

### PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS AI "LARAS" DALAM SURAH AI-KAUSAR PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 2 SD

Ani Nur Aeni<sup>1</sup>, Dery Aditya Hermawan<sup>2</sup>,  
Feymi Fa'adillah Aiska<sup>3</sup>, Karisma Tita Ulfana<sup>4</sup>  
Universitas Pendidikan Indonesia  
aninuraeni@upi.edu; deryaditya28@upi.edu

#### Abstract

*The purpose of this study was to determine the degree to which the use of animated videos in educational materials improves student comprehension of the subject matter and has a positive influence on the learning process. The Design and Development (D&D) ADDIE paradigm, which has five stages—analysis, design, development, implementation, and evaluation—was the methodology employed in this study. Additionally, this study employs a qualitative approach method that involves distributing questionnaires and conducting interviews in Malangbong's class II primary schools. The study's findings indicate that media professionals and subject matter experts alike think highly of this animated video-based learning resource, placing it in the extremely suitable category. Additionally, it aims to elicit positive feedback from students in order to boost their enthusiasm in learning Surah Al-Kausar content for PAI courses. We may infer that the influence of this animated video-based learning medium on students' comprehension of Surah Al-Kausar is positive and enhances their learning experience.*

*Keywords : Animated Videos, ADDIE Models, Learning Media, Design*

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan video animasi dalam materi pendidikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Paradigma Desain dan Create ADDIE, yang memiliki lima tahap - analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi - adalah metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan menyebarkan kuesioner dan melakukan wawancara di sekolah dasar kelas II Malangbong. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa para ahli media dan ahli materi pelajaran sangat menyukai sumber belajar berbasis video animasi ini, dan menempatkannya dalam kategori sangat sesuai. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendapatkan umpan balik positif dari siswa untuk meningkatkan antusiasme mereka dalam mempelajari konten Surah Al-Kausar untuk mata pelajaran PAI. Kita dapat menyimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi ini terhadap pemahaman siswa tentang Surah Al-Kausar adalah positif dan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

**Kata Kunci :** Video Animasi; Model ADDIE ; Media Pembelajaran ; Desain

## PENDAHULUAN

“Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 yang diwajibkan pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman,” menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. Selanjutnya, ayat (3) Pasal 4 menyatakan bahwa "Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan siswa yang berlangsung sepanjang hayat." Pendidikan adalah proses mengubah perilaku dan memberikan pengetahuan dan pengalaman hidup yang memungkinkan siswa menjadi lebih dewasa dalam cara mereka berpikir dan berperilaku (Oktaviani, 2022). Tujuan undang-undang tersebut adalah untuk meningkatkan kualitas fisik dan rohani siswa. Guru memiliki peran penting dalam proses ini. Guru yang kompeten meningkatkan kemampuan pedagogis, kepribadian, sosial, dan profesional mereka untuk membuat pembelajaran efektif dan menarik bagi siswa, membuat mereka senang dan termotivasi untuk belajar.

Setiap aspek kehidupan manusia mulai dipengaruhi oleh teknologi kontemporer, tak terkecuali di bidang pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, pendidikan harus tetap beradaptasi dengan kemajuan teknologi modern saat ini. AI telah masuk ke dunia pendidikan saat ini, membuka banyak peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, membuat pengalaman belajar lebih sesuai dengan individu, dan membuat proses pengajaran lebih efisien bagi siswa dan guru. Dengan kemajuan teknologi AI saat ini, pendidik harus menjadi guru digital yang kreatif dan mampu memediasi dan fasilitasi proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pendidikan seperti video dapat membantu guru melakukan pembelajaran interaktif. Video pembelajaran juga terbagi menjadi beberapa golongan, salah satunya adalah video pembelajaran animasi. Video animasi dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Animasi adalah salah satu cara yang luar biasa untuk membantu menanamkan kepribadian baik pada anak (Aeni, 2022). Guru dapat dengan mudah menggabungkan materi yang kompleks dan sulit ke dalam video untuk menjadi konten pembelajaran yang singkat, jelas, dan menarik bagi siswa.

Pendidikan Agama Islam (PAI) membentuk karakter dan nilai-nilai spiritual siswa sejak usia dini. Teknologi telah menjadi bagian penting dari pendidikan di era modern. Ini memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Kecerdasan buatan

(AI) adalah salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat yang telah memiliki pengaruh besar pada banyak hal, termasuk pendidikan.

AECT menyebut media segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi. Media pembelajaran adalah alat yang membantu siswa belajar dan digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pelajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran, menurut Ruth Lautfer, adalah alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran. (Francisca, 2022). Pesan atau informasi akan lebih mudah dipahami jika digunakan dengan benar (Aeni, 2022).

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah semua yang terkait dan digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang bermanfaat untuk mendorong pikiran, perhatian, atau keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu. Ini mengarah pada proses pembelajaran yang terkendali, tujuan, dan terkendali. Di era kontemporer, seorang pendidik memiliki kemampuan untuk membuat bahan dan media terbuka lebih menarik dan diminati siswa (Rohmah, 2022).

Dalam hal ini, pengembangan video pembelajaran berbasis kecerdasan buatan menjadi terobosan yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI, khususnya pada tingkat sekolah dasar (SD). Video pembelajaran tidak hanya memperkaya metode pengajaran tetapi juga membuat pembelajaran lebih mudah dan fleksibel bagi siswa, terutama untuk topik-topik yang mungkin sulit dipahami dengan metode pembelajaran konvensional.

Surah Al-Kausar adalah salah satu surah yang sangat penting untuk pembelajaran PAI karena mengandung pesan-pesan yang mendalam tentang keberkahan, rahmat, dan kemurahan Allah SWT. Ini dapat mendorong siswa untuk memiliki sikap dan perilaku yang baik. Oleh karena itu, pembuatan video pembelajaran Surah Al-Kausar yang menggunakan kecerdasan buatan menjadi sangat penting untuk pengajaran PAI di sekolah dasar.

Media pembelajaran dapat dioptimalkan untuk siswa yang mempelajari agama Islam. Keterampilan merupakan komponen penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa, jadi kualitas media pembelajaran berkorelasi positif dengan hasil siswa. Karena pemahaman edukatif dan media pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan siswa, dan semakin sering guru menggunakan media pembelajaran, tingkat keberhasilan belajar dan nilai siswa

akan meningkat. Ini disebabkan oleh fakta bahwa media pembelajaran membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan pengetahuan mereka. (Sibuea, 2024).

Pengembangan media pembelajaran berkorelasi dengan pembuatan kurikulum, silabus, dan RPP. Dengan demikian, peran guru menjadi lebih dominan dalam proses pembelajaran. Ini mengurangi kesempatan bagi siswa untuk mandiri dan membatasi kreativitas guru dalam menyampaikan materi. Akibatnya, siswa lebih sedikit berkomunikasi dan terlibat secara pasif. Saat ini belum ada pengembangan media pembelajaran khusus untuk pembelajaran agama Islam, terutama memahami dan menghafal Al-Qur'an. Oleh karena itu, peneliti ingin membuat video pembelajaran yang berfokus pada senang membaca Al-Qur'an di Kelas 2 Al-Kausar di SDN Malangbong. Tujuan mereka adalah untuk membuat pengalaman belajar lebih interaktif bagi siswa.

Seperti yang ditunjukkan oleh pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di kelas 2 SDN Malangbong, siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran. Sejak saat itu, guru belum membuat video pembelajaran agama Islam lagi. Namun, pendekatan pendidikan Islam masih menggunakan pendekatan konvensional. Peneliti di lapangan menemukan bahwa siswa lebih suka menggunakan media berbasis teknologi informasi, seperti video pembelajaran. Siswa saat ini lebih tertarik pada media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif seperti video pembelajaran, menurut salah satu guru. Namun, interaksi mereka cenderung pasif. Oleh karena itu, karena siswa tidak hanya belajar dari video pembelajaran, guru harus tetap hadir sebagai fasilitator dan mediator. Selain itu, sangat penting bagi guru untuk terus memberikan penguatan materi.

Salah satu alasan mengapa kualitas belajar siswa buruk adalah keterbatasan media yang digunakan di kelas. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran di kelas sangat penting. Hal ini dapat dipahami karena siswa mendapatkan pengetahuan dan wawasan baru dalam kegiatan tersebut. Siswa harus berada dalam situasi belajar di mana mereka dapat menggunakan semua sumber belajar dan metode pembelajaran secara efektif. Dalam situasi seperti ini, Media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran (Mollah, 2023).

Kami akan menjelaskan pengembangan video pembelajaran berbasis AI yang kami sebut "LARAS", yang difokuskan pada Surah Al-Kausar dan ditujukan untuk pembelajaran PAI di kelas 2 SD. Kami akan berbicara tentang ide-ide, tujuan, manfaat, dan prosedur

yang digunakan untuk membuat video ini. Harapan kami adalah bahwa penggunaan AI akan meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

## **METODE**

Studi ini menerapkan metode *Design dan Development (D&D)*, juga dikenal sebagai penelitian desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klien (2007) menjelaskan bahwa metode penelitian desain dan pengembangan, juga dikenal sebagai desain dan pengembangan, terdiri dari tiga bagian utama: desain, pengembangan, dan evaluasi (Maulana, 2021).

Model desain dan pengembangan (D&D) penelitian biasanya digunakan saat mengembangkan dan membuat produk untuk aplikasi. Dalam penelitian ini, pendekatan desain dan pengembangan sistematis diterapkan untuk menciptakan desain, mengembangkan, dan mengevaluasi produk tersebut. Proses ini terdiri dari enam tahapan, menurut Peffers: Identifikasi masalah, penjelasan tujuan, desain dan pengembangan produk, pengujian produk, transmisi hasil evaluasi produk, dan komunikasi hasil uji coba produk (Aeni, 2022).

Model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi) digunakan selama tahap desain dan pengembangan. Semua enam langkah desain dan pengembangan menggunakan model ini: (1) menemukan masalah, (2) menjelaskan tujuan, (3) membuat dan membuat produk, (4) menjalankan uji coba produk, (5) merilis produk, dan (6) memberi tahu orang lain tentang hasilnya.

Penelitian ini melibatkan seorang ahli media dan materi yang memiliki keahlian dalam bidang tersebut, serta seorang guru agama Islam di sekolah dasar. Keterlibatan mereka dalam penelitian ini didasarkan pada metode yang digunakan. Studi ini melibatkan siswa di kelas dua di sebuah sekolah dasar dengan total 25 siswa. Studi ini dilakukan di SDN Malangbong pada 9 Maret 2024. Studi ini dilakukan dalam satu pertemuan untuk menguji dan menilai produk.

Untuk mendapatkan data dari ahli, angket penilaian dan pedoman wawancara dengan skala likert digunakan. Untuk materi, indikator kelayakan LARAS termasuk kesesuaian dengan kurikulum, keakuratan, dan kemutakhiran. Untuk video animasi, indikator kelayakan LARAS termasuk kegunaan, tampilan, dan bahasa.

## HASIL

Video animasi LARAS adalah media pembelajaran untuk siswa kelas dua di sekolah dasar. Penggunaan model ADDIE (Analisa, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) adalah salah satu pendekatan yang digunakan dalam proses desain dan pengembangan (D&D), yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang desain dan pengembangan video animasi tersebut.

Model ADDIE dipilih karena menawarkan kerangka kerja yang jelas dan memiliki kemampuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif. Selama proses pengembangan produk, peneliti dipandu oleh langkah-langkah model ADDIE. Untuk mencapai hasil yang diinginkan, tahap pertama adalah analisis, di mana peneliti menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa di kelas 2 serta menyusun tujuan pembelajaran khusus.

Setelah analisis, tahap desain dimulai, di mana peneliti merancang ide, struktur, dan konten video animasi LARAS sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, peneliti juga merancang skenario dan storyboard sebagai panduan visual.

Setelah merancang, tahap selanjutnya adalah Pengembangan. Pada tahap ini, video animasi LARAS sebenarnya dibuat berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Proses ini termasuk membuat animasi, mengedit konten, dan menyempurnakan berbagai aspek untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Setelah selesai, tahap Implementasi dimulai, di mana video animasi dipasang dan diterapkan dalam pembelajaran di kelas 2 Sekolah Dasar. Pada langkah terakhir, evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif dan efisien produk dan apa perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan menggunakan model Desain dan Pengembangan (D&D) dan pendekatan ADDIE, proses desain dan pengembangan video animasi LARAS dapat dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Ini akan menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas dua dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Berikut ini adalah beberapa penjelasan lebih lanjut tentang proses yang dilakukan peneliti di atas:

**Tahap Pertama**, mengidentifikasi masalah yang menghalangi siswa untuk belajar di sekolah dasar. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis menyeluruh terhadap indikasi atau indikasi adanya masalah. Peneliti menemukan materi atau konten pembelajaran yang

relevan dengan masalah yang dihadapi siswa. Selain itu, dalam proses desain media pembelajaran, mereka juga melakukan identifikasi terhadap instruktur dan siswa yang akan menggunakan media tersebut. Selain itu, mereka juga memeriksa instrumen atau sumber daya yang akan digunakan dalam desain media pembelajaran tersebut. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dibuat dapat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik instruktur serta siswa yang akan menggunakannya. Dengan menemukan masalah ini secara menyeluruh, kita dapat lebih memahami sinyal yang menunjukkan bahwa siswa mengalami masalah dalam proses pembelajaran (Aeni, 2022).

Setelah mengidentifikasi, peneliti membuat mata pelajaran dan Capaian Pembelajaran (CP) untuk digunakan dalam media pembelajaran. Peneliti telah memilih mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Fase A, yang mengandung elemen Al-Qur'an dan Hadist, untuk kelas 2 SD. Fokus mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah kemampuan untuk membaca surah-surah pendek Al-Qur'an dengan baik, serta pemahaman tentang huruf hijaiyah dan harakatnya.

**Tahap Kedua**, Langkah penting dalam pembuatan media pembelajaran adalah menentukan tujuan setelah masalah diidentifikasi. Tujuan utama pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk membuat lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan mengubah metode pengajaran yang lebih modern. Pendekatan ini diharapkan membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran sehingga mereka dapat mencapai pencapaian belajar yang lebih baik. Siswa diharapkan tidak akan jenuh saat belajar menggunakan media pembelajaran seperti video animasi. Ini akan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Konsep ini mengakomodasi perubahan dinamika pembelajaran saat ini, yang menekankan pentingnya memperhatikan minat dan kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. Akibatnya, pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk membuat pengalaman pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

**Tahap Ketiga**, Dalam proses pengembangan media pembelajaran, tahap pertama adalah desain produk. Pada tahap ini, peneliti berkonsentrasi pada pemilihan materi yang akan digunakan dalam video pembelajaran, termasuk materi, gambar, dan naskah yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Untuk memastikan bahwa materi yang disajikan

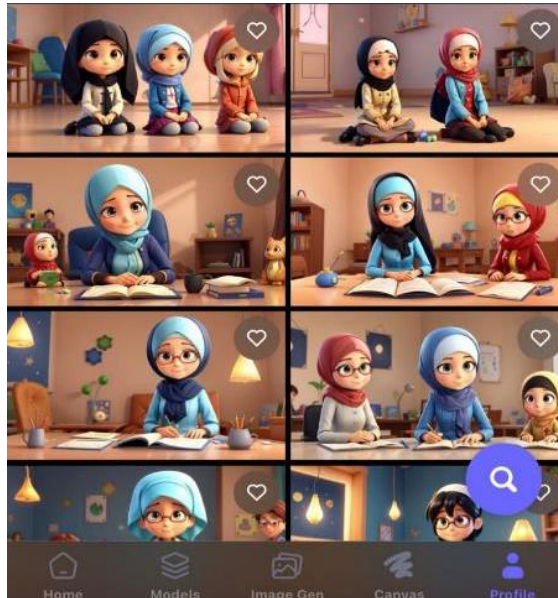
memenuhi persyaratan pembelajaran untuk siswa kelas dua di sekolah dasar, langkah ini sangat penting. Selanjutnya, peneliti menyesuaikan informasi dengan kurikulum yang sesuai dengan mengumpulkannya dari berbagai sumber dan referensi. Pada tahap berikutnya, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk merancang elemen visual untuk video pembelajaran.

Dengan menggunakan aplikasi Canva, peneliti dapat dengan mudah merancang dan menyusun elemen visual seperti gambar, teks, dan grafik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Aplikasi ini juga memberikan fleksibilitas dalam mengatur tata letak dan desain kreatif untuk membuat visualisasi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Proses desain ini mempertimbangkan hal-hal seperti kejelasan, kreativitas, dan relevansi dengan materi yang akan diajarkan (Aeni, 2022). Selain itu, peneliti mendesain bahan ajar yang bernuansa cerita atau narasi yang dapat disajikan melalui media video, yang akan lebih menarik bagi siswa dan juga akan lebih mudah bagi mereka untuk memahami materi (Eliwatis, 2021).



**Gambar 1. Contoh Desain Canva**

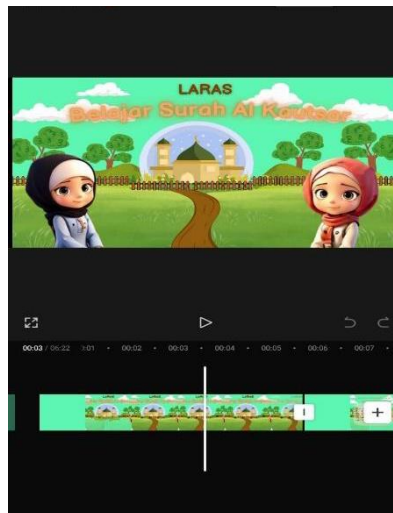
Peneliti menggunakan aplikasi Leonardo AI, yang memanfaatkan kecerdasan buatan untuk menghasilkan gambar digital yang realistis dan menarik, untuk pembuatan karakter animasi. Dengan menggunakan kedua aplikasi, mereka dapat membuat karakter animasi yang lebih dinamis dan menarik perhatian, yang meningkatkan kualitas video animasi. Dengan memanfaatkan teknologi selama proses pembuatan video animasi ini, kita dapat membuat produk berkualitas tinggi yang memenuhi persyaratan pembelajaran kelas dua di sekolah dasar.



**Gambar 2. Pembuatan Karakter Animasi Leonardo AI**

Peneliti menekankan penggunaan warna-warna kontras dan gambar animasi dalam desain video pembelajaran ini untuk menarik perhatian siswa. Tujuannya adalah untuk membuat pengalaman visual siswa lebih baik selama pembelajaran. Setelah merancang desain, tahap berikutnya adalah pengembangan. Produk video animasi LARAS dibuat selama proses pengembangan dan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Untuk mencapai tujuan ini, mereka mengisi angket yang menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi syarat untuk konten dan media yang digunakan dalam video animasi LARAS.

Peneliti menggunakan program aplikasi sebagai alat bantu dalam proses pengembangan media pembelajaran ini. CapCut, aplikasi editing video yang memungkinkan peneliti mengatur animasi, warna, dan konten, adalah salah satu aplikasi yang digunakan. Dengan menggunakan teknologi ini, peneliti dapat menghasilkan produk yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Oleh karena itu, proses pembuatan media pembelajaran ini memerlukan kombinasi kreativitas manusia dan kekuatan teknologi untuk mencapai hasil yang optimal.



**Gambar 3. Pengeditan Video Capcut**

Setelah proses pengembangan produk selesai, peneliti melanjutkan ke fase validasi oleh para ahli. Data yang dihasilkan dari proses validasi ini sangat bermanfaat untuk mengevaluasi kualitas dan efektivitas produk yang telah dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media yang dilakukan oleh para ahli menghasilkan data yang relevan dan bermanfaat. Para ahli di bidang ini memberikan masukan dan penilaian terhadap berbagai aspek produk, seperti desain, konten, dan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran kelas 2 Sekolah Dasar. Evaluasi para ahli merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa produk yang dibuat memenuhi standar kualitas yang diinginkan dan membantu siswa belajar. Oleh karena itu, data hasil validasi para ahli sangat berguna bagi peneliti untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan pada produk sebelum produk tersebut digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

**Tabel 1 Verifikasi dari para pakar media**

Indikator	Presentasi	Interpretasi
Kegunaan	95%	Sangat baik
Tampilan	100%	Sangat baik
Bahasa	100%	Sangat baik
Rata-rata	98,3%	Sangat baik

Kualitas video sangat baik, dengan skor 98,3%, dalam penilaian kelayakan video sebagai alat pendidikan untuk digunakan dalam kurikulum sekolah. Hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa video memiliki kegunaan, tampilan, dan kualitas bahasa yang baik.

**Tahap keempat**, yaitu uji coba produk, pada tanggal 9 Maret 2024, peneliti menguji video pembelajaran LARAS, yang berarti Belajar Surah Al-Kausar, kepada siswa kelas dua di SDN Malangbong. Uji coba video animasi ini diikuti oleh 25 siswa. Siswa di kelas melihat video pembelajaran selama proses uji coba. Setelah uji coba, siswa menunjukkan bahwa video pembelajaran sangat menarik bagi mereka. Hal ini disebabkan oleh materi video yang mudah dipahami oleh siswa serta banyak gambar dan warna yang menarik.

Produk yang dikembangkan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif di kelas, seperti yang ditunjukkan oleh tanggapan positif siswa terhadap video pembelajaran ini. Video pembelajaran ini berhasil menarik minat siswa dengan menekankan elemen visual dan membuat materi mudah dipahami. Hasil uji coba ini sangat mendorong peneliti untuk terus mengembangkan produk yang membantu pendidikan di sekolah dengan lebih baik.

Video pembelajaran LARAS memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran di kelas, seperti yang ditunjukkan oleh hasil uji coba produk yang positif. Hasil uji coba ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan dan implementering produk baru. Respon siswa terhadap video tersebut menunjukkan bahwa itu menarik dan mudah dipahami, dan bahwa partisipasi siswa dalam proses uji coba memberikan masukan langsung yang berharga bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas dan relevansi produk (Ponza, 2018)

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

Suara harus dievaluasi karena ada beberapa suara yang tidak sama dalam frekuensi saat merekam selama proses pembuatan produk. Hal ini dilakukan untuk menyempurnakan

suara dengan merekamnya di ruangan kedap suara dan menggunakan mikrofon untuk mengurangi suara yang tidak seharusnya ada (Lukman, 2019).

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

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

**Tabel 2 Menunjukkan Validasi Ahli Materi**

<b>Indikator</b>	<b>Presentasi</b>	<b>Interpretasi</b>
Kesesuaian materi dengan kurikulum	100%	Sangat baik
Keakuratan materi	100%	Sangat baik
Kemutakhiran materi	100%	Sangat baik
<b>Rata-rata</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat baik</b>

Hasil evaluasi berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa kualitas materi atau konten dalam desain media pembelajaran video animasi LARAS mendapatkan penilaian yang sangat baik. Oleh karena itu, berdasarkan hasil evaluasi, produk ini dianggap layak dan efektif untuk digunakan sebagai alat pembelajaran di sekolah. Materi ini sangat cocok, akurat, dan jelas, yang menjadikan produk ini sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran siswa di kelas 2 Sekolah Dasar. Diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang disampaikan.

## **PEMBAHASAN**

Selain itu, penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memiliki efek yang signifikan terhadap proses pembelajaran siswa. Jika belajar hanya dari buku yang ada, banyak siswa merasa bosan dan cenderung diam dan tidak memahami apa yang disampaikan guru. Namun, ketika video animasi digunakan, siswa merasa puas dengan proses pembelajarannya. Rasa bahagia ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran daripada hanya duduk diam (Munawaroh, 2021). Menurut pernyataan di atas, ini selaras dengan tujuan penelitian, yang memberikan dampak positif pada pembelajaran siswa.

Media pembelajaran interaktif berbasis video digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan minat siswa dan membuat mereka terlibat dalam pembelajaran seolah-olah mereka bermain sambil belajar. Pilihan layar, teks, gambar, animasi, dan suara latar disesuaikan dengan usia siswa sekolah dasar sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran. Penyajiannya menggunakan animasi untuk menarik perhatian siswa. (Anggraeni, 2021).

Siswa akan mengalami dampak pada kemampuan kognitif siswa setelah proses pembelajaran karena konten video animasi lebih mudah dipahami daripada materinya. Dengan demikian, bukan hanya nilai kreatif dari media pembelajaran yang diperoleh tetapi aspek kognitif siswa juga tercapai selama proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Produk ini mencapai hasil yang sangat baik dengan menggunakan metode penelitian Desain dan Pengembangan (D&D) dengan menerapkan model ADDIE selama proses desain dan pengembangan video. Hasil penelitian ini juga selaras dengan tujuan awal penelitian, yaitu media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, yang diperkuat dengan adanya Di sekolah dasar, proses pengembangan dimulai dengan ide dan berakhir dengan produk diuji coba. Selain itu, produk yang divalidasi oleh para ahli yang tercantum dalam diskusi mendukung keberhasilan ini. Validasi produk ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis kecerdasan buatan "LARAS", yang dimaksudkan untuk mengajarkan surah Al-Kausar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas dua sekolah menengah, sudah siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari segi desain, produk ini juga telah divalidasi oleh ahli, yang menunjukkan bahwa desain dan konten video sesuai dengan materi yang akan dipelajari siswa di kelas dua sekolah dasar. Dengan demikian, elemen desain yang berfokus pada kejelasan, kreativitas, dan relevansi dengan kurikulum menjadi komponen penting dalam keberhasilan produk ini sebagai media pembelajaran yang efektif. Selain itu, validitas ahli mendukung keyakinan bahwa video animasi LARAS dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi agama Islam yang diajarkan di sekolah dasar.

Video animasi LARAS untuk mengajar surah Al-Kausar telah terbukti sebagai metode pembelajaran yang berkualitas dan efektif berdasarkan validasi ahli dan penelitian yang mendalam. Oleh karena itu, produk ini dapat membantu proses pembelajaran di kelas dua Sekolah Dasar, terutama dalam membantu siswa memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan cara yang menarik dan interaktif. Kesuksesan ini menunjukkan betapa pentingnya menggunakan pendekatan sistematis dan kolaboratif untuk membuat media pembelajaran. Ini juga menunjukkan bagaimana teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui penggunaan kecerdasan buatan dan animasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Aprilia, D., Putri, N. A., & Afriyanti, A. (2022). Penggunaan Video Animasi DESI (Deskriptif, Edukatif, Smart dan Interaktif) Mengenai Sistem Pembayaran Shopee Pay Later dalam Pandangan Ekonomi Islam sebagai Sarana Edukatif bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 1041. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i2.2258>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, A. N., Khairunnisa Pratidina, S., Rahmah, A. A., & Nurhalimah, I. (n.d.). *Pengembangan Video Animasi Kayla Berbicara Sebagai Media Dakwah Untuk Meningkatkan Perilaku Terpuji Siswa Sekolah Dasar*. <https://spaj.ukm.my/jalhikmah/index.php/jalhikmah/article/view/35>.
- Aeni, A. N., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>

- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Jerry Radita Ponza, P., Nyoman Jampel, I., & Komang Sudarma, I. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 6, Issue 1). [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)
- Lukman, A., Raden Mattaher No, J., Pasar Kota Jambi, K., Kurnia Hayati, D., & Hakim, N. (n.d.). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar*.
- Mollah Mhoch. Kalam., Hikmah Nurul., Sa'diyah., Sembiring Irvan Mustofa., & Zulkifli. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Film Pendek Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sd Negeri. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 03(<https://j-innovative.org/index.php/Innovative/issue/view/9>).
- Munawaroh, S., Hamid, A., Hana, R. Al, & Salehudin, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Meningkatkan Pemahaman Qur'an dan Makna (Qurma) pada Surat Al-Humazah di MI Narrative Quran Lamongan. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 4(1), 85–102. <https://doi.org/10.33367/ijies.v4i1.1535>
- Oktaviani, A. M., Mulyaningsih, I. N., Priatna, Y. Z., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak di Sekolah Dasar Melalui Zepenter. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 289–294. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.186>
- Eliwatis., Sabarullah. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora. *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1). <https://dx.doi.org/10.31958/atjpi.v2i1.3319>
- Rohmah, O. T., Gustiyani, R., Nida, L. S., Azzahra, S. D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media E-Book BUDIPOLIS (Buku Digital Politik Islam) Untuk Menanamkan Jiwa Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin pada Siswa Kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 850. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1104>
- Sibuea, P., Hafis, B., Sari, D., Koto, M. K., Rahman, N. A., Naibaho, P. R., Susanti, R., & Riadi, S. (n.d.). *Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.
- Wildan Maulana, R., & Pengembangan Bahan Ajar, K. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Finansial Siswa SD*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/index>