



AL QODIRI

JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN

Jln. Manggar 139-A Gebang Poreng Po.Box.161-Patrang Jember Jawa Timur
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri>

Pengembangan Video Animasi “Kilani” Berbasis *Canva* Tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim *Alaihi Salam* Pada Pembelajaran Kelas 2 SD

Oleh:

Megy Indriani¹, Saipanah², Siti Nur Pasya Hermalina³, Ani Nur Aeni⁴

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

megyindriani23@upi.edu saipanah9@upi.edu

sitinurpasyahermalina29@upi.edu aninuraeni@upi.edu

Volume 23 Nomor 2 Juni 2025: DOI: <https://doi.org/10.53515/qodiri.2025.23.2.191-207> Article History Submission: 12-03-2025 Revised: 15-04-2025 Accepted: 20-05-2025 Published: 26-06-2025

ABSTRACT

In the digital era, the use of technology-based learning media is increasingly developed to enhance the effectiveness of the teaching and learning process. This research aims to develop and analyze the effectiveness of the animated video 'Kilani' based on Canva in conveying the exemplary story of the Prophet Ibrahim (peace be upon him) to 2nd-grade elementary school students. The research method used is research and development (R&D) with qualitative and quantitative approaches. The development of this media involves designing interactive and engaging animations to improve students' understanding of the material.

The research results indicate that the use of this animated video can increase students' interest in learning as well as facilitate their understanding of the exemplary values of the Prophet Ibrahim (peace be upon him). Additionally, the responses from teachers and students towards this media are very positive, with indicators of increased active participation in learning. The main advantage of this animated video is its ability to present material in a contextual, engaging manner, and it is easier to understand compared to conventional teaching methods. Therefore, this media can serve as an innovative alternative in Islamic education learning at the elementary school level.

Keywords: *Animation Video, Prophet Ibrahim (peace be upon him), Interactive Learning.*

ABSTRAK

Dalam era digital, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi semakin berkembang untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menganalisis efektivitas video animasi “Kilani” berbasis Canva dalam menyampaikan kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. kepada siswa kelas 2 SD. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan media ini melibatkan perancangan animasi yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah pemahaman mereka terhadap nilai-nilai keteladanan Nabi Ibrahim a.s. Selain itu, respon guru dan siswa terhadap media ini sangat positif, dengan indikator peningkatan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Keunggulan utama dari video animasi ini adalah kemampuannya menyajikan materi secara kontekstual, menarik, dan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Video Animasi, Nabi Ibrahim a.s., Pembelajaran Interaktif.*

PENDAHULUAN

Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi, institusi pendidikan dituntut untuk beradaptasi dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. (H, 2023) Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi salah satu strategi yang banyak diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. (Wahyuningsih et al., 2024)

Salah satu metode yang terbukti efektif adalah penggunaan media audio visual, seperti video animasi. (Tiara & Sutarini, 2023) Namun, hingga saat ini, masih terbatasnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik, khususnya yang mengangkat kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s., menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik. Oleh karena itu, pengembangan video animasi "Kilani" berbasis Canva diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam menyampaikan nilai-nilai keteladanan Nabi Ibrahim a.s. secara lebih menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mendorong perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. (Aurellia et al., 2024) Dalam konteks pendidikan, inovasi teknologi memungkinkan transformasi metode pembelajaran dari yang tradisional menjadi lebih modern dan interaktif. (Astuti et al., 2021) Penggunaan alat digital seperti perangkat lunak pembelajaran, media interaktif, dan platform e-learning telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan modern. (Risdianto et al., 2024) Hal ini sejalan dengan visi pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif, fleksibel, dan inklusif (Kurniawan & Matematika, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk menjawab beberapa permasalahan utama, yaitu bagaimana pengembangan video animasi "Kilani" berbasis Canva tentang kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s., seberapa efektif media ini dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa, serta bagaimana tanggapan siswa terhadap fitur interaktif berupa kuis yang disisipkan dalam setiap adegan animasi. (Seftiana & Delia, 2022) Dengan adanya kuis pada setiap adegan, diharapkan siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran serta mampu memahami nilai-nilai keteladanan yang disampaikan melalui cerita dengan cara yang menyenangkan. (Bula et al., 2025)

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik bagi siswa, guru, maupun peneliti lainnya. Bagi siswa, video animasi ini dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka terhadap kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. melalui media yang lebih interaktif dan menarik. (Khan, 2023)

Pengembangan Video Animasi "Kilani" Berbasis Canva Tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim *Alaihi Salam* Pada Pembelajaran Kelas 2 SD

Bagi guru, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi di kelas. (Firdausi & Ittaqi, 2024) Selain itu, bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif dengan memanfaatkan platform Canva.

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dan media digital telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. (Nofrimon & Yefterson, 2024) Video animasi adalah salah satu jenis media yang menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi dengan cara yang visual dan menarik bagi siswa. Keunikan dan keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan Canva sebagai platform pengembangan animasi. Canva adalah salah satu aplikasi desain grafis yang populer dan mudah digunakan, dengan berbagai fitur yang memungkinkan pembuatan konten visual yang menarik (Hapsari & Zulherman, 2021). Tetapi dalam penelitian ini, canva dimanfaatkan untuk menciptakan video animasi interaktif. Selain itu, integrasi kuis dalam setiap adegan membuat video ini tidak hanya menjadi alat penyampaian cerita, tetapi juga sebagai media evaluasi yang langsung mengukur pemahaman siswa secara interaktif. Penyajian kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dalam bentuk animasi dengan gaya modern juga menjadi nilai tambah dalam penelitian ini, sehingga lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Dengan demikian, diharapkan video animasi "Kilani" dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa dalam memahami nilai-nilai keteladanan Nabi Ibrahim a.s. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah video animasi interaktif, yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki tantangan tersendiri dalam penyampaian materi, terutama dalam mengajarkan kisah-kisah keteladanan para nabi.

Salah satu kisah yang penuh dengan nilai keteladanan adalah kisah Nabi Ibrahim a.s. Namun, masih terbatasnya media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa SD menjadi kendala dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka. Oleh karena itu, pengembangan video animasi "Kilani" berbasis Canva diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam menyampaikan kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. secara lebih interaktif. Video animasi ini tidak hanya menyajikan cerita, tetapi juga dilengkapi dengan kuis di setiap adegan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan beberapa permasalahan utama, yaitu bagaimana tahapan pengembangan video animasi berbasis Canva "Kilani" tentang kisah Nabi Ibrahim a.s. pada pembelajaran PAI kelas 2 SD, bagaimana penilaian para ahli terhadap

video animasi ini, serta bagaimana respon siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran. Dengan merancang video animasi yang menarik dan interaktif, diharapkan siswa dapat lebih memahami nilai-nilai keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi siswa, video animasi ini dapat membantu mereka memahami dan menghayati nilai-nilai keteladanan Nabi Ibrahim a.s. secara lebih menarik dan menyenangkan. Bagi guru, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Sementara itu, bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif dengan menggunakan *Canva* sebagai *platform* utama.

Penelitian ini memiliki beberapa aspek keterbaharuan dibandingkan penelitian sebelumnya. Pertama, pemanfaatan *Canva* sebagai media pengembangan animasi, di mana *Canva* umumnya digunakan untuk desain grafis, tetapi dalam penelitian ini dimanfaatkan sebagai alat utama dalam pembuatan video animasi interaktif. Kedua, integrasi kuis dalam setiap adegan menjadikan video ini tidak hanya sebagai alat penyampaian cerita, tetapi juga sebagai media evaluasi yang langsung mengukur pemahaman siswa secara interaktif. Ketiga, penyajian kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dikemas dengan gaya modern yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 SD dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Dengan demikian, diharapkan video animasi "Kilani" dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efektif dalam membantu siswa memahami nilai-nilai keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

LANDASAN TEORI

A. Teori yang Digunakan

1. Teori Pembelajaran Multimedia Kognitif (Mayer)

Teori ini menekankan pentingnya penggunaan elemen visual dan auditori dalam meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Mayer, animasi yang mengkombinasikan gambar, teks, dan narasi audio membantu siswa dalam memproses informasi melalui dual-channel processing di memori kerja mereka. Selain itu, prinsip segmentasi dalam teori ini mendukung penggunaan video dengan durasi pendek (sekitar 7-10 menit) untuk menyajikan materi seperti kisah keteladanan. (Diah et al., 2024). Pendekatan ini bertujuan agar informasi lebih mudah dicerna oleh siswa, meningkatkan keterlibatan, serta memperkuat daya ingat mereka terhadap materi.

2. Teori Konstruktivisme

Pembelajaran berbasis video animasi memungkinkan siswa mengkonstruksi pengetahuan secara aktif dengan mengaitkan informasi baru dengan pengalaman mereka sehari-hari (Telaumbanua et al., n.d.). Misalnya, dalam mempelajari kisah Nabi Ibrahim AS, representasi visual yang dinamis dapat membantu siswa memahami konsep spiritual yang bersifat abstrak. Dengan demikian, video animasi tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.

3. Teori Motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction)

Teori ARCS berfokus pada strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui empat aspek utama (Putri & Hidayat, 2024) :

- a) Attention (Perhatian): Penggunaan karakter yang berwarna-warni dan latar animasi yang menarik dalam Canva dapat meningkatkan daya tarik visual siswa.
- b) Relevance (Relevansi): Materi yang disampaikan dalam animasi dirancang agar sesuai dengan usia dan pengalaman siswa, sehingga mereka lebih mudah menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.
- c) Confidence (Kepercayaan Diri): Penyajian informasi yang bertahap dan interaktif membantu siswa merasa lebih percaya diri dalam memahami konsep yang diajarkan.
- d) Satisfaction (Kepuasan): Musik, efek suara, dan elemen interaktif dalam video animasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa merasa puas dan termotivasi untuk terus belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D), yaitu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk merancang dan mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Metode ini dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengembangan video animasi "Kilani" berbasis Canva sebagai media pembelajaran interaktif yang membahas kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s.

Metode Design and Development (D&D) merupakan metode yang sering digunakan dalam penelitian berbasis pengembangan produk pendidikan, khususnya media pembelajaran digital. Metode ini memungkinkan peneliti untuk merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi suatu produk secara sistematis agar dapat digunakan secara efektif dalam lingkungan pembelajaran. Pemilihan metode ini juga didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cisalak 2 Sumedang, yang dipilih sebagai lokasi penelitian karena sesuai dengan karakteristik target pengguna, yaitu siswa kelas 2 SD. Sekolah ini dipilih dengan pertimbangan bahwa siswa kelas 2 berada dalam tahap perkembangan kognitif di mana mereka lebih mudah memahami konsep pembelajaran melalui media visual dan audio. Oleh karena itu, penggunaan video animasi berbasis Canva diharapkan dapat membantu mereka dalam memahami kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. secara lebih menarik dan efektif.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi lapangan, di mana peneliti mengamati langsung kondisi pembelajaran, kebutuhan media ajar, serta respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis animasi interaktif. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami sejauh mana siswa dan guru memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif serta bagaimana video animasi yang dikembangkan dapat membantu mereka dalam proses belajar mengajar.

Dalam proses pengumpulan data, penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yaitu: Observasi Lapangan, Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. (Listiana et al., 2024) Melalui observasi ini, peneliti dapat melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung, metode apa yang digunakan oleh guru, serta bagaimana siswa merespons media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya. (Murcahyanto et al., 2022) Observasi juga dilakukan saat video animasi "Kilani" diterapkan dalam pembelajaran, guna menilai bagaimana siswa berinteraksi dengan media tersebut, terutama dalam menjawab kuis di setiap adegan yang disediakan dalam video animasi.

Dalam mengembangkan video animasi ini, penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini dipilih karena merupakan prosedur sistematis yang dapat membantu dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran secara efektif. Model ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yaitu: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Data yang diperoleh dari observasi akan dianalisis dengan cara mengelompokkan temuan-temuan berdasarkan pola atau tren yang muncul selama pembelajaran berlangsung. Respons siswa dan guru terhadap penggunaan video animasi akan dicatat dan dibandingkan dengan kondisi pembelajaran sebelum penggunaan media ini.

Untuk mendapatkan data yang lebih terstruktur, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket berupa hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Dalam menganalisis data hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media, peneliti menggunakan perhitungan interval skala likert dengan 1-4 seperti dibawah ini:

Megy Indriani, dkk

Pengembangan Video Animasi “Kilani” Berbasis *Canva* Tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim *Alaihi Salam* Pada Pembelajaran Kelas 2 SD

Tabel 1. Kriteria Skor Penilaian

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang Baik

Rumus :

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Poin Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Skor

Jumlah poin maksimal = Skor maksimal x jumlah butir pertanyaan

Kemudian, data analisis yang dihasilkan dikelompokkan menjadi lima kategori sebagaimana dalam tabel 2 dibawah ini :

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81% - 100%	Sangat Baik (SB)
4	61% - 80%	Baik (B)
3	41% - 60%	Cukup (C)
2	21% - 40%	Kurang (K)
1	0% - 20%	Sangat Kurang (SK)

(Riduwan, 2008)

Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa terhadap kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pendidik dan pengembang media pembelajaran digital dalam merancang konten yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di tingkat Sekolah Dasar.

HASIL PENELITIAN

Desain dan pengembangan video animasi KILANI menggunakan metode penelitian Design and Development (D&D) bertujuan untuk menjelaskan proses perancangan dan pembuatan video animasi KILANI sebagai media dakwah dalam pembelajaran kelas 2 di Sekolah Dasar. Dalam pengembangannya, model ADDIE diterapkan sebagai prosedur sistematis untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran, sehingga dapat 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 Capaian Pembelajaran (CP) dan mata pelajaran yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Mata pelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti kelas 2 SD, dengan Capaian Pembelajaran (CP) elemen Sejarah Peradaban Islam.

Pada analisis pengguna yang meliputi guru dan siswa kelas 2 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 analisis, peneliti memutuskan untuk menggunakan Laptop dan Handphone sebagai *Hardware* dan aplikasi *Canva*, *Capcut*, dan *Voice Recorder* sebagai *Software* yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran.

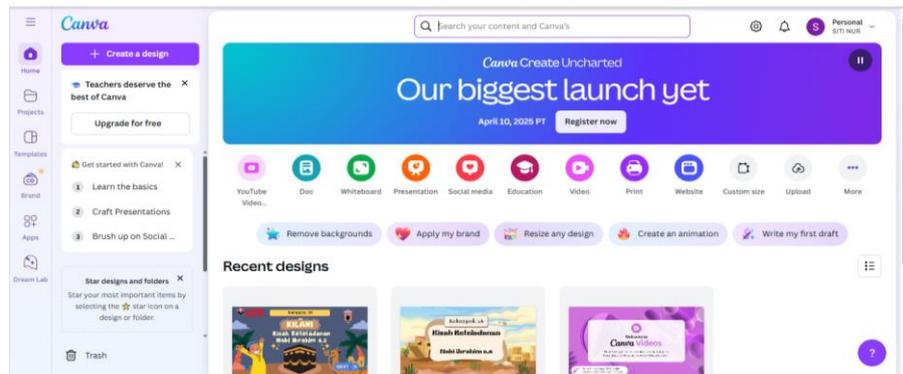
Tahap Desain

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari tahap analisis. Tahap mendesain produk dimulai dengan analisis kebutuhan, yaitu menentukan tujuan, target audiens, serta konsep cerita yang ingin disampaikan. Selanjutnya, dilakukan perancangan *storyboard* sebagai panduan alur cerita dan visual yang akan digunakan. Pada tahap pembuatan desain visual, *Canva* digunakan untuk membuat elemen grafis seperti karakter, latar belakang, dan teks dengan menyesuaikan warna, font, serta efek yang menarik. Setelah desain selesai, masuk ke tahap penambahan animasi dan transisi, di mana *Canva* menyediakan fitur animasi dasar untuk menghidupkan elemen visual. Kemudian, perekaman suara dilakukan menggunakan *Voice Recorder* untuk menghasilkan narasi atau dialog yang mendukung video. File suara ini kemudian dimasukkan ke dalam *CapCut*, di mana dilakukan pengeditan lanjutan, seperti penyempurnaan animasi, penyesuaian durasi klip, penambahan efek transisi, serta integrasi musik dan suara. Setelah video selesai diedit, dilakukan review dan revisi

Megy Indriani, dkk Pengembangan Video Animasi “Kilani” Berbasis *Canva* Tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim *Alaihi Salam* Pada Pembelajaran Kelas 2 SD

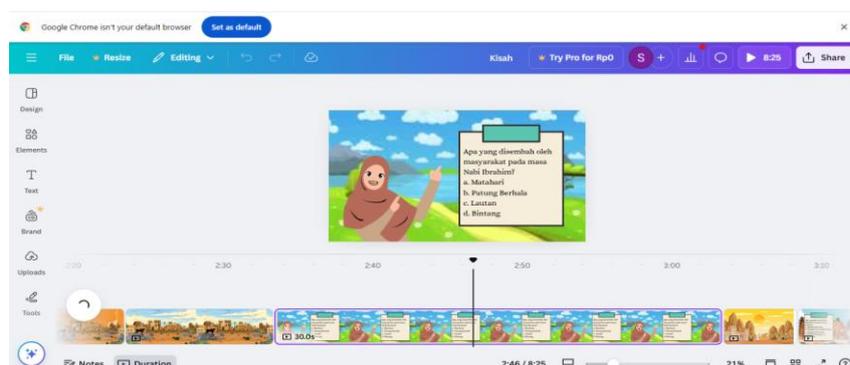
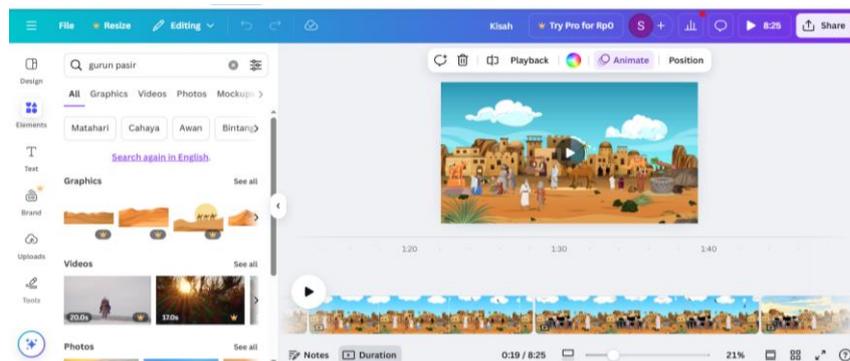
untuk memastikan kualitasnya sesuai dengan tujuan. Terakhir, video diekspor dalam format yang sesuai dan dipublikasikan di platform YouTube untuk keperluan pembelajaran.

- a. Menentukan aplikasi yang digunakan untuk mengedit video. Kami menggunakan aplikasi edit yang sangat sederhana yaitu *canva*.



Gambar 1. Aplikasi Canva

- b. Membuat desain video pembelajaran animasi, background, dan penambahan suara dalam produk.



Megy Indriani, dkk
Pengembangan Video Animasi “Kilani” Berbasis Canva Tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim Alaihi Salam Pada Pembelajaran Kelas 2 SD



Gambar 2. Desain Produk

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 materi dan ahli media.

Validasi dilakukan dengan pengisian lembar validasi terkait kesesuaian materi yang terdapat dalam video animasi.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan beberapa software sebagai alat bantu pembuatan produk, diantaranya adalah aplikasi Canva, Capcut, dan Voice Recorder. Setelah produk selesai dibuat, peneliti melakukan validasi kepada ahli. Berdasarkan hasil penelitian, validasi materi yang dilakukan menghasilkan data sebagai berikut.

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

Indikator	Persentase	Interpretasi
Kesesuaian Materi	80%	Baik
Sajian Materi	90%	Sangat Baik
Penulisan	85%	Sangat Baik
Dampak Baik	100%	Sangat Baik
Rata-Rata	88,75%	Sangat Baik

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



Tabel 4. Validasi Ahli Media

Indikator	Persentase	Interpretasi
Kesesuaian Produk	95%	Sangat Baik
Tampilan Produk	95%	Sangat Baik
Kemudahan Akses	100%	Sangat Baik
Dampak Baik	100%	Sangat Baik
Rata-Rata	97,5%	Sangat Baik

Penilaian terhadap kelayakan video memiliki kualitas yang sangat baik dengan perolehan skor 97,5%. 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.

Tahap Implementasi dan Evaluasi

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan kepada siswa sangat diperlukan untuk mengetahui kualitas dari produk yang telah dikembangkan dari sisi pengguna.

Tabel 5. Respon Siswa Terhadap Video Animasi

Aspek	Presentase	Interpretasi
Isi/Materi	100%	Sangat Tinggi
Desain Video	94%	Sangat Tinggi
Rata-Rata	97%	Sangat Tinggi

Data di atas didapatkan dari hasil pengisian angket oleh siswa dengan dibimbing 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 sangat mudah.

Penilaian isi atau materi berfokus pada penilaian apakah materi yang terdapat pada video animasi mudah untuk dipahami oleh siswa serta quis yang diberikan jelas dan mudah dipahami. Penilaian pada desain video berfokus kepada unsur visual, audio, serta kebermanfaatan video animasi dalam pembelajaran. Penilaian dari segi visual difokuskan kepada gambar, warna, dan kemenarikan video animasi secara keseluruhan.;dalam segi audio difokuskan pada penilaian

kualitas suara. Sedangkan penilaian kebermanfaatan dari video animasi difokuskan pada kesenangan pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran video animasi.

Penilaian yang diberikan siswa terhadap isi/materi dan desain video mendapatkan nilai yang sangat tinggi, dengan total nilai yang diperoleh adalah 97%.

PEMBAHASAN

Video animasi merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran berupa gambar yang bergerak seperti hidup. Video animasi merupakan media pembelajaran yang sangat efektif, khususnya untuk tingkat sekolah dasar. Media ini menawarkan berbagai keunggulan seperti menampilkan kombinasi teks, gambar berwarna, audio, dan animasi yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Minahasa, 2024). Video animasi ialah sebuah tayangan video menyerupai film yang terdiri dari gambar dan suara kemudian gambar dan suara tersebut dapat didesain sedemikian rupa agar dapat menjadi lebih menarik. (Andrasari, 2022) Video animasi merupakan pergerakan suatu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog-dialog (Husni, 2021). Video Animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan pemberian efek tertentu sehingga tampak realistis dan menarik. Objek tersebut dapat berupa benda hidup dan tak hidup. Video Animasi tampak menarik dengan pepaduan warna dan tulisan pendukung yang tepat, dan akan lebih menarik dengan dengan bantuan audio/suara (Lia et al., 2023).

Berdasarkan definisi dari beberapa para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran berbasis audio-visual yang menggabungkan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Video animasi mampu menarik perhatian peserta didik, menyajikan objek secara detail, serta membantu pemahaman konsep yang sulit. Secara teknis, video terdiri dari rangkaian gambar (frame) yang ditampilkan berurutan dengan kecepatan tertentu sehingga menciptakan ilusi gerakan. Dengan demikian, video animasi menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

1. Efektivitas Video Animasi Kilani dalam Pembelajaran PAI

Video animasi Kilani, yang dikembangkan menggunakan *Canva*, *CapCut*, dan *Voice Recorder*, dirancang sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa kelas 2 SD. Salah satu keunggulan utama dari video ini adalah adanya kuis interaktif di setiap adegan, yang bertujuan untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan menyisipkan

pertanyaan singkat setelah setiap bagian cerita, siswa tidak hanya menonton secara pasif, tetapi juga aktif berpikir dan mengingat isi materi sebelum melanjutkan ke adegan berikutnya.

Penggunaan video animasi dengan kuis ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, karena membantu mereka untuk memproses informasi secara bertahap. Dibandingkan dengan metode ceramah atau membaca buku teks, belajar melalui animasi interaktif lebih menarik bagi anak-anak. Selain itu, suasana belajar yang lebih menyenangkan akan meningkatkan motivasi mereka untuk memahami kisah keteladanan Nabi Ibrahim A.S secara lebih mendalam.

2. Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan media animasi interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk PAI. Misalnya, Hasil penelitian yang dilakukan oleh (7_Artikel_Nurlalela_Dkk_UPI_Bandung, n.d.) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis Canva sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang divalidasi dengan tingkat kelayakan sebesar 98,75% oleh pakar materi. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh (Jerry Radita Ponza et al., 2018) menemukan bahwa video animasi yang dikembangkan telah divalidasi oleh para ahli dan dinyatakan layak digunakan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan video animasi meningkatkan pemahaman siswa serta meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran dibandingkan metode konvensional.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, keunggulan utama video animasi Kilani adalah adanya kuis di setiap adegan, yang membuat siswa tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga peserta aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini meningkatkan keterlibatan dan daya ingat siswa, karena mereka harus menjawab pertanyaan sebelum cerita berlanjut. Strategi pembelajaran berbasis kuis ini sejalan dengan konsep "*active learning*", di mana siswa diajak untuk berpikir dan mengingat informasi secara langsung.

3. Keunggulan Video Animasi Kilani sebagai Media Pembelajaran

Sebagai media pembelajaran inovatif, video animasi Kilani memiliki beberapa keunggulan utama yang membuatnya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah keteladanan Nabi Ibrahim A.S:

- a. Kuis Interaktif di Setiap Adegan: Keunggulan utama dari video animasi Kilani adalah adanya kuis setelah setiap adegan, yang berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung dan memastikan mereka menyerap informasi dengan baik.

Pengembangan Video Animasi “Kilani” Berbasis *Canva* Tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim *Alaihi Salam* Pada Pembelajaran Kelas 2 SD

- b. Visualisasi yang Menarik : Video ini menyajikan kisah Nabi Ibrahim A.S dengan gambar bergerak, warna cerah, dan animasi menarik, sehingga lebih mudah menarik perhatian siswa dibandingkan dengan teks atau gambar statis.
- c. Meningkatkan Keterlibatan Siswa : Dengan adanya kuis di setiap adegan, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami cerita secara menyeluruh.
- d. Penyampaian Materi yang Efektif : Video ini memungkinkan penyampaian materi yang lebih ringkas dan jelas, membuat siswa lebih mudah memahami inti dari kisah keteladanan Nabi Ibrahim A.S.
- e. Dapat Digunakan Berulang Kali: Karena berbentuk video digital, media ini dapat diputar ulang kapan saja, sehingga siswa dapat mengulang materi sesuai kebutuhan mereka.
- f. Menyesuaikan dengan Perkembangan Teknologi: Menggunakan video animasi sebagai alat bantu ajar membantu siswa untuk beradaptasi dengan pembelajaran berbasis teknologi sejak dini.

Dengan kombinasi antara visual yang menarik, kuis interaktif, dan penyampaian materi yang efektif, video animasi Kilani memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa Sekolah Dasar.

4. Kelemahan dan Tantangan dalam Pengembangan

Meskipun memiliki banyak keunggulan, pengembangan video animasi Kilani juga menghadapi beberapa tantangan dan keterbatasan yang perlu diperhatikan:

- a. Waktu Produksi yang Relatif Lama: Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, pembuatan video animasi membutuhkan waktu lebih lama dalam hal perancangan, perekaman suara, penyuntingan, dan finalisasi.
- b. Keterbatasan dalam Menyampaikan Konsep yang Kompleks : Beberapa konsep dalam PAI mungkin sulit divisualisasikan dalam bentuk animasi sederhana, sehingga memerlukan pendekatan tambahan, seperti diskusi atau demonstrasi langsung di kelas.
- c. Kesulitan dalam Penyesuaian Kuis: Agar kuis dalam video efektif, pertanyaannya harus dirancang dengan baik, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, dan tidak terlalu mudah atau terlalu sulit.

Meski ada tantangan, keunggulan video animasi ini lebih dominan, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa.

5. Implikasi bagi Dunia Pendidikan

Penggunaan video animasi Kilani berbasis Canva memiliki dampak positif yang luas dalam dunia pendidikan, terutama dalam penerapan media pembelajaran digital di Sekolah Dasar. Media pembelajaran video animasi dapat digunakan sebagai perantara dalam membantu proses pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan materi dengan menarik, mampu menarik perhatian siswa dan menjadikan pembelajaran lebih berkualitas dan bermakna terutama di sekolah dasar (Andrasari, 2022). Adapun beberapa implikasi positifnya meliputi:

- a. Mendorong Inovasi dalam Pembelajaran: Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan, guru didorong untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi.
- b. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa: Video animasi yang menarik dan dilengkapi kuis interaktif dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.
- c. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis: Dengan adanya kuis di setiap adegan, siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga ditantang untuk berpikir dan memahami materi secara mendalam.

Dapat Digunakan dalam Berbagai Mata Pelajaran: Konsep video animasi Kilani dapat diterapkan pada mata pelajaran lain, seperti Sejarah, Sains, atau Bahasa Indonesia, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan video animasi “Kilani” berbasis Canva merupakan inovasi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 SD terhadap kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s. Video animasi ini dirancang untuk menarik perhatian siswa dengan tampilan visual yang interaktif serta alur cerita yang sederhana dan mudah dipahami. Penggunaan media ini dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa, memperjelas konsep yang diajarkan, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Selain itu, respon positif dari guru menunjukkan bahwa media ini dapat menjadi alat bantu yang mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan nilai-nilai keteladanan Nabi Ibrahim a.s. dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dengan meningkatnya partisipasi dan pemahaman siswa, video animasi ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, relevan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Oleh karena itu, diharapkan pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan untuk menyempurnakan fitur animasi dan memperluas penggunaannya di berbagai jenjang pendidikan agar manfaatnya lebih optimal dalam mendukung pembelajaran interaktif berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Bhakti, Y. B. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif dengan Powtoon. In *Jurnal SOLMA* (Vol. 10, Issue 1, pp. 61–69). University of Muhammadiyah Prof. Hamka (UHAMKA). <https://doi.org/10.22236/solma.v10i1.6268>
- Aurellia, C., Saputra, E. R., & Saputra, E. R. (2024). Media Pembelajaran ICT Berbasis Video Animasi Interaktif Bahasa Inggris di Kelas III SD. In *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* (Vol. 11, Issue 1, p. 71). Raden Intan State Islamic University of Lampung. <https://doi.org/10.24042/terampil.v11i1.17599>
- Bula, R. F., Yahiji, K., Manoppo, Y. K., & Mantau, B. A. K. (2025). Inovasi Pembelajaran PAI Di Era Digital: Pengembangan Video Animasi Interaktif Sebagai Media Edukatif. In *Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1, pp. 20–26). PT Pustaka Cendekia Group. <https://doi.org/10.70292/jpcp.v3i1.128>
- Firdausi, R., & Ittaqi, A. F. (2024). Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Animasi Berbasis Petualangan dalam Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan di Kelas V. In *TARBAWIYAT* (Vol. 3, Issue 2, pp. 91–100). Sekolah Tinggi Agama Islam Al Akbar Surabaya. <https://doi.org/10.62589/t.v3i02.336>
- H, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. In *Student Journal of Early Childhood Education* (Vol. 3, Issue 2, pp. 292–297). Universitas Negeri Gorontalo. <https://doi.org/10.37411/sjece.v3i2.3011>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Khan, N. S. (2023). *Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Sejarah*. Center for Open Science. <https://doi.org/10.31237/osf.io/jzk7a>
- Kurniawan, F. A., & Matematika, P. (2023). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti BELAJAR SISWA*. 10, 636–649.
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* (Vol. 10, Issue 2, pp. 386–400). Pusat Penelitian dan Pengabdian

Pengembangan Video Animasi “Kilani” Berbasis Canva Tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim Alaihi Salam Pada Pembelajaran Kelas 2 SD

- Kepada Masyarakat STKIP Citra Bakti. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>
- Listiana, M., Herlinawati, M., & Supyadi, M. R. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Animasi dan Simulasi Interaktif Pada Pembelajaran IPAS. In *Jurnal Lensa Pendas* (Vol. 9, Issue 1, pp. 29–35). STKIP Muhammadiyah Kuningan. <https://doi.org/10.33222/jlp.v9i1.3547>
- Minahasa, K. (2024). *3 1,2,3. 24*(7), 28–42.
- Murcahyanto, H., Mohzana, M., & Harjuni, L. L. (2022). Media Interaktif berbasis Animasi pada Pembelajaran Tari. In *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika* (Vol. 6, Issue 1, pp. 68–77). Universitas Hamzanwadi. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v6i1.5305>
- Nofrimon, N., & Yefterson, R. B. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Animasi Berbasis Android pada Pembelajaran Sejarah di MAN 1 Sijunjung. In *Jurnal Kronologi* (Vol. 5, Issue 4, pp. 120–132). Universitas Negeri Padang. <https://doi.org/10.24036/jk.v5i4.777>
- Putri, L., & Hidayat, R. (2024). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis ARCS (Attention Relevance Confidence Satisfaction) Materi Keberagaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV Sekolah Dasar. 4*, 8551–8569.
- Risdianto, E., Ariani, T., & Yolanda, Y. (2024). Pengembangan LOM (Learning Object Material) Interaktif Berbasis Video, Infografis, Animasi dan VR dalam Implementasi Pembelajaran Kolaboratif. In *Pengabdian Kepada Masyarakat Cendekia* (Vol. 3, Issue 2, pp. 59–65). Universitas Muhammadiyah Kotabumi. <https://doi.org/10.47637/pkmcendekia.v3i2.1506>
- Seftiana, D., & Delia, B. A. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon dan Game Interaktif Menggunakan Webside Oodlu Materi Pecahan Sederhana Kelas 3 Sekolah Dasar. In *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 5, Issue 1, pp. 51–59). Universitas Negeri Surabaya. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n1.p51-59>
- Tiara, D., & Sutarini. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Animasi Berbantuan Aplikasi Filmora Pada Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. In *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* (Vol. 1, Issue 4, pp. 25–40). Sekolah Tinggi Ilmu Syariah Nurul Qarnain Jember. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.425>
- Wahyuningsih, N., Hikmah, N., Lengan, R., Karimah, S., Ansor, F., Manoppo, Y., & Belajar, H. (2024). *MEDIA. 7*, 15050–15054.