang berbeda memerlukan taktik yang berbeda. Apabila disangkut pautkan dengan zaman anak millenials dan zamannya generasi alpha tantangan yang dihadapi

akan menjadi semakin kompleks. Perilaku terpuji dikalangan ini semakin terkikis terbawa arus teknologi yang cenderung bergaya modern. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Aeni bahwa masyarakat "modern" (sebutan untuk masyarakat di zaman sekarang) cenderung menginginkan segala sesuatu serba instan dan mengakibatkan banyak aturan yang dilanggar.[1] Diantaranya seperti cenderung menonjolkan sikap malas, kemudian semakin lunturnya tata krama, bahkan bisa menggiring seseorang menjadi generasi yang konsumtif.[2] Jika kondisi seperti ini terus dibiarkan, pelan-pelan akan membawa pengaruh kepada hilangnya perilaku terpuji, sehingga menjadi penting untuk melakukan upaya dakwah peningkatan perilaku terpuji dengan taktik yang disesuaikan dengan kondisi sasaran dakwah di zamannya.

Taktik yang bisa dilakukan yakni salah satunya dengan penggunaan media dalam berdakwah. Dari beberapa sumber diketahui bahwa media dapat dikatakan menjadi penunjang keberhasilan dakwah. Penggunaan media dalam berdakwah dapat memudahkan pendakwah memahami sasaran dakwah serta menjadi perantara isi dakwah dengan sasaran dakwah.[3] Banyak sekali media yang bisa dijadikan pilihan sebagai perantara dalam berdakwah, namun media video animasi saat ini diketahui lebih menarik dan disukai oleh berbagai kalangan. Terlebih bagi kalangan siswa sekolah dasar, video animasi sangat mereka minati sehingga peneliti memilih video animasi untuk dijadikan sebagai media dakwah yang akan membantu meningkatkan perilaku terpuji di kalangan siswa sekolah dasar.

Penelitian terkait media dakwah video animasi sebenarnya telah banyak dilakukan. Namun, biasanya kajian video animasi yang digunakan merupakan video animasi buatan orang lain dan hanya menganalisis pesan moral yang terdapat dalam video animasi tersebut. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sendiri produk video animasi yang berjudul "Kayla Berbicara" kemudian diuji coba kelayakannya kepada objek penelitian. Dilakukannya penelitian ini, diharapkan mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan perilaku terpuji dan menambah pengetahuan mengenai perilaku terpuji serta menjadi referensi bagi pendidik untuk menggunakan video animasi sebagai media dakwah di sekolah dasar. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini terkait dengan penggunaan produk Video Animasi Kayla Berbicara sebagai media dakwah untuk meningkatkan perilaku terpuji siswa sekolah dasar. Dengan tujuan khusus untuk mengetahui desain Video Animasi Kayla Berbicara, produk Video Animasi Kayla Berbicara, serta penilaian ahli tentang produk Video Animasi Kayla Berbicara sebagai media dakwah untuk meningkatkan perilaku terpuji siswa sekolah dasar.

---

[1] Ani Nur Aeni, "Pendidikan Nilai Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar 14* (2010): 2, http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_14Oktober_2010/PENDIDIKAN_NILAI_DI_SEKOLAH_DASAR.pdf.

[2] Syifa Ameliola and Hanggara Dwiyudha Nugraha, "Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi," in *Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization,"* 2014, 362–371.

[3] Nazidah Zakariya and Abu Dardaa Mohamad, "Media Sebagai Wasilah Dakwah," *AL-HIKMAH* 5 (2013): 93, https://spaj.ukm.my/jalhikmah/index.php/jalhikmah/article/view/35.

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D). *Design and Development* (D&D) adalah metodologi penelitian yang tujuan utamanya untuk memberitahu desainer instruksional bahwa masalah pendidikan telah diidentifikasi dan dipecahkan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian studi desain, pengembangan, dan proses evaluasi (Ellis & Levy, 2010).[4] Menurut Peffers (dalam Ellis & Levy, 2010, hlm. 111), proses D&D memiliki enam prosedur utama: mengidentifikasi masalah, merumuskan tujuan produk, mendesain dan membuat produk, pengujian produk, evaluasi temuan percobaan, serta menyampaikan hasil pengujian.[5]

Metode analisis data kualitatif diterapkan dalam penelitian ini sehingga proses dan makna lebih ditekankan karena bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Pertanyaan pre test, pertanyaan post test, kuesioner penilaian produk, dan rekaman suara selama wawancara digunakan untuk mengumpulkan data valid tentang kelayakan Video Animasi Kayla Berbicara.

Waktu penelitian dilaksanakan pada hari Sabtu 5 Maret 2022. Tempat penelitian di SDN Sukanegla. Partisipan/Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4A dan 4B SDN Sukanegla pada uji coba produk Video Animasi Kayla Berbicara sebagai media dakwah yang membahas mengenai 4 perilaku terpuji yakni gemar membaca, pantang menyerah, rendah hati, dan hemat. Selain itu, dilakukan juga wawancara secara mendalam kepada salah satu guru PAI di SDN Sukanegla mengenai tanggapan tentang produk dan perilaku terpuji siswa pada saat di sekolah.

Pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan merupakan salah satu metode pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini. Observasi langsung dan wawancara dengan subyek penelitian digunakan untuk mengumpulkan data. Penyajian data untuk data wawancara, diolah secara deskriptif. Data hasil temuan angket pre test, post test, dan hasil angket penilaian produk diolah dengan skala penilaian dan teknik deskriptif kualitatif dan persentase yang menunjukkan hasil dari penelitian. Memilih, memusatkan perhatian pada kesederhanaan, mengabstraksikan, dan mentransformasikan data kasar yang dihasilkan dari catatan lapangan menjadi dasar reduksi data. Terakhir kesimpulan dari keseluruhan data yang telah didapat dan diolah yang mencerminkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

Sebelum dilaksanakan uji coba produk, terdapat validasi dari ahli/pakar terlebih dahulu. Validasi

[4] Timothy J. Ellis and Yair Levy, "A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods," in *Proceedings of the 2010 InSITE Conference* (Informing Science Institute, 2010), 107–118.
[5] Ibid.

ahli/pakar terkait dengan kesesuaian materi dengan sasaran (SD), kualitas tampilan, konten materi secara keseluruhan, kemenarikan bagi sasaran (SD), kualitas suara, dan kemudahan digunakan. Uji kelayakan oleh ahli bertujuan untuk mengetahui apakah Video Animasi Kayla Berbicara yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan di sekolah dasar sehingga dapat digunakan sebagai media dakwah.

Dilakukannya penelitian pengembangan Video Animasi Kayla Berbicara sebagai media dakwah, diharapkan mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan perilaku terpuji dan menambah pengetahuan mengenai perilaku terpuji serta menjadi referensi bagi pendidik untuk menggunakan video animasi sebagai media dakwah di sekolah dasar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, produk Video Animasi Kayla Berbicara dijadikan sebagai media dakwah dalam upaya untuk meningkatkan perilaku terpuji di kalangan siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini, peneliti mengikuti beberapa prosedur diantaranya, mengidentifikasi masalah, merumuskan tujuan produk, mendesain dan membuat produk, pengujian produk, evaluasi temuan percobaan, serta menyampaikan hasil pengujian. Berikut penjelasan mengenai beberapa prosedur tersebut.

A. Mengidentifikasi Masalah

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengidentifikasi masalah terlebih dahulu terkait tema yang diangkat yakni dakwah dalam perspektif Islam. Dengan tema tersebut, peneliti mencoba mengangkat masalah terkait perilaku terpuji di sekolah dasar. Dimana pada jenjang sekolah dasar terdapat pembentukan karakter siswa. Oleh karena itu, peneliti menghubungkan perilaku terpuji dengan dakwah yang dilaksanakan di sekolah dasar.

B. Merumuskan Tujuan Produk

Tujuan produk Video Animasi Kayla Berbicara diantaranya sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

   Untuk mengetahui Video Animasi Kayla Berbicara diterapkan sebagai media dakwah untuk meningkatkan perilaku terpuji siswa kelas 4 SD.

2. Tujuan Khusus

   a. Untuk mengetahui desain Video Animasi Kayla Berbicara sebagai media dakwah untuk meningkatkan perilaku terpuji siswa kelas 4 SD.

b. Untuk mengetahui produk Video Animasi Kayla Berbicara sebagai media dakwah untuk meningkatkan perilaku terpuji siswa kelas 4 SD.
c. Untuk mengetahui penilaian ahli tentang produk Video Animasi Kayla Berbicara sebagai media dakwah untuk meningkatkan perilaku terpuji siswa kelas 4 SD.

Selain itu, tujuan produk disesuaikan pada kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi PAI kelas 4 yang berkaitan dengan perilaku terpuji yakni dapat ditemukan pada Pelajaran 8 Mari Berperilaku Terpuji, tujuan tersebut yaitu untuk memotivasi siswa dalam rangka meningkatkan perilaku terpuji seperti gemar membaca, pantang menyerah, rendah hati, dan hemat.

C. Mendesain dan Membuat Produk

Dua komponen mendasar pengembangan media dakwah ini adalah desain audio dan desain visual. Menurut Alman, dkk. (dalam Lestari, et al., 2018), komponen yang diperiksa selama tahapan analisis desain media meliputi analisis konten atau materi pembelajaran, analisis pengguna, dan analisis perangkat yang digunakan (2012, h. 3).[6]

Dalam analisis konten, kompetensi dasar dan materi dakwah dikumpulkan dari bidang-bidang yang relevan untuk menghasilkan topik-topik baru yang akan digunakan dalam media dakwah. Sebagai bahan dakwah, peneliti mengaitkannya dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas 4 SD yang menekankan pada empat perilaku terpuji diantaranya gemar membaca, pantang menyerah, rendah hati, dan hemat.

Aspek sasaran produksi media seperti usia, jumlah siswa, dan perilaku saat pembelajaran ditentukan dengan menggunakan analisis pengguna yang meliputi guru dan siswa kelas 4 SD. Analisis perangkat penting untuk menentukan peralatan yang digunakan dalam produksi media, baik perangkat keras yakni komputer dan ponsel maupun berupa aplikasi seperti Zepeto, Canva, Capcut, *Voice Recorder*, dan YouTube.

Proses pembuatan Video Animasi Kayla Berbicara sebagai media dakwah mengenai perilaku terpuji (Gemar membaca, pantang menyerah, rendah hati, dan hemat) dimulai dari perancangan desain, proses produksi, hingga pasca produksi video animasi. Berikut tahapan pembuatan Video Animasi Kayla Berbicara untuk siswa SD kelas 4:

[6] Novita Dwi Lestari, Ruswandi Hermawan, and Dwi Heryanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 3 (2018): 38.

Tabel 1

Tahapan Pembuatan Produk Video Animasi Kayla Berbicara

No.	Proses Pembuatan Produk	Rincian Tahapan
1.	Pembuatan skrip Video Animasi Kayla Berbicara	• Menyusun pembukaan. • Mencari dan menyusun materi gemar membaca. • Mencari dan menyusun materi pantang menyerah. • Mencari dan menyusun materi rendah hati. • Mencari dan menyusun materi hemat. • Menyusun penutup. • Menentukan jalan cerita video animasi.
2.	Membuat karakter Kayla	• Membuat karakter Kayla di aplikasi Zepeto. • Membuat pose foto dan video yang sesuai untuk video animasi. • Mengunduh foto dan video pose karakter Kayla.
3.	Membuat desain Video Animasi Kayla Berbicara	• Memilih dan menambahkan elemen gambar. • Menambahkan teks. • Merekam suara Kayla. • Menyesuaikan durasi dengan rekaman suara.
4.	Proses *editing* dan mengunduh Video Animasi Kayla Berbicara	• Penambahan karakter Kayla. • Menambahkan *backsound*. • Mengatur volume. • Mengunduh video animasi.
5.	Pasca produksi Video Animasi Kayla Berbicara	• Membuat *channel* YouTube Kayla Berbicara (KAYRA) Official dan mengupload Video Animasi Kayla Berbicara ke YouTube. • Video Animasi Kayla Berbicara siap ditonton

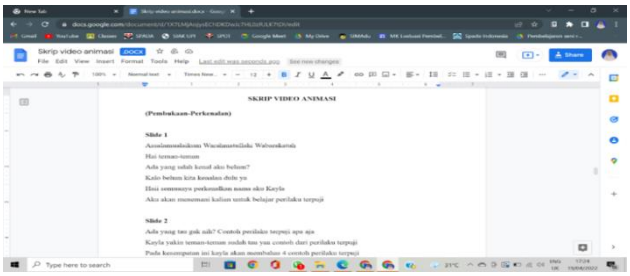
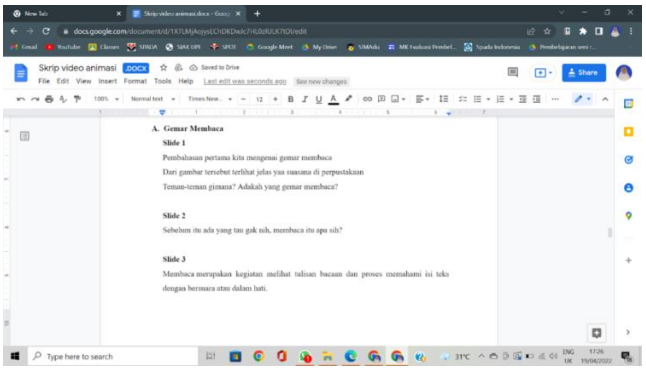
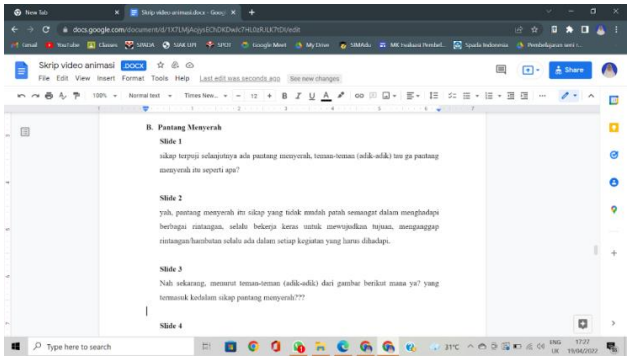
1. Pembuatan Skrip Video Animasi Kayla Berbicara

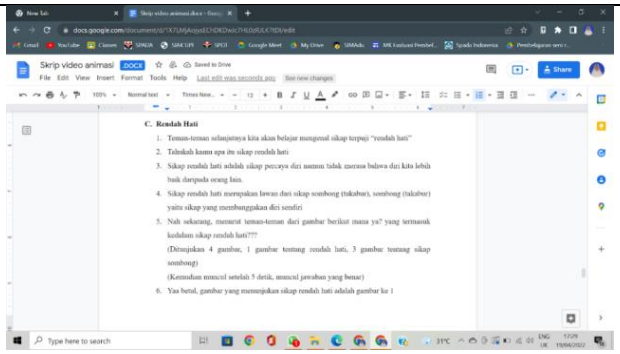
Langkah desain materi mengikuti prosedur analisis. Informasi yang diperoleh dari analisis konten dituangkan ke dalam skrip video animasi yang disusun di Google Docs secara kolaborasi yang akan digunakan dalam Video Animasi Kayla Berbicara untuk media dakwah dan berfungsi sebagai panduan membuat media serta referensi untuk membuat skrip audio berdasarkan isi skrip video animasi dan karakteristik siswa sebagai pengguna. Pada tahap ini, disusun materi dakwah yang memuat 4 pokok bahasan perilaku terpuji yaitu gemar membaca, pantang menyerah, rendah hati, dan hemat serta pembukaan dan penutup. Dimana skrip video animasi selanjutnya dikembangkan menjadi desain materi yang dibuat melalui aplikasi Canva.

Di setiap masing-masing pokok bahasan tersebut dijelaskan tentang pengertian, kisah teladan, manfaat serta dalilnya. Video Animasi Kayla Berbicara berisi satu karakter animasi bernama Kayla yang akan menjadi tokoh untuk menjelaskan dalam setiap pokok bahasan.

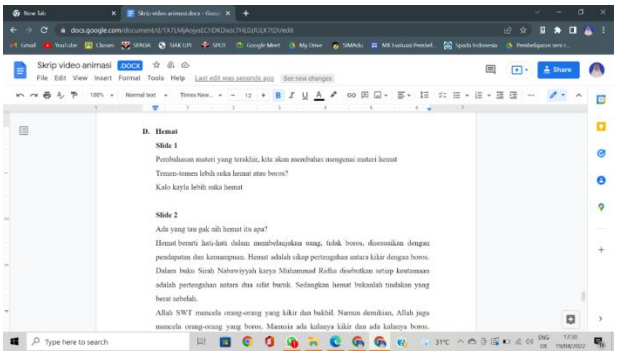
Tabel 2

Pembuatan Skrip Video Animasi Kayla Berbicara

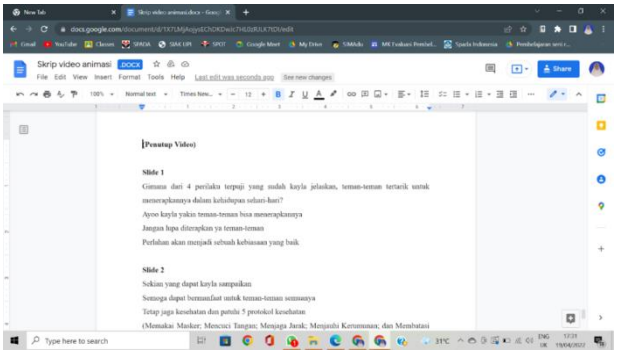
No.	Rincian Tahapan
1.	Menyusun pembukaan 
2.	Mencari dan menyusun materi gemar membaca 
3.	Mencari dan menyusun materi pantang menyerah 
4.	Mencari dan menyusun materi rendah hati



5. Mencari dan menyusun materi hemat



6. Menyusun penutup



7. Menentukan jalan cerita video animasi

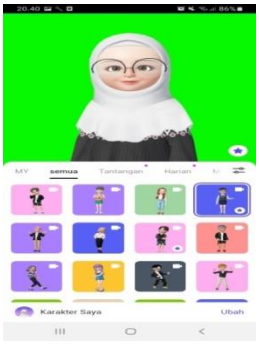
2. Membuat Karakter Kayla

Tahap kedua dalam pembuatan produk Video Animasi Kayla Berbicara adalah membuat karakter Kayla di Aplikasi Zepeto. Pembuatan animasi di aplikasi Zepeto menjadi basis dari Video Animasi Kayla Berbicara. Aplikasi Zepeto merupakan aplikasi jejaring sosial yang dapat membuat

sendiri kreasi avatar sesuai dengan yang diinginkan untuk membentuk sebuah karakter animasi.[7] Hasil animasi yang sudah dibuat dan di unduh di aplikasi Zepeto dapat digunakan sebagai karakter untuk media dakwah.

Tabel 3

Membuat Karakter Kayla

No.	Tahapan
1.	Membuat karakter Kayla di aplikasi Zepeto
2.	Membuat pose foto dan video yang sesuai untuk video animasi 
3.	Mengunduh foto dan video pose karakter Kayla

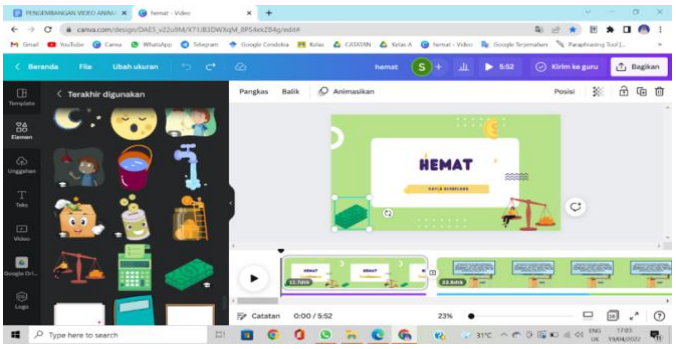
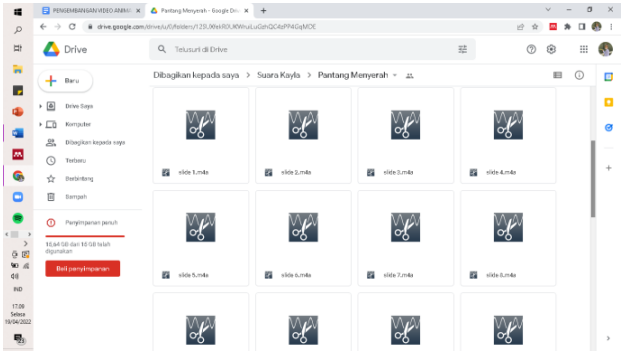
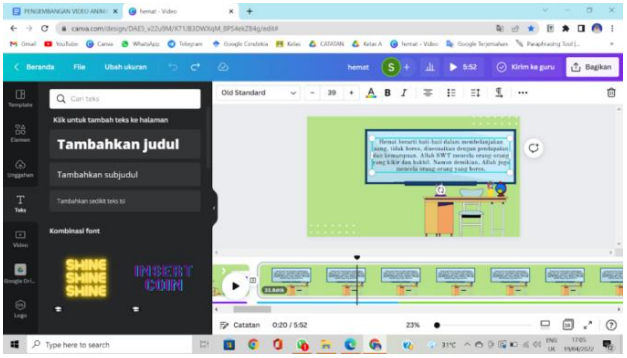
[7] Rezki Amaliyah. AR et al., "Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Bagi Guru SDN INP 055 Kadeapi," *Abdimas Indonesia* 1, no. 3 (2021): 49.

3. Membuat Desain Video Animasi Kayla Berbicara

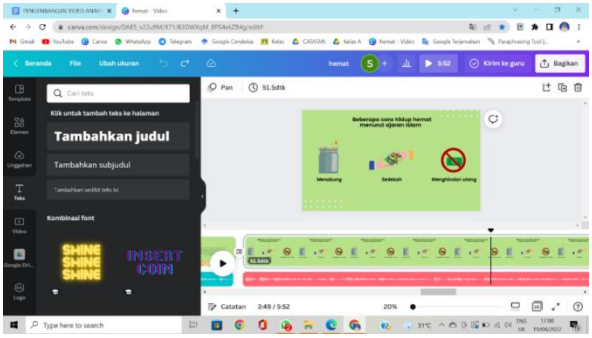
Bagian akhir dari proses pengembangan desain media dakwah adalah membuat desain yang telah dibuat menjadi media dakwah yang komprehensif. Dalam aplikasi Canva ini, proses yang dilakukan seperti memilih dan menambahkan elemen gambar, menambahkan teks, menambahkan rekaman suara, serta menyesuaikan durasi dengan rekaman suara. Proses mengubah skrip audio menjadi audio nyata dimulai dengan penggunaan aplikasi Perekam Suara di ponsel.

Tabel 4

Membuat Desain Video Animasi Kayla Berbicara

No.	Rincian Tahapan
1.	Memilih dan menambahkan elemen gambar 
2.	Merekam suara Kayla 
3.	Menambahkan rekaman suara 

4. Menyesuaikan durasi dengan rekaman suara

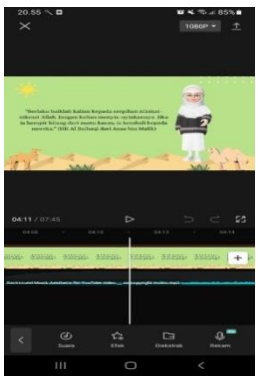


4. Proses Editing dan Mengunduh Video Animasi Kayla Berbicara

Setelah itu, proses editing video terakhir dilanjutkan di aplikasi Capcut. Aplikasi Capcut merupakan salah satu aplikasi editing video berbasis android, dalam aplikasi ini proses pembuatan yang dilakukan adalah penambahan karakter Kayla, menambahkan *backsound*, dan mengatur volume video sehingga menghasilkan media dakwah audio visual berupa video animasi. Langkah terakhir, mengunduh video animasi yang telah dikembangkan sebagai media dakwah.

Tabel 5

Proses Editing dan Mengunduh Video Animasi Kayla Berbicara

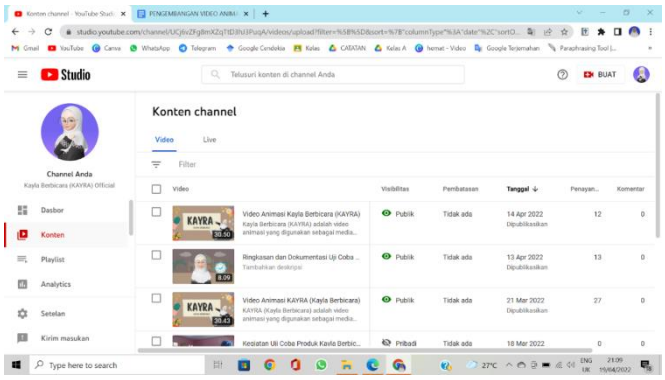
No.	Rincian Tahapan
1.	Penambahan karakter Kayla
2.	Menambahkan *backsound* 

3.	Mengatur volume
4.	Mengunduh video animasi

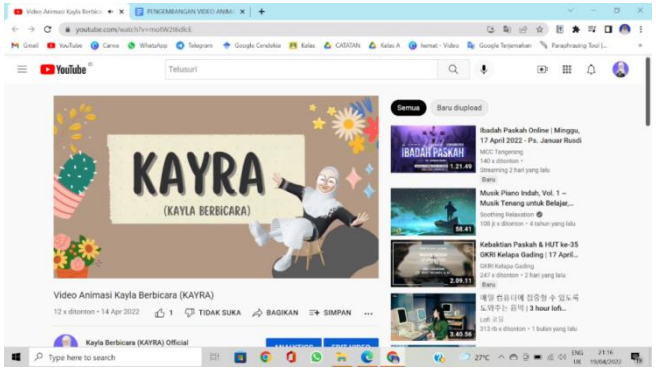
5. Pasca Produksi Video Animasi Kayla Berbicara

Tabel 6

Pasca Produksi Video Animasi Kayla Berbicara

No.	Rincian Tahapan
1.	Membuat *channel* YouTube Kayla Berbicara (KAYRA) Official dan mengupload Video Animasi Kayla Berbicara ke YouTube
	

2.	Video	Animasi	Kayla	Berbicara	siap	ditonton



Dengan demikian, pengembangan media dakwah menggunakan aplikasi Zepeto yakni animasi karakter bernama Kayla, audio *scrip*t sebagai desain audio, dan template Canva sebagai desain visual dari materi.

Sebelum dilakukan uji coba produk, dilakukan validasi produk oleh ahli/pakar terlebih dahulu untuk mengetahui apakah Video Animasi Kayla Berbicara yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan di sekolah dasar sebagai media dakwah. Hasil validasi dari ahli dicocokkan pada kriteria kevalidan sebagai berikut.[8]

Tabel 7

Kriteria Kevalidan Rata-Rata Total Validasi

Interval	Kriteria
4≤ RTV <5	Sangat Valid
3≤ RTV <4	Valid
2≤ RTV <3	Kurang Valid
1≤ RTV <2	Tidak Valid

Sumber: Khabibah (dalam Bustamin S & Arif N, 2021)

Hasil validasi dari validator dapat dipaparkan hasil sebagai berikut :

[8] Syamsumar Bustamin and Nurfadhilah Arif, "Permodelan Sistem Evaluasi Hasil Pembelajaran Berbasis Website Dengan Menggunakan PHP Dan MySQL (Studi Kasus SMKN 1 Makassar)," *Dewantara Journal of Technology* 02, no. 01 (2021): 64, http://jurnal.atidewantara.ac.id/index.php/djtech/article/view/96.

Tabel 8

Hasil Validasi dari Ahli/Pakar

No.	Indikator	Skor				Catatan Perbaikan
		4	3	2	1	
1.	Ditinjau dari kesesuaian materi dengan sasaran (SD)	✓				
2.	Ditinjau dari kualitas tampilan	✓				
3.	Ditinjau dari konten materi secara keseluruhan	✓				
4.	Ditinjau dari kemenarikan bagi sasaran (SD)	✓				
5.	Ditinjau dari kualitas suara	✓				
6.	Ditinjau dari kemudahan digunakan	✓				

Berdasarkan hasil-hasil validasi ahli/pakar yang ditinjau dari beberapa indikator diperoleh skor untuk kesesuaian materi dengan sasaran (SD) dengan skor 4, kualitas tampilan dengan skor 4, konten materi secara keseluruhan dengan skor 4, kemenarikan bagi sasaran (SD) dengan skor 4, kualitas suara dengan skor 4, dan kemudahan digunakan dengan skor 4. Hasil rata-rata dari keseluruhan indikator adalah 4. Berdasarkan kriteria kevalidan, maka Video Animasi Kayla Berbicara termasuk ke dalam kriteria "Sangat Valid". Dengan demikian, Video Animasi Kayla Berbicara sangat layak digunakan sebagai media dakwah di sekolah dasar. Akan tetapi terdapat catatan perlu dicantumkan kompetensi dasar pada produk.

D. Uji Coba Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba produk dengan memanfaatkan instrumen penelitian yang sudah jadi. Instrumen penilaiannya berupa soal pre test yang diberikan kepada siswa sebelum mereka diberikan produk, pertanyaan post test diberikan kepada siswa setelah mereka diberikan produk, angket akan diberikan kepada siswa untuk menilai produk, dan daftar wawancara untuk guru PAI di SDN Sukanegla terkait produk serta latar belakang perilaku terpuji siswa kelas 4 SDN Sukanegla.

Kegiatan uji coba produk merupakan tahapan yang akan mengukur sejauh mana produk mengenai sasaran dan tujuan yang diharapkan. Tahap uji coba dilakukan peneliti di SDN Sukanegla dengan objek penelitian adalah siswa kelas 4-A dan 4-B, yang dihadiri oleh 33 siswa. Tahapan yang dilakukan pada tahap ini adalah dimulai dari kegiatan pengisian soal pre test dengan tujuan mengukur pengetahuan awal siswa. Kemudian, dilanjutkan dengan penayangan produk, dalam tahap ini siswa mengamati tayangan dari Video Animasi Kayla Berbicara. Setelah itu, untuk mengetahui perbandingan setelah dilakukan pemberian produk, kegiatan diakhiri dengan pemberian soal post test. Terakhir, *expert review* dilakukan melalui wawancara mendalam dengan salah satu guru PAI di SDN Sukanegla tentang kelayakan desain dan konten media dakwah yang dikembangkan.

E. Evaluasi Temuan Percobaan

Beberapa hal menjadi bahan evaluasi setelah produk Video Animasi Kayla Berbicara diuji coba.[9] Diantaranya hal-hal yang ditemukan sebagai berikut:

a. Durasi yang cukup panjang membuat siswa menjadi bosan, maka perlu adanya revisi produk dengan mempersingkat durasi.
b. Volume *backsound* yang tidak seragam sehingga perlu adanya penyeragaman mengenai volume *backsound*.
c. Adanya suara dari luar kelas membuat siswa menjadi kurang fokus. Akan tetapi, ketika terdapat penjelasan materi dengan suara *backsound* yang bervolume tidak terlalu kecil, siswa menjadi lebih fokus dalam menyimak Video Animasi Kayla Berbicara.
d. Siswa bersikap pasif. Peneliti mencoba menghidupkan suasana kelas dengan mengadakan kuis berhadiah sehingga siswa menjadi aktif dan lebih bersemangat. Dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi aktif ketika peneliti berkomunikasi secara aktif.

F. Menyampaikan Hasil Pengujian

Berikut adalah data-data yang diperoleh pada saat uji coba produk:

a. Rincian nilai pre test dan post test

Tes sendiri merupakan sederetan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, baik itu pengetahuan, keterampilan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh siswa secara individu maupun secara kelompok. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan yaitu pre test dan post test. Jenis tes tulis dari pre test dan post test ini adalah pilihan ganda yang terdiri dari soal sebanyak 5 butir.

[9] Observasi di SDN Sukanegla 5 Maret 2022.

Tabel 9

Hasil Pre-Test dan Post-Test

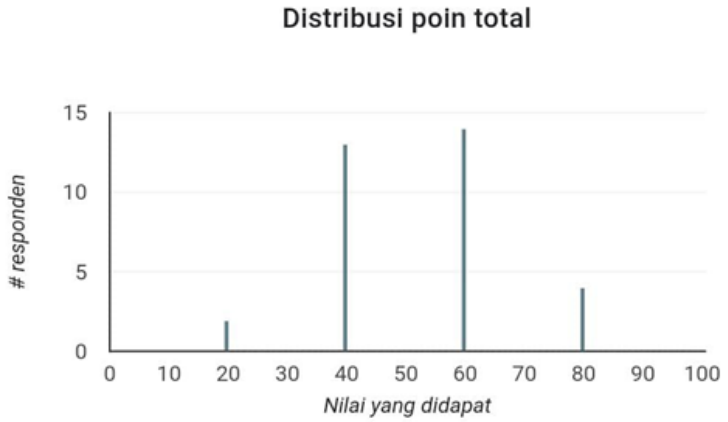
NO.	PRE TEST		POST TEST	
	NILAI	KET	NILAI	KET
1	20	Sangat Kurang	40	Kurang
2	60	Cukup Baik	60	Cukup Baik
3	60	Cukup Baik	80	Baik
4	40	Kurang	60	Cukup Baik
5	20	Sangat Kurang	40	Kurang
6	60	Cukup Baik	60	Cukup Baik
7	40	Kurang	40	Kurang
8	40	Kurang	60	Cukup Baik
9	40	Kurang	40	Kurang
10	60	Cukup Baik	80	Baik
11	40	Kurang	40	Kurang
12	40	Kurang	100	Sangat Baik
13	60	Cukup Baik	60	Cukup Baik
14	80	Baik	40	Kurang
15	40	Kurang	40	Kurang
16	60	Cukup Baik	80	Baik
17	60	Cukup Baik	40	Kurang
18	60	Cukup Baik	60	Cukup Baik
19	40	Kurang	60	Cukup Baik
20	80	Baik	60	Cukup Baik
21	60	Cukup Baik	80	Baik
22	80	Baik	60	Cukup Baik
23	40	Kurang	60	Cukup Baik
24	60	Cukup Baik	80	Baik
25	60	Cukup Baik	40	Kurang
26	40	Kurang	80	Baik
27	60	Cukup Baik	60	Cukup Baik
28	40	Kurang	80	Baik
29	60	Cukup Baik	80	Baik
30	80	Baik	60	Cukup Baik
31	60	Cukup Baik	80	Baik
32	40	Kurang	80	Baik
33	40	Kurang	40	Kurang
Jumlah	1720		2020	
Rata-rata	52,12121		61,21212	

b. Hasil Pre Test

Sebelum uji coba produk Video Animasi Kayla Berbicara, dilakukan pre test terlebih dahulu kepada siswa kelas 4 SDN Sukanegla. Dimana hasilnya menunjukkan pengetahuan siswa sebelum menonton video animasi. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada pre test ini adalah 52.12121. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh siswa merupakan kemampuan awal yang dimiliki siswa, belum dipengaruhi oleh materi yang terkandung dalam Video Animasi Kayla Berbicara.

Gambar 1

Hasil Pre Test



Sumber: Google Form

Dalam gambar 1 terlihat hasil dari pre test yang dilakukan siswa, terdapat 2 siswa mendapatkan nilai 20; 13 siswa mendapatkan nilai 40; 14 siswa mendapatkan nilai 60; dan 4 orang siswa mendapatkan nilai 80. Sehingga dapat dilihat bahwa pengetahuan awal siswa masih kurang baik.[10]

Hasil dari pre test yang telah dikerjakan siswa adalah kemampuan atau pengetahuan awal yang dimiliki siswa, sehingga nilai tersebut cenderung lebih kecil dibandingkan dengan nilai hasil post test. Nilai yang diperoleh siswa kurang baik ini juga akan dijadikan acuan untuk perbandingan nilai post test selanjutnya yang diberikan setelah pengujian produk.

c. Hasil Post Test

Post test yaitu tolak ukur untuk melihat keberhasilan pengetahuan siswa atas materi yang telah diberikan sebelumnya atau dapat dikatakan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar. Menurut (Oemar, 2008) hasil belajar yaitu tingkah laku yang timbul dari siswa, misalnya dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam keterampilan yang

[10] Observasi di SDN Sukanegla 5 Maret 2022

telah dimiliki, sikap menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan secara jasmani.[11] Sedangkan menurut (Sumiati dan Asra, 2007) hasil belajar ini adalah perubahan perilaku, yang mencakup pengetahuan pemahaman, sikap, keterampilan, dan kemampuan berpikir penghargaan terhadap suatu masalah yang sedang dialami.[12] Kemudian menurut (Purwanto, 2006) mengatakan bahwa hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil kognitif yaitu kemampuan dalam ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, hingga pada evaluasi.[13] Berdasarkan pendapat tersebut, hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat materi yang telah dipelajari dan penerapan siswa, serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya yang kemudian diukur dalam evaluasi untuk melihat sebarapa besar hasil belajar siswa. Berkaitan dengan hal ini, peneliti memberikan post test untuk mengukur seberapa besar peningkatan yang diperoleh setelah diberikan produk Video Animasi Kayla Berbicara.

Tabel 10
Kriteria Efektivitas Uji Produk

Rentang Nilai	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

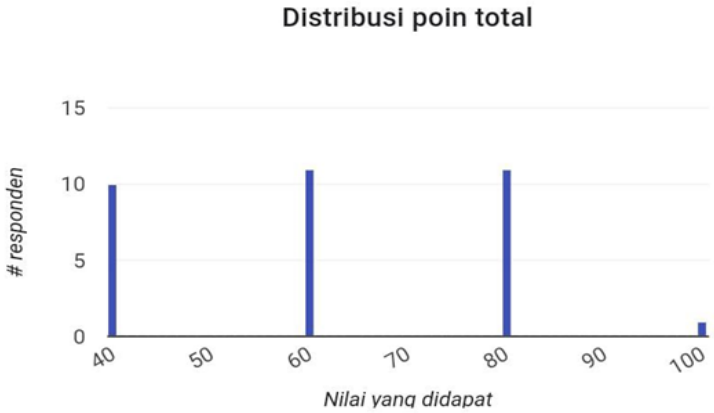
Sumber: Hake, R.R. 1999

Maka dari itu, setelah dilakukan uji coba produk Video Animasi Kayla Berbicara, siswa diminta mengerjakan soal post test. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada post test ini adalah 61.21212.[14] Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang diperoleh siswa. Dengan demikian, setelah dilakukan uji coba produk termasuk ke dalam kriteria cukup efektif, karena termasuk rentang nilai 56-75 (Hake, R.R. 1999).[15]

[11] O Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem/BMA*, *Jakarta: Bumi Aksara*, 2006.
[12] Sumiati & Arsa, *Metode Pembelajaran Pendekatan Individual* (Rancaekek Kencana, 2007).
[13] Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, *PT Remaja Rosdakarya* (Bandung: Rosdakarya, 2009).
[14] Observasi di SDN Sukanegla 5 Maret 2022
[15] Richard R Hake, "ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES" (Indiana University, 1999).

Gambar 2

Hasil Post Test



Sumber: Google Form

Dapat dilihat pula pada Tabel 9 sebelumnya, walaupun dalam hasil post test masih terdapat 10 siswa mendapatkan nilai kurang baik, tetapi sebanyak 23 siswa sudah mendapatkan nilai cukup baik bahkan mendapatkan nilai sangat baik sehingga dapat membuktikan adanya pertambahan jumlah siswa yang mengalami peningkatan mengenai pemahaman perilaku terpuji setelah diberikan produk Video Animasi Kayla Berbicara. Adanya siswa yang mendapatkan nilai kurang baik tersebut, disebabkan beberapa faktor yang ditemukan peneliti diantaranya gangguan bising dari luar kelas sebab uji coba produk dilakukan pada saat jam istirahat sehingga dapat mengalihkan kefokusan siswa ataupun dapat disebabkan karena faktor durasi produk yang cukup lama sehingga pada saat penayangan sebagian siswa tidak memperhatikan produk Video Animasi Kayla Berbicara dengan baik.[16] Hal tersebut menjadi bahan pertimbangan peneliti dalam upaya perbaikan produk Video Animasi Kayla Berbicara dari segi volume yang mesti ditingkatkan dan juga durasi yang perlu dipersingkat. Meski demikian, jika dilihat dari persentase kebanyakan adalah mendapatkan nilai baik sehingga memberi tanda bahwa Video Animasi Kayla Berbicara dapat meningkatkan atau menambah pengetahuan materi sikap terpuji.

Hasil peningkatan ketercapaian kompetensi pengetahuan dapat dilihat dari tabel nilai rata-rata pre test dan post test yang disajikan pada Tabel 9. Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata perolehan nilai pre test dan post test mengalami peningkatan sebesar 27,54% atau 9,09. Hal ini membuktikan bahwa pada Video Animasi Kayla Berbicara siswa mampu mengaitkan antara informasi baru dengan informasi yang dimiliki sebelumnya. Siswa juga akan lebih mudah menyimpan informasi ke memori jangka panjang karena siswa menerima sebuah perilaku dengan

[16] Observasi di SDN Sukanegla 5 Maret 2022

media audio visual. Hal ini akan lebih mudah dipahami atau dimengerti, karena siswa melihat serta mendengar dari sebuah video animasi yang cenderung siswa menyukai video animasi, bukan seperti penyampaian materi dengan ceramah seperti biasanya, sehingga materi yang diberikan melalui Video Animasi Kayla Berbicara lebih menarik untuk siswa.

Penelitian penggunaan video animasi ini sama dengan hasil penelitian yang dilakukan (Ponza et al., 2018) yang menyatakan bahwa video animasi dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.[17] Terdapat perubahan signifikan pada hasil dari uji pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan video animasi ini. Selain penelitian sebelumnya, penelitian dari (Ananda, 2017) juga menyatakan bahwa siswa mencapai tujuan yang diinginkan atau diharapkan.[18] Sama dengan pendapat (Rahmatullah, 2020) yang menyatakan bahwa media video animasi yang digunakan merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran.[19] Melalui video animasi ini, pesan yang ingin disampaikan kepada siswa akan tersampaikan dengan efektif.

Penggunaan media video animasi sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pemahaman dalam belajar, terkhususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan proses dan hasil pembelajaran mata pelajaran tersebut. Apabila media berupa video animasi ditiadakan atau tidak digunakan dalam proses pembelajaran, maka akan membuat proses pembelajaran menjadi monoton, membuat siswa mudah bosan, dan berakhir siswa menjadi hilang fokus. Terutama dalam mata pelajaran ini, hasil belajar siswa yang berupa sikap terpuji sangat dituntut untuk muncul nantinya.

Contoh sikap dari orang dewasa juga dibutuhkan sebagai bahan pengamatan langsung oleh siswa. Hal ini bertujuan agar siswa mudah meniru dan tidak kesulitan ketika mengaplikasikan materi yang dipelajari. Salah satu upaya agar siswa mampu menerapkan sikap terpuji secara efektif, yaitu penayangan berupa media audio visual, contohnya yaitu Video Animasi Kayla Berbicara ini. Alasannya tidak lain adalah siswa akan lebih tertarik, memudahkan, serta mempercepat penerimaan pesan dari materi yang disampaikan melalui Video Animasi Kayla Berbicara ini.

d. Penilaian Produk Dari Guru

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu Guru PAI kelas 4 di SDN Sukanegla terkait perilaku terpuji (gemar membaca, pantang menyerah, rendah hati, dan hemat) siswa kelas 4 SDN Sukanegla serta terkait penilaian produk Video Animasi Kayla Berbicara yang

[17] Putu jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech* 6, no. 1 (2018): 17.
[18] Rizki Ananda, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota," *Jurnal Basicedu* 1, no. 1 (2017): 25.
[19] Rahmatullah Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12, no. 2 (2020): 318, https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/30179.

dijadikan sebagai bahan penelitian. Diperoleh hasil sebagai berikut:

Diketahui bahwa empat perilaku terpuji (gemar membaca, pantang menyerah, rendah hati, dan hemat) belum sepenuhnya dimiliki oleh seluruh siswa kelas 4 di SDN Sukanegla. Perilaku gemar membaca diperkirakan hanya dimiliki oleh setengah dari seluruh siswa kelas 4 SDN Sukanegla; Perilaku hemat sudah dimiliki oleh seluruh siswa dengan menerapkannya melalui gemar menabung; Perilaku pantang menyerah kebanyakan sudah dimiliki siswa; dan dalam perilaku rendah hati belum seluruh siswa kelas 4 SDN Sukanegla mampu menerapkan perilaku rendah hati.[20]

Menurut narasumber, produk Video Animasi Kayla Berbicara, cocok untuk digunakan sebagai media dakwah bagi siswa SD. Beliau menjelaskan bahwa siswa SD akan lebih tertarik dengan video animasi jika dibandingkan dengan metode ceramah yang digunakan di sekolah.[21] Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syindi dan Nur hazizah bahwa video animasi menarik perhatian anak, animasi yang lucu membuat anak tidak bosan dan senantiasa berkonsentrasi. [22]

Selanjutnya, menurut narasumber desain produk sudah menarik, namun dalam penayangannya untuk siswa SD sedikit lama durasinya. Narasumber memberikan solusi terkait durasi dari produk Video Animasi Kayla Berbicara yakni dilakukan dengan mempersingkat durasi produk menjadi sekitar 20 menit agar siswa dapat terus fokus menyimak materi. [23] Hal ini dijadikan masukan dalam pengembangan produk peneliti agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

Kemudian, materi dalam produk Video Animasi Kayla Berbicara dinilai sudah bagus dan lengkap, baik itu dalam perilaku gemar membaca, hemat, rendah hati, dan pantang menyerah. Narasumber mengatakan dengan adanya contoh menjadi pelengkap materi dalam produk Video Animasi Kayla Berbicara. Secara keseluruhan, narasumber memberikan penilaian produk animasi Kayla Berbicara dengan nilai 85. [24]

e. Penilaian Produk Dari Siswa

Di bawah pengawasan guru dan peneliti, siswa mengisi kuesioner evaluasi produk, memastikan bahwa jawaban disampaikan secara objektif dan tanpa tekanan.[25] Evaluasi melihat

[20] Emay, *Wawancara*, Sumedang 5 Maret 2022
[21] Emay, *Wawancara*, Sumedang 5 Maret 2022
[22] Syindi Novelia and Nur Hazizah, "Penggunaan Video Animasi Dalam Mengenal Dan Membaca Huruf Hijaiyah," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020): 1046, https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/567.
[23] Emay, *Wawancara*, Sumedang, 5 Maret 2022
[24] Emay, *Wawancara*, Sumedang 5 Maret 2022
[25] Observasi di SDN Sukanegla 5 Maret 2022

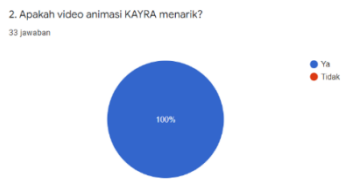
dari dua hal: isi/materi dan kualitas media secara keseluruhan. Masing-masing menyertakan indikator penilaian yang disesuaikan untuk siswa, sehingga memudahkan mereka untuk memahami dan memberikan umpan balik.

Aspek isi/materi yang dievaluasi siswa mengkaji perasaan siswa tentang suka, menarik, materi yang disajikan mudah dipahami, bermanfaat, tertarik melakukan empat perilaku terpuji dalam materi, penilaian diri mengenai perilaku terpuji, penilaian antar teman mengenai perilaku terpuji, materi yang disampaikan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan perilaku terpuji, kuantitas melihat video animasi seperti Video Animasi Kayla Berbicara yang semuanya merupakan indikator aspek/materi yang dinilai dari sudut pandang siswa.

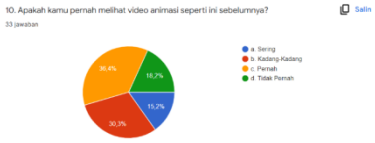
Berdasarkan 10 pertanyaan pada angket penilaian produk yang telah dijawab oleh 33 siswa kelas 4 SDN Sukanegla dan pemeriksaan jawaban melalui google form dapat dipaparkan hasil sebagai berikut:

Tabel 11

Penilaian Produk dari Siswa

No.	Data	Hasil
1.		Berdasarkan 33 jawaban siswa atau 100% menjawab menyukai Video Animasi Kayla Berbicara.
2.		Berdasarkan 33 jawaban siswa atau 100% menjawab Video Animasi Kayla Berbicara dianggap menarik untuk dijadikan sebagai media dakwah.
3.		Berdasarkan 33 jawaban siswa atau 100% menjawab materi yang dipaparkan pada Video Animasi Kayla Berbicara mudah untuk dipahami.
4.		Berdasarkan 33 jawaban siswa atau 100% menjawab Video Animasi Kayla Berbicara yang disampaikan dalam uji coba produk bermanfaat untuk siswa.

5.		Berdasarkan 33 jawaban siswa atau 100% menjawab tertarik untuk melakukan empat perilaku terpuji tersebut setelah menonton dan menyimak Video Animasi Kayla Berbicara.
6.		Dari 33 jawaban siswa, dimana siswa dapat memilih lebih dari satu jawaban. Sebanyak 19 siswa atau 57,6% sering melakukan perilaku terpuji gemar membaca, 24 siswa atau 72,7% sering melakukan perilaku terpuji pantang menyerah, 30 siswa atau 90,9% sering melakukan perilaku terpuji rendah hati, dan 19 siswa atau 57,6% sering melakukan perilaku terpuji hemat. Berdasarkan jawaban tersebut, menunjukkan bahwa siswa lebih sering melakukan perilaku terpuji rendah hati dan pantang menyerah. Untuk perilaku terpuji gemar membaca dan hemat perlunya kesadaran dan pembiasaan baik dari lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah.
7.		Dari 33 jawaban siswa, dimana siswa dapat memilih lebih dari satu jawaban. Sebanyak 19 siswa atau 57,6% jarang melakukan perilaku terpuji gemar membaca, 17 siswa atau 51,5% jarang melakukan perilaku terpuji pantang menyerah, 14 siswa atau 42,4% jarang melakukan perilaku terpuji rendah hati, dan 16 siswa atau 48,5% jarang melakukan perilaku terpuji hemat. Berdasarkan jawaban tersebut, menunjukkan bahwa mayoritas siswa jarang melakukan perilaku terpuji gemar membaca dan pantang menyerah. Dengan demikian, perlu adanya motivasi baik dari orang tua maupun guru agar siswa tertarik melakukan perilaku terpuji tersebut.
8.		Setelah menonton Video Animasi Kayla Berbicara, sebanyak 32 siswa atau 97% termotivasi untuk melakukan perilaku terpuji dan 1 siswa atau 3% tidak termotivasi untuk melakukan perilaku terpuji. Dengan demikian, Video Animasi Kayla Berbicara sudah dikatakan layak digunakan sebagai media dakwah di sekolah dasar.

9.		Berdasarkan penilaian antarteman, sebanyak 17 siswa atau 51,5% sering melihat temannya melakukan perilaku terpuji, 10 siswa atau 30,3% kadang-kadang melihat temannya melakukan perilaku terpuji, 4 siswa atau 12,1% pernah melihat temannya melakukan perilaku terpuji, dan 0 siswa atau 0% tidak pernah melihat temannya melakukan perilaku terpuji. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa sering melihat temannya melakukan perilaku terpuji.
10.		Dari 33 jawaban siswa, sebanyak 5 siswa atau 15,2% sering melihat Video Animasi Kayla Berbicara sebelumnya, 10 siswa atau 30,3% kadang-kadang melihat video animasi seperti Video Animasi Kayla Berbicara sebelumnya, 12 siswa atau 36,4% pernah melihat video animasi seperti Video Animasi Kayla Berbicara sebelumnya, 6 siswa atau 18,2% tidak pernah melihat video animasi seperti Video Animasi Kayla Berbicara sebelumnya. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa pernah melihat video animasi seperti Video Animasi Kayla Berbicara sebelumnya.

Dengan demikian, Video Animasi Kayla Berbicara mendapat respon yang positif dari siswa. Hal tersebut terlihat pada hasil penilaian produk dengan mayoritas siswa menyukai dan termotivasi untuk menerapkan perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Video Animasi Kayla Berbicara, mendapat respon yang sangat positif, baik dari sisi pengguna yang terdiri dari pengajar dan siswa serta validator sebagai ahli/pakar. Desain yang dikembangkan dinilai menarik dan berkualitas, baik dari kualitas tampilan maupun kualitas suara. Berdasarkan penilaian ahli/pakar yang disesuaikan dengan kriteria kevalidan, Video Animasi Kayla Berbicara sangat layak digunakan sebagai media dakwah di sekolah dasar.

Produk Video Animasi Kayla Berbicara sudah cukup efektif dan mampu memotivasi siswa kelas 4 SDN Sukanegla untuk meningkatkan perilaku terpuji. Selain itu, pengetahuan mengenai perilaku terpuji semakin meningkat, terlihat pada hasil post test yang lebih tinggi daripada hasil pre test. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat memahami dengan baik materi yang disampaikan melalui Video Animasi Kayla Berbicara.

Dari uraian kesimpulan di atas, maka penulis memberikan saran-saran yang diberikan dapat memaksimalkan dalam membantu menghadapi kendala pada saat melaksanakan kegiatan penelitian Video Animasi Kayla Berbicara ini, agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan yang telah dibuat, berikut merupakan saran-saran yang dapat diberikan:

1. Disarankan kepada pihak sekolah lebih memperhatikan waktu kegiatan belajar mengajar, agar siswa tidak berkeliaran di luar kelas, dengan tujuan untuk memaksimalkan hasil proses, kenyamanan, dan fokus siswa.
2. Setelah diketahui bahwa durasi Video Animasi Kayla Berbicara yang cukup lama, disarankan untuk lebih meringkas materi yang akan disampaikan, lebih menekankan kepada poin mana saja yang harus disampaikan dan dimiliki oleh siswa.
3. Dalam pembuatan video animasi, volume *backsound* juga perlu diperhatikan, diupayakan agar volume seragam yakni tidak terlalu kecil agar terdengar jelas sebagai musik pendukung.
4. Disarankan kepada penelitian lain untuk melakukan adaptasi dengan lingkungan sekolah dan juga masyarakat sekolah, terkhususnya guru dan siswa di sekolah yang akan dituju.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, Ani Nur. "Pendidikan Nilai Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 14 (2010): 1–12. http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_14-Oktober_2010/PENDIDIKAN_NILAI_DI_SEKOLAH_DASAR.pdf.

Amaliyah. AR, Rezki, Murtafiah Murtafiah, Nurfadilah Mahmud, and Nursafitri Amin. "Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Bagi Guru SDN INP 055 Kadeapi." *Abdimas Indonesia* 1, no. 3 (2021): 46–52.

Ameliola, Syifa, and Hanggara Dwiyudha Nugraha. "Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi." In *Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization,"* 362–371, 2014. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/34462625/2013-02-29-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1650614717&Signature=ck-xZiJVnmIrX8IW-s44-HYVY-Z7O1WLo6YFBYuxGh7ynYAJAPA3U3M6AEHda1s3lptplmMR7TXktbz96FDK9ChRCvlTKw5apEBYiHgIO9xDY9wBJ-o25NlX-hwdKOgdfWVtsFf6jsRTUFHQz7C0kmwnN09bOtzKKGLdCipS1uBaPyMb8pChOIC-zR6HHACp4O1TN1d24f6ysIYZrRvSn3WR62IEN9-ua9US0V6-ba1nxKuF4xCjwyGwBSb5RCJbrXU0mY4kKnQLjd3l5eOHwEqZrBwGsvMRTLS7q5fBw3HWptxkq0HaosxP-Ajk-NsnD4sdExkmZ7P66Yc1-SxIUw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA.

Ananda, Rizki. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota." *Jurnal Basicedu* 1, no. 1 (2017): 21–30.

Arsa, Sumiati &. *Metode Pembelajaran Pendekatan Individual*. Rancaekek Kencana, 2007.

Bustamin, Syamsumar, and Nurfadhilah Arif. "Permodelan Sistem Evaluasi Hasil Pembelajaran Berbasis Website Dengan Menggunakan PHP Dan MySQL (Studi Kasus SMKN 1 Makassar)." *Dewantara Journal of Technology* 02, no. 01 (2021): 60–67. http://jurnal.atidewantara.ac.id/index.php/djtech/article/view/96.

Hake, Richard R. "ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES." Indiana University, 1999.

Hamalik, O. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem/BMA. Jakarta: Bumi Aksara*, 2006.

J. Ellis, Timothy, and Yair Levy. "A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods." In *Proceedings of the 2010 InSITE Conference*, 107–118. Informing Science Institute, 2010.

Lestari, Novita Dwi, Ruswandi Hermawan, and Dwi Heryanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 3 (2018): 33–43.

Ngalim Purwanto. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran. PT Remaja Rosdakarya*. Bandung: Rosdakarya, 2009.

Novelia, Syindi, and Nur Hazizah. "Penggunaan Video Animasi Dalam Mengenal Dan Membaca Huruf Hijaiyah." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020): 1037–1048. https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/567.

Ponza, Putu jerry Radita, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma. "Pengembangan Media Video Animasi

Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech* 6, no. 1 (2018): 9–19.

Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12, no. 2 (2020): 317–327. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/30179.

Zakariya, Nazidah, and Abu Dardaa Mohamad. "Media Sebagai Wasilah Dakwah." *AL-HIKMAH* 5 (2013): 92–99. https://spaj.ukm.my/jalhikmah/index.php/jalhikmah/article/view/35.

Identitas Penulis

I. First author:
1. Name : Ani Nur Aeni
2. Afiliation : Universitas Pendidikan Indonesia
3. E-mail : aninuraeni@upi.edu
4. Google Scholar : IOKyVa0AAAAJ&hl
5. SINTA : 5993277
6. Orcid ID : Orchid.org/0000-0002-3593-1732

II. Second author:
1. Name : Shabira Khairunnisa Pratidina
2. Afiliation : Universitas Pendidikan Indonesia
3. E-mail : shabirakhairunnisa@upi.edu

III.Third author:
1. Name : Ananda Awaliyah Rahmah
2. Afiliation : Universitas Pendidikan Indonesia
3. E-mail : anannda392@upi.edu

IV. Fourth author:
1. Name : Irma Nurhalimah
2. Afiliation : Universitas Pendidikan Indonesia
3. E-mail : irmanurhalimah116@upi.edu