

## PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI PADA MATA PELAJARAN AGAMA POKOK PEMBAHASAN SHOLAT DHUHA

Aldy<sup>1</sup>, Z. Razilu<sup>2</sup>, H.N. Saputra<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Teknologi Informasi  
Universitas Muhammadiyah Kendari  
Kendari, Indonesia

e-mail: [aldycakoen9@gmail.com](mailto:aldycakoen9@gmail.com)<sup>1</sup>, [zila.razilu@umkendari.ac.id](mailto:zila.razilu@umkendari.ac.id)<sup>2</sup>,  
[hendra.nelva@umkendari.ac.id](mailto:hendra.nelva@umkendari.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas IV SDN 80 Kendari terhadap materi Sholat Dhuha. Kondisi ini disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Kondisi ini diperparah dengan terbatasnya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa melalui perancangan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pokok pembahasan Sholat Dhuha. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data terdiri atas angket validasi ahli materi dan media, serta angket respon siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase kelayakan dan persentase kepraktisan. Hasil validasi menunjukkan video pembelajaran berada pada kategori sangat layak dengan skor ahli materi sebesar 95,67% dan ahli media 94,67%. Respon siswa memperoleh skor 91,70% dengan kategori sangat praktis. Hasil pengujian pemahaman siswa menunjukkan adanya peningkatan, di mana nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan dengan pretest. Temuan ini mengindikasikan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan layak diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar.

**Kata kunci:** ADDIE; Animasi; Sekolah Dasar; Sholat Dhuha; Video Pembelajaran

### Abstract

*This research is motivated by the low understanding of fourth-grade students of SDN 80 Kendari regarding the material of Dhuha Prayer. This condition is caused by conventional learning methods that are less interesting and have not been able to optimally facilitate students' learning needs. This condition is exacerbated by the limited learning media that can attract the attention and improve the understanding of elementary school students. This study aims to improve student understanding through the design of Islamic Religious Education learning videos with the main discussion of Dhuha Prayer. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Data collection instruments consisted of validation questionnaires from material and media experts, as well as student response questionnaires. Data analysis was carried out descriptively quantitatively using the percentage of feasibility and practicality. The validation results showed that the learning video was in the very feasible category with a score of 95.67% from material experts and 94.67% from media experts. Student responses obtained a score of 91.70% with a very practical category. The results of the student understanding test showed an increase, where the average posttest score was higher than the pretest. These findings indicate that the developed learning videos have proven effective in improving students' understanding and are suitable for implementation in Islamic Religious Education learning at the elementary school level.*

**Keywords:** ADDIE; Animation; Elementary School; Sholat Dhuha; Instructional Video

## PENDAHULUAN

Membangun karakter pada tingkat sekolah dasar merupakan suatu kegiatan yang sangat penting untuk dilaksanakan. Hal ini sangat krusial karena anak-anak pada dasarnya memiliki beragam pilihan, ibarat kertas putih yang dipenuhi tulisan baik atau buruk. Oleh karena itu, anak-anak menyambut setiap dorongan yang datang kepada mereka. Anak akan berperilaku dengan baik dan membuatnya bahagia di dunia dan akhirat jika dia diarahkan ke hal-hal yang baik (Danuwara & Giyoto, 2024).

Pendidikan akhlak dan budi pekerti sebagai salah satu aspek pendidikan Islam yang harus mendapat perhatian serius, sebab dalam kehidupan sehari-hari kita tidak dapat melepaskan diri dari kehidupan sosial, baik sesama manusia maupun alam sekitar dan terlebih lagi hubungan dengan Sang Maha Pencipta Allah Swt (Indiana, 2022). Pendidikan Agama Islam memainkan peran strategis dalam internalisasi nilai-nilai moral spiritual pada peserta didik sejak perkembangan awal. Salah satu materi penting dalam Pendidikan Agama Islam adalah mengenal Sholat Dhuha, yang tidak hanya mengajarkan tata cara ibadah, tetapi juga membentuk akhlak yang baik dan spiritual anak. Pada konteks pendidikan modern, keterlibatan aktif peserta didik menjadi kunci tercapainya pembelajaran yang efektif. Berdasarkan hasil observasi Kelas IV di SDN 80 Kendari menunjukkan bahwa kurangnya siswa berpartisipasi atau kurangnya pengetahuan tentang sholat dhuha sedari kecil. Sejalan dengan hal tersebut sholat dhuha penting karena Sholat Dhuha merupakan salah satu sholat sunah yang amat dianjurkan oleh Rasulullah Saw. Pasalnya ketika sejak kecil jika anak terbiasa melakukan sholat dhuha maka kebiasaan tersebut akan terbentuk pada saat dewasa pula (Siregar et al., 2022).

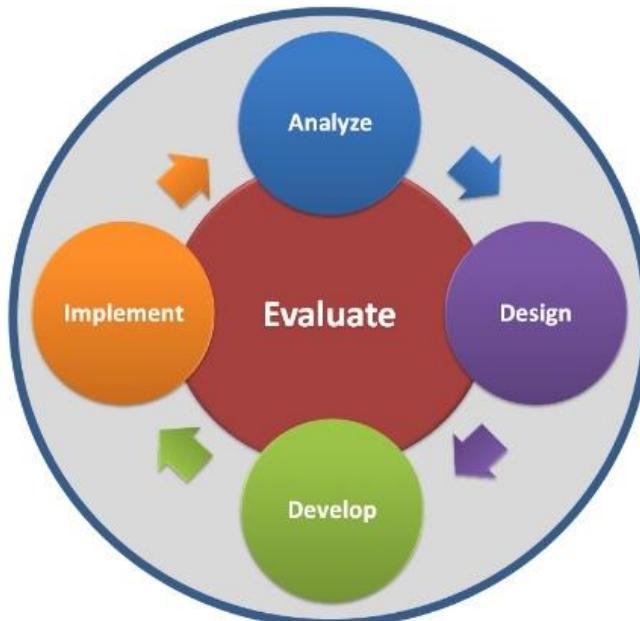
Berdasarkan permasalahan tersebut terdapat perancangan video pembelajaran untuk menunjang keantusiasan peserta didik dalam melaksanakan praktik sholat dhuha. Video pembelajaran merupakan media yang menampilkan unsur audio dan visual berisi pesan-pesan edukatif, seperti konsep, prinsip, prosedur, teori, maupun penerapan pengetahuan, yang bertujuan untuk membantu pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran (Achmad, W, et., al 2025). Usmaini et., al (2025) juga dijelaskan bahwa penggunaan media video pembelajaran terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perencanaan video tersebut berbasis animasi. Menurut (Yuliani et al., 2023) animasi merupakan gambar yang bergerak yang dihasilkan dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus agar bergerak sesuai dengan urutan yang telah ditetapkan. Perancangan video pembelajaran berbasis animasi dipilih karena animasi mampu menyajikan gerakan secara sistematis dan runtut, sehingga sangat sesuai untuk memperlihatkan tata cara pelaksanaan Sholat Dhuha. Selain itu menurut (Rahman, M, Razilu, Z, Saputra, 2024)video pembelajaran yang disajikan dengan cara yang menarik akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Melalui tampilan gerakan yang jelas dan menarik, siswa dapat lebih mudah memahami setiap tahapan ibadah, mulai dari niat hingga doa penutup. Animasi tidak hanya memberikan daya tarik secara visual, tetapi juga membantu siswa mengingat langkah-langkah sholat secara lebih terstruktur dibandingkan hanya melalui penjelasan lisan atau teks (Khusnan, 2022).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sholat Dhuha yang sebelumnya terbatas pada penjelasan guru dan teks bacaan. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang antusias dan tidak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian sebelumnya oleh (Tawarati, 2021) tentang rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI khususnya fiqh tentang sholat akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang terbatas pada ceramah guru dan bacaan teks. Olehnya itu dibutuhkan pembelajaran terbaru yang mengasyikkan dan menarik untuk dilakukan oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran yang dibuat khusus untuk membantu siswa kelas IV SDN 80 Kendari lebih memahami materi Sholat

dhuha. Media ini diharapkan dapat menjadi jawaban atas tantangan pembelajaran tradisional yang sering kurang menarik.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi tentang materi Sholat Dhuha. Proses perancangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Model ini dipandang relevan dalam bidang pendidikan karena mampu menyesuaikan kebutuhan pembelajaran secara komprehensif serta menyediakan tahapan evaluasi yang berkelanjutan. Dengan demikian, Model ADDIE ini dinilai tepat digunakan dalam perancangan video pembelajaran Sholat Dhuha untuk siswa kelas IV SD Negeri 80 Kendari (Rahmah, 2025). Model ini mencakup lima tahap utama yang saling berhubungan, yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi, yang bersama-sama menghasilkan produk pembelajaran yang relevan dan tepat sasaran (Suantini & Wiarta, 2022). Model ini dipilih karena memiliki proses kerja yang terstruktur namun tetap fleksibel dalam pengembangan produk pendidikan, sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang terus berkembang (Fitriyah, et al. 2021). Selain itu, model ADDIE juga telah banyak digunakan dalam berbagai penelitian pendidikan dan terbukti efektif dalam menghasilkan media yang valid dan aplikatif di lapangan. Proses penelitian dan pengembangan ini dilakukan secara bertahap dan terstruktur, mulai dari identifikasi kebutuhan pembelajaran hingga evaluasi terhadap efektivitas produk yang dihasilkan. Dengan pendekatan ini, media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar akademik, tetapi juga dapat menjawab permasalahan konkret yang dihadapi di kelas.



Gambar 1. Metode ADDIE

### Analisis (Analysis)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar baik dari sisi peserta didik maupun guru. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan, termasuk kendala dalam proses pembelajaran seperti kurangnya media yang menarik dan

interaktif. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam perencanaan dan pengembangan media agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di sekolah dasar.

### Desain (*Design*)

Tahap desain mencakup proses perancangan media pembelajaran secara sistematis, mulai dari pemilihan materi, perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan alur atau *Storyboard*, hingga pembuatan tampilan visual yang menarik dan informatif. Desain yang baik berfungsi untuk mengelola informasi agar mudah dipahami oleh siswa serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Rosmiati, 2019).

### Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi dari rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap ini dilakukan pembuatan video pembelajaran berbasis animasi serta pengujian oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai aspek kelayakan, baik dari segi teknis maupun pedagogis. Validasi ahli mencakup kelancaran navigasi, kejelasan isi, kesesuaian materi dengan kurikulum, serta efektivitas penyajian informasi (Damayanti & Barokah, 2024)

**Tabel 1.** Kategori Kelayakan

Percentase	Kategori
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 1. menjadi indikator dalam menilai seberapa bagus media pembelajaran yang dibuat, mulai dari yang belum layak sampai yang sudah sangat baik. Apabila nilai yang diperoleh 0-20%, berarti media tersebut masih belum memenuhi syarat dasar dan perlu dibenahi hampir di semua bagian. Nilai 21-40% artinya sudah ada beberapa hal yang cukup baik, tapi masih banyak yang harus diperbaiki. Kalau dapat 41-60%, media itu cukup baik - materi dan fiturnya cukup, tapi masih ada yang kurang menarik atau interaktif. Nilai 61-80% menunjukkan media yang sudah bagus, tinggal sedikit penyempurnaan di beberapa bagian kecil. Terakhir, nilai 81-100% berarti media pembelajarannya sudah sangat baik, lengkap, dan mudah dipahami, siap dipakai untuk belajar. Dengan tabel ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diketahui tingkat kelayakannya, sehingga hasil akhirnya benar-benar membantu siswa belajar dengan lebih mudah.

### Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan cara mengujicobakan media kepada peserta didik. Uji coba dilakukan pada 20 siswa kelas IV SD Negeri 80 Kendari dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media video pembelajaran diintegrasikan ke dalam proses belajar mengajar menggunakan fasilitas seperti proyektor atau infokus agar penggunaannya optimal di lingkungan kelas (Yolanda & Laia, 2022).

**Tabel 2.** Kategori Kepraktisan

Percentase	Kategori
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Tabel Kategori kepraktisan ini membantu memahami seberapa mudah sebuah media pembelajaran bisa digunakan siswa sehari-hari. Media yang masuk kategori Tidak Praktis (0-20%) biasanya terlalu rumit dan membuat siswa frustasi - mungkin karena petunjuknya tidak jelas atau caranya terlalu berbelit-belit. Yang termasuk Kurang Praktis (21-40%) sudah bisa dipakai tapi masih sering membuat siswa bingung atau butuh bantuan guru. Media Cukup Praktis (41-60%) umumnya sudah cukup mudah digunakan, meski ada beberapa bagian yang masih perlu dijelaskan berkali-kali. Kategori Praktis (61-80%) menunjukkan media yang nyaris tidak bermasalah - siswa bisa menggunakan dengan mandiri, hanya sesekali perlu bertanya. Paling ideal tentu Sangat Praktis (81-100%), di mana media tersebut benar-benar mudah dipahami sejak pertama kali dibuka, semua fiturnya bekerja dengan lancar, dan benar-benar mendukung belajar siswa tanpa hambatan.

Data hasil validasi data uji respon siswa kemudian dihitung menggunakan rumus persentase

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = persentase

F = skor atau frekuensi yang diperoleh

N = jumlah skor atau frekuensi maksimal

### Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap untuk menilai kualitas dan keberhasilan media pembelajaran secara keseluruhan. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan mampu mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan dampak positif bagi pengguna. Hasil evaluasi berfungsi sebagai dasar perbaikan dan pengambilan keputusan terhadap kelayakan media. Evaluasi perlu dilakukan agar menjadi sarana refleksi untuk melihat aspek-aspek yang perlu ditingkatkan guna mendukung efektivitas pembelajaran secara lebih optimal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yaitu video pembelajaran berbasis animasi yang dirancang untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan pokok pembahasan sholat dhuha. yang bertujuan mengidentifikasi permasalahan nyata dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi Sholat dhuha di kelas IV SDN 80 Kendari.

### **Analisis (Analysis)**

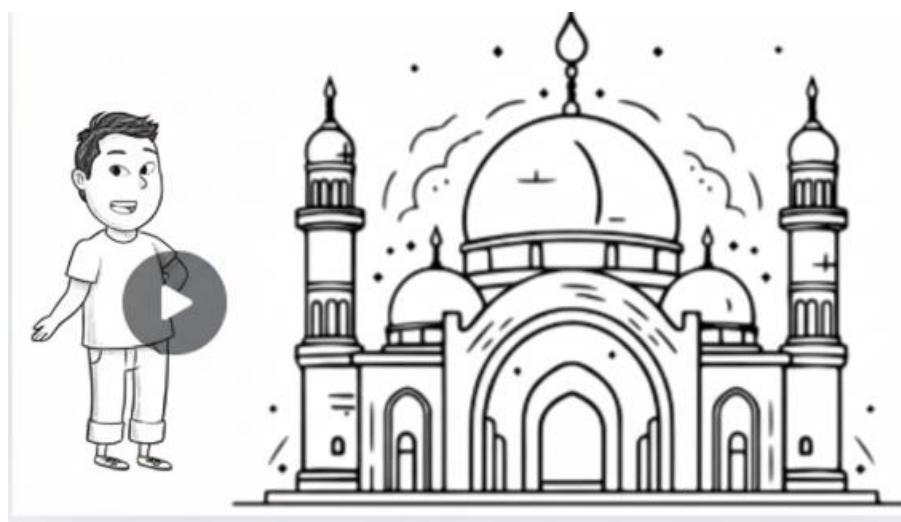
Tahap awal analisis dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara. Pada tahap ini, peneliti memanfaatkan pedoman observasi dan wawancara sebagai acuan sekaligus instrumen pengumpulan data. hasil observasi kelas dan diskusi dengan guru di SDN 80 Kendari mengungkap bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional. Guru cenderung menggunakan pendekatan ceramah dan hafalan tanpa variasi aktivitas lain yang menarik. Kondisi ini membuat siswa mudah kehilangan konsentrasi, merasa jemu, serta kurang mampu memahami makna Sholat Dhuha. Berdasarkan karakteristiknya, sebagian besar siswa berada pada tahap belajar konkret, sehingga lebih tertarik pada pembelajaran berbasis visual. Selain itu, kemampuan literasi digital yang tergolong cukup baik menjadi potensi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

**Tabel 3.** Hasil Observasi

Aspek	Hasil temuan	Kebutuhan
Metode Pembelajaran.	Guru masih dominan menggunakan ceramah dan hafalan.	Diperlukan inovasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
Minat dan motivasi	Siswa mudah bosan, kurang antusias, dan tidak aktif saat pembelajaran.	Perlunya pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual.
Pemahaman materi	Siswa kurang memahami tata cara dan makna Sholat Dhuha secara mendalam.	Dibutuhkan penyampaian Materi yang jelas, runtut, dan menampilkan visualisasi praktik nyata.
Karakteristik siswa	Sebagian besar siswa lebih menyukai belajar visual.	Dibutuhkan bahan ajar yang mengintegrasikan gambar, animasi, teks, dan audio untuk mendukung gaya belajar visual-kinestetik.

### **Desain (Design)**

Tahap selanjutnya adalah design dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil analisis kebutuhan. Proses ini diawali dengan penetapan tujuan pembelajaran yang merujuk pada kurikulum Pendidikan Agama Islam, khususnya kompetensi dasar mengenai pemahaman dan pelaksanaan Sholat Dhuha. Tujuan tersebut menjadi pedoman dalam penyusunan alur materi, perancangan konten, serta penentuan elemen yang akan dimuat dalam media. Rancangan pembelajaran kemudian dituangkan ke dalam bentuk storyboard sebagai pemetaan visual yang sistematis terhadap alur materi. Materi disusun dalam format sederhana namun tetap menarik, dengan menitikberatkan pada aspek visual yang kuat agar sesuai dengan gaya belajar siswa yang cenderung visual dan kinestetik. Pada rancangan ini disertakan fitur seperti animasi gerakan Sholat Dhuha. Narasi audio ditambahkan sebagai dukungan bagi siswa dalam menyerap informasi melalui jalur pendengaran. Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif, memperkuat pemahaman, serta menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan.



**Gambar 2.** Rancangan Awal Desain

Pada tahap rancangan awal desain, dilakukan perencanaan visual untuk membangun suasana pembelajaran yang sesuai dengan tema materi. Scene pembuka dirancang menggunakan latar ilustrasi masjid identitas Pendidikan Agama Islam. Latar ini dipilih untuk secara langsung memberikan konteks pembelajaran, khususnya terkait topik Sholat Dhuha. Karakter animasi tokoh laki-laki ditempatkan di bagian depan sebagai narator atau pemandu, bertujuan untuk menciptakan interaksi awal dengan siswa dan menarik perhatian sejak detik pertama video. Pemilihan karakter ini juga disesuaikan dengan gaya visual yang ramah dan mudah diterima siswa sekolah dasar. Pada tahap ini, penekanan diberikan pada penyampaian tema, pengenalan tokoh, dan penciptaan atmosfer pembelajaran yang kondusif.

**Tabel 4.** Rancangan Struktur Video

Topik Pembelajaran	Durasi	Tujuan Pembelajaran
Pembukaan	13 detik	Peserta didik menyimak pembuka dan siap menonton video pembelajaran.
Anjuran Sholat Dhuha	20 detik	Peserta didik dapat melihat anjuran sholat Dhuha
Penjelasan tentang sholat Dhuha	40 Detik	Peserta didik dapat menyimak amalan keutamaan Sholat Dhuha
Tata Cara Pelaksanaan Sholat Dhuha	10 menit	Peserta didik dapat mempraktikkan tata cara Sholat Dhuha

### **Pengembangan (*Development*)**

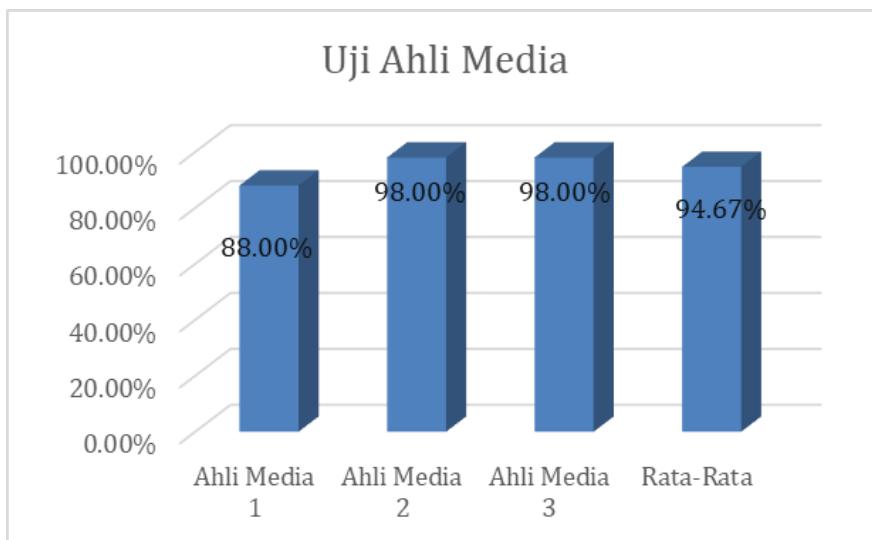
Tahap selanjutnya pengembangan. Pada tahapan ini, peneliti membuat video pembelajaran dengan bantuan software canva dan adobe animate. Desain difokuskan pada penyajian materi pembelajaran secara sistematis. Scene menampilkan berbagai ilustrasi yang menggambarkan langkah-langkah pelaksanaan Sholat Dhuha, mulai dari penjelasan tentang keutamaan sholat dhuha, waktu sholat dhuha, bacaan-bacaan sholat hingga gerakan sholat. Visual didukung oleh animasi yang menggambarkan aktivitas sehari-hari yang relevan, seperti bangun tidur, berwudhu, hingga memulai ibadah. Setiap bagian materi diperkuat dengan teks singkat sebagai poin utama, disertai narasi audio untuk mendukung pemahaman siswa yang memiliki cara belajar auditori. Warna latar dan ikon disesuaikan dengan tema Islam yang hangat

dan menenangkan. Selain itu, animasi pendukung digunakan untuk memperkaya konteks pembelajaran. Contohnya, terdapat animasi aktivitas sehari-hari yang relevan dengan pelaksanaan Sholat Dhuha, seperti adegan bangun tidur di pagi hari, berwudhu, mengenakan pakaian sholat, dan berjalan menuju tempat sholat. Tujuan penggunaan animasi ini adalah memberikan gambaran situasi nyata yang dapat membantu siswa menghubungkan materi dengan kehidupan mereka sehari-hari.



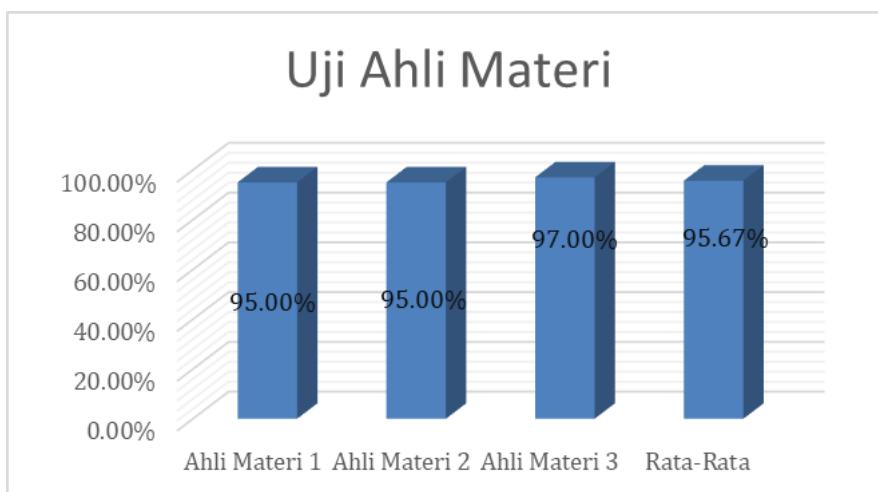
Gambar 3. Hasil Desain Video Pembelajaran

Dalam penelitian ini, tahap desain difokuskan pada penyajian materi pembelajaran secara sistematis dan menarik. sehingga mampu memfasilitasi gaya belajar beragam siswa kelas IV. Penyusunan materi mulai dari pengenalan konsep Sholat Dhuha hingga langkah-langkah pelaksanaannya. Setiap scene dirancang dengan ilustrasi visual yang jelas dan berwarna, menggambarkan tahapan pelaksanaan Sholat Dhuha mulai dari penjelasan keutamaan sholat dhuha, waktu sholat dhuha, persiapan seperti berwudhu, mengenakan pakaian yang bersih dan rapi hingga gerakan sholat dari takbiratul ihram sampai salam. Visual didukung dengan animasi halus yang tidak hanya menampilkan gerakan sholat tetapi juga dengan penjelasan tentang sholat dhuha sehingga siswa dapat mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata mereka. Untuk memperkuat pemahaman, setiap bagian materi dilengkapi teks singkat yang berfungsi sebagai poin inti, dirancang dengan font yang mudah dibaca, ukuran yang proporsional, dan kontras warna yang tepat. Selain aspek visual, narasi audio digunakan untuk menjelaskan materi secara lisan, membantu siswa yang memiliki kecenderungan belajar secara auditori. Narasi ini disusun dengan intonasi yang ramah, jelas, dan bersemangat untuk menjaga motivasi belajar. Pemilihan warna latar dan ikon disesuaikan dengan nuansa Islami yang menenangkan namun tetap cerah. Semua komponen ini dipadukan dengan prinsip desain yang mengutamakan kejelasan, konsistensi, dan daya tarik visual, sehingga media pembelajaran tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga menyenangkan, kontekstual, dan memotivasi siswa untuk mempraktikkan Sholat Dhuha secara rutin. Video pembelajaran yang dikembangkan memiliki durasi ±11 menit 7 detik, dengan alokasi waktu yang telah disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa.



**Gambar 4.** Hasil Uji Media

Berdasarkan penilaian dari tiga ahli media, diperoleh rata-rata skor sebesar 94,67%. Skor tersebut mengindikasikan bahwa video pembelajaran yang dibuat berada dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, sesuai dengan kriteria penilaian skor validitas, media ini dinyatakan memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam tahap pelaksanaan pembelajaran. Temuan ini selaras dengan penelitian oleh (Khasanah et al., 2024) hasil presentase nilai yaitu sebanyak 83,30% yang menunjukkan bahwa nilai dari aspek tampilan, dinyatakan Sangat Layak, serta (Julfaisal. I., Putrama, I. M, Suyaya, 2018) yang memperoleh rata-rata kelayakan 89,07% dari ahli media. Penelitian lain oleh (Ario et al., 2020) juga menunjukkan hasil dengan rata-rata 90,91%. Dan juga (Salim & Himawanto, 2013) dengan menunjukkan rata-rata 91,5% dari ahli media. Temuan ini juga didukung oleh Syakbandani , (2017) Hasil validasi media video pembelajaran yang memperoleh persentase 95% memenuhi standar kelayakan. Dengan demikian hasil validasi dengan rata-rata 94,67% pada media ini menunjukkan bahwa pengembangannya telah sesuai dengan kualitas yang diakui dalam berbagai penelitian terkini.



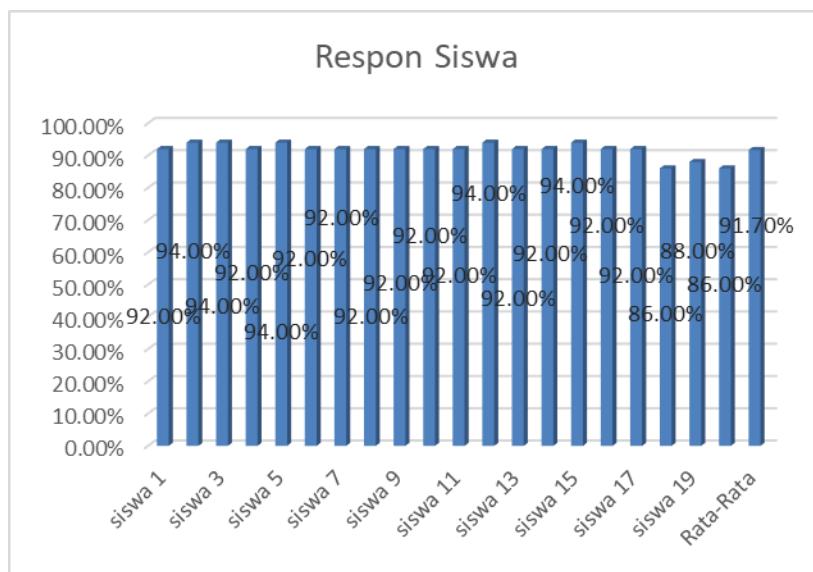
**Gambar 5.** Hasil Uji Materi

Penilaian yang dilakukan oleh tiga ahli materi menghasilkan skor rata-rata 95,67%. Nilai tersebut menempatkan materi dalam video pembelajaran pada kategori sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan kriteria validitas, hasil ini mengindikasikan bahwa materi yang dikembangkan telah memenuhi standar, sehingga dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam tahap implementasi pembelajaran. Perbedaan skor yang diberikan oleh masing-masing ahli menunjukkan adanya variasi penilaian pada aspek tertentu seperti penyesuaian materi dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah, yang dapat dijadikan masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan materi agar lebih optimal dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. (Sari, 2024) melaporkan bahwa media dengan validasi ahli materi sebesar 88,30% dinyatakan sangat layak, (Ulya & Wijayanti, 2021) juga mencatat validasi ahli materi sebesar 95,16%, menunjukkan bahwa skor di atas merupakan indikator kuat terhadap keakuratan isi, keterpaduan dengan kurikulum, serta kejelasan penyajian materi. Sementara (Parlindungan et al., 2020) mendapatkan skor 90,85% dari ahli materi. Hal serupa ditemukan oleh (Setiani et al., 2022) yang mendapatkan skor 91,07% yang masuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, capaian rata-rata 95,67% dari penilaian ahli materi pada media ini selaras dengan temuan validasi dalam penelitian terdahulu, serta mengindikasikan bahwa isi pembelajaran yang disajikan telah terpenuhi secara optimal menurut standar akademik, pedagogis, dan kontekstual.

Penilaian dari ahli materi dan ahli media selain memberikan skor kelayakan juga menyertakan saran perbaikan, yaitu perlunya menambahkan keutamaan sholat dhuha dan juga waktu pelaksanaan sholat dhuha pada awal video pembelajaran agar isi materi lebih akurat, dan mudah dipahami siswa. Perbaikan ini dilakukan dengan menambahkan keutamaan dan juga waktu pelaksanaan sholat dhuha pada awal video pembelajaran. Dengan adanya revisi tersebut, video pembelajaran dinilai lebih representatif dan sesuai dengan standar akademik maupun kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

### **Implementasi (*Implementation*)**

Implementasi dilakukan untuk menguji kemudahan dan efektivitas video pembelajaran yang telah dibuat dalam konteks pembelajaran nyata kepada 20 orang siswa. Video pembelajaran diujicobakan kepada siswa kelas IV SDN 80 Kendari dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pokok pembahasan Sholat Dhuha. Siswa diberikan kesempatan untuk menonton video pembelajaran secara mandiri, baik melalui perangkat yang disediakan sekolah maupun handphone yang mereka miliki. Siswa terlihat lebih fokus, aktif mengeksplorasi belajar dengan video pembelajaran, serta menunjukkan ketertarikan terhadap animasi, dan simulasi gerakan sholat yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan lebih kontekstual. Keterlibatan siswa meningkat secara signifikan dibandingkan metode konvensional yang sebelumnya digunakan. Implementasi ini menjadi indikator awal bahwa video pembelajaran tidak hanya layak digunakan, tetapi juga potensial untuk diterapkan secara lebih luas di jenjang sekolah dasar.



**Gambar 6.** Hasil Uji Respon Siswa

Gambar 6. Hasil Uji Respon Siswa, diperoleh bahwa dari 20 siswa yang terlibat dalam uji coba media pembelajaran, tingkat respon mereka berkisar antara 86% hingga 94%, dengan rata-rata 91,70%. Media pembelajaran memperoleh tanggapan yang sangat baik dari peserta didik dan tergolong dalam kategori sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Afifah et al. (2024) bahwa media yang divalidasi dengan hasil rata-rata respon siswa sebesar 87,90% tergolong sangat baik dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Demikian pula, Pranata et al. (2023) menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap media digital yang dikembangkan mencapai 94,64%, yang menunjukkan antusiasme dan kemudahan penggunaan oleh peserta didik. Dengan ini memperkuat kesimpulan bahwa respon siswa di atas 85% secara umum menandakan keberhasilan media dalam menjawab kebutuhan belajar siswa serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang diuji memiliki kualitas yang memadai dalam mendukung proses pembelajaran, baik dari segi desain visual, kejelasan materi. Secara keseluruhan, data respon siswa ini memberikan bukti empiris bahwa media pembelajaran tersebut efektif dan diterima secara positif oleh mayoritas peserta didik, sehingga layak digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang inovatif dan menarik di kelas.

### Evaluasi (Evaluation)

Hasil evaluasi video pembelajaran yang telah dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan dan kepraktisan yang sangat baik. Berdasarkan penilaian dari tiga ahli media, aspek desain visual, tata letak, keterbacaan, dan kesesuaian teknis video pembelajaran mendapatkan skor rata-rata sebesar 94,67%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, tiga ahli materi memberikan skor rata-rata sebesar 95,67% dengan kategori sangat layak, menandakan bahwa substansi materi telah sesuai dengan kurikulum, tepat secara konsep, serta relevan dengan tujuan pembelajaran. Penilaian peserta didik terhadap kepraktisan video pembelajaran memperlihatkan hasil positif, dengan rata-rata skor 91,70% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, hasil tes pemahaman siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest. Temuan ini mengindikasikan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan dari segi teknis dan pedagogis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Oleh

karena itu, penerapan digitalisasi dalam pembelajaran materi keagamaan tidak hanya sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar, tetapi juga memberikan dampak positif nyata terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Ini menandakan bahwa video pembelajaran yang dibuat dapat diterapkan dengan baik, baik dari sisi teknis maupun pedagogis, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar. Digitalisasi pembelajaran pada materi keagamaan memiliki tingkat efektivitas tinggi dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi, perancangan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Sholat Dhuha bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa kelas IV SDN 80 Kendari. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata posttest dibandingkan dengan pretest, yang menandakan bahwa penggunaan video pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, observasi selama pembelajaran memperlihatkan meningkatnya partisipasi dan antusiasme siswa, menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan belajar. Media ini memiliki sejumlah keunggulan, seperti tampilan visual yang menarik, fitur yang mendukung gaya belajar visual maupun kinestetik, serta kemudahan penggunaannya baik bagi siswa maupun guru. Berdasarkan penilaian ahli dan tanggapan siswa, media tergolong dalam kategori sangat layak dan sangat praktis, mencerminkan kualitas pedagogis dan teknis yang baik. Namun demikian, masih terdapat beberapa keterbatasan, seperti keterbatasan akses perangkat teknologi di kalangan siswa dan belum adanya fitur umpan balik adaptif yang menyesuaikan dengan kecepatan belajar individu. Ke depan, media ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur personalisasi, mengintegrasikannya ke dalam platform pembelajaran daring, serta memperluas cakupan materi ke tema-tema lain dalam Pendidikan Agama Islam agar lebih komprehensif dan berkesinambungan dalam mendukung pembelajaran yang bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, W, Kuswanto F, Abidin, M. A. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Shalat Bagi Orang Sakit Kelas 3 Di Min 2 Kota Pasuruan. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah (JMI)*, 04(01), 1–8. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jmi/en/article/download/1816/1143/7552>
- Ario, M., Isharyadi, R., Pengaraian, U. P., & Hulu, R. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Kalkulus Diferensial Berbasis Pen tablet*. *Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1129-1142. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.363>
- Danuwara, P., Giyoto, . (2024). Penanaman Karakter Religius dan Karakter Disiplin Melalui Pembiasaan. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7, 32–40. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.716>
- Damayanti, S. A. & Barokah, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Jegolan Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Cijengkol 02. *Pendas : Jurnah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 675-684. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18920>
- Indiana, N. (2022). Sholat Dhuha Dalam Peningkatan Akhlak di MI Al-Urwatul Wutsqo Jombang (Studi Analisis Pemuliaan Akhlak Dampak Pandemi) Nurul. *Tasyri': Jurnal Tarbiyah – Syari'ah Islamiyah*, 29(02), 86–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/tasyri.v29i02.261>
- Julfaisal. I., Putrama, I. M, Suyaya, A. W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Tata Cara Wudhu dan Shalat Berbasis Animasi 3 Dimensi. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(3).

<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/karmapati.v7i3.16076>

Khasanah, F., Nabila, M. K., Mawadah, P. M., & Putranta, H. (2024). Pengembangan Media Aplikasi "Belajar Sholat Anak Sholeh" Berbasis Android Menggunakan Smart APPS Creator. *Al 'Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 123–143. <https://doi.org/https://doi.org/10.54090/alulum.537>

Khusnan, A. (2022). Peningkatan Keterampilan Sholat Dalam Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Video Animasi. *Indonesia Islamic Education Jurnal*, 1, 26–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.37812/iej.v1i1.617>

Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8793>

Rahmah, A. N. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi Materi Sholat Berjamaah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Nusantara ( JINU )*, 2(1). <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i1.3347>

Rahman, M., Razilu, Z., Saputra, H. N. (2024). Analisis Perspektif Guru Terhadap Penggunaan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 375–380. <https://doi.org/https://doi.org/10.51454/decode.v4i2.585>

Salim, A., & Himawanto, D. A. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Materi Gerakan dan Bacaan Sholat untuk Siswa Tunagrahita. *Seminar Nasional Pendidikan Biologi Dan Saintek II*, 1–6. <https://proceedings.ums.ac.id/snpbs/article/download/465/461/465>

Sari, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Darul Aitam Jerowaru Wulan. *Journal Of Scientific Studies And Multidisciplinary Research*, 1(2), 95–103. <https://www.journal.formadenglishfoundation.org/index.php/JSSMR/article/view/48>

Setiani, A., Lukman, H. S., & Agustiani, N. (2022). Validitas Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *PRISMA*, 11(2), 538–547. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2523>

Siregar, V. V., Aflah, N., Fadilah, R., Naemah, Z., Habibi, D., Panjaitan, W., Pratama, H. I., Hayyi, A., & Nashuha, A. (2022). Implementasi Kegiatan Shalat Dhuha dan Tahsin Al- Qur ' an dalam Membentuk Karater Siswa. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 39–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpgsd.v10i1.39501>

Suantiani, N. M. A., & Wiarta, I. W. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Matematika. *Jurnal Penelitian Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 64–71. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45455>

Syakbandani, J. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di SMK Negeri 3 Buduran. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 2(2), 203-211. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/it-edu.v2i2.21634>

Tawarati. (2021). Peningkatan Pemahaman Siswa Melalui Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Pai Di SMK Negeri 1 Rundeng Kota Subulussalam. *Journal of Education Science*, 7(April), 1–11. <https://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/download/1328/655>

Ulya, F. I., & Wijayanti, A. (2021). Pengembangan Media Video Berbasis Discovery Learning

untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 68–83.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42565>

Usmaini, B. A., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K . (2025). Efektifitas Media Video Pembelajaran Dengan Model Pembeajaran Cooperative Tipe Stad Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 15, 78–87.  
[https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v15i1.4819](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v15i1.4819)

Yolanda, N. S. & Laia, N. (2022). Praktikalitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Powton. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 7(4).  
<https://doi.org/10.34125/kp.v7i4.882>

Yuliani, D., Mauludiyana, L., & Romaniyah, Z. (2023). Implementasi Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman SKI Pada Peserta Didik Di MI. *Caruban Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(4), 403–412.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33603/caruban.v6i4.p403-p412>