

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 'ANHAR' BERBASIS CAPCUT PADA MATERI HALAL-HARAM RIBA UNTUK SISWA KELAS VI SD

Kartini Siti Apriyanti^a, Bayu Nurfauzi^b, Lulu Laksita Anin Poja^c, Ani Nur Aeni^d

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Kartinisitiapriyanti21@upi.edu^a, bayunurfauzi77@upi.edu^b, laksitaaninpoja25@upi.edu^c,
aninuraeni@upi.edu^d

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menyusun serta mengembangkan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar, berupa video animasi berbasis capcut yang disebut "ANHAR" untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tentang halal, haram dalam riba di kelas VI SD Negeri Cijati. Mata Pelajaran PAI yang masih dipandang kurang menyenangkan menjadi salah satu masalah yang harus diselesaikan dan materi yang dikemas cukup penting karena halal, haram, dan riba merupakan hukum yang diperbolehkan dan dilarang dalam agama islam. Pemahaman yang benar terhadap hukum-hukum tersebut tidak hanya menjadi pedoman dalam menjalani kehidupan sesuai syariat, akan tetapi juga berkontribusi dalam membentuk masyarakat yang lebih jujur, adil, dan bertaqwa dalam berbagai aspek terutama dalam muamalah atau hubungan sosial dan ekonomi. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk memberikan edukasi dan pemahaman lebih mendalam mengenai hukum halal, haram, dan riba tersebut, dengan menggunakan metode penelitian Design and Development (D&D) menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Dari hasil penelitian yang kami lakukan terbukti bahwa media pembelajaran yang inovatif meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari hasil post-test yang telah dibandingkan dengan nilai pre-test yang kami lakukan saat pelaksanaan uji coba produk memberi penguatan bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dengan peningkatan rata-rata skor sebesar 10,39% dari pre-test dan post-test.

Kata Kunci : Video Animasi, Pembelajaran, Halal, Haram, Riba

ABSTRACT

This research was conducted to compile and develop learning media for elementary school students, in the form of Capcut-based animated videos called "ANHAR" for Islamic Religious Education (PAI) subjects about halal, haram in usury in grade VI of Cijati State Elementary School. The PAI subject which is still considered less enjoyable is one of the problems that must be resolved and the material that is packaged is quite important because halal, haram, and usury are laws that are permitted and prohibited in Islam. A correct understanding of these laws is not only a guideline in living life according to sharia, but also contributes to forming a more honest, just, and ethical society in various aspects, especially in muamalah or social and economic relations. Therefore, this research was conducted to provide education and deeper understanding of the laws of halal, haram, and usury, using the Design and Development (D&D) research method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). From the results of our research, it is proven that innovative learning media increases students' learning motivation. From the post-test results that have been compared with the pre-test values that we conducted during the product trial, it is confirmed that learning media has an influence in improving student learning outcomes, as evidenced by an average score increase of 10.39% from pre-test to post-test.

Keywords: Animation Video, Learning, Halal, Haram, Usury

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat (Abd Rahman 2022). Oleh karena itu pendidikan karakter harus dibentuk sejak usia dini, salah satunya adalah sejak pendidikan Sekolah Dasar yang ditujukan untuk mengenalkan siswa bagaimana cara beramal baik hingga melakukan kegiatan positif sehari-hari agar siswa memiliki sifat dan kebiasaan baik yang sudah tumbuh sejak pengajaran tersebut. Salah satu cara mengenalkan siswa pada pendidikan karakter adalah dengan cara mengajarkan ajaran-ajaran agama Islam di sekolah (Aeni 2025). Pada abad 21 ini tentu media digital sudah sangat maju dan berkembang, hal ini akan berpengaruh positif maupun negatif (Aeni et al., 2022). Teknologi dalam pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran menjadi mudah, menyenangkan dan bermakna. Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran menjadi salah satu ciri dari pembelajaran di era digital. Selain penguasaan Information and Communication Technology (ICT), pembelajaran di era digital ini juga menuntut para pendidik untuk menggunakan pendekatan yang mengembangkan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kolaborasi, kreatif, dan inovasi. Pendekatan ini yang sering disebut dengan 4C. C kesatu adalah critical thinking and problem solving, C kedua communication, C ketiga collaboration dan C keempat creativity and innovation (Aeni et al., 2015).

Selain siswa, guru juga dituntut untuk menguasai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan dalam pembelajaran abad ke-21 ini, salah satu pemanfaatan teknologi yang dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat menyalurkan pesan atau konten dalam pembelajaran, media pembelajaran juga dapat menjadi alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar dan media pembelajaran merupakan perantara antara guru dan siswa yaitu guru sebagai komunikator (penyampai pesan) dan siswa sebagai komunikan (penerima pesan).

Pembelajaran mata pelajaran PAI yang berlangsung dan dilakukan dengan pendekatan yang bersifat memaksa ini menciptakan suasana pembelajaran yang tidak nyaman, menimbulkan rasa takut, dan bahkan bisa membuat stres. Kondisi yang tidak kondusif sangatlah tidak mendukung tercapainya proses dan hasil belajar yang optimal, bahkan sebaliknya bisa menggagalkannya. Belajar tidak pernah akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati siswa berada dalam kondisi yang menyenangkan (Maftuh et al., 2017) Dalam artian lain pembelajaran PAI masih dipandang kurang menyenangkan.

Tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran PAI adalah cara menyampaikan materi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, terutama di era di mana anak-anak lebih terbiasa dengan media digital.

Salah satu teknologi yang menarik dan mudah dipahami siswa dalam pembelajaran adalah video animasi. Video animasi merupakan media yang menampilkan materi pembelajaran dengan tambahan audio dan animasi sehingga menarik perhatian siswa. Desain dari video animasi akan disesuaikan dengan mata pelajaran dan juga karakteristik siswa. Audio dan animasi yang ditayangkan pun sangat menarik dan membuat siswa bersemangat serta memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang ditampilkan (Fauziah Silaturrahmi 1, 2022)

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media video animasi untuk pembelajaran PAI. Misalnya, penelitian oleh (Aeni et al., 2022) mengembangkan video animasi DESI untuk materi ekonomi Islam di tingkat mahasiswa, namun belum menyentuh konteks Sekolah Dasar. Penelitian lain oleh (Fauziah Silaturrahmi 1, 2022) mengimplementasikan video animasi untuk kisah Nabi Muhammad di kelas V SD, tetapi fokusnya pada aspek sejarah dan keteladanan, bukan pada materi fikih khususnya halal-haram dan riba. Sementara itu, penelitian (Fatonah et al., 2024) mengembangkan komik digital berbasis flipbook tentang halal haram dalam berniaga, namun formatnya bukan video animasi dan belum mengintegrasikan teknologi editing terkini seperti Capcut.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam beberapa aspek. Pertama, dari segi konten, penelitian ini fokus pada materi fikih tentang halal, haram, dan riba yang dikemas khusus untuk siswa kelas VI SD, yang selama ini dianggap abstrak dan sulit dipahami. Kedua, dari segi teknologi pembuatan, video animasi ini dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Capcut dan Adobe Express yang relatif mudah diakses, fleksibel, dan populer di kalangan edukator, sehingga memungkinkan replikasi dan adaptasi oleh guru. Ketiga, dari segi pendekatan pengembangan, penelitian ini menggunakan model ADDIE secara lengkap (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan melibatkan validasi ahli materi dan ahli media serta uji coba lapangan, sehingga memastikan produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga pedagogis dan sesuai dengan kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya sekadar mengembangkan media, tetapi juga menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, sebagaimana terbukti dari peningkatan skor post-test sebesar 10,39%.

Dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari, aktivitas pinjam-meminjam, investasi, dan transaksi keuangan lainnya menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kebutuhan banyak orang. Baik dalam skala kecil maupun besar, urusan keuangan menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan individu maupun masyarakat. Namun, terlepas dari kenyataan ini, seringkali kita temukan bahwa banyak muslim

belum memahami dengan jelas batasan-batasan yang telah ditetapkan dalam agama Islam terkait dengan riba. Pengertian “riba” menurut istilah syara (agama) adalah tambahan yang disyaratkan kepada seseorang dalam suatu transaksi jual beli, utang piutang dari semua jenis barang, baik berupa perhiasan, makanan, tumbuh-tumbuhan dan buah-buahan, maupun benda benda tertentu yang bisa dipertukarkan dengan cara tertentu (Sapa et al., 2024) Ketidaktahuan atau kurangnya pemahaman tentang konsep halal dan haram dalam aspek keuangan dapat mengakibatkan seseorang terjerumus dalam praktik-praktik yang bertentangan dengan ajaran Islam, seperti terlibat dalam transaksi berbasis riba yang dilarang. Riba bukan hanya merugikan secara spiritual, tetapi juga dapat menimbulkan ketidakadilan dalam sistem ekonomi, memperkaya segelintir orang dengan cara yang tidak adil, serta menjerumuskan masyarakat ke dalam ketimpangan sosial yang semakin lebar.

Oleh karena itu, pemahaman mengenai bahaya riba dan pentingnya menjalankan transaksi yang sesuai dengan prinsip Islam harus diajarkan sejak dini, bahkan sejak tingkat Sekolah Dasar (SD). Dengan pendidikan yang tepat, anak-anak dapat tumbuh dengan kesadaran akan pentingnya menjalankan transaksi yang halal dan menghindari riba dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menjauhi riba dan berpegang teguh pada prinsip-prinsip ekonomi Islam yang adil dan beretika, kita tidak hanya menjaga diri dari perbuatan yang dilarang oleh Allah, tetapi juga turut serta dalam membangun sistem ekonomi yang lebih sehat, stabil, dan penuh keberkahan bagi semua pihak.

Maka dari itu, tujuan penelitian ini dilakukan untuk memberi edukasi dan pemahaman lebih mendalam mengenai halal haram dan riba tersebut dengan menggunakan video animasi agar siswa mudah memahami maksud dari halal haram dan riba tersebut. Video animasi tersebut berjudul ANHAR “Animasi Halal Haram dalam Riba” sebagai alat bantu pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi hukum halal haram dan riba di SDN Cijati.

Manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap hukum halal dan haram dalam transaksi keuangan, khususnya terkait dengan riba. Melalui media video animasi, siswa dapat memahami prinsip-prinsip ekonomi Islam secara lebih jelas, kontekstual, dan menarik. Video animasi menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan visual, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam yang seringkali dianggap sulit atau kurang menarik.

Media pembelajaran ini juga membantu peserta didik dalam mengambil keputusan yang lebih bijak terkait dengan aspek keuangan, karena mereka telah memahami perbedaan antara transaksi yang halal dan yang mengandung riba. Dengan demikian, peserta didik dapat membentuk sikap yang lebih bertanggung jawab dalam mengelola keuangan sesuai dengan ajaran Islam. Selain itu, media video

animasi ini akan memperkuat karakter etis peserta didik, menanamkan kesadaran tentang pentingnya menjalankan aktivitas ekonomi yang sesuai dengan nilai-nilai agama dan moralitas.

Melalui video animasi, guru akan memperoleh alat bantu yang efektif untuk menjelaskan konsep riba secara visual dan menarik. Hal ini akan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, di mana peserta didik dapat terlibat dalam diskusi, refleksi, dan eksplorasi yang lebih mendalam mengenai topik halal dan haram dalam transaksi keuangan. Guru juga dapat menggunakan video animasi sebagai stimulus untuk mendorong peserta didik mengamati, mencoba, dan memahami prinsip ekonomi Islam melalui pengalaman belajar yang lebih aktif.

Dengan adanya media video animasi, kegiatan belajar dapat dilakukan secara mandiri oleh peserta didik, sehingga mereka memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran agar lebih efektif, serta memastikan bahwa setiap peserta didik mendapatkan pemahaman yang optimal tentang pentingnya menghindari riba dan menjalankan transaksi yang halal sesuai dengan ajaran Islam.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian pengembangan (Design and Development/D&D) serta model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE adalah kerangka kerja sistematis yang digunakan dalam pengembangan instruksional atau pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan dari lima tahap utama Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Pada tahap Analisis, kebutuhan pembelajaran diidentifikasi, termasuk karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan kendala yang mungkin ada. Selanjutnya, tahap Desain berfokus pada perencanaan materi, strategi pembelajaran, dan alat evaluasi yang sesuai. Setelah desain selesai, tahap Pengembangan melibatkan pembuatan bahan ajar, media pembelajaran, serta pengujian awal untuk memastikan kesesuaiannya. Kemudian, tahap Implementasi dilakukan dengan menyampaikan materi kepada peserta didik, baik dalam bentuk pelatihan langsung maupun digital. Terakhir, tahap Evaluasi dilakukan secara formatif (selama proses) dan sumatif (setelah pembelajaran) untuk menilai efektivitas program dan melakukan perbaikan jika diperlukan (Hidayat et al., n.d.) Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi untuk memahami kebutuhan serta efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen validasi digunakan untuk menjamin kelayakan produk sebelum diuji coba. Instrumen ini meliputi: Lembar Validasi Ahli Materi, yang dinilai oleh dosen atau guru ahli Pendidikan Agama Islam. Instrumen ini mencakup aspek: (a) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, (b) keakuratan konsep dan ketepatan penggunaan istilah, (c)

kedalaman dan keluasan materi, (d) kejelasan bahasa dan sistematika penyajian, serta (e) kesesuaian dengan kaidah PUEBI. Lembar Validasi Ahli Media, yang dinilai oleh ahli media pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi: (a) kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik, (b) kualitas visual (kejelasan gambar, komposisi warna, animasi), (c) kualitas audio (kejelasan suara, backsound), (d) kemudahan penggunaan, dan (e) daya tarik tampilan. Setiap instrumen menggunakan skala penilaian Likert dengan kategori Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang, dan Sangat Kurang. Saran perbaikan dari ahli digunakan sebagai acuan revisi produk. Selain itu, angket respon peserta didik digunakan untuk mengukur aspek motivasi, kemenarikan, dan kemudahan pemahaman materi.

Proses penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan, kemudian merancang dan mengembangkan produk, mengimplementasikannya dalam pembelajaran, serta mengevaluasi hasilnya untuk memastikan efektivitas dan perbaikannya. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan merangkum temuan dari setiap tahap ADDIE guna memperoleh kesimpulan yang valid dan bermanfaat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran "ANHAR" (Animasi Halal Haram dalam Riba) merupakan media digital berupa video animasi yang didesain menggunakan AI (*Artificial Intelligence*) dan diedit menggunakan aplikasi capcut. "ANHAR" sebagai media pembelajaran berbasis video animasi dibuat dengan menarik. Adapun dalam penelitian ini, model yang ditetapkan yaitu model ADDIE. terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) (Fatonah et al., 2024). Adapun tahapan ADDIE ini dilalui dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

ANALYSIS

Pada bagian ini terdapat proses analisis kami terhadap materi Pendidikan Agama Islam di Tingkat Sekolah Dasar yang selaras dengan tema "Ekonomi dalam perspektif Islam" untuk kelas VI yaitu ada dibab 4 hukum halal dan haram. Berikutnya yaitu identitas kurikulum, peneliti mengidentifikasi kurikulum Merdeka tentang Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) terkait materi halal dan haram. Berdasarkan kurikulum Merdeka, CP Pendidikan Agama Islam kelas VI SD ada pada elemen fikih, peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah dan hadiah, memahami ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunnah.

Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI SD adalah :

1. Peserta didik mampu mengetahui definisi halal melalui video animasi dengan benar
2. Peserta didik mampu mengetahui definisi haram melalui video animasi dengan benar
3. Peserta didik mampu mengetahui definisi riba melalui video animasi dengan benar
4. Peserta didik mampu mengetahui hukum riba melalui video animasi dengan benar

DESIGN

1. Penentuan tema, produk dan judul

Dalam penentuan tema penyusun mendapatkan tema mengenai ekonomi dalam islam, dimana tema tersebut penulis memilih untuk tema halal dan haram dalam bidang ekonomi tepatnya mengenai riba dan berencana membuat sebuah produk berupa video animasi pembelajaran. Lalu penulis membuat sebuah judul yang sesuai dengan tema dan produk yang akan dibuat, serta dapat menarik minat khalayak untuk menonton.

2. Pencarian materi

Setelah menentukan tema dan judul, langkah selanjutnya adalah mencari materi yang sesuai dengan topik yang telah ditetapkan. Materi tersebut dapat diperoleh dari berbagai sumber, seperti buku paket Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas 6 serta referensi lain yang relevan dan terpercaya. Proses pencarian ini bertujuan untuk memastikan bahwa isi materi yang disajikan akurat, sesuai dengan kurikulum, dan dapat mendukung pemahaman siswa dengan baik. Dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, pembelajaran dapat menjadi lebih kaya dan komprehensif, sehingga siswa mendapatkan wawasan yang lebih luas mengenai topik yang dipelajari.


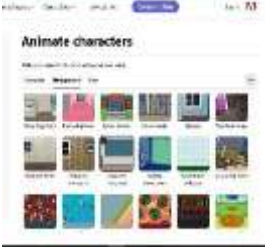


3. Pembuatan naskah cerita

Setelah mendapatkan materi, tahap selanjutnya adalah pembuatan naskah cerita yang berisi alur, latar, tokoh, serta percakapan dalam cerita. Naskah ini disusun secara garis besar dengan memasukkan materi yang ingin disampaikan agar pesan dalam video animasi dapat tersampaikan dengan jelas dan menarik. Alur cerita harus dirancang secara sistematis agar mudah dipahami, sementara latar dan tokoh harus disesuaikan dengan konteks pembelajaran agar siswa dapat lebih terhubung dengan isi cerita. Selain itu, percakapan dalam naskah harus menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga penyampaian materi menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

4. Pembuatan tokoh

Pada pembuatan tokoh pada animasi ANHAR yaitu menggunakan ADOBE EXPRES, yang menawarkan berbagai fitur dan karakter yang kita inginkan dengan mudah dan fleksibel. Dengan fitur-fitur yang tersedia di Adobe Express, pembuatan tokoh animasi menjadi lebih praktis, efisien, serta dapat menghasilkan karakter yang sesuai dengan konsep cerita dan tujuan pembelajaran. Berikut adalah tahap-tahap penggunaan ADOBE EXPRES

Tabel 1: Tahap-Tahap Penggunaan Adobe Express

No	Tahap- tahap	Gambar
1	Masuk ke website ADOBE EXPRES	
2	Pilih setiap karakter tokoh yang ingin digunakan	
3	Pilih setiap background yang akan digunakan	
4	Tentukan ukuran video, dikarenakan video animasi ini untuk di upload di youtube maka ukuran video ini adalah lansdcape 1920 x 1080	
5	Lakukan voice over suara pada setiap tokoh yang akan digunakan	
6	Download setiap video karekter yang telah di voice over	

5. Pembuatan cover untuk Animasi ANHAR

Pembuatan cover dan profil tim pengembang penulis menggunakan aplikasi Canva untuk mendesign beberapa video seperti pada gambar di bawah ini



Gambar.1 Pembuatan Cover

6. Penggabungan video dan penambahan effect

Setelah pembuatan video tokoh dan cover semuanya telah selesai selanjutnya dilakukan penggabungan video video tersebut menjadi satu dan memberikan beberapa effect yaitu menggunakan aplikasi Capcut, berikut tahapan-tahapan dalam menggunakan aplikasi capcut:

Tabel 2 : Tahap-Tahap Menggunakan Aplikasi Capcut

No	Tahap-tahap	Gambar
1	Download aplikasi capcut lalu buka dan pilih proyek baru	
2	Masukkan setiap video yang telah dibuat sesuai dengan alur cerita yang dibuat	
3	Lalu gunakan efek audio pada Setiap suara tokoh karekter sesuai yang diinginkan	

4 Tambahkan teks percakan pada setiap tokoh karakter



5 Setelah itu tambahkan backsound pada beberapa bagian yang diinginkan

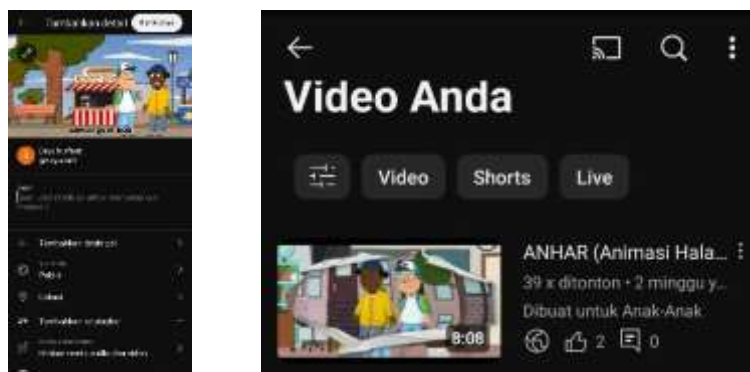


6 Lalu ekspor hasilnya



7. Upload animasi ke youtube

Setelah video animasi selesai pada proses pengeditan selanjutnya video animasi tersebut diupload pada platform youtube agar mudah di akses oleh khalayak.



Gambar.2 Upload Animasi ke Youtube

DEVELOPMENT

Pada bagian ini, dilakukan pengembangan pada video animasi dengan menuangkan naskah cerita yang telah dipersiapkan. Lalu membuat angket bagi siswa untuk penilaian video animasi serta lembar validasi ahli media dan ahli materi yang telah dibuat untuk kepentingan penilaian uji coba produk video animasi ini.

Tabel 3: Hasil Validasi Ahli Materi

NO	DESKRIPTOR PENILAIAN	NILAI			
		1	2	3	4
KESESUAIAN MATERI					
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran				√
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√
3.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa				√
4.	Kesesuain materi dengan pokok bahasan yang diajarkan di kelas				√
5.	Kesesuain materi dengan fase/kelas				√
SAJIAN MATERI					
6.	Sajian materi mudah difahami				√
7.	Bahasa yang digunakan dalam konten materi mudah difahami				√
8.	Konten materi yang disajikan jelas terbaca				√
9.	Konten materi yang disajikan jelas maknanya				√
10.	Konten materi cukup (tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit)				√
PENULISAN					
11.	Penulisan teks Al-Quran/Hadits tidak ada kesalahan				√
12.	Penulisan teks materi tidak terdapat kesalahan ketik (typo)				√
13.	Konten materi disertai sumber rujukan			√	
14.	Penulisan teks materi memperhatikan ketentuan penggunaan huruf kapital		√		
15.	Penulisan teks memperhatikan ketentuan penggunaan tanda baca		√		
DAMPAK BAIK					
16.	Mengandung materi yang mendorong siswa untuk berakhlak karimah				√
17.	Mengandung materi yang mendorong siswa untuk rajin belajar				√
18.	Mengandung materi yang mendorong rasa ingin tahu siswa			√	
19.	Mengandung materi yang mendorong empati siswa				√
20.	Mengandung materi yang mendorong siswa melakukan kebiasaan baik				√

Hasil penilaian terhadap kesesuaian dan penyajian materi menunjukkan bahwa produk ini telah memenuhi standar yang baik dalam berbagai aspek. Dari segi kesesuaian materi, seluruh indikator memperoleh nilai tertinggi, menandakan bahwa materi yang disajikan sudah selaras dengan capaian dan tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik siswa, pokok bahasan yang diajarkan di kelas, serta

fase atau tingkat kelas yang dituju. Sajian materi juga dinilai sangat baik, dengan konten yang mudah dipahami, bahasa yang jelas, serta penyajian materi yang tidak berlebihan maupun kurang. Dalam aspek penulisan, tidak ditemukan kesalahan dalam teks Al-Qur'an atau Hadits, dan penggunaan huruf kapital serta tanda baca sudah sesuai, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan dalam penyertaan sumber rujukan. Dari aspek dampak baik, materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk berakhlak karimah, rajin belajar, memiliki rasa ingin tahu, berempati, dan membiasakan diri dengan perilaku baik.

Tabel 4: Hasil Validasi Ahli Media

NO	DESKRIPTOR PENILAIAN	NILAI				CATATAN
		1	2	3	4	
KESESUAIAN PRODUK						
1.	Desain produk sesuai dengan karakteristik peserta didik				v	
2.	Warna yang digunakan sesuai dengan konten materi				v	
3.	Tokoh/gambar yang digunakan sesuai dengan konten materi				v	
4.	Ukuran huruf sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)				v	
5.	Jenis huruf sesuai dengan usia siswa pada fase/kelas tersebut				v	
TAMPILAN PRODUK						
6.	Desain produk menarik				v	
7.	Gambar terlihat jelas				v	
8.	Komposisi warna menarik				v	
9.	Suara/audio terdengar jelas			v		bacaan alquran ganti ambil dari youtube
10.	Produk dilengkapi dengan cara penggunaan					belum ada
KEMUDAHAN AKSES						
11.	Produk mudah digunakan				v	
12.	Tombol-tombol pada produk berfungsi				v	
13.	Terdapat beragam menu yang dapat diakses oleh pengguna			v		belum ada menu kuis/soal
14.	Produk dapat digunakan dimana saja				v	
15.	Produk ramah anak				v	
DAMPAK BAIK						
16.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk berbuat baik				v	
17.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk rajin belajar				v	
18.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk peduli dengan sesame/lingkungan				v	

19.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kualitas ibadah	v
20.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan intensitas ibadah	v

Produk "ANHAR" telah dinilai oleh ahli media berdasarkan beberapa aspek utama, yaitu kesesuaian produk, tampilan produk, kemudahan akses, dan dampak baik terhadap siswa. Evaluasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa produk ini sesuai dengan karakteristik peserta didik serta efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk ini memiliki kesesuaian yang baik dengan peserta didik, dengan aspek desain yang menarik, penggunaan warna dan tokoh yang sesuai, serta ukuran dan jenis huruf yang tepat untuk usia siswa. Dari segi tampilan, produk "ANHAR" mendapatkan penilaian yang positif karena desainnya menarik dan gambar yang digunakan terlihat jelas. Komposisi warna yang digunakan juga dinilai sesuai dan menarik bagi peserta didik. Setelah selesai langkah selanjutnya adalah pembuatan soal *pre-test* dan *post-test* yang akan disajikan langsung kepada siswa berupa *print* soal saat uji coba produk.

IMPLEMENTATION

Setelah video animasi selesai, kami melakukan uji coba produk pada SD Negeri Cijati, yang beralamat di Dusun Cijati, RT/RW 1/5, Desa/Kelurahan Cijati, Kecamatan Situraja, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Kode posnya 45371. Uji coba ini kami lakukan pada hari Kamis, 13 Maret 2025, dimulai pada pukul 08.00-09.30 WIB. Adapun partisipannya yaitu siswa kelas VI SD Negeri Cijati dengan total 21 partisipan.

Proses implementasi dilakukan melalui beberapa tahap:

1. Persiapan

Sebelum uji coba, guru kelas VI dan peneliti melakukan koordinasi terkait jadwal, ruang kelas, serta perangkat yang diperlukan seperti proyektor, speaker, dan lembar soal *pre-test* dan *post-test*.

2. Pelaksanaan Uji Coba

Pada hari pelaksanaan, siswa dikondisikan dalam suasana belajar yang nyaman. Kegiatan dimulai dengan pemberian *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal siswa mengenai materi halal, haram, dan riba. Setelah itu, video animasi "ANHAR" diputar dengan durasi sekitar 10 menit. Selama pemutaran video, siswa terlihat antusias dan memperhatikan dengan baik. Setelah

selesai, siswa diberikan post-test dengan soal yang sama untuk mengukur peningkatan pemahaman.

3. Pengumpulan Data

Seluruh lembar jawaban pre-test dan post-test dikumpulkan dan dilakukan skoring untuk dianalisis lebih lanjut.

4. Observasi dan Catatan Lapangan

Selama uji coba, peneliti melakukan observasi terhadap respons siswa, antusiasme, serta interaksi yang terjadi. Catatan ini digunakan sebagai data pendukung kualitatif.



Gambar.3 Uji Coba Produk

Dengan demikian, tahap implementasi telah dilaksanakan secara sistematis dan terkontrol, sehingga data yang diperoleh dapat digunakan untuk evaluasi efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

EVALUATION

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan ataupun kelebihan dari produk yang dibuat, dan melakukan revisi sesuai dengan hasil yang didapat dari ahli. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi ahli materi yang ditujukan kepada guru PAI SD dan ahli media yaitu dosen mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam.

Ada beberapa catatan perbaikan dari ahli media, seperti perlunya mengganti bacaan Al-Qur'an dengan murottal anak-anak dari YouTube agar kualitas audio lebih baik serta menambahkan petunjuk penggunaan agar pengguna lebih mudah memahami cara mengoperasikan produk. Dalam aspek kemudahan akses, produk ini dinilai cukup baik karena mudah digunakan, tombol-tombolnya berfungsi dengan baik, dan dapat digunakan di berbagai tempat serta ramah anak. Namun, masih terdapat kekurangan dalam ketersediaan menu kuis atau soal evaluasi yang dapat membantu siswa dalam mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan. Produk "ANHAR" juga memiliki dampak positif bagi peserta didik, terutama dalam aspek pembentukan karakter dan motivasi belajar. Produk ini

dinilai mampu memotivasi siswa untuk berbuat baik, rajin belajar, peduli terhadap sesama dan lingkungan, serta meningkatkan kualitas dan intensitas ibadah mereka.

Selain evaluasi dari ahli media, terdapat pula evaluasi dari ahli materi yang berfokus pada ketepatan ejaan dan tanda baca sesuai dengan kaidah PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia). Hal ini penting untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dalam video animasi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan standar kebahasaan yang baik dan benar. Dengan memperhatikan aspek kebahasaan, pesan yang ingin disampaikan dalam video dapat lebih mudah dipahami oleh siswa tanpa adanya kesalahan yang dapat menimbulkan ambiguitas. Evaluasi ini juga berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih akurat dan mendalam terhadap materi yang disajikan.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang dilakukan pada 21 siswa kelas VI SD Negeri Cijati, diperoleh data rata-rata skor pre-test sebesar **87,14** dan rata-rata skor post-test sebesar **96,19**. Terjadi peningkatan sebesar **10,39%** dari pre-test ke post-test. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi "ANHAR" efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi halal, haram, dan riba.

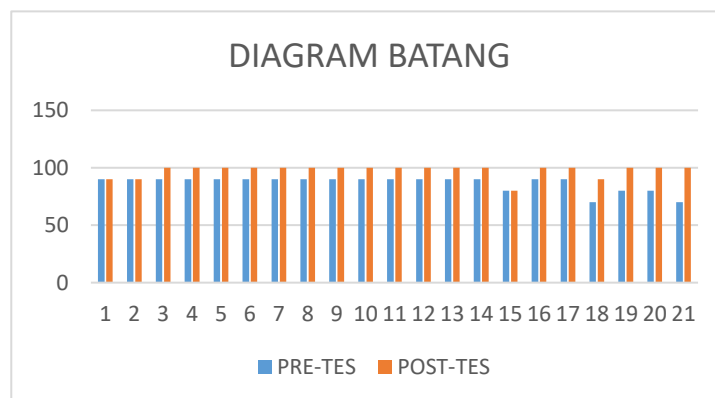


Diagram.1 Hasil Tes

Diagram di atas menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan data yang diperoleh dari 21 siswa, terdapat perbedaan skor antara Pre-Tes dan Post-Tes setelah menonton video animasi. Secara keseluruhan, skor Post-Tes lebih tinggi dibandingkan dengan Pre-Tes, menandakan adanya peningkatan pemahaman setelah intervensi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis video animasi dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Selain itu, beberapa indikator mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan yang lain. Terutama pada bagian akhir, terlihat bahwa pemahaman siswa mengalami lonjakan yang cukup tinggi, yang dapat menunjukkan bahwa aspek-aspek tertentu dalam materi lebih mudah dipahami melalui media animasi. Namun, ada juga beberapa indikator yang hanya mengalami sedikit peningkatan, yang mungkin disebabkan oleh

kompleksitas materi atau cara penyampaian dalam video yang masih perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Meskipun video animasi terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, masih ada beberapa aspek yang perlu dievaluasi lebih lanjut agar hasil yang diperoleh lebih optimal. Penggunaan metode tambahan seperti diskusi kelompok, latihan soal interaktif, atau pendampingan guru dapat menjadi strategi yang baik untuk melengkapi efektivitas video animasi. Dengan kombinasi strategi yang tepat, pemahaman siswa terhadap materi dapat ditingkatkan secara lebih menyeluruh dan berkelanjutan.

Salah satu faktor peningkatan pemahaman yaitu adanya motivasi. Motivasi dalam belajar diperlukan setiap manusia, karena pada dasarnya belajar itu sepanjang hayat. Dalam proses perkembangan belajar manusia akan mengalami pasang surut, kadang-kadang semangatnya kuat dan kadang kadang semangatnya lemah. Hal ini bisa terjadi karena ada beberapa faktor yang menyebabkannya, dan yang sudah populer penyebab tersebut berasal dari dalam dan dari luar dirinya (Mahmudi, n.d.).

Tabel.5 Penilaian Peserta Didik terhadap video animasi aspek kemudahan memahami materi

Kategori	Presentase
Sangat Setuju	71%
Setuju	19%
Cukup	10%
Tidak Setuju	0
Sangat Tidak Setuju	0

Pada tabel diatas dapat dilihat sebesar 71% siswa merasa sangat termotivasi setelah menonton video yang telah kami tayangkan. Sebesar 19% siswa merasa termotivasi dan sebesar 10% siswa cukup termotivasi setelah menonton video tersebut. Dapat dikatakan produk tersebut dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran, dapat dilihat dari hasil pre-tes dan post-tes siswa.

Tabel.6 Penilaian Peserta Didik terhadap video animasi pada aspek kemenarikan

Kategori	Presentase
Sangat Setuju	38%
Setuju	52%
Cukup	10%
Tidak Setuju	0
Sangat Tidak Setuju	0

Pada tabel diatas dapat dilihat sebesar 38% siswa sangat tertarik terhadap video animasi yang kami buat. Sebesar 52% tertarik dan sebesar 10% siswa cukup tertarik dengan video animasi yang kami buat. Dapat dikatakan produk ini menarik bagi siswa kelas VI SDN Cijati.

Tabel.7 Penilaian Peserta Didik terhadap video animasi pada aspek kemudahan memahami materi

Kategori	Presentase
Sangat Setuju	48%
Setuju	48%
Cukup	4%
Tidak Setuju	0
Sangat Tidak Setuju	0

Pada tabel diatas dapat dilihat sebesar 48% siswa sangat mudah memahami isi materi yang ada dalam video. Sebesar 48% mudah memahami dan 4% siswa cukup mudah memahami isi materi yang ada dalam video animasi yang kami buat. Maka dapat dikatakan isi materi yang ada dalam video animasi mudah untuk dipahami oleh siswa SDN Cijati.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat memberika motivasi belajar kepada siswa dan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa juga dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan efektif. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 10,39%, yang menunjukkan bahwa video animasi "ANHAR" efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, evaluasi lanjutan diperlukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat lebih meningkatkan efektivitas video animasi dalam pembelajaran. Dengan melakukan pengembangan lebih lanjut pada metode ini, video animasi dapat menjadi alat pembelajaran yang semakin optimal dan memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman BP1; Sabhayati Asri Munandar2; Andi Fitriani3; Yuyun Karlina4; Yumriani5. (2022). *PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN* . 2.
- 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/jjubj.v22i2.2258>
- Fatonah, R. J., Andin Yunizar, D., Yunita, N., Aeni, A. N., Universitas, P., Indonesia, P., Sumedang, K., & Edu, R. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK "KODIGA" TENTANG HALAL DAN HARAM DALAM KEGIATAN BERNIAGA PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 6 SD*.
- Fauziah Silaturrahmi 1, A. A. 2, A. S. 3. (2022). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI KISAH TELADAN NABI MUHAMMAD DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 15 KEPAHIANG*.
- Hidayat SMP Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar SMAN, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H., Coblong, K., Bandung, K., & Barat, J. (n.d.). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*.
- Maftuh Mahasiswa, H., Uin, P., & Kalijaga, S. (2017). IMPLEMENTASI KONSEP EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPNEGERI 1 BOYOLALI. In *Jurnal Inspirasi* (Vol. 1, Issue 1).
- Mahmudi, I. (n.d.). *PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAMI*.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., & Baliani Putri Sopian, S. (2015). MUALLIMUNA: JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PENDAMPING GAMES EDUKATIF WORDWALL UNTUK MATERI PAI SEKOLAH DASAR. *Terbit Sejak*, 8(2), 28–41. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.9375>
- Aeni, A. N., & Fazriyah, R. R. (2025). Pengembangan Aplikasi Android "SIWABARA" (Sifat Wajib Bagi Rasul) menggunakan Metode D&D yang diterapkan dalam Kehidupan Sehari-Hari Pada Pembelajaran SPAI Kelas 4 SD. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(1), 1–10. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.3593>
- Sapa, N., Haddade, H., & Islam Negeri Alauddin Makassar Magister Ekonomi Syariah, U. (2024). KONSEP RIBA: MAKNA DAN IMPLIKASINYA DALAM PEREKONOMIAN. In *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*.