

## PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA SEPEDA (SENANGNYA PERTEMANAN BERBEDA AGAMA) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Received: Apr 28th 2025

Revised: Jun 12th 2025

Accepted: Jul 28th 2025

Dhea Al Djumariah<sup>1</sup>, Cindy Putri Widya Duvita Sari<sup>2</sup>, Nasywa Hanifah<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>

[dhea.aldjumariah@upi.edu](mailto:dhea.aldjumariah@upi.edu), [cindyputriwidya@upi.edu](mailto:cindyputriwidya@upi.edu), [nasywaahnfh@upi.edu](mailto:nasywaahnfh@upi.edu),  
[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)

**Abstract:** *The use of learning media has become a necessity. Along with the development of technology, learning media in the world of education began to vary. One of the media that is often used is animated video. The purpose of this study is to determine the effectiveness of a new educational media called SEPEDA (The Joy of Friendship Between Different Religions) which contains the material of the joy of making friends in Islam. This research has been conducted using the Design and Development (D&D) method, which focuses on the development of a product. This research was conducted at SDN Cilengkrang, Sumedang which showed that the level of learning and understanding of students increased. Through this material, students know the meaning and real form of brotherhood or friendship in Islam, especially for students who are in fifth grade.*

**Keyword:** *Friendship in Islam, Video Animation, Religious Education*

---

<sup>1</sup> Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Di Sumedang, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Di Sumedang, Indonesia

<sup>3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Di Sumedang, Indonesia

<sup>4</sup> Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Di Sumedang, Indonesia

## PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu proses komunikasi yang melibatkan seseorang dalam memperoleh pengetahuan yang baru. Kegiatan tersebut mengharuskan komunikasi dua arah yang efektif, terutama komunikasi antara guru dan siswa. Untuk membangun komunikasi yang efektif, diperlukanlah suatu media pembelajaran yang menjadi jembatan yang dapat membantu siswa memahami ilmu atau pengetahuan yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi<sup>5</sup>. Salah satu media pembelajaran yang terkenal di era digital ini adalah video animasi. Video animasi merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran berbasis teknologi multimedia berupa tayangan gambar bergerak yang dilengkapi dengan suara.

Media pembelajaran video animasi ini berupaya untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang menjadi fokus peneliti adalah video animasi berbasis Canva. Video animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian dalam jeda waktu yang cepat sehingga gambar tersebut terlihat menjadi gambar yang bergerak dan biasanya dilengkapi dengan suara-suara yang membuat tayangan video tersebut menjadi lebih menarik. Media ini merupakan salah satu media yang terus berkembang di era pembelajaran digital, banyak guru yang memilih video animasi sebagai media pembelajaran karena dinilai dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yang nantinya tentu akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Sedangkan aplikasi Canva merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai macam fitur untuk membuat berbagai macam fitur untuk membuat berbagai macam desain, dimulai dari poster, Infografis, *power point*, pamflet, spanduk, dll<sup>6</sup>. Tidak hanya itu, Canva juga menawarkan beberapa fitur yang bisa digunakan untuk menciptakan konten animasi. Aplikasi ini sudah banyak digunakan oleh berbagai macam kalangan karena dinilai mudah untuk digunakan.

---

<sup>5</sup> Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

<sup>6</sup> Gita Permata Puspita Hapsari and Zulherman Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.

Peneliti sendiri menggunakan Canva untuk mengembangkan video animasi "SEPEDA" yang berfokus pada pembelajaran PAI khususnya pada materi Senangnya Berteman.

Pada saat ini, banyak penelitian tentang pentingnya media dalam proses pembelajaran. Media merupakan penyalur pesan ataupun informasi kepada sasaran atau penerima pesan<sup>7</sup>. Melalui media, sejatinya siswa akan lebih memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Peranan media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Pendapat di atas diperkuat dengan penelitian Pratidina yang mengatakan bahwa sangat penting bagi para guru untuk menggunakan sumber daya yang mutakhir dan interaktif dalam proses pembelajaran<sup>8</sup>. Siswa cenderung kurang tertarik dalam pembelajaran dan kesulitan memahami materi apabila penggunaan metode dan media yang digunakan guru kurang tepat.

Seiring berkembangnya zaman, dunia teknologi dan pendidikan terus berjalan ke arah yang lebih baik. Berbagai teknologi digunakan sebagai penunjang pendidikan, terutama di dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah perlahan mulai dikurangi, pembelajaran masa kini mengharuskan guru sadar terhadap pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran masa kini. Efektivitas menggunakan media Pembelajaran untuk Pendidikan dapat meningkatkan pelajaran dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan motivasi untuk belajar bagi siswa.

Berdasarkan hal ini, peneliti melakukan penelitian tentang efektivitas media pembelajaran terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Canva dengan judul "SEPEDA" materi Senangnya Berteman dalam Pembelajaran PAI kelas 5 SD. Media pembelajaran video animasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian untuk mengembangkan sebuah produk yaitu pengembangan "*D&D Design and Development*". Metode penelitian

---

<sup>7</sup> Zahara Mustika, "Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif," *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 1, no. 1 (2015): 60–73, <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>.

<sup>8</sup> Shabira Khairunnisa Pratidina, Prana Dwija Iswara, and Ani Nur Aeni.

pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan suatu produk untuk mencapai tujuan tertentu. Penelitian ini juga menggunakan model “ADDIE” *Analyze, Design, Development, Impelementation, Evaluasi* yang masih relevan digunakan di abad ini<sup>9</sup>. Model ADDIE ini berfungsi sebagai sebuah kerangka dalam mengembangkan sebuah produk pembelajaran pendidikan dan sumber lainnya. Peneliti menggunakan metode D&D dan model ADDIE untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran di Sekolah Dasar.

Tahapan pengembangan produk yang peneliti lakukan adalah 1) *Analyze*, peneliti menganalisis materi pembelajaran PAI kelas 5 SD, sasaran utama pengguna produk, dan perangkat yang akan digunakan. 2) *Design*, peneliti membuat desain *cover* produk, tokoh-tokoh dalam cerita, membuat *power point* (PPT). 3) *Development*, peneliti mengembangkan cerita menjadi sebuah video animasi yang menarik dan mengembangkan ppt menjadi ppt interaktif. 4) *Implementation*, peneliti melakukan uji coba kepada sasaran pengguna, yaitu siswa sekolah dasar kelas 5 dan guru selama 60 menit. 5) *Evaluation*, peneliti melakukan evaluasi terhadap produk dengan siswa dan guru dengan menggunakan tes berupa 10 soal pilihan ganda untuk siswa dan angket kepuasan, lalu untuk guru sebagai ahli materi menggunakan validasi kelayakan materi pada animasi “SEPEDA”.

Penelitian ini dilakukan di SDN Cilengkrang pada kelas 5 SD. Subjek penelitian ini terdiri dari siswa yang berjumlah 15 orang dengan satu guru PAI sebagai ahli materi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk siswa dan juga guru dalam menyampaikan materi, selain itu untuk mengevaluasi apakah video animasi “SEPEDA” (Senangnya Pertemanan Berbeda Agama) dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PAI.

Metode pengumpulan data menggunakan Skala Likert yang digunakan untuk mengukur peraturan, pendapat dan persepsi individu atau kelompok fenomena<sup>10</sup>. Pada penelitian ini Skala Likert digunakan untuk memeriksa validasi ahli materi dan ahli media. Uji validasi ahli diperlukan untuk mengevaluasi dan mengumpulkan informasi tentang kesesuaian produk dengan materi pembelajaran dan kesesuaian penelitian yang

---

<sup>9</sup> Mega Cahya Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (Arpook) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar,” *Universitas Pendidikan Indonesia*, no. 2013 (2017): 139–42.

<sup>10</sup> Bilson Simamora, “Skala Likert, Bias Penggunaan Dan Jalan Keluarnya,” *Jurnal Manajemen* 12, no. 1 (2022): 84–93, <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>.

peneliti lakukan. Metode uji kelayakan dihitung dengan presentase rata-rata untuk setiap bagian kuesioner. Data yang dianalisis adalah data hasil validasi ahli materi dan media, serta pertanyaan tes siswa<sup>11</sup>. Dalam proses menghitung presentasinya adalah sebagai berikut:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps=Presentase

S=Jumlah Skor yang didapat

N=Jumlah Skor Ideal

Skor dalam persen	Kategori
<b>0-25%</b>	<b>Tidak Layak</b>
<b>26-50%</b>	<b>Kurang Layak</b>
<b>51-75%</b>	<b>Layak</b>
<b>75-100%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tabel 1. Interpretasi Validasi Ahli Media dan Materi<sup>12</sup>

Evaluasi dampak uji coba media pembelajaran video animasi terhadap hasil nilai tes siswa dilakukan dengan menggunakan perhitungan berikut sebagai dasar analisis:

$$\text{Nilai Tes} = \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah salah}} \times 100$$

Nilai	Kriteria
<b>0-25</b>	<b>Tidak Baik</b>
<b>26-50</b>	<b>Kurang Baik</b>
<b>51-75</b>	<b>Baik</b>
<b>75-100</b>	<b>Sangat Baik</b>

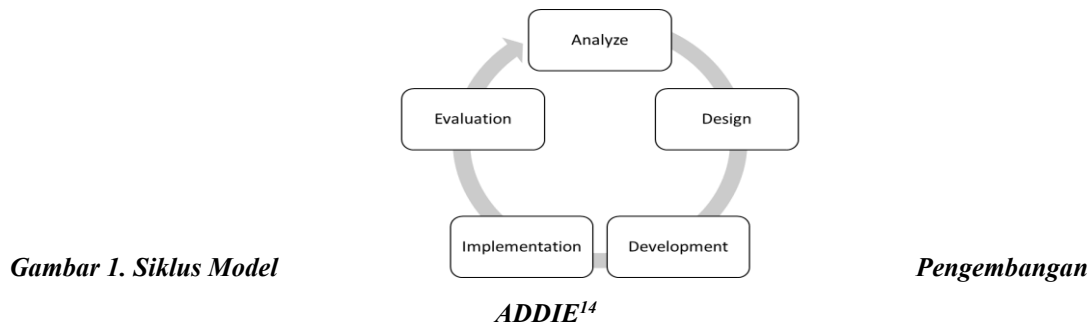
Tabel 1. Interpretasi Nilai Siswa<sup>13</sup>

<sup>11</sup> Dzihan Azkiya, Alisa Febrianti, and Ani Nur Aeni, "PENGEMBANGAN FLIPBOOK 'DUKUNG' TENTANG PEDULI LINGKUNGAN SEBAGAI MEDIA DAKWAH PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 6 SD" 6 (n.d.): 1070–89.

<sup>12</sup> Azkiya, Febrianti, and Aeni.

<sup>13</sup> Ruskamto, Anhar, and Pragiwani, "Pengaruh Kualitas Pelayanan, Kualitas Website, Dan Citra Perusahaan Terhadap Kepuasan Pelanggan," *Repository Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*, 2023, hal 6.

Tabel di atas digunakan oleh peneliti dalam menentukan rata-rata yang diperoleh hasil dari validasi ahli materi, media dan juga siswa. Di tabel yang kedua berisi tentang kriteria nilai interpretasi siswa yang dilakukan melalui penilaian formatif.



Gambar diatas menunjukkan siklus model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Siklus model pengembangan ADDIE, memiliki tujuan yaitu untuk membuat produk dan memilih produk yang terbaik. Model pengembangan ADDIE memiliki beberapa keuntungan yang digunakan peneliti dalam metode penelitian D&D. Keuntungannya yaitu, memiliki tahapan yang sistematis, memperlihatkan dasar sistem media pembelajaran yang mudah keuntungan tersebut membuat model pengembangan ADDIE menjadi populer dalam pengembangan sistem media pembelajaran.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### ANALISIS

Perkembangan zaman dan teknologi terus membawa manusia ke dalam perubahan. Ada berbagai macam perubahan yang dirasakan di era digital ini. Baik dari segi teknologi, komunikasi, transportasi, hingga ke jenjang pendidikan. Perkembangan zaman dan ilmu teknologi merupakan salah satu faktor yang membuat pendidikan terus berubah, terutama dalam segi kurikulum. Sejatinya, kurikulum terus berubah mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena kurikulum harus mengikuti kebutuhan zaman dan *up to date* mengikuti perkembangan ilmu yang ada. Perubahan kurikulum tentunya membawa berbagai macam perubahan dalam pendidikan, penggunaan metode dan media pembelajaran terus berganti mengikuti kurikulum yang diterapkan. Guru saat ini, sesuai dengan kurikulum merdeka sangat ditekankan untuk

<sup>14</sup> Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (Arpook) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar."

menggunakan media pembelajaran. Sedangkan kurikulum sebelumnya, yang masih bersifat tradisional guru tidak harus selalu menggunakan media pembelajaran, metode yang digunakan masih berkuat pada *Teacher Center*. Kurikulum Merdeka menerapkan pembelajaran abad 21 yang di mana pembelajaran ini berfokus pada kemampuan 4C (*Communication, Collaboration, Creative, dan Critical Thinking*). Pembelajaran abad 21 mengupayakan siswa terbiasa dengan komunikasi, bekerja sama secara kompak, serta mampu berpikir kritis untuk memecahkan suatu masalah<sup>15</sup>. Hal ini bertujuan untuk menyiapkan berbagai keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan di zaman digital ini.

Pelajaran PAI merupakan pelajaran yang berfokus pada pengarahan kepribadian siswa yang bertujuan untuk menanamkan norma-norma keislaman bagi siswa di semua jenjang dan jalur pendidikan Indonesia<sup>16</sup>. Pelajaran PAI memiliki peran yang cukup signifikan karena mayoritas penduduk di Indonesia memiliki agama Islam. Nilai-nilai dan moral yang diajarkan di pembelajaran ini sangat penting untuk terus dikembangkan di dalam kehidupan masyarakat agar nilai tersebut tidak terkikis oleh perkembangan zaman. Meskipun begitu, perkembangan teknologi juga sangat berpengaruh terhadap pelajaran PAI karena dapat menciptakan pembaharuan yang sesuai dengan perkembangan zaman, yang tentunya membuat guru harus mampu beradaptasi dengan hal tersebut. Peneliti menganalisis pentingnya inovasi dalam pembelajaran PAI yang diharapkan dapat membangun kesadaran-kesadaran prinsip islam bagi generasi muda. Pada penerapannya, saat ini guru diharuskan untuk menggunakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai pengantar pesan atau materi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Untuk membangun suasana yang menyenangkan di dalam pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah media pembelajaran berbentuk video animasi. Video animasi adalah kumpulan gambar yang bergerak yang diberi efek agar tampak nyata dan menarik. Menentukan font yang memberikan warna yang sesuai, dan audio

---

<sup>15</sup> R. K. Widodo, S., & Wardani, "Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation) Di Sekolah Dasar. MODELING: Jurnal Program Studi PGMI, 7(2), 185–197." 7, no. September (2020): 185–97.

<sup>16</sup> Ani Nur Aeni et al., "Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran Di SD," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2022): 721, <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>.

membuat video animasi berdasarkan media pembelajaran audio visual menjadi menarik<sup>17</sup>.

Video animasi dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa, karena tampilannya yang menarik dan tidak mudah membuat bosan. Pemilihan topik pembelajaran menjadi awal mula dalam menentukan alur video animasi. Pada materi kelas PAI kelas 5 SD salah satunya yaitu senangnya berteman, peneliti menentukan bahwa video animasi bisa sangat layak menjadi sebuah media dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Materi senangnya berteman sering bersinggungan pada kehidupan nyata, untuk siswa SD khususnya di sekolah dan lingkungan rumah, dengan menyajikan materi lewat video animasi yang ceritanya tidak jauh pada kehidupan nyata siswa dapat memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai cara berteman dengan sesama. Selain itu, guru juga bisa melibatkan siswa dalam pembuatannya, misalnya memakai suara siswa asli dalam proses dubbing tokoh, atau membuat karakter yang sesuai dengan siswa. Guru juga bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat naskah, cerita yang relevan dengan pembelajaran. Kegiatan tersebut dapat memberikan siswa pengalaman yang menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih menghargai hasil kerja sama siswa.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa video animasi bernama SEPEDA (Senangnya Pertemanan Berbeda Agama) sebagai media pembelajaran PAI Kelas 5 di Sekolah Dasar berbasis Canva yang menjadi salah satu inovasi media pembelajaran digital yang menarik dan mudah untuk diakses. Video animasi SEPEDA membahas tentang materi Senangnya Berteman yang berfokus pada pentingnya bersikap toleransi terhadap perbedaan, terutama dalam ikatan pertemanan. Video animasi ini dapat membantu siswa dalam memahami materi melalui pesan yang ada di dalam video tersebut. Peneliti merancang produk ini menggunakan aplikasi Canva dan hasil dari produk tersebut bisa diakses dengan mudah di YouTube.

Pengembangan media pembelajaran video animasi “SEPEDA” harus diperhatikan dalam menggunakannya. Proses pengembangan ini memiliki tantangan-tantangan yang perlu diperhatikan yaitu 1) Tidak semua siswa dapat mengakses video animasi dengan mudah, dikarenakan perbedaan lokasi, internet yang memadai, dan izin menggunakan alat komunikasi oleh orang tua. 2) Guru harus mempunyai kompetensi digital yang

---

<sup>17</sup> Taufiq Nur Azis, “Strategi Pembelajaran Era Digital,” *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)* 1, no. 2 (2019): 308–18.



cukup dalam menggunakan media pembelajaran secara efektif. 3) Pemerintah dan guru-guru maupun orang tua siswa harus membuat penyuluhan terhadap pentingnya teknologi dalam membantu proses pembelajaran di kelas.

### **DESIGN**

Pada tahap kedua yang peneliti lakukan adalah merancang media (*design*). Peneliti merancang video animasi dengan menggunakan aplikasi, Canva, Runway, Educaplay dan Capcut. Tahap pertama dalam merancang media adalah menentukan isi materi yang akan disampaikan melalui video animasi, kemudian membuat naskah cerita yang akan disampaikan lewat cerita animasi, selanjutnya menentukan aplikasi-aplikasi bantuan yang akan digunakan, lalu menentukan nama-nama tokoh-tokoh dalam cerita tersebut, kemudian menentukan animasi yang akan memerankan tokoh-tokoh tersebut. Setelah itu, akan dibuat beberapa latar tempat yang akan dipakai yaitu, taman sekolah, kelas, rumah Hera, rumah Ayana, dan lingkungan sekitar. Kemudian peneliti membuat *cover* video animasi untuk tampilannya yaitu “SEPEDA” Senangnya Pertemanan Berbeda Agama. Setelah itu peneliti bisa membuat intisari dari cerita yang sudah dibuat. Tahap akhir dalam pembuatan animasi, kemudian peneliti akan menggunakan aplikasi Runway, yaitu aplikasi yang bisa membuat gambar bergerak.

Aplikasi Runway digunakan untuk membuat tokoh-tokoh dapat bergerak, misalnya ketika tokoh animasi Syahdan, Esa dan Ozi mengendarai sepeda, dengan Runway mereka bisa bergerak seperti mengayuh sepeda. Setelah semua tokoh-tokoh animasi bergerak, peneliti mengunduh semua animasi kemudian peneliti menggunakan aplikasi Capcut untuk menyatukan video dengan suara-suara dalam tokoh. Aplikasi Capcut digunakan untuk suara rekaman tokoh-tokoh menjadi lebih jernih, dan potongan-potongan video dapat tersusun rapi.

Hera	Anak perempuan non muslim
Syahlan	Anak laki-laki beragama Islam
Esa	Anak laki-laki beragama Islam
Ozi	Anak laki-laki beragama Islam
Ayana	Anak Perempuan beragama Islam
Layla	Anak perempuan beragama Islam
Ibu Guru Cindy	Seorang Guru di sekolah

Tabel 2. Tokoh-tokoh dalam Video Animasi SEPEDA

Educaplay merupakan platform e-learning yang dirancang untuk menyajikan permainan yang interaktif. Platform ini tidak hanya menyediakan permainan yang edukatif, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif di dalam pembelajaran<sup>18</sup>. Guru dapat memilih evaluasi apa yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran, karena platform educaplay memberikan banyak pilihan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Platform ini menyediakan, teka teki silang, kuis, permainan mencocokkan dan masih banyak lagi pilihan yang menarik.

Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran berupa video animasi "SEPEDA", yang menyajikan materi "Senangnya Berteman dalam Islam".



Gambar 2. Cover Video Animasi SEPEDA

Pada bagian *cover*, peneliti mencantumkan judul video animasi "SEPEDA" dengan tambahan *background* serta menampilkan tokoh-tokoh yang menjadi pemeran dalam video animasi sehingga tampilan lebih menarik. Untuk memperjelas tema, judul "SEPEDA: Senangnya Pertemanan Berbeda Agama" juga disebutkan dalam audio pembuka, sehingga tampilan video lebih atraktif dan informatif.



Gambar 3. Peta Konsep pada Video Animasi SEPEDA

Pada halaman peta konsep, terdapat beberapa sub-topik utama yang terstruktur untuk memandu pembelajaran, yaitu Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), materi inti, evaluasi dalam bentuk permainan interaktif, kesimpulan, dan penutup.

<sup>18</sup> Dian Syarifah et al., "Pemanfaatan Video Animasi Dan Games Educaplay Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila" 1, no. 1 (2024): 63–71.

Setiap sub-topik dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam bagi siswa.



Gambar 4. Capaian Pembelajaran pada Video Animasi SEPEDA

Bagian ini menjelaskan Capaian Pembelajaran (CP) yang ditargetkan, yaitu kompetensi dan pemahaman yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.



Gambar 5. Tujuan Pembelajaran pada Video Animasi SEPEDA

Bagian ini menguraikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, memberikan gambaran mengenai kompetensi yang diharapkan serta keterampilan yang akan dikembangkan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 6. Materi pada Video Animasi SEPEDA











Bagian ini menjelaskan materi tentang persaudaraan dalam Islam, pentingnya berteman tanpa membedakan agama, serta hikmah di baliknya. Selain itu, ditampilkan

juga video animasi yang telah dibuat untuk mendukung pemahaman siswa secara visual dan interaktif.



Gambar 7. Isi Video Animasi SEPEDA

Bagian ini menguraikan isi dari video animasi SEPEDA. Adegan yang ditampilkan adalah adegan di mana Syahdan, Ozi, dan Esa naik sepeda ke rumah temannya, namun ketika mereka sampai di rumah Hera mereka kaget melihat Hera yang tidak puasa. Adegan tersebut dilanjut dengan adegan mereka belajar di sekolah tentang materi keberagaman yang ada di Indonesia, adegan ditutup dengan Hera menangis di taman karena teman-temannya tidak mau lagi berteman dengannya dan berlanjut pada adegan mereka meminta maaf pada Hera.

<p>1  Dalam Islam, diperbolehkan berteman dengan orang yang berbeda agama selama tetap menghormati keyakinan masing-masing.</p> <p><input type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No</p>	<p>6  Dalam Islam, diperbolehkan berteman dengan orang yang berbeda agama selama tetap menghormati keyakinan masing-masing.</p> <p><input type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No</p>
<p>2  Berteman baik dengan teman yang berbeda agama bisa membantu meningkatkan toleransi dan saling pengertian satu sama lain.</p> <p><input type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No</p>	<p>7  Hanya orang yang beriman yang dapat dianggap sebagai saudara dalam Islam.</p> <p><input type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No</p>
<p>3  Islam mengajarkan bahwa semua orang yang berbeda agama adalah musuh dan harus dihindari.</p> <p><input type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No</p>	<p>8  Islam mengajarkan pentingnya menghormati perbedaan dan menjalin hubungan baik dengan semua manusia, tanpa memandang agama.</p> <p><input type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No</p>
<p>4  Di dalam Al-Qur'an, terdapat ayat yang mengajarkan umat Islam untuk berbuat baik kepada semua orang, meskipun agamanya berbeda.</p> <p><input type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No</p>	<p>9  Berteman dengan orang yang berbeda agama dapat menyebabkan seseorang kehilangan identitas keislamannya.</p> <p><input type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No</p>
<p>5  Berteman dengan teman yang berbeda agama itu boleh, tetapi kita tetap harus menjaga iman dan keislaman kita sendiri.</p> <p><input type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No</p>	<p>10  Umat Islam diajarkan untuk berkontribusi dalam kegiatan sosial bersama orang-orang dari berbagai agama untuk membangun masyarakat yang harmonis.</p> <p><input type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No</p>

Gambar 8. Evaluasi pada Video Animasi SEPEDA

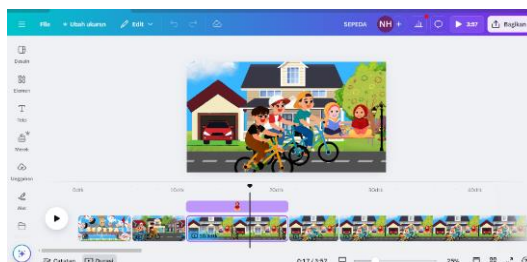
Evaluasi disajikan dalam bentuk kuis interaktif menggunakan web educaplay. Evaluasi dengan menggunakan educaplay yang menjadi kolaboratif yang pas antara video animasi dan game educaplay. Evaluasi terdiri dari 10 pernyataan, di mana siswa

diminta untuk menjawab dengan memilih benar (*yes*) atau tidak (*no*). Kuis ini dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari dan membantu penguatan terhadap cerita yang sudah ditonton oleh siswa yaitu video animasi “SEPEDA”.



Gambar 9. Kesimpulan pada Video Animasi SEPEDA

Bagian ini berisi kesimpulan dari materi yang telah dipelajari, merangkum poin-poin utama yang telah disampaikan dalam pembelajaran. Kesimpulan ini bertujuan untuk membantu siswa memahami esensi dari materi yang dipelajari dengan lebih jelas dan mendalam.



Gambar 10. Proses Pembuatan Video Animasi SEPEDA di Canva

Bagian ini menampilkan proses pembuatan video animasi SEPEDA di aplikasi Canva. Penyusunan elemen dan latar dibuat terlebih dahulu di Canva sebelum diberikan audio. Elemen berupa penokohan, mencari elemen yang cocok untuk setiap tokoh dan pembuatan latar yang sesuai dengan *script* yang sudah dipersiapkan. Selama proses ini, peneliti juga mempertimbangkan aspek visual yang menarik, seperti pemilihan warna dan desain yang sesuai dengan tema materi agar dapat menarik perhatian siswa.



Gambar 11. Finishing Pengeditan Video di Capcut

Bagian ini menampilkan proses *finishing* pengeditan video animasi SEPEDA di aplikasi Capcut. Di aplikasi tersebut, dilakukan penambahan audio berupa *dubbing* suara setiap tokoh dan juga *baksound* musik yang mendukung. *Dubbing* yang digunakan dalam video animasi ini merupakan suara asli anak-anak dan musik yang digunakan dipilih dari aplikasi Capcut sendiri. Proses ini sangat penting untuk memastikan bahwa suara yang dihasilkan selaras dengan karakter dan emosi yang ingin ditampilkan dalam setiap adegan. Selain itu, peneliti juga melakukan penyesuaian volume dan efek suara agar audio agar terdengar dengan jelas. Tahap *finishing* ini yang menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi penonton.

### **DEVELOPMENT**

Pada tahap pengembangan (*development*), peneliti melakukan uji validasi kepada ahli profesional materi dan media. Hasil validasi ahli media dan materi disajikan dalam tabel berikut ini:

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Total Keseluruhan Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Kesesuaian Produk</b>	20	Sangat Layak
<b>Tampilan Produk</b>	19	Sangat Layak
<b>Kemudahan Akses</b>	20	Sangat Layak
<b>Dampak Baik</b>	20%	Sangat Layak
<b>Jumlah Skor</b>	79	
<b>Rata-Rata</b>	98,75%	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Validasi Produk Ahli Media

Proses penilaian ahli media dilakukan dengan tujuan melihat apakah produk tersebut ramah anak, dapat diakses dengan mudah dan mempunyai tampilan yang menarik. Uji validitas ahli media dilakukan oleh salah satu dosen di UPI Kampus Sumedang. Uji validasi ahli media terhadap produk menggunakan metode kuesioner dengan dari skala 1-4 untuk poin kuesioner. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, diketahui bahwa video animasi “SEPEDA” untuk siswa kelas 5 SD sangat layak digunakan untuk diuji coba dan dipergunakan di sekolah dasar. Produk ini mencapai skor rata-rata 98,75%. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi “SEPEDA” layak digunakan dan evaluasi di kelas 5 sekolah dasar.

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Total Keseluruhan Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Kesesuaian Materi</b>	15	Layak
<b>Sajian Materi</b>	15	Layak
<b>Penulisan</b>	15	Layak
<b>Dampak Baik</b>	15	Layak

<b>Jumlah Skor</b>	60	
<b>Rata-Rata</b>	75%	Layak

Tabel 4. Hasil Validasi Produk Ahli Materi

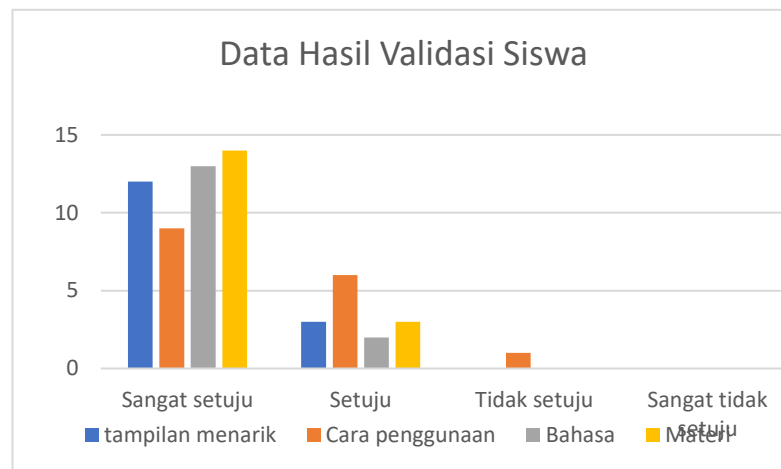
Validasi ahli materi meliputi konten atau materi apakah sesuai dengan kurikulum merdeka dan sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran pada elemen akhlak mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas 5 SD. Proses validasi oleh ahli materi dilakukan oleh salah satu guru PAI kelas 5 SD. Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa video animasi “SEPEDA” layak diujicobakan untuk siswa kelas 5 SD beserta koreksi dan ide penyempurnaannya. Produk ini mendapatkan skor 75% yang menempatkan pada posisi layak untuk diujicobakan dan digunakan untuk siswa kelas 5 SD. Hasil validasi dengan kriteria layak ini, menjadi acuan peneliti untuk mengembangkan media menjadi lebih baik lagi, sehingga ketika media sudah direvisi dengan catatan-catatan penyempurnaan maka media video animasi siap untuk digunakan oleh siswa-siswa kelas 5 SD secara luas.

### **IMPLEMENTATION**

Setelah tahap pengembangan (*development*) dan produk sudah divalidasi oleh ahli materi dan media. Selanjutnya, produk akan diujicobakan (*implementation*) kepada siswa kelas 5 SD sebanyak 15 orang dan satu guru PAI di SDN Cilengkrang yang berlokasi di Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang. Dalam tahapan implementasi peneliti melakukan demonstrasi kepada siswa di hari Jum'at pada tanggal 14 Maret 2025 pukul 08.30 WIB. Peneliti mendemonstrasikan kepada siswa dimulai dengan orientasi materi dan pengetahuan siswa terhadap materi senangnya berteman dalam persaudaraan dalam Islam, kemudian peneliti memperkenalkan media video animasi “SEPEDA”. Selanjutnya para siswa diberi kesempatan menonton video animasi tersebut dengan seksama. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dengan meminta salah satu seorang siswa untuk membacakan ayat suci Al-Qur'an yang ada pada video animasi. Suasana menonton video animasi berlangsung dengan keaktifan para siswa yang bertanya-tanya terkait apa yang terjadi pada tokoh-tokoh dalam video animasi. Setelah selesai menonton video animasi siswa diberikan lembar angket untuk menyampaikan apakah media video animasi “SEPEDA” dapat membantunya memahami pelajaran. Proses ini tidak hanya bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa, tetapi juga untuk mendapatkan umpan balik mengenai



efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil validasi yang diisi siswa disajikan dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 12. Diagram Data Hasil Validasi Siswa

Diagram data tersebut menunjukkan bahwa siswa rata-rata berpendapat video animasi “SEPEDA” mempunyai tampilan yang menarik, cara penggunaannya sangat mudah, bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami, dan isi pesan dalam video tersebut sesuai dengan materi pelajaran. Hasil ini peneliti peroleh dengan angket yang peneliti sediakan, siswa hanya perlu memberi tanda terkait tanggapan mereka pada media peneliti. Hasil angket ini peneliti harapkan dapat sesuai dengan karakteristik siswa saat ini, dengan mempertimbangkan bahwa pendidikan PAI bukan hanya sebuah mata pelajaran, tetapi juga sebagai ajang pencarian karakteristik siswa yang sesuai dengan kodratnya sebagai manusia, selain itu untuk memahami cara memanfaatkan teknologi dan manusia sesuai dengan prinsip-prinsip Islam sesuai dengan yang diajarkan dalam agama<sup>19</sup>

### **EVALUATION**

Pada tahap terakhir dalam penelitian mengenai media video animasi “SEPEDA” adalah evaluasi. Peneliti melakukan tahap evaluasi dengan bermacam-macam jenis evaluasi, tujuannya untuk menilai apakah media video animasi yang peneliti buat dapat berdampak untuk pemahaman materi pada siswa. Peneliti menggunakan evaluasi yang interaktif yaitu memberikan kuis melalui platform e-learning educaplay di dalam video animasi yaitu “benar atau tidak”, para siswa diberikan pernyataan-pernyataan mengenai inti sari cerita pada video animasi, kemudian menebak apakah pernyataan tersebut

<sup>19</sup> Aeni, Ani Nur, Dini Agustini, Mira Heryana Putri, Ruhayat “A s - S A B I Q U N” 6 (n.d.): 627–49.



termasuk pernyataan benar atau tidak. Selain diberikan kuis yang sangat interaktif, siswa-siswa juga diberikan penilaian formatif untuk melihat apakah video animasi dapat menghasilkan nilai tes siswa yang memuaskan. Hasil penilaian formatif yang telah diisi siswa menghasilkan nilai yang cukup memuaskan, hasil tes formatif disajikan dalam tabel berikut:

Nomor Siswa	Total Nilai	Kriteria
1	70	Baik
2	60	Baik
3	60	Baik
4	80	Sangat Baik
5	80	Sangat Baik
6	80	Sangat Baik
7	70	Baik
8	70	Baik
9	90	Sangat Baik
10	80	Baik
11	90	Sangat Baik
12	90	Sangat Baik
13	100	Sangat Baik
14	100	Sangat Baik
15	100	Sangat Baik

Tabel 5. Hasil Nilai Tes Siswa

Hasil tabel menunjukkan bahwa siswa-siswa kelas 5 SD memiliki pengetahuan yang lebih baik setelah menggunakan media video animasi “SEPEDA”, pemahaman mengenai materi senangnya berteman menjadi bertambah setelah menonton video animasi “SEPEDA”. Hasil yang didapat dari penilaian formatif pada siswa membuktikan bahwa video animasi “SEPEDA” menambah pengetahuan dan pemahaman kepada siswa terkait materi senangnya berteman pada pembelajaran PAI kelas 5 SD. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat berkontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pengembangan media video animasi SEPEDA (Senangnya Pertemanan Berbeda Agama) dalam pembelajaran di kelas V SD Negeri Cilengkrang terbukti efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Keberhasilan ini didukung oleh hasil validasi dari berbagai

pihak yang berkompeten. Dari segi kelayakan materi, hasil angket validasi yang diberikan kepada ahli materi menunjukkan bahwa media ini mendapatkan kategori "layak" dengan skor sebesar 75%. Sementara itu, validasi dari ahli media menunjukkan tingkat kelayakan yang lebih tinggi dengan kategori "sangat layak" dan memperoleh skor 98,75%. Selain validasi dari para ahli, tanggapan dari siswa juga menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas media ini. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, mayoritas menyatakan bahwa video animasi SEPEDA memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, menggunakan bahasa yang sederhana dan juga mudah dipahami, serta menyampaikan pesan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan video animasi berbasis Canva sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi "Senangnya Berteman". Penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan video animasi berbasis Canva sebagai media pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa, khususnya dalam materi "Senangnya Berteman." Dengan pendekatan yang lebih visual dan dinamis, media ini mampu menarik perhatian siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta lebih mudah dipahami. Selain itu, media ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran. Keunggulan utama dari pengembangan video animasi SEPEDA terletak pada pendekatan yang berbasis teknologi serta desainnya yang menarik dan interaktif. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, tetapi juga memberikan alternatif media edukatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini. Media ini dapat menjadi solusi bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan inovatif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi seperti SEPEDA dapat terus dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, Ani Nur, Dini Agustin, Mira Heryana Putri, Ruhiyat. "A s - S A B I Q U N" 6 (n.d.): 627–49.
- Aeni, Ani Nur, Mita Dewi Handari, Sakti Wijayanti, and Wira Sakti Sutiana. "Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran Di SD." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2022): 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>.
- Azis, Taufiq Nur. "Strategi Pembelajaran Era Digital." *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)* 1, no. 2 (2019): 308–18.
- Azkiya, Dzihan, Alisa Febrianti, and Ani Nur Aeni. "Pengembangan Flipbook 'Dukung' Tentang Peduli Lingkungan Sebagai Media Dakwah Pada Pembelajaran PAI kelas 6 SD" 6 (n.d.): 1070–89.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Mustika, Zahara. "Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif." *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 1, no. 1 (2015): 60–73. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>.
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pratiwi, Mega Cahya. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (Arpook) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar." *Universitas Pendidikan Indonesia*, no. 2013 (2017): 139–42.
- Ruskamto, Anhar, and Pragiwani. "Pengaruh Kualitas Pelayanan, Kualitas Website, Dan Citra Perusahaan Terhadap Kepuasan Pelanggan." *Repository Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*, 2023, hal 6.
- Shabira Khairunnisa Pratidina, Prana Dwija Iswara, and Ani Nur Aeni. "Pengembangan Video Animasi Mengenal Pokok Pikiran Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 7, no. 1 (2024): 2504–16. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8522>.
- Simamora, Bilson. "Skala Likert, Bias Penggunaan Dan Jalan Keluarnya." *Jurnal*

- Manajemen* 12, no. 1 (2022): 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>.
- Syarifah, Dian, Rini Damayanti, Mawan Dwiyanto, Universitas Wijaya, and Kusuma Surabaya. “Pemanfaatan Video Animasi Dan Games Educaplay Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila” 1, no. 1 (2024): 63–71.
- Widodo, S., & Wardani, R. K. “Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation) Di Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 185–197.” 7, no. September (2020): 185–97.