



Pengembangan Video INSAN untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran PAI Siswa di Sekolah Dasar

Nelyan Setia Zehanara^{1,a*}, Marlinda Salwa Talitha Tsany^{2,b}, Tina Setiawati^{3,c},
Ani Nur Aeni^{4,d}

^{1,2,3,4} PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Jawa Barat, Indonesia
E-Mail: nelyansezha20@upi.edu^a, marlindasalwa3@upi.edu^b, tinastwt04@upi.edu^c,
aninuraeni@upi.edu^d

Abstract:

Islamic Religious Education (PAI) learning can be used as an effort to foster an attitude of respect for diversity from an early age. However, students' learning motivation in PAI learning is still low, mainly due to the dominant and teacher-centered lecture method. This study aims to examine the effectiveness of INSAN (The Beauty of Mutual Respect in Diversity) animated video in increasing students' learning motivation in PAI learning. The research method used is Design and Development (D&D) with the ADDIE development model. The data was collected using a questionnaire and the feasibility test was conducted on 19 fourth grade students of SDN Sukanagara, Sumedang. The validation results showed that the INSAN animated video obtained an average percentage of 90.0% (very feasible) from media experts and 84.9% (very feasible) from material experts. The student response questionnaire showed an average percentage of 88.3%, which indicates a very positive response and high feasibility. In conclusion, the INSAN animated video is effective in increasing motivation to learn PAI and developing mutual respect in diversity.

Keywords: *Animation Videos, PAI, Motivation*

Abstrak:

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat digunakan sebagai upaya memupuk sikap menghargai keberagaman sejak dini. Namun, motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI masih rendah, terutama karena metode ceramah yang dominan dan berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas video animasi INSAN (Indahnya Saling Menghargai Dalam Keberagaman) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI. Metode penelitian yang digunakan adalah Design and Development (D&D) dengan model pengembangan ADDIE. Data dikumpulkan menggunakan angket dan uji kelayakan dilakukan pada 19 siswa kelas IV SDN Sukanagara, Sumedang. Hasil validasi menunjukkan bahwa video animasi INSAN memperoleh rata-rata persentase 90,0% (sangat layak) dari ahli media dan 84,9% (sangat layak) dari ahli materi. Angket respon siswa menunjukkan persentase rata-rata 88,3%, yang menunjukkan respon sangat positif dan kelayakan tinggi. Kesimpulannya, video animasi INSAN efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI dan mengembangkan sikap saling menghargai dalam keberagaman.

Kata Kunci: *Video Animasi, PAI, Motivasi*

Cara mensitasi artikel ini:

Zehanara, N. S., Tsany, M. S. T., Setiawati, T., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan video INSAN untuk meningkatkan motivasi pembelajaran PAI siswa di sekolah dasar. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 10(2), 230-242. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v10i2.1792>.

Informasi Artikel

*Corresponding author:

nelyansezha20@upi.edu

DOI:

<https://doi.org/10.46963/mpgmi.v10i2.1792>

Histori Artikel:

Diterima : 26 / 04 / 2024

Direvisi : 01 / 05 / 2024

Diterbitkan : 31 / 07 / 2024



PENDAHULUAN

Keberagaman agama di Indonesia tidak hanya merupakan bagian integral dari identitas dan kekayaan budaya negara ini, tetapi juga menandai keberlangsungan keberagaman yang kaya di antara penduduknya. Meskipun keberagaman agama ini memberikan warna dan kekayaan yang luar biasa bagi budaya Indonesia, namun ketidakpahaman, ketegangan, dan perselisihan antar keyakinan bisa muncul di dalam masyarakat. Oleh karena itu, menjadi suatu hal yang krusial bagi semua pihak untuk bersikap bijaksana dalam memahami, menghormati, dan mempromosikan nilai-nilai toleransi serta kerukunan antar umat beragama. Dengan langkah-langkah ini, keberagaman agama yang menjadi ciri khas Indonesia dapat dijadikan sebagai sumber kekuatan yang mempererat persatuan dan kesatuan bangsa, bukan sebagai pemicu konflik dan perpecahan. Pada akhirnya, upaya untuk memupuk sikap menghargai keberagaman harus dimulai sejak dini, khususnya pada peserta didik sekolah dasar di Indonesia, mengingat kekayaan keanekaragaman yang dimiliki oleh negara ini.

Pembelajaran PAI di sekolah dasar menjadi salah satu kuncinya. Sebagai mata pelajaran yang memegang peran penting dalam membentuk nilai-nilai keagamaan, moral, dan etika pada peserta didik, maka PAI harus memperhatikan dan mengintegrasikan pemahaman tentang keberagaman agama dalam pembelajarannya. Menurut Abdul Madjid dan Dian Andayani (Musya'adah, 2018) pendidikan agama Islam adalah upaya yang disengaja yang dilakukan oleh para pengajar untuk menyiapkan siswa agar dapat meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan seperti bimbingan, pengajaran, atau pelatihan yang telah dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. PAI di sini bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan dalam menjelaskan tentang Tuhan, memperkuat iman dan taqwa, serta mengembangkan akhlak mereka sehingga sesuai dengan ajaran Islam. Selain itu, mereka diharapkan mampu menerapkan ajaran Islam dengan baik dan benar, sehingga dapat membentuk pemahaman yang lebih luas tentang Islam dan pandangan dunia yang bertumpu pada ajaran tersebut. Fokusnya adalah pada penanaman nilai-nilai Islam sebagai gaya hidup, yang pada akhirnya akan membentuk masyarakat yang berakarakter, beretika, dan berbudaya melalui transfer nilai-nilai tersebut. Adapun harapannya, pendidikan agama Islam dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi dan meningkatkan kedalaman iman mereka, sehingga mereka tidak hanya mengerti dan memahami ajaran agama serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga dapat hidup secara harmonis dengan individu yang memeluk agama lain.

Motivasi belajar peserta didik menjadi suatu hal yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran PAI tersebut. Ketika motivasi belajar peserta didik meningkat, maka tingkat partisipasi dan pencapaian keberhasilan pembelajaran

peserta didik juga akan meningkat (Badriah, Saefuddin, & Muhamadi, 2021). Rendahnya motivasi pembelajaran PAI sering kali dikaitkan dengan persepsi peserta didik bahwa pembelajaran ini dianggap membosankan. Hal tersebut disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang monoton atau kurang bervariasi. Di mana guru hanya melakukan penyampaian materi melalui ceramah dan masih bergantung pada buku sebagai sumber utama dalam (Barbara N. K. R., & Bayu, G. W., 2022). Solusi terkait pada permasalahan rendahnya motivasi peserta didik pada pembelajaran PAI tersebut dapat diatasi melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

Media pembelajaran merupakan perangkat yang dipakai dalam rangka pembelajaran untuk memfasilitasi penyampaian informasi, gagasan, serta materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang lebih menarik, interaktif, serta efisien. Sebagaimana dengan media pembelajaran ini dapat akan membantu mengatasi rasa bosan dalam proses belajar di kelas (Tafonao, 2018). Salah satu media pembelajaran yang banyak digemari peserta didik adalah video animasi. Ini terlihat dari penelitian sebelumnya yang telah menunjukkan bahwa peserta didik dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton film kartun (bentuk lain video animasi) yang mereka anggap menyenangkan (Komalasari, Khaerunisa, & Aeni, 2022). Sebab itulah, penggunaan media pembelajaran video animasi dapat menjadi pilihan yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar PAI.

Menurut Ivers & Barron (2010:98) dalam (Widiyasanti, & Ayriza, 2018) menjelaskan bahwa animasi adalah representasi gambar yang menirukan pergerakan, di mana serangkaian gambar dengan sedikit perubahan dari satu ke yang berikutnya disajikan secara cepat untuk menimbulkan ilusi gerakan di mata. Sehingga, video animasi adalah jenis media yang menggunakan gambar-gambar bergerak untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dilengkapi oleh audio pendukung. Dengan adanya penampilan teks, pemilihan palet warna yang sesuai, dan penggunaan audio juga membuat media pembelajaran berbasis video animasi menjadi lebih menarik (Aeni Handari, Wijayanti, & Sutiana, 2022). Video animasi yang menarik memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memberikan visual dan audio yang menarik pada video animasi berpotensi membuat siswa bersemangat dalam belajar (Candra N. M. L., & Negara, I. G. A. O. 2021). Namun, video animasi yang dikembangkan oleh penelitian-penelitian sebelumnya masih terbatas pada video animasi yang berisi tulisan-tulisan materi PAI yang disampaikan oleh suatu karakter animasi.

Berdasarkan konteks tersebut, maka peneliti melakukan pengembangan video animasi *INSAN* (Indahnya Saling Menghargai Dalam Keberagaman) untuk pembelajaran PAI khususnya di kelas 4 SD yang di mana video animasinya dikemas dalam bentuk cerita dan didukung oleh penggunaan elemen-elemen yang menarik yang sesuai dengan tema materi PAI yang diambil. Adapun, video ini

memuat cerita tentang nilai-nilai agama dalam konteks keberagaman sosial. Seperti sikap toleransi, saling menghargai, dan saling menyayangi yang menjadi dasar penting dalam membangun masyarakat yang harmonis. Isi cerita atau materi dalam video animasi tersebut diambil berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Pendidikan Agama Islam yang harus dicapai oleh peserta didik di kelas IV SD.

Adapun, sebagai uji coba produk pengembangan video animasi INSAN pada penelitian kali ini dilakukan di SDN Sukanagara, Sumedang. Di mana, video animasi ini belum pernah dikembangkan di sekolah dasar tersebut sehingga akan sangat berguna sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam khususnya di kelas IV. Sehingga, penelitian ini memiliki fokus untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada pembelajaran PAI, khususnya pada materi indahny saling menghargai dalam keberagaman. Tujuannya agar peserta didik mampu memiliki sikap yang saling menghormati dan menghargai pemeluk agama yang berbeda baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat tinggalnya. Hal ini menjadi salah satu kebaruaran juga karena pada penelitian serupa sebelumnya berfokus kepada peningkatan pemahaman keislaman. Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan tentang penggunaan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI materi indahny saling menghargai dalam keberagaman.

METODE PENELITIAN

Design and Development (D&D) adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kali ini. Penelitian ini tergolong ke dalam jenis penelitian desain dan pengembangan produk. Richey & Klein (dalam Mulyasari, 2023) mendefinisikan *Design and Development (D&D)* sebagai analisis yang terstruktur mengenai proses desain, pengembangan, dan evaluasi. Tujuannya adalah untuk membentuk landasan empiris dalam menciptakan produk dan instruksional, baik yang bersifat instruksional maupun non-instruksional, serta mengembangkan model baru atau menyempurnakan model yang ada.

Adapun dalam pengembangan produk video animasi INSAN pada penelitian ini menggunakan model pengembangan desain pembelajaran ADDIE. Model ini memuat lima tahapan pengembangan yakni tahap *analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis pada pengembangan produk yang melalui tahap analisis media, materi, dan analisis target pengguna. Kemudian tahap *design*, ditahap ini peneliti mendesain produk yang akan dikembangkan pada penelitian. Setelah tahap tersebut, dilakukan tahap *development*, pada tahap ini produk yang telah diproduksi akan divalidasi oleh ahli baik itu ahli materi dan ahli media dengan menyebar lembar validasi untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan, jika ada kekurangan dapat diperbaiki. Kemudian tahap *implementation* atau menerapkan produk yang telah

dikembangkan pada target pengguna untuk menguji efektivitas produk. Kemudian yang terakhir tahap *evaluation* yaitu mengevaluasi produk yang dikembangkan apakah efektif digunakan atau tidak untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Partisipasi dalam penelitian ini didasarkan pada konsep yang diungkapkan oleh Richey & Klein (dalam Solihatini, Abidin, & Aljamaliah, 2021), yang menyatakan bahwa penelitian *D&D* dapat melibatkan berbagai tipe partisipan. Tipe partisipan dalam penelitian ini mencakup desainer (yang dalam konteks ini adalah peneliti), evaluator ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi, serta pengguna yang meliputi guru dan peserta didik. Dalam penelitian ini terdiri dari dua ahli yang memberikan validasi terhadap produk yang dihasilkan, yakni satu orang ahli media dengan latar belakang seorang dosen yang memiliki keahlian di bidang PAI dan bidang media, serta satu orang ahli materi yang merupakan seorang guru PAI di sekolah dasar yang dijadikan tempat penelitian untuk memberikan saran dan perbaikan mengenai video animasi INSAN yang dikembangkan dengan memberikan angket validasi untuk memperoleh data kualitatif dan mengolah data angket untuk diperoleh data kuantitatif. Selanjutnya setelah pemberian validasi dan saran perbaikan, peneliti melakukan uji coba produk yang dilakukan pada 19 peserta didik kelas IV di SDN Sukanagara, Sumedang. Kemudian, diberikan angket untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran PAI setelah menggunakan produk video animasi INSAN.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif dilakukan untuk mengolah data masukan, kritik, saran terhadap video animasi INSAN yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, serta data-data penunjang seperti literatur jurnal dan hasil pengamatan di lapangan. Sedangkan, teknik analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk mengolah data dalam bentuk angka yang diperoleh dari skor produk pada angket berdasarkan Skala Likert yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, serta peserta didik sebagai pengguna media video animasi INSAN.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Ahli Berdasarkan Skor Skala Likert

Skor	Tingkat Pencapaian	Kriteria
5	81%-100%	Sangat layak
4	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup layak
2	21%-40%	Kurang layak
1	≤ 20%	Tidak layak

Tabel 2. Kriteria Penilaian Pengguna Berdasarkan Skor Skala Likert

Skor	Tingkat Pencapaian	Kriteria
4	76%-100%	Sangat Setuju
3	51%-75%	Setuju
2	26%-50%	Kurang Setuju
1	≤ 25%	Tidak Setuju

Skor hasil dari penggunaan angket untuk mengevaluasi penerapan media pembelajaran video animasi diukur menggunakan skala Guttman. Perhitungan persentase skor dari kuesioner (rata-rata) penerapan media ini dilakukan dengan menggunakan metode perumusan yang telah ditentukan (Sulastrri dalam Mashuri, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana telah dijelaskan di atas, bahwa penelitian ini menggunakan jenis penelitian D&D, di mana penelitian ini melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

Tahap Analisis

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis. Pada tahap ini, dilakukan analisis dalam pengembangan media video animasi yang meliputi analisis media, materi, serta analisis target pengguna yakni guru dan peserta didik. Menurut informasi yang didapat, diketahui motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama Islam masih rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam, disebabkan guru-guru masih menggunakan metode konvensional yaitu berupa metode ceramah ataupun tanya jawab. Oleh karena itu, banyak siswa yang kurang bersemangat dalam pembelajaran tersebut, menurut mereka pembelajaran pendidikan agama Islam sangat membosankan. Sehingga dengan melihat kondisi tersebut, perlu adanya penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran yang lebih menyenangkan, salah satunya video animasi.

Dalam tahap ini juga peneliti melakukan analisis terhadap materi atau konten pembelajaran PAI yang akan menjadi isi pembahasan dalam video animasi yang akan dibuat. Peneliti memilih untuk mengidentifikasi Capaian Pembelajaran PAI pada Fase B (kelas III dan IV), lalu menetapkan materi Indahnya Saling Menghargai untuk kelas IV sebagai isi yang akan dikembangkan dalam video animasi.

Selanjutnya peneliti menganalisis kebutuhan *hardware* maupun *software* yang akan digunakan untuk menunjang keberhasilan pembuatan video animasi untuk penelitian. Peneliti memutuskan untuk menggunakan *handphone* dan laptop sebagai *hardware*. Adapun untuk *software*, peneliti memilih untuk menggunakan aplikasi Canva, CapCut, Freepik, dan *voice recorder*.

Tahap Desain

Disusunnya Garis Besar Program Media (GBPM) merupakan langkah pertama yang dilakukan pada tahap desain ini. Salah satunya menyusun *storyboard* yang berisi konsep visual dan penentuan narasi atau naskah di setiap *scene* (Solihatini, Abidin, Nailul, & Aljamaliah, 2021). Narasi atau naskah tersebut akan

diadaptasi menjadi audio untuk menjadi panduan bagi pengisi suara tokoh dalam video animasi. Maksudnya adalah untuk memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh pengguna yang dituju.



Gambar 1. Desain video animasi INSAN di Canva



Gambar 2. Desain video animasi INSAN di Capcut

Pada gambar 1 menunjukkan tahap desain pertama yakni peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk menentukan elemen-elemen visual yang akan digunakan pada video animasi INSAN. Selain menggunakan aplikasi Canva, peneliti juga memanfaatkan Freepik sebagai sumber referensi visual pada video animasi INSAN yang akan dibuat. Selanjutnya, pada gambar 2 menggunakan Capcut sebagai aplikasi untuk menambahkan audio yang telah direkam melalui *voice recorder*.

Tahap Pengembangan

Validasi produk dilakukan dengan cara memberikan lembar penilaian yang telah dibuat kepada ahli media dan ahli materi. Setelah desain produk tersebut divalidasi oleh para ahli, maka dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya (Rapiyah, 2020). Kelemahan tersebut, selanjutnya dapat diperbaiki, sehingga produk dapat dibuat dengan lebih baik. Selama proses pengembangan ini, peneliti memperbaiki produk dan memastikan kebenaran isi atau materi berdasarkan penilaian para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi tersebut dilakukan dengan menggunakan angket untuk mengetahui kekurangan dan menambahkan nilai keunggulan produk terkait dengan media dan materi atau konten dari video animasi INSAN.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran ini seperti yang telah disebutkan di atas, peneliti memanfaatkan beberapa perangkat lunak sebagai sarana untuk menciptakan produk, termasuk aplikasi Canva, CapCut, Freepik, dan *voice recorder*. Setelah produk selesai, peneliti melibatkan ahli dalam tahap validasi.

Hasil penilaian ahli media pada video animasi INSAN yang meliputi aspek kegunaan, aspek tampilan, dan aspek bahasa, memperoleh rata-rata dengan kriteria sangat layak. Namun, memperoleh rekomendasi untuk dilakukan sedikit perbaikan. Adapun hasil penilaiannya dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Persentase Penilaian Ahli Media Video Animasi INSAN

Aspek	Persentase	Kategori
Kegunaan Video	90,0%	Sangat layak
Tampilan Video	82,8%	Sangat layak
Bahasa	100,0%	Sangat layak
Rata-rata	90,9%	Sangat layak

Sumber: Data Primer

Selain itu, hasil penilaian ahli materi pada video animasi INSAN yang meliputi aspek kesesuaian materi, kemenarikan materi, kejelasan materi, dan kebenaran materi, memperoleh rata-rata dengan kriteria sangat layak tanpa ada perbaikan. Adapun hasil penilaiannya dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Persentase Penilaian Ahli Materi pada Video Animasi INSAN

Aspek	Persentase	Kriteria
Kesesuaian Materi	93,8%	Sangat layak
Kemenarikan Materi	75,0%	Layak
Kejelasan Materi	83,3%	Sangat layak
Kebenaran Materi	87,5%	Sangat layak
Rata-rata	84,9%	Sangat layak

Sumber: Data Primer

Setelah mendapatkan validasi dari ahli media dan materi, secara keseluruhan produk pengembangan ini dinyatakan sangat layak. Adapun, sebelum melakukan uji coba produk pada tahap implementasi, peneliti melakukan perbaikan pada produk sesuai dengan rekomendasi dari ahli media.

Tahap Implementasi dan Evaluasi

Selama proses implementasi, peneliti melakukan uji coba produk pada peserta didik kelas IV di SDN Sukanagara, Sumedang. Pentingnya pengujian produk kepada peserta didik di kelas ini adalah untuk menilai efektivitas produk yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI. Adapun hasil respons yang diberikan oleh peserta didik terhadap media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Video Animasi INSAN

Pernyataan	Frekuensi Skor			
	SS	S	TS	STS
Saya lebih senang ketika belajar menggunakan media video animasi "INSAN".	56	15	0	0
Saya merasa antusias ketika belajar menggunakan media video animasi "INSAN".	36	30	0	0
Saya merasa bahwa motivasi saya atau rasa semangat saya meningkat ketika pembelajaran berlangsung.	24	39	0	0
Saya tidak merasa bosan ketika menonton media video animasi "INSAN".	24	36	2	0
Saya tidak merasa tertekan ketika mempelajari materi ini karena merasa bahagia ketika proses pembelajaran.	36	30	0	0
Media pembelajaran video animasi "INSAN" berhasil menarik perhatian saya.	44	24	0	0
Saya memperhatikan pembelajaran dengan baik.	44	24	0	0
Media pembelajaran ini membantu saya untuk memahami materi yang sedang dibahas di sekolah.	40	27	0	0
Media yang dimainkan menarik sehingga membuat saya senang belajar PAI.	48	21	0	0
Bagi saya, mata pelajaran PAI menjadi lebih menarik untuk dipelajari.	60	9	2	0
Jumlah skor diperoleh	671			
Skor maksimal	760			
Persentase	88,3%			

Sumber: **Data Primer**

Data ini diperoleh dari respons peserta didik yang dihimpun melalui pengisian angket. Angket tersebut dirancang untuk mengumpulkan pendapat peserta didik mengenai dua aspek utama, yaitu media pembelajaran yang digunakan dan motivasi belajar mereka. Dengan mengumpulkan data ini, peneliti atau pengajar dapat mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dan juga memahami sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran (Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. 2022) sehingga penilaian yang diberikan bersifat objektif tanpa ada tekanan dari pihak lain. Adapun angket yang digunakan disusun dengan bahasa sederhana agar siswa dapat memberikan penilaian dengan mudah.

Antusiasme Peserta Didik

Pada pernyataan “*Saya merasa antusias ketika belajar menggunakan media video animasi "INSAN"*”, berdasarkan Tabel 5 diperoleh skor sebanyak 36 (diperoleh dari 9 siswa) untuk kriteria sangat setuju dan skor sebanyak 30 (diperoleh dari 10 siswa) untuk kriteria setuju. Adapun, fakta yang ditemukan di lapangan saat penayangan video animasi INSAN yakni peserta didik sangat bersemangat dan menyimak materi pembelajaran PAI dengan fokus. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media video animasi "INSAN" dalam proses pembelajaran.

Antusiasme berkaitan dengan minat (Intaniasari, Y., & Utami, R. D. 2022), sebagaimana yang ditegaskan oleh Hurlock (dalam Intaniasari, Y., & Utami, 2022) minat ialah sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang mereka kehendaki. Dengan kata lain, antusiasme peserta didik yang tinggi terhadap media video animasi "INSAN" mencerminkan minat mereka yang mendalam terhadap materi pembelajaran. Minat ini kemudian menjadi sumber motivasi bagi peserta didik untuk memperhatikan, memahami, dan mengaplikasikan apa yang mereka pelajari dalam proses pembelajaran. Antusiasme dan minat yang tinggi ini, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi peserta didik, dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan pemahaman mereka terhadap materi PAI.

Membantu Pemahaman Materi

Di dalam Tabel 5 juga untuk pernyataan “*Media pembelajaran ini membantu saya untuk memahami materi yang sedang dibahas di sekolah.*” memperoleh skor 40 (diperoleh dari 10 siswa) untuk kriteria sangat setuju dan skor 27 (diperoleh dari 9 siswa) untuk kriteria setuju. Selain itu, sebanyak 11 peserta didik sangat setuju dan 8 peserta didik setuju bahwa mereka memperhatikan pembelajaran dengan baik saat menggunakan media ini. Ini mengindikasikan bahwa video animasi "INSAN" mampu menyajikan informasi dan konsep secara jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan pemahaman yang mendalam terhadap materi, peserta didik dapat mengenali dan memahami esensi dari apa yang mereka pelajari (Rizmitami, 2019).

Sesuai dengan kriteria penilaian pengguna berdasarkan skor skala likert pada Tabel 2, media pembelajaran video animasi ini dikatakan berhasil jika tingkat penilaian mencapai atau $\geq 51\%$. Adapun dari hasil perhitungan angket respons peserta didik kelas IV di SDN Sukanagara terhadap media pembelajaran, persentase rata-ratanya mencapai 88,3%. Ini menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi sangat positif, dan media tersebut sangat layak untuk digunakan berdasarkan standar tingkat pencapaian yang telah ditetapkan.

Adanya video animasi INSAN ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membuat peserta didik lebih paham dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Di mana pada media video animasi INSAN, materi pembelajaran yang disampaikan disajikan dalam bentuk cerita yang relevan dengan kegiatan peserta didik di dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat dari video animasi INSAN, yaitu video animasi ini dapat menyajikan konsep materi pembelajaran secara jelas, menarik, dan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Karena dengan bantuan video animasi ini materi akan lebih mudah disampaikan oleh guru (Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Arrasyidi, L. A., 2023). Serta meningkatkan semangat peserta didik dalam menyimak materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan fokus. Selain itu, penggunaan media video animasi INSAN dalam proses pembelajaran dapat memberikan antusiasme yang tinggi terhadap peserta didik. Antusiasme yang tinggi dari peserta didik ini mencerminkan minat yang mendalam dan kemudian menjadi sumber motivasi bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian yang telah dilakukan, yaitu melalui media video animasi yang telah dikembangkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, serta memberikan dampak dengan meningkatnya juga motivasi belajar siswa untuk memahami materi pembelajaran PAI.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi INSAN layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik SD, terutama pada pembelajaran PAI. Validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa baik desain video maupun isi materi memperoleh penilaian yang sangat baik. Respons yang sangat positif dari peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi INSAN juga memberikan penilaian yang sangat baik. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini, berupa video animasi INSAN, dapat bermanfaat sebagai pendukung pembelajaran yang menyenangkan.

REFERENSI

- 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), 721–730. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, A. N., Khulqi, R., Latifa, A. D., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979–990. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>

- Aeni, A. N. N., Fauziah, A. N., A., I., & Fauzi, I. A. (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>
- Badriah, I. N., Saefuddin, A., & Muhamadi, S. I. (2021). Penerapan Media Poster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 7(1), 49–58. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v7i1.172>
- Barbara, N. K. R., & Bayu, G. W. (2022). Powtoon-Based Animated Videos as Learning Media for Science Content for Grade IV Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 29–37. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39821>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>
- Hanifah, H., & Maslikhah. (2022). Pengembangan E- Comic Education pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Gaya dan Manfaatnya. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 8(2), 60–74. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v8i2.525>
- Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 4(1), 25–36. <https://doi.org/10.23917/blbs.v4i1.17752>
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Arrasyidi, L. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2640 – 2650. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.941>
- Komalasari, K., Khaerunisa, R., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Video Animasi Kartun Islami untuk Meningkatkan Pengetahuan Keislaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3962–3971. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2734>
- Mulyasari, W. (2023). No Title. *Pengembangan Media Animasi Berbasis Local Wisdom Untuk Kelancaran Membaca Siswa Sekolah Dasar [Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia]*. <http://repository.upi.edu/id/eprint/106202>
- Musya'adah, U. (2020). Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 9–27. <http://e-journal.ikhac.ac.id/index.php/aulada>

- Panjaitan, D. J., Ridawan, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *AKSIOMA. Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1524–1536. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>
- Prasetya, A. T., Yanti, R. D., Nurrahman, Z., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Animasi WOL (way of life) sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16353–16359. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.5073>
- Rapiyah, E. (2020). *Rancangan Pembelajaran Kooperatif Model Pair Check Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar*. [Http://repository.upi.edu/id/eprint/55009](http://repository.upi.edu/id/eprint/55009)
- Siska, M., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., Nailul, S., & Aljamaliah, M. (2021). Pengembangan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid 19. *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 80–89. <https://doi.org/10.33369/diksa.v7i2.2089>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). No Title. *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>