YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i1.9008

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS AI "KIDANA" PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS IV SD

Development of the AI-Based Animated Video Media "KIDANA" in Grade IV Islamic Religious Education Learning in Elementary School

Ani Nur Aeni, Mely Siti Rahmawati, Nina Kania Dwi
Universitas Pendidikan Indonesia
aninuraeni@upi.edu; melysitirahmawati69@upi.edu

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Dec 23, 2025	Jan 15, 2026	Jan 27, 2026	Feb 1, 2026

Abstract

Education plays a pivotal role in shaping individuals holistically amid globalization, which is marked by advances in information and communication technology, thereby necessitating innovative, interactive learning media aligned with learners' characteristics. This study aims to explore the potential development of an instructional medium in the form of an artificial intelligence (AI)-based animated video named "KIDANA" to support Islamic Religious Education (PAI) learning. The research employed a Design and Development (D&D) approach encompassing the stages of design, validation, and trial with Grade IV students at SDN Cimeuhmal. The research instruments consisted of validation questionnaires for media experts and material experts, as well as student response questionnaires. The validation results show that "KIDANA" obtained an average score of 92% from media experts and 90% from material experts, both categorized as "highly feasible." A limited trial involving 17 students yielded positive responses with a percentage of 90%, reflecting high interest and improved student understanding of Islamic Religious Education content. These findings indicate that AI-based animated video media is not only suitable for use but also effective in creating interactive and engaging learning, while

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

offering a more personal and adaptive learning approach aligned with students' needs in the digital era. This study contributes to the development of innovative teaching methods and demonstrates the potential of leveraging AI technology to enhance the effectiveness and efficiency of educational processes.

Keywords: Artificial Intelligence; Animated Video; Design and Development; Islamic Religious Education; Innovative Learning Media

Abstrak: Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu secara menyeluruh di tengah arus globalisasi yang ditandai oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai karakteristik peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi potensi pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kecerdasan buatan (*AI*) yang diberi nama "KIDANA" untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode penelitian menggunakan pendekatan *Design and Development (D&D)* yang mencakup tahap perancangan, validasi, dan uji coba pada siswa kelas IV di SDN Cimeuhmal. Instrumen penelitian terdiri atas angket validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respons siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa "KIDANA" memperoleh skor rata-rata 92% dari ahli media dan 90% dari ahli materi dengan kategori "sangat layak". Uji coba terbatas pada 17 siswa menghasilkan respons positif dengan persentase 90% yang merefleksikan ketertarikan tinggi dan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Temuan ini mengindikasikan bahwa video animasi berbasis *AI* tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik, sekaligus menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih personal, adaptif, dan selaras dengan kebutuhan siswa di era digital. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran inovatif serta menunjukkan potensi pemanfaatan teknologi *AI* untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan yang lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan; Video Animasi; *Design and Development*; Pendidikan Agama Islam; Media Pembelajaran Inovatif

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting dalam mengembangkan manusia secara holistik yang mencakup ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta menjadi landasan dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik untuk memberikan kontribusi bermakna bagi masyarakat (Widyastono, 2012). Di era globalisasi yang ditandai dengan perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dunia pendidikan menghadapi berbagai tantangan baru. Perubahan tersebut tidak hanya berpengaruh pada sistem kerja maupun politik, tetapi juga pada sistem pendidikan. Guru sebagai pendidik dituntut mampu beradaptasi dan meningkatkan kompetensi digital seiring dengan transformasi digital dalam pendidikan agar proses pembelajaran tetap relevan dan efektif dalam menghadapi perkembangan teknologi saat ini (Triyunita et al., 2025). Guru juga perlu memperkuat

kompetensi pedagogis digital agar dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran, karena kompetensi tersebut berkaitan langsung dengan kemampuan merancang dan menerapkan strategi pembelajaran berbasis digital yang relevan dan bermakna(Rosyidah et al., 2025). Komponen kompetensi digital tidak hanya meliputi pemahaman terhadap perangkat dan aplikasi teknologi, tetapi juga kemampuan guru dalam menciptakan dan mengelola media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar (Sitompul, 2022). penerapan pedagogik digital yang efektif memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran, sehingga guru dituntut terus memperbaharui keterampilan digitalnya melalui pelatihan dan pengembangan profesional berkelanjutan(Patajangan et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan, perkembangan teknologi tidak hanya menghadirkan perubahan paradigma pembelajaran, tetapi juga integrasi teknologi dalam metode pengajaran. Guru perlu memahami beragam alat dan aplikasi teknologi yang relevan untuk menunjang pembelajaran, sehingga diperlukan peningkatan keterampilan dalam pemanfaatan media berbasis teknologi(Arif et al., 2023). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menumbuhkan motivasi, serta memudahkan siswa memahami materi, karena media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar (Kandia et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah video animasi, karena mampu memvisualisasikan konsep secara dinamis dan interaktif sehingga meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Irmayu et al., 2024).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media animasi dalam meningkatkan motivasi maupun hasil belajar siswa sekolah dasar. Misalnya, penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sekolah dasar, di mana penggunaan video animasi terbukti memfasilitasi keterlibatan siswa secara positif terhadap pembelajaran dan pemahaman materi pelajaran(Nurhayati, 2024). Selain itu, pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa (Tevano Adestya Darsono et al., 2024), serta berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar(Lestari & Apoko, 2022) Sejalan dengan temuan tersebut, (Aeni, Handari, et al., 2022) mengungkapkan bahwa pengembangan video animasi *Light Pedia* efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang komunikatif dan kontekstual. Penelitian lain menemukan bahwa penggunaan video animasi kartun islami efektif dalam meningkatkan

pengetahuan keislaman siswa sekolah dasar, karena media tersebut membantu menyampaikan konsep keagamaan secara menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Komalasari et al., 2022). Selain itu(Aeni, Aprilia, et al., 2022) menyatakan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dapat menjadi sarana edukatif yang efektif karena mampu menyajikan materi secara deskriptif, edukatif, cerdas, dan interaktif sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan media animasi dan digital secara konvensional tanpa mengintegrasikan teknologi pembelajaran yang lebih maju seperti kecerdasan buatan (AI).Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan media animasi tradisional tanpa integrasi teknologi pembelajaran yang lebih maju seperti kecerdasan buatan (AI).

Kesenjangan tersebut membuka peluang bagi penelitian yang lebih inovatif dalam pendidikan, khususnya pada penerapan kecerdasan buatan (AI) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan personal, karena AI memungkinkan penyesuaian materi serta strategi pembelajaran sesuai kebutuhan dan karakteristik individu siswa(Widodo et al., 2024). AI mampu menganalisis kebutuhan belajar siswa serta menyesuaikan penyajian konten agar lebih sesuai dengan karakteristik mereka. Dengan demikian, penggabungan media animasi dengan teknologi AI menjadi terobosan baru yang belum banyak dieksplorasi, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media video animasi berbasis AI bernama KIDANA, yang dirancang untuk mendukung pembelajaran PAI di sekolah dasar. Media ini tidak hanya mengandalkan visualisasi menarik, tetapi juga memanfaatkan kemampuan AI untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa era digital. Dasar teori yang digunakan adalah teori pembelajaran multimedia yang menekankan penggabungan visual dan audio untuk meningkatkan pemahaman, teori personalisasi pembelajaran, serta teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya media interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Fokus penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji kelayakan media video animasi berbasis AI untuk pembelajaran PAI di sekolah dasar. Tujuannya adalah (1) menghasilkan media pembelajaran berbasis AI yang layak digunakan sesuai standar ahli media dan materi, (2) mengetahui respons siswa terhadap media, serta (3) menilai efektivitas media dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Dengan adanya

pengembangan ini, diharapkan pembelajaran PAI tidak lagi didominasi metode ceramah yang membosankan, tetapi menjadi lebih relevan, interaktif, dan efektif sesuai tuntutan era digital.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Design and Development (D&D) atau desain dan pengembangan(Handayani et al., 2022). Menurut Richey dan Klein, pendekatan *Design and Development (D&D)* dibagi ke dalam dua kategori utama penelitian, yaitu *Product and Tool Research* dan *Model Research*, yang masing-masing mencerminkan fokus pada pengembangan produk/alat serta pengembangan dan penggunaan model dalam konteks desain instruksional (Richey & Klein, 2014).Pada penelitian ini digunakan kategori *Product and Tool Research* karena fokus utamanya adalah merancang dan mengembangkan produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis AI "KIDANA," sekaligus menguji coba kelayakan dan efektivitasnya. Secara lebih operasional, tahapan penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.*

Partisipan penelitian adalah siswa kelas IV SDN Cimeuhmal yang berjumlah 17 orang. Pemilihan partisipan dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu penentuan sampel secara sengaja berdasarkan kebutuhan penelitian, khususnya siswa yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pada tahap *Analysis* dilakukan identifikasi kebutuhan siswa, yang menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih kurang variatif dan cenderung monoton. Tahap *Design* mencakup penyusunan rancangan produk berupa storyboard, materi pembelajaran, serta instrumen penelitian. Tahap *Development* diwujudkan melalui pembuatan produk awal KIDANA dan divalidasi oleh ahli media serta ahli materi untuk memastikan kualitas produk. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 17 siswa guna memperoleh data empiris mengenai kelayakan dan daya tarik media. Selanjutnya, tahap *Evaluation* dilaksanakan dengan menganalisis hasil validasi para ahli serta respon siswa, yang kemudian dijadikan dasar perbaikan produk.

Instrumen pengumpulan data terdiri atas angket validasi ahli dan angket respon siswa. Angket validasi digunakan untuk menilai aspek kelayakan media dari segi tampilan, isi, dan penyajian, sedangkan angket respon siswa digunakan untuk mengetahui keterlibatan dan daya tarik pembelajaran setelah menggunakan KIDANA. Instrumen disusun dengan skala Likert 4 poin (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Data yang diperoleh

dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata dalam bentuk persentase, kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori "sangat layak," "layak," "cukup layak," atau "tidak layak" (Abdurrochim et al., 2022). Dengan demikian, model D&D berfungsi sebagai kerangka konseptual penelitian, sementara ADDIE menjadi kerangka kerja praktis yang memandu setiap langkah pengembangan dan uji coba media animasi berbasis AI KIDANA.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cimeuhmal pada siswa kelas IV yang berjumlah 17 orang. Penelitian berfokus pada pengembangan media video animasi berbasis AI untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Proses penelitian dilakukan melalui tahapan pengembangan yang menghasilkan data berupa kondisi awal pembelajaran, rancangan produk, hasil validasi ahli, serta respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran di kelas IV masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengembangkan media video animasi sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Produk yang dikembangkan berupa video animasi berjudul "KIDANA" dengan durasi sekitar 10 menit. Media ini dirancang berdasarkan pemetaan materi PAI kelas IV, alur penyajian materi yang sistematis, serta penggunaan ilustrasi visual dan narasi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Produk awal kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media sebelum diujicobakan kepada siswa. Hasil validasi ahli media menunjukkan skor rata-rata sebesar 92%, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 90%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Aspek yang memperoleh penilaian tertinggi meliputi kejelasan tampilan visual dan ketepatan penyajian materi. Adapun masukan dari validator berkaitan dengan durasi video yang perlu dibuat lebih ringkas agar lebih efektif dalam penggunaannya.

Setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan validator, media video animasi "KIDANA" diujicobakan kepada 17 siswa kelas IV SDN Cimeuhmal. Siswa menyimak video animasi yang ditampilkan, kemudian mengisi angket respon dan mengikuti kuis singkat terkait materi yang disajikan. Hasil angket respon siswa menunjukkan skor rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Aspek daya tarik media memperoleh skor tertinggi sebesar

92%, sedangkan aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor 88%. Hasil kuis menunjukkan bahwa 85% siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar berdasarkan materi yang disampaikan dalam video.

Berdasarkan keseluruhan data yang diperoleh, media video animasi "KIDANA" dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran PAI di kelas IV. Media ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Proses pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan beberapa perangkat lunak pendukung, yaitu Leonardo AI, Pika, ChatGPT, dan CapCut, yang digunakan untuk menghasilkan tampilan visual, animasi, serta audio yang mendukung penyajian materi.

Berdasarkan hasil penelitian, validasi materi yang dilakukan menghasilkan data sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi ahli materi

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Layak
2.	Kedalaman dan keluasan materi	3	Cukup Layak
3.	Materi yang disajikan mampu meningkatkan kemampuan siswa menguasai pembelajaran	4	Layak
4.	Penyajian materi menarik	5	Sangat Layak
5.	Kejelasan informasi dalam penyajian materi	3	Cukup Layak
6.	Alur materi tepat dan jelas	4	Layak
7.	Materi dan alur cerita mudah diserap siswa	4	Layak
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa kelas IV SD	3	Cukup Layak
9.	Materi yang disajikan mampu meningkatkan kemampuan siswa	4	Layak
10.	Media pembelajaran mampu merangsang rasa ingin tahu siswa	4	Layak
11.	Kemenarikan penyajian media mampu meningkatkan antusiasme siswa	5	Sangat Layak
12.	Media pembelajaran dapat membantu guru	5	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran video animasi yang dikembangkan memperoleh variasi skor pada setiap indikator penilaian dengan kategori kelayakan yang berbeda. Pada indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, media memperoleh skor 5 dengan kriteria sangat layak, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Indikator penyajian materi yang menarik dan kemenarikan penyajian media dalam meningkatkan antusiasme siswa juga memperoleh skor 5 dengan kriteria sangat layak, menandakan bahwa media memiliki daya tarik visual dan penyajian yang baik.

Indikator kedalaman dan keluasan materi memperoleh skor 3 dengan kriteria cukup layak, menunjukkan bahwa materi telah mencakup pokok bahasan utama, namun masih memerlukan pengembangan agar lebih mendalam. Skor yang sama juga diperoleh pada indikator kejelasan informasi dalam penyajian materi serta kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa kelas IV SD, yang menunjukkan bahwa aspek tersebut dinilai cukup, tetapi masih perlu penyempurnaan agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Selanjutnya, indikator kemampuan materi dalam meningkatkan penguasaan pembelajaran siswa, alur materi yang tepat dan jelas, serta kemudahan siswa dalam menyerap materi dan alur cerita masing-masing memperoleh skor 4 dengan kriteria layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah mampu menyajikan materi secara runtut dan dapat dipahami oleh siswa, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan. Indikator media pembelajaran mampu merangsang rasa ingin tahu siswa juga memperoleh skor 4 dengan kriteria layak, yang menandakan bahwa media cukup mampu mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, indikator media pembelajaran dapat membantu guru memperoleh skor 5 dengan kriteria sangat layak, yang menunjukkan bahwa media dinilai dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan, hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan berada pada kategori layak hingga sangat layak, dengan beberapa indikator yang memerlukan perbaikan pada aspek kedalaman materi, kejelasan informasi, dan penggunaan bahasa agar media dapat digunakan secara lebih optimal.

Tabel 2. Hasil Validasi ahli media

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Media pembelajaran "KIDANA" mempermudah proses pembelajaran	5	Sangat Layak
2.	Media pembelajaran "KIDANA" membantu memberi kejelasan materi secara konkret	5	Sangat Layak
3.	Media pembelajaran "KIDANA" dapat digunakan secara praktis	5	Sangat Layak
4.	Media pembelajaran "KIDANA" mudah digunakan dan diakses	5	Sangat Layak
5.	Tampilan dan desain "KIDANA" menarik saat digunakan	5	Sangat Layak
6.	Kesesuaian warna, tulisan dan gambar pada media	5	Sangat Layak
7.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	5	Sangat Layak
8.	Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media	5	Sangat Layak
9.	Kejelasan gambar yang disajikan	5	Sangat Layak
10.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media	5	Sangat Layak
11.	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD	5	Sangat Layak
12.	Bahasa tidak menimbulkan makna ganda	3	Cukup Layak
13.	Kejelasan penggunaan bahasa dan mudah dipahami	4	Layak
14.	Kekonsistenan penggunaan istilah dan nama ilmiah	5	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media pembelajaran video animasi "KIDANA" memperoleh penilaian yang sangat baik pada sebagian besar indikator. Indikator kemudahan media dalam mempermudah proses pembelajaran, kejelasan materi secara konkret, serta kepraktisan penggunaan media masing-masing memperoleh skor 5 dengan kriteria sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara efektif dan praktis dalam proses pembelajaran.

Indikator kemudahan penggunaan dan akses, kemenarikan tampilan dan desain, serta kesesuaian warna, tulisan, dan gambar juga memperoleh skor 5 dengan kriteria sangat layak.

Hal tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan visual yang baik dan mendukung kenyamanan pengguna saat digunakan. Selain itu, indikator kesesuaian gambar dengan materi, urutan penyajian materi, dan kejelasan gambar yang disajikan masing-masing memperoleh skor 5 dengan kriteria sangat layak, yang menunjukkan bahwa media telah disusun secara sistematis dan mudah dipahami secara visual.

Pada indikator kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media serta penggunaan bahasa Indonesia sesuai EYD, media juga memperoleh skor 5 dengan kriteria sangat layak. Indikator kekonsistenan penggunaan istilah dan nama ilmiah turut memperoleh skor 5, yang menunjukkan bahwa penggunaan istilah dalam media telah konsisten dan sesuai.

Adapun indikator bahasa tidak menimbulkan makna ganda memperoleh skor 3 dengan kriteria cukup layak, sedangkan indikator kejelasan penggunaan bahasa dan kemudahan pemahaman memperoleh skor 4 dengan kriteria layak. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum bahasa yang digunakan dalam media sudah cukup jelas, namun masih terdapat beberapa bagian yang memerlukan perbaikan agar tidak menimbulkan penafsiran ganda dan lebih mudah dipahami oleh pengguna.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi "KIDANA" berada pada kategori sangat layak untuk digunakan, dengan beberapa aspek bahasa yang masih memerlukan penyempurnaan agar penggunaan media menjadi lebih optimal.

Tabel 3. Hasil Penilaian siswa

No	Indikator	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan video animasi	15	2		
2.	Saya merasa mudah memahai cerita tersebut	4	12	1	
3.	Video animasi "KIDANA" membantu saya memahami konsep dakwah Nabi Muhammad SAW dengan baik	10	7		
4.	Saya merasa bahwa video animasi "KIDANA" membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.	12	5		
5.	Video animasi "KIDANA" membantu saya lebih memahami materi pembelajaran PAI	7	10		
	Jumlah	48	36	1	
	Jumlah Skor	240	144	2	
	Skor		386		
	Peresentase (%)		90 %		

Berdasarkan hasil penilaian siswa, media video animasi "KIDANA" memperoleh respon yang sangat positif dari siswa kelas IV SDN Cimeuhmal. Pada indikator perasaan senang saat belajar menggunakan video animasi, sebanyak 15 siswa menyatakan sangat setuju dan 2 siswa menyatakan setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi.

Pada indikator kemudahan memahami cerita dalam video, terdapat 4 siswa yang menyatakan sangat setuju, 12 siswa menyatakan setuju, dan 1 siswa menyatakan tidak setuju. Meskipun masih terdapat sedikit siswa yang mengalami kesulitan, mayoritas siswa menyatakan bahwa cerita dalam video animasi mudah dipahami. Selanjutnya, pada indikator video animasi "KIDANA" membantu memahami konsep dakwah Nabi Muhammad SAW, sebanyak 10 siswa menyatakan sangat setuju dan 7 siswa menyatakan setuju, yang menunjukkan bahwa media membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

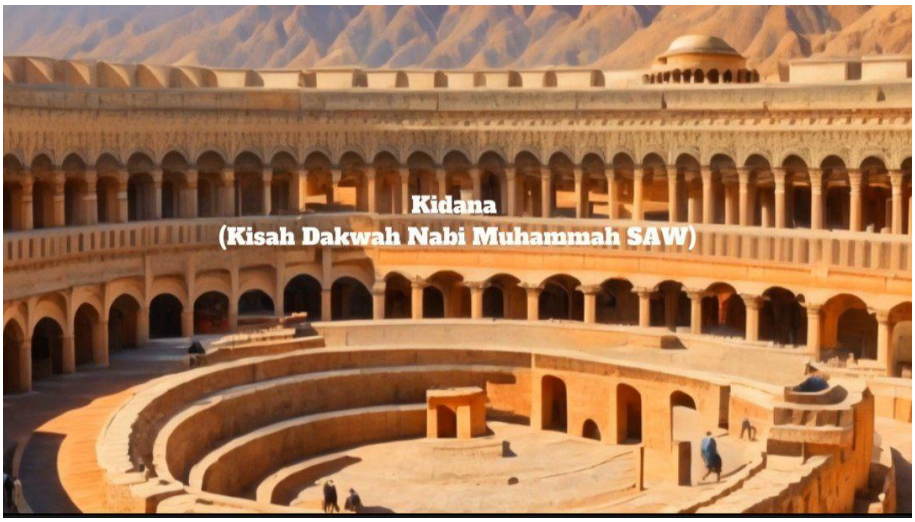
Indikator video animasi membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan memperoleh respon 12 siswa sangat setuju dan 5 siswa setuju. Selain itu, pada indikator video animasi membantu memahami materi pembelajaran PAI, terdapat 7 siswa yang menyatakan sangat setuju dan 10 siswa menyatakan setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu meningkatkan ketertarikan siswa serta membantu pemahaman materi pembelajaran.

Secara keseluruhan, jumlah skor yang diperoleh dari hasil angket penilaian siswa adalah 386, dengan persentase sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media video animasi "KIDANA" memperoleh penerimaan yang sangat baik dari siswa dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Keterangan Video Animasi

Gambar keterangan video animasi, menampilkan informasi awal berupa nama produk, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, serta fase dan kelas. Penyajian informasi tersebut memudahkan pengguna untuk mengetahui bahwa materi yang disajikan merupakan materi Pendidikan Agama Islam untuk siswa kelas IV sekolah dasar.



Gambar 2. Judul Video Animasi

Gambar judul video animasi, menampilkan halaman judul pada video animasi. Pada tampilan tersebut tercantum judul "KIDANA (Kisah Dakwah Nabi Muhammad SAW)", yang menjelaskan kepanjangan dari istilah "KIDANA" sehingga pengguna dapat mengetahui bahwa video animasi ini berisi materi tentang kisah dakwah Nabi Muhammad SAW.



Gambar 3. Isi Video Animasi

Gambar isi video animasi, menampilkan penyajian materi yang diawali dengan kisah kelahiran Nabi Muhammad SAW, peristiwa menerima wahyu pertama, serta perjalanan dakwah Nabi Muhammad SAW. Pada bagian awal dakwah, video menggambarkan bahwa

Nabi Muhammad SAW menyampaikan ajaran Islam secara sembunyi-sembunyi. Selanjutnya, setelah turunnya Q.S. Al-Hijr ayat 94–96, dakwah disampaikan secara terang-terangan.



Gambar 4. Isi Video Animasi

Gambar isi video animasi menunjukkan ilustrasi yang menggambarkan Nabi Muhammad SAW ketika menyampaikan dakwah secara terang-terangan kepada masyarakat.



Gambar 5. Isi Video Animasi

Video animasi ini juga dilengkapi dengan penyajian ayat Al-Qur'an, yaitu Q.S. Al-Hijr ayat 94–96, yang ditampilkan sebagai bagian dari materi dalam video.



Gambar 6. Bagian Akhir Video Animasi

Gambar bagian akhir dari video animasi ini menampilkan daftar pustaka yang memuat buku dan artikel yang digunakan sebagai rujukan dalam penyusunan materi serta pengembangan media pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis AI "KIDANA" dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran PAI kelas IV sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 92% dan ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat layak, serta respon siswa sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil kuis menunjukkan bahwa 85% siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar setelah menggunakan media. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga mampu mendukung pemahaman konsep dakwah Nabi Muhammad SAW.

Ditinjau dari analisis hasil, skor validasi yang tinggi menunjukkan bahwa media "KIDANA" telah memenuhi aspek tampilan, kejelasan materi, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Respon positif siswa serta hasil kuis yang baik menunjukkan bahwa media mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan video animasi berbasis AI dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Jika dibandingkan dengan temuan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Afrilia et al., 2022) yang menyebutkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta penelitian(Halawa et al., 2024) yang menyatakan bahwa media berbasis teknologi mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, temuan ini juga relevan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang menekankan penggunaan kombinasi visual dan audio dalam penyampaian materi, sebagaimana dijelaskan oleh (Mayer, 2009). Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam proses pengembangan media, yang memungkinkan penyajian materi menjadi lebih menarik, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

Media video animasi "KIDANA" dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengurangi dominasi metode ceramah dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Media ini dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret dan menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Selain itu, integrasi teknologi AI dalam pengembangan media pembelajaran membuka peluang bagi pengembangan media yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Jumlah partisipan yang terlibat masih terbatas pada satu kelas dengan jumlah siswa yang relatif sedikit, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, durasi video animasi masih perlu disesuaikan agar lebih optimal dengan karakteristik perhatian siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar, mengembangkan variasi materi yang lebih luas, serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi AI untuk meningkatkan kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kecerdasan buatan (AI) yang diberi nama KIDANA. Hasil validasi menunjukkan bahwa KIDANA memperoleh skor rata-rata 92% dari ahli media dan 90% dari ahli materi dengan kategori "sangat layak." Uji coba terbatas pada 17 siswa kelas IV SDN Cimeuhmal juga memperlihatkan respon positif dengan persentase 90% yang mencerminkan keterlibatan tinggi serta meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI).

Selain itu, hasil kuis menunjukkan sebagian besar siswa mampu menjawab dengan benar setelah menonton video, yang menegaskan efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis AI yang inovatif, yang mampu menghadirkan pengalaman belajar lebih interaktif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat teori pembelajaran multimedia yang menekankan peran kombinasi visual, audio, dan teks dalam memfasilitasi pemahaman. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk guru, khususnya dalam mengajarkan PAI di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah partisipan yang terbatas serta aspek kedalaman materi dan durasi video yang masih perlu disempurnakan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, mengembangkan konten yang lebih variatif, serta melakukan uji coba dalam skala yang lebih besar. Selain itu, perlu juga dilakukan eksplorasi penggunaan AI untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih personal, adaptif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 3972–3981. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749

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

Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(3), 710–721. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559

Arif, M. Z., Nurdin, D., & Sururi, S. (2023). Mapping the use of digital learning tools and methods for increasing teachers' digital competence. *Jurnal Pendidikan Glasser*, *7*(2), 226. https://doi.org/10.32529/glasser.v7i2.2528

Halawa, A. A. J., Laoli, A., Zega, R., & Telaumbanua, Y. A. (2024). Application of technology based learning media in improving students reading comprehension at the tenth grade of SMK N 1 Botomuzoi in 2023/2024. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, *8*(1), 248–262. https://doi.org/10.31851/esteem.v8i1.17033

Handayani, I., Damayanti, N. A., Anggaraeni, A., Riadi, A. P., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi Sipinter sebagai Media Pembentukan Karakter Islami bagi Anak SD dalam Upaya Preventif Degradasi Moral. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *2*(2), 172–181. https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.173

Irmayu, A., Caska, C., & Gimin, G. (2024). Use of animated video learning media to increase learning interest. *Journal of Educational Sciences*, *8*(2), 282–293. https://doi.org/10.31258/jes.8.2.p.282-293

Kandia, I. W., Suarningsih, N. M., Wahdah, W., Arifin, A., Jenuri, J., & Suwarma, D. M. (2023). The strategic role of learning media in optimizing student learning outcomes. *Journal of Education Research*, *4*(2), 508–514. https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.193

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

Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 5953–5960. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.

Nurhayati, S. (2024). Analisis Pengaruh Video Animasi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Cyber, Education and Research*, *2*(2). https://doi.org/10.58660/cer.v2i2.23

Patajangan, R., Hanasah, E., Sukirman, & Hidayati, D. (2024). Kompetensi Pedagogis Digital dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Academy of Education Journal*, *15*(2), 1526–1534. https://doi.org/10.47200/aoej.v15i2.2535

Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Design and development research. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 141–150). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_12

Rosyidah, S., Supriyanto, A., & Mustiningsih. (2025). Pengaruh Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Kompetensi Pedagogi Digital Guru SMP. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, *12*(1), 105–120. https://doi.org/10.24246/j.jk.2025.v12.i1.p105-120

Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(3), 13953–13960. https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823

Tevano Adestya Darsono, A., Fitryani, A., & Sukamti, T. (2024). Pemanfaatan Video Animasi untuk Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Kelas 4. *Journal on Teacher Education*, *5*(3), 208–214. https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.25950

Triyunita, H., Yana, N., Bachtiar, M. H., & Abdurrahmansyah, A. (2025). Transformasi Digital terhadap Kompetensi Guru dalam Pendidikan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(4), 4364–4368. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7715

Widodo, Y. B., Sibuea, S., & Narji, M. (2024). Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan: Meningkatkan Pembelajaran Personalisasi. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, *10*(2), 602–615. https://doi.org/10.37012/jtik.v10i2.2324

Widyastono, H. (2012). Muatan Pendidikan Holistik dalam Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *18*(4), 467–476. https://doi.org/10.24832/jpnk.v18i4.102