

## **Pengembangan Video Animasi Berbasis Digital “PATASNA” mengenai Empat Asmaul Husna pada Pembelajaran PAI Kelas 6 SD**

**Shintyasari Hadi Karmila<sup>1</sup>, Vina Febriyanti<sup>2</sup>, Naya Nayla Febriana<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>**  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus  
di Sumedang  
[shintyasarihadi15@upi.edu](mailto:shintyasarihadi15@upi.edu)<sup>1</sup>, [vina.febriyanti17@upi.edu](mailto:vina.febriyanti17@upi.edu)<sup>2</sup>, [nayanaylaf26@upi.edu](mailto:nayanaylaf26@upi.edu)<sup>3</sup>,  
[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>4</sup>

**Abstrak:** Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah tempat penelitian ini masih tetap didominasi oleh metode ceramah yang dirasa kurang menarik bagi para siswa sehingga berdampak pada rendahnya daya ingat mereka terhadap materi serta pemahaman tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah video animasi digital “PATASNA”. Video ini berfungsi sebagai media pembelajaran mengenai Empat Asmaul Husna bagi siswa kelas 6 SD. Metode yang digunakan adalah D&D (*Design and Development*) dengan melalui penerapan model pengembangan ADDIE. Validitas dari produk tersebut diuji oleh dua orang ahli. Hasilnya sangat layak, dengan validator ahli materi memperoleh 97,5% dan ahli media memperoleh 91,25%. Implementasi selanjutnya dilakukan melalui uji coba terhadap respon sejumlah siswa kelas 6 SD sebanyak 21 orang dengan hasil 85,1% yang dikriteriakan sangat layak untuk diimplementasikan sebab media ini menunjukkan lebih menarik dibandingkan metode ceramah. Evaluasi mengonfirmasi validitas serta kelayakan video animasi sebagai suatu produk yang sesuai digunakan di sekolah dasar. Kelayakan serta efektivitas video animasi “PATASNA” sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dengan demikian benar-benar sangatlah terbukti.

**Kata Kunci :** Video Animasi, Asmaul Husna, Pembelajaran PAI, Media Digital

**Abstract:** *The learning of Islamic Religious Education (PAI) in the school where this research was conducted is still dominated by the lecture method, which is considered less interesting for students, which has an impact on their low memory of the material and understanding. The purpose of this research is to develop a digital animation video “PATASNA”. This video serves as a learning media about the Four Asmaul Husna for 6th grade students. The method used is D&D (Design and Development) through the application of the ADDIE development model. The validity of the product was tested by two experts. The results were very feasible, with the material expert validator obtaining 97.5% and the media expert obtaining 91.25%. Further implementation was carried out through trials on the responses of a number of grade 6 elementary school students as many as 21 people with a result of 85.1% which was criticized as very feasible to implement because this media showed more interesting than the lecture method. The evaluation confirmed the validity and feasibility of the animated video as a product suitable for use in elementary schools. The feasibility and effectiveness of the animated video “PATASNA” as a learning media in elementary school is thus truly proven.*

**Keywords:** *Video Animation, Asmaul Husna, Islamic Education Learning, Digital Media*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang memainkan peran penting dalam mengembangkan potensi individu. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang akan membentuk karakter mereka, serta membantu dalam menjalani kehidupan sosial dan ekonomi dengan lebih baik. Selain berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas hidup individu, pendidikan juga berkontribusi dalam menciptakan masyarakat yang lebih maju dan memiliki daya saing. Husain (2024) menyatakan bahwa salah satu langkah yang sangat penting dalam pengembangan sumber daya manusia adalah pendidikan. Pernyataan ini menegaskan bahwa pendidikan memegang peranan strategis dalam meningkatkan kualitas individu agar dapat beradaptasi dengan berbagai tantangan di masa depan. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, peran guru sangatlah penting. Mereka tidak hanya bertugas menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga berperan dalam membimbing serta membentuk moral dan karakter siswa yang diharapkan dapat menjadi individu yang baik. Oleh karena itu, seorang guru seharusnya dapat menciptakan kondisi belajar yang optimal dan berkualitas dengan perencanaan yang matang serta pelaksanaannya yang dilakukan dengan baik sehingga siswa dapat belajar secara maksimal dan nyaman (Husain, 2024). Tanpa adanya perencanaan yang matang dalam proses pembelajaran, siswa akan menghadapi kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan dan gagal mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Salah satu bidang pendidikan yang sangat berperan penting dalam pembentukan kepribadian siswa adalah Pendidikan Agama Islam (PAI), terutama dalam membangun nilai-nilai spiritual dan moral yang akan menjadi pedoman di kehidupan mereka. Pendidikan karakter melalui PAI tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mencakup pembentukan sikap dan keterampilan berdasarkan ajaran Islam. Menurut Solihin (2020), pembelajaran PAI adalah sebuah proses untuk membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui kinerja kognitif yang berlandaskan fakta serta fenomena sosial keagamaan yang kontekstual, tetapi juga harus dihubungkan dengan realitas kehidupan sehari-hari agar lebih relevan dan bermakna bagi siswa. Hal ini penting agar siswa dapat memahami dan menerapkan ajaran Islam dengan baik. Salah satu materi dalam PAI di tingkat Sekolah Dasar yang berkontribusi pada pembentukan karakter adalah Asmaul Husna. Asmaul Husna yaitu nama-nama Allah yang baik. Dengan mempelajari Asmaul Husna yang berjumlah 99, siswa dapat mengenal serta memahami nama-nama Allah yang baik dan agung. Selain itu, seorang guru diharapkan mampu menyampaikan materi dengan cara yang mendalam sehingga meninggalkan kesan yang kuat dalam ingatan para siswa (Selviani et al., 2023). Dalam proses pembelajaran Asmaul Husna, penting untuk menggunakan metode yang menyenangkan serta menarik. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah menghafal dan memahami makna setiap nama Allah. Namun, di sekolah-sekolah, metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih banyak didominasi oleh ceramah, yang cenderung bersifat pasif dan kurang menarik untuk siswa. Akibatnya, pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi menjadi rendah. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Seiring dengan kemajuan dunia digital, metode pembelajaran juga mengalami perubahan. Teknologi internet telah membuat informasi lebih mudah dijangkau oleh siapa saja, termasuk peserta didik dan guru. Anggraini et al. (2022) menekankan bahwa dengan

kemajuan internet telah menjadi sumber kaya untuk berbagai macam pendidikan dan pembelajaran, guru bukan lagi satu-satunya sumber informasi. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru saat ini lebih berfokus sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam memahami informasi yang mereka peroleh dari berbagai sumber, seperti internet, buku, atau media digital lainnya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih mudah karena siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing. Di era digital dan abad ke-21 ini, metode pembelajaran perlu beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Aeni et al. (2022) menekankan pentingnya pembelajaran yang selaras dengan kemajuan IPTEK, agar suasana kelas dapat mencerminkan zaman dan sesuai dengan karakteristik siswa. Artinya, pendekatan pembelajaran yang digunakan di masa lalu mungkin tidak lagi efektif jika diterapkan di era modern saat ini. Dengan perkembangan teknologi, siswa akan lebih tertarik pada metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi, seperti penggunaan video, aplikasi edukatif, serta pembelajaran berbasis internet. Oleh karena itu, untuk memperdalam pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI, sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Dengan cara ini, proses belajar akan menjadi lebih menarik dan efektif.

Salah satu media yang efektif dalam proses pembelajaran adalah video animasi. Sari et al. (2024) menjelaskan bahwa video animasi merupakan gambar bergerak yang tersusun mengikuti alur tertentu, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dalam praktiknya, penyampaian materi dengan video animasi terbukti lebih menarik dibandingkan metode ceramah. Namun, efektivitas pembelajaran akan lebih optimal jika media visual dikombinasikan dengan elemen audio. Miftah et al. (2022) menyatakan bahwa media audio-visual yang menggabungkan gambar, suara, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi Asmaul Husna yang bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman mendalam, penggunaan media berbasis teknologi sangat dianjurkan. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif. Meskipun telah banyak penelitian tentang efektivitas media audio-visual dalam pembelajaran PAI, sebagian besar masih bersifat umum dan belum menyentuh pengembangan media animasi digital yang secara spesifik ditujukan untuk materi Asmaul Husna di tingkat Sekolah Dasar. Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang merancang dan menguji media animasi digital secara sistematis menggunakan model pengembangan seperti ADDIE, serta mengevaluasi kelayakan media dari aspek materi dan tampilan. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian yang mengisi celah ini melalui pengembangan media video animasi yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa SD, sebagaimana dilakukan dalam pengembangan media "PATASNA".

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi video animasi digital "PATASNA" yang terdiri dari Al-Ghaffar, Al-'Afuw, Al-Wahid, dan Al-Samad sebagai media pembelajaran mengenai Empat Asmaul Husna untuk siswa kelas 6 SD. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu *Design and Development (D&D)*, dengan melibatkan validasi dari ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan video animasi tersebut sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Diharapkan, melalui penelitian ini, media pembelajaran berbasis animasi

dapat menjadi solusi yang lebih menarik dan interaktif dalam mengajarkan konsep Asmaul Husna kepada siswa SD.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode *Design and Development* (D&D) dengan model ADDIE untuk mengembangkan video animasi digital “PATASNA”. Metode D&D dipilih karena berfokus pada proses perancangan, pengembangan, dan validasi produk pembelajaran secara sistematis. Model ADDIE diterapkan karena keefektifannya dalam menciptakan lingkungan belajar yang relevan dengan situasi nyata serta sifatnya yang fleksibel untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam Hidayat & Nizar, (2021).

Prosedur penelitian model ADDIE meliputi lima tahapan: (1) *Analyze* (Analisis), peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa; (2) *Design* (Perancangan), peneliti merancang storyboard dan konten video animasi; (3) *Development* (Pengembangan), peneliti membuat video animasi berdasarkan rancangan; (4) *Implementation* (Implementasi), video animasi diterapkan dalam pembelajaran; dan (5) *Evaluation* (Evaluasi), peneliti menilai efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SDN Karangpawulang dengan subjek penelitian siswa kelas 6 yang berjumlah 21 orang dan guru PAI. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap, dimulai dari bulan Februari hingga Maret 2025. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan angket penilaian. Wawancara dilakukan dengan guru PAI untuk menggali informasi tentang kebutuhan pembelajaran, sedangkan angket penilaian diberikan kepada siswa dan guru untuk mengevaluasi kualitas dan efektivitas video animasi.

Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase:

$$P_s = s/n \times 100\%$$

Keterangan:

- $P_s$  = Persentase skor
- $s$  = Jumlah skor yang diperoleh
- $n$  = Jumlah skor ideal

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan dengan kriteria: sangat layak (81%-100%), layak (61%-80%), cukup layak (41%-60%), kurang layak (21%-40%), dan tidak layak (0%-20%). Penelitian ini dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil implementasi video animasi untuk menentukan keberhasilan penelitian dan potensi perbaikan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Desain dan pengembangan video animasi digital “PATASNA” dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D) yang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif bagi siswa kelas VI. Implementasi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) diterapkan

sebagai prosedur sistematis dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran tersebut. Temuan penelitian ini memiliki makna yang mendalam dalam konteks transformasi pembelajaran PAI di sekolah dasar. Tingginya tingkat validitas dari ahli materi (97,5%) dan ahli media (91,25%) menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran agama Islam tidak hanya memungkinkan tetapi juga sangat efektif ketika dirancang dengan pendekatan yang sistematis. Respon positif siswa sebesar 85,1% mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis animasi mampu menjembatani kesenjangan antara materi keagamaan yang bersifat abstrak dengan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar yang masih memerlukan konkretisasi visual.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Anggraini et al., 2022) yang menekankan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Namun, penelitian ini melangkah lebih jauh dengan membuktikan bahwa video animasi "PATASNA" tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mampu memfasilitasi pemahaman konsep Asmaul Husna yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami. Berbeda dengan penelitian (Selviani et al., 2023) yang fokus pada aplikasi berbasis teknologi, penelitian ini menunjukkan keunggulan format video animasi dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan holistik. Temuan ini juga memperkuat argumen (Aeni, Nur Nofriani, et al., 2022) tentang pentingnya adaptasi teknologi dalam pembelajaran, dengan memberikan bukti empiris bahwa pendekatan audio-visual dapat meningkatkan retensi materi hingga 78,57% pada aspek yang paling menantang.

Keunggulan utama dari temuan penelitian ini terletak pada kemampuan video animasi "PATASNA" untuk mentransformasi pembelajaran PAI dari paradigma *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Media ini tidak hanya berhasil mengatasi keterbatasan metode ceramah konvensional, tetapi juga membuktikan bahwa teknologi digital dapat menjadi katalisator untuk pembelajaran agama yang lebih inklusif dan adaptif. Inovasi penggunaan kombinasi aplikasi *Canva*, *CapCut*, *Dreamina*, *Runway*, dan *Revoice* dalam satu ekosistem produksi video animasi menciptakan standar baru dalam pengembangan media pembelajaran PAI yang *cost-effective* namun berkualitas tinggi. Lebih dari itu, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dengan membuktikan bahwa materi keagamaan yang abstrak seperti Asmaul Husna dapat dikemas dalam format yang menarik tanpa mengurangi esensi spiritual dan edukatifnya, sehingga membuka peluang besar untuk replikasi dan adaptasi di berbagai konteks pembelajaran agama Islam.

Penelitian pengembangan media pembelajaran Video Animasi Digital "PATASNA" untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Karangpawulang mengungkapkan tantangan signifikan dalam proses pembelajaran. Metode ceramah yang selama ini diterapkan terbukti kurang efektif dalam menginternalisasi materi pelajaran, dengan indikasi rendahnya minat dan pemahaman siswa di kelas 6. Kondisi ini mendorong tim peneliti untuk merancang media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas transfer pengetahuan dan pengalaman belajar siswa. Tantangan utama terletak pada keterbatasan kompetensi teknologi guru PAI dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran digital yang inovatif. Minimnya keterampilan memanfaatkan teknologi pendidikan menyebabkan proses transfer pengetahuan menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan (Sari et al., 2024) bahwa media pembelajaran digital juga dapat membuat peserta didik untuk bisa merasakan pengalaman baru dalam belajar sehingga dengan penggunaan teknologi ini

pembelajaran yang dihasilkan pun akan lebih interaktif. Hal ini mendorong tim peneliti untuk merancang solusi komprehensif melalui pengembangan Video Animasi Digital “PATASNA” yang diharapkan dapat mentransformasi pengalaman belajar siswa.

a) Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan pengkajian mendalam terhadap kebutuhan pembelajaran dan karakteristik materi yang akan dikembangkan dalam media video animasi. Hal ini sejalan dengan penelitian (Pagarra H & Syawaludin, 2022) yang menguraikan pentingnya analisis kebutuhan sebagai langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Analisis dilaksanakan di SDN Karangpawulang dengan melibatkan 21 siswa kelas 6 dan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai responden utama. Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui wawancara dengan guru PAI dan beberapa siswa untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan media, serta preferensi gaya belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami “Allah Swt. Maha Segalanya” yang mencakup pembahasan tentang empat Asmaul Husna: Al-Ghaffar, Al-‘Afuw, Al-Wahid, dan Al-Samad. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya visualisasi dalam proses pembelajaran yang membuat siswa sulit untuk memahami materi tersebut. Guru PAI juga menyampaikan kebutuhan akan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Selain analisis kebutuhan materi, peneliti melakukan analisis terhadap sumber daya teknologi yang tersedia di sekolah pula, termasuk ketersediaan proyektor, serta perangkat pendukung lainnya. Analisis ini sangat penting untuk memastikan bahwa semua media yang dikembangkan dapat diimplementasikan secara efektif di dalam lingkungan pembelajaran. Temuan dari tahap analisis ini menjadi suatu landasan penting bagi para peneliti. Spesifikasi dan karakteristik dari media pembelajaran ditentukan berdasarkan pada temuan tersebut di tahap desain selanjutnya, agar produk final menjadi relevan dengan kebutuhan pembelajaran dan sesuai pula dengan konteks pendidikan yang ada di SDN Karangpawulang.

b) Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap desain merupakan langkah lanjutan setelah tahap analisis selesai. Pada tahap ini, peneliti membuat rencana lengkap untuk video animasi “PATASNA” berdasarkan temuan pada tahap analisis. Proses perancangan dimulai dengan *storyboard* yang menjadi panduan di dalam proses pembuatan video animasi. *Storyboard* memuat beberapa gambaran cerita, sketsa tokoh, serta tata letak gambar. Teks narasi tersebut juga ada di dalamnya dan akan benar-benar digunakan di dalam video. *Storyboard* dibuat dengan mempertimbangkan cara belajar dan perkembangan siswa kelas 6 SD, agar isi video tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan sesuai untuk anak di usia 11-12 tahun.

Untuk isi materi, peneliti mengacu pada materi PAI kelas 6 SD tentang Asmaul Husna, khususnya empat nama Allah yang dipelajari yaitu Al-Ghaffar, Al-‘Afuw, Al-Wahid, dan Al-Samad. Setiap Asmaul Husna dirancang dengan urutan: pengertian, arti dalam bahasa Indonesia, contoh perilaku yang menunjukkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, dan gambar yang membantu siswa memahami maknanya. Untuk memastikan materi benar, peneliti berdiskusi dengan guru PAI dan membaca sumber-

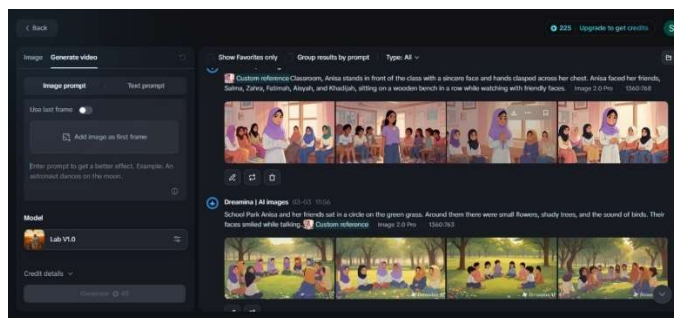
sumber yang terpercaya seperti Al-Qur'an dan Hadits serta buku-buku pendukung pembelajaran PAI untuk SD. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nazirwan & Kholili Abdullah, 2023) yang menguraikan pentingnya validitas konten dalam pembelajaran PAI.

Peneliti menggunakan beberapa aplikasi di dalam proses pembuatan video animasi “PATASNA”. *Canva* adalah sebuah platform utama yang selalu digunakan. Platform ini dipakai untuk mendesain presentasi dan juga konten visual. *Canva* dipilih karena kemudahan penggunaannya, ditambah lagi banyaknya template serta elemen desain yang sangat dapat disesuaikan. Para peneliti menggunakan *CapCut* untuk mengedit video serta menambahkan efek gambar yang jauh lebih menarik selain *Canva*. *Runway* dipakai untuk membuat perpindahan antar adegan yang lebih halus, sementara aplikasi *Dreamina* digunakan untuk membuat tokoh dan latar belakang yang lebih hidup. Para peneliti menggunakan aplikasi *Revoice* untuk suatu suara tertentu supaya dapat membantu membuat suara narasi yang jelas serta sesuai untuk semua siswa kelas 6 SD.

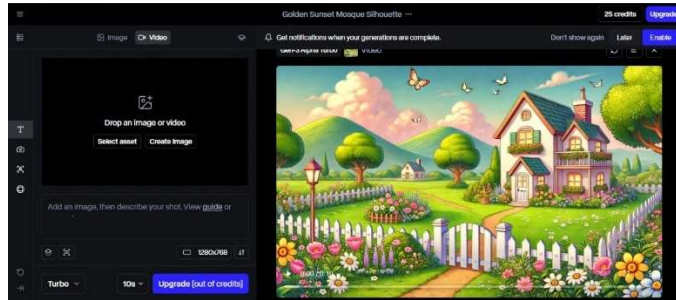
Tampilan visual video animasi “PATASNA” menggunakan tema yang cerah dan menarik dengan warna-warna dasar yang disukai anak-anak. Huruf yang dipilih adalah jenis yang mudah dibaca dan berukuran cukup besar, agar mudah dibaca di layar proyektor kelas. Tokoh dalam animasi dibuat dengan gaya kartun yang menarik namun tetap sesuai dengan nilai-nilai Islam, seperti menggunakan pakaian yang menutup aurat dan sikap yang sopan. Durasi video direncanakan tidak lebih dari 8 menit agar siswa tetap bisa fokus selama menonton.



**Gambar 1. Pembuatan Desain di *Canva***



**Gambar 2. Pembuatan Desain di *Dreamina***



Gambar 3. Pembuatan Desain di *Runway*



Gambar 4. Pembuatan Desain di *CapCut*

### c) Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti melaksanakan proses pembuatan video animasi “PATASNA” berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Seluruh komponen media pembelajaran, termasuk narasi, karakter animasi, latar belakang, efek visual, dan audio digabungkan untuk menghasilkan produk video animasi yang utuh. Peneliti menggunakan *Canva* sebagai aplikasi utama dalam pembuatan konten visual, sementara aplikasi pendukung seperti *CapCut*, *Dreamina*, *Runway*, dan *Revoice* dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas animasi, suara, dan efek visual.

Video animasi yang telah dikembangkan berdurasi 7.50 menit dan juga memiliki alur cerita yang informatif lagi menarik. Konten video secara khusus mencakup penjelasan tentang makna empat Asmaul Husna, ilustrasi visual yang mendukung pemahaman, dan contoh penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan karakter animasi yang menarik diharapkan, di samping latar belakang yang berwarna, dapat meningkatkan minat belajar siswa dan juga sekaligus mempermudah mereka dalam memahami konsep Asmaul Husna yang abstrak. Temuan ini mendukung penelitian (Selviani et al., 2023) yang menunjukkan efektivitas penggunaan aplikasi berbasis teknologi dalam pembelajaran Asmaul Husna di sekolah dasar. Para peneliti melakukan sejumlah penyesuaian dan perbaikan secara bertahap selama proses pengembangan berdasarkan sejumlah masukan awal dari tim pengembang internal untuk memastikan kualitas produk sebelum tahap validasi ahli.



**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi**

<b>Deskriptor Penilaian</b>	<b>Jumlah Deskriptor Penilaian</b>	<b>Nilai Maks.</b>	<b>Nilai Diperoleh</b>	<b>Persentase</b>	<b>Interpretasi</b>
Kesesuaian Materi	5	20	20	100%	Sangat Layak
Sajian Materi	5	20	20	100%	Sangat Layak
Penulisan Dampak Baik	5	20	18	90%	Sangat Layak
	5	20	20	100%	Sangat Layak
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>80</b>	<b>78</b>	<b>97,5%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pelajaran, akhirnya dihasilkan persentase kualifikasi sebesar 97,5% karena evaluasi dengan total skor 78 diperoleh dari skor ideal 80. Kriteria interpretasi telah ditetapkan. Persentase tersebut tentunya masuk dalam kategori “Sangat Layak” berdasarkan kriteria tersebut. Skor maksimal (4) diperoleh hampir seluruh aspek penilaian dan menunjukkan bahwa materi yang disampaikan sangat sesuai dengan standar pembelajaran ditinjau dari karakteristik siswa selain isi dan penyajian materi juga dari segi kesesuaian dengan pencapaian dan tujuan pembelajaran. Penggunaan huruf kapital dan tanda baca hanya mendapat skor 3 (75%) pada penulisan teks yang berarti keduanya masih dalam kategori “Layak”. Secara keseluruhan materi pembelajaran Asmaul Husna memang layak digunakan sebagai bahan ajar dan telah memenuhi standar kualitas yang tinggi dari segi isi dan substansi materi yang ditunjukkan dari hasil validasi ahli materi.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media**

<b>Deskriptor Penilaian</b>	<b>Jumlah Deskriptor Penilaian</b>	<b>Nilai Maks.</b>	<b>Nilai Diperoleh</b>	<b>Persentase</b>	<b>Interpretasi</b>
Kesesuaian Produk	5	20	19	95%	Sangat Layak
Tampilan Produk	5	20	15	75%	Layak
Kemudahan Akses	5	20	19	95%	Sangat Layak
Dampak Baik	5	20	20	100%	Sangat Layak
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>80</b>	<b>73</b>	<b>91,25%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap video animasi “PATASNA”, produk ini dikategorikan sebagai “Sangat Layak” karena perolehan penilaian yang sangat baik dengan total skor 73 dari skor ideal sebanyak 80 yang menghasilkan persentase

kelayakan sebesar 91,25%. Penilaian dilakukan dengan melalui 20 deskriptor yang ada. Berbagai aspek dari desain, fungsionalitas, dan dampak edukatif tercakup dalam deskriptor ini. Mayoritas aspek dinilai sempurna dengan skor 100%, termasuk kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik, penggunaan warna, kualitas gambar, dan kemudahan penggunaan produk. Beberapa area meliputi ukuran huruf tertentu, kualitas audio yang baik, serta berbagai variasi menu dan area-area ini memerlukan sedikit perbaikan dengan catatan khusus pada ketiadaan panduan penggunaan produk tersebut. Meskipun demikian, video animasi ini dinilai sangat efektif dalam memotivasi siswa untuk berbagai aspek positif seperti berbuat baik, rajin belajar, peduli lingkungan, dan meningkatkan kualitas serta intensitas ibadah. Kesimpulannya, video animasi "PATASNA" memiliki potensi yang sangat baik sebagai media pembelajaran yang inovatif dan inspiratif bagi peserta didik.

d) Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk video animasi "PATASNA" kepada siswa kelas 6 di SDN Karangpawulang. Implementasi dilaksanakan pada hari Sabtu, 15 Maret 2025 dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan topik "Allah Swt. Maha Segalanya". Kegiatan ini diikuti oleh semua siswa kelas 6 sebanyak 21 orang (14 orang perempuan dan 7 orang laki-laki) dan didampingi oleh guru PAI sebagai observer.

Proses implementasi diawali dengan pertanyaan pemantik tentang materi asmaul husna. Peneliti kemudian menayangkan video animasi "PATASNA" menggunakan proyektor di ruang kelas yang telah dipersiapkan sebelumnya. Video animasi ditampilkan secara utuh dengan durasi 7.50 menit, yang mencakup tentang pengertian empat Asmaul Husna Al-Ghaffar, Al-'Afuw, Al-Wahid, dan Al-Samad serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Setelah penayangan video selesai, peneliti mengadakan sesi kuis untuk melihat sejauh mana materi yang mereka pahami setelah melihat video animasi tersebut.

Selama proses implementasi, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme dan perhatian yang tinggi terhadap materi yang disajikan melalui video animasi. Mereka tampak lebih fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah yang biasa digunakan. Beberapa siswa bahkan menunjukkan respons positif seperti tertawa ketika melihat adegan lucu dalam video dan menganggukkan kepala tanda memahami penjelasan yang diberikan.

Pada saat sesi kuis, mayoritas siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar, menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang telah disampaikan melalui video animasi. Mereka dapat menjelaskan makna dari masing-masing Asmaul Husna dan memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. Hal ini mengindikasikan bahwa video animasi "PATASNA" efektif dalam membantu siswa memahami konsep Asmaul Husna yang abstrak.

**Tabel 3. Hasil Angket Respons Siswa**

No	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
1	Memahami hubungan antara Islam dan Teknologi	94,05%	Sangat Layak
2	Kemudahan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari	78,57%	Layak
3	Kualitas Suara dan Musik	78,57%	Layak
<b>TOTAL</b>		<b>85,10%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Di akhir sesi pelaksanaan, seluruh siswa mendapat angket evaluasi dari peneliti. Respon yang sangat positif terhadap video animasi “PATASNA” Empat Asmaul Husna ditunjukkan dari hasil analisis angket yang dibagikan kepada 21 siswa dengan persentase keseluruhan sebesar 85,10% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Video animasi tersebut menurut sebagian besar siswa efektif membantu memahami konsep Asmaul Husna serta menarik dan mudah dipahami. Seperti halnya penelitian Aeni, Nur Nofriani, et al., (2022) video animasi “PATASNA” mampu memotivasi siswa untuk berbagai aspek positif seperti berbuat baik, rajin belajar, peduli lingkungan, dan meningkatkan kualitas serta intensitas ibadah. Aspek yang mendapatkan nilai tertinggi adalah kemampuan video dalam membantu siswa memahami hubungan antara Islam dan teknologi (94.05%), sementara aspek yang mendapatkan nilai terendah namun masih dalam kategori "Layak" adalah kemudahan menghubungkan konsep Asmaul Husna dengan kehidupan sehari-hari melalui contoh teknologi (78.57%) dan kualitas suara dan musik (78.57%). Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa video animasi tersebut merupakan media pembelajaran yang efektif dan diterima dengan baik oleh siswa untuk mempelajari konsep Asmaul Husna.

e) Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi terhadap video animasi "PATASNA" dilakukan oleh dua validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, yang memberikan catatan penting untuk penyempurnaan produk multimedia pembelajaran yang inovatif ini. Dari perspektif ahli media, terdapat beberapa rekomendasi kunci yang sangat konstruktif untuk meningkatkan kualitas video animasi secara signifikan. Pertama, disarankan untuk mengurangi kepadatan teks pada penjelasan materi agar tidak terlihat terlalu padat dan memberatkan peserta didik dalam memahami konten, serta melakukan perbaikan pada ukuran huruf agar lebih proporsional, estetik, dan mudah dibaca bahkan dari jarak pandang yang berbeda. Hal ini sejalan dengan penelitian Pagarra H & Syawaludin, (2022) yang menekankan pentingnya aspek keterbacaan dalam pengembangan media pembelajaran visual.

Ahli media juga mengusulkan pergantian sumber audio bacaan Al-Quran dengan rekaman dari platform YouTube yang memiliki kualitas suara lebih baik, jernih, dan dapat memberikan pengalaman auditori yang lebih menyenangkan bagi siswa. Selain itu, yang tidak kalah pentingnya yaitu menambahkan panduan penggunaan produk yang sebelumnya tidak tersedia, sehingga memudahkan pengguna - dalam hal ini peserta didik dan pendidik untuk mengakses dan memanfaatkan media pembelajaran dengan lebih optimal dan efisien.

Sementara itu, ahli materi memberikan catatan yang lebih fokus pada aspek kebahasaan seperti penggunaan huruf kapital dan tanda baca yang memang memerlukan

sedikit perbaikan untuk dapat meningkatkan kualitas komunikasi serta kejelasan pesan yang ada. Konten materi secara umum dinilai oleh ahli materi sudah sangat layak serta komprehensif juga memenuhi standar pedagogis yang dipersyaratkan meskipun demikian. Baik ahli media maupun ahli materi memberikan apresiasi positif yang sangat mendalam terhadap konsep, konten, dan desain produk video animasi Asmaul Husna, dengan catatan perbaikan yang bersifat minor dan dapat segera ditindaklanjuti tanpa mengubah substansi materi yang telah dikembangkan.

Berdasarkan evaluasi komprehensif tersebut, peneliti merekomendasikan serangkaian perbaikan yang mencakup optimalisasi tata letak serta ukuran teks supaya lebih informatif dan juga menarik peningkatan kualitas audio agar dapat memberikan pengalaman auditori yang lebih baik bahan panduan penggunaan yang detail lagi mudah dipahami serta penyesuaian detail teknis pemakaian huruf kapital dan tanda baca guna meningkatkan kualitas komunikasi. Rangkaian perbaikan ini memiliki tujuan utama yaitu meningkatkan kualitas serta kebermanfaatan media pembelajaran video animasi Asmaul Husna tersebut. Dengan demikian, diharapkan media ini akan jauh lebih efektif dalam mendukung proses belajar seluruh siswa serta membangun pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi semuanya dan juga dalam mengembangkan pemahaman konseptual secara mendalam.

Rekomendasi perbaikan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga mempertimbangkan aspek pedagogis dan psikologis siswa. Dengan pendekatan komprehensif ini, diharapkan video animasi "PATASNA" dapat menjadi media pembelajaran yang tidak sekadar informatif, melainkan juga inspiratif, interaktif, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang mendalam terkait pemahaman Asmaul Husna bagi siswa.

#### **4. Kesimpulan dan Saran**

Penelitian pengembangan video animasi digital "PATASNA" berhasil mengatasi permasalahan rendahnya minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI, khususnya materi Asmaul Husna di kelas 6 SDN Karangpawulang. Melalui pendekatan *Design and Development (D&D)* dengan model ADDIE, penelitian menghasilkan media pembelajaran inovatif yang secara signifikan mengatasi keterbatasan metode ceramah konvensional. Produk video animasi "PATASNA" memiliki keunggulan dalam mentransformasikan konsep abstrak Asmaul Husna menjadi materi yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Validasi oleh para ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan penilaian dari ahli materi dan ahli media yang menunjukkan kualitas sangat layak. Hasil implementasi di kelas membuktikan efektivitas media, dengan respon siswa yang sangat positif, menandakan keberhasilan video animasi dalam meningkatkan minat dan pemahaman.

Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa keterbatasan yang perlu mendapat perhatian, meliputi aspek kualitas suara, kemudahan menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari, dan detail teknis penggunaan huruf yang masih memerlukan penyempurnaan. Meskipun demikian, kelebihan utama media ini terletak pada kemampuannya menghadirkan materi keagamaan dalam format visual yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

Implikasi penelitian menunjukkan pentingnya inovasi media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam pendidikan agama. Video animasi "PATASNA" tidak hanya

berperan sebagai media transfer pengetahuan, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk mendekatkan konsep keagamaan dengan pengalaman dan pemahaman siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan agama di sekolah dasar.

## Daftar Pustaka

- Abidin, A. Z. (2017). *Keautoritarian Manhaj Ahl Al-Sunnah Wa Al-Jama'ah: Induk dan Benteng Akidah Ummah*. 19, 1–46.
- Aeni, A. N., Dewi, C. K., & Utami, L. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Bahri (Berkalimah Tayibah Sehari-hari) Berbasis Renderforest tentang Kalimat Tayibah di Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, 6(3), 467–480. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i3.4698>
- 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>
- Aeni, A. N., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Aeni, A. N., Nurhikmah, D., & Fatha, S. I. (2024). Development of Canva-Based Interactive Media "Fakkah"(Infaq and Sadaqah) Related to Infaq and Sadaqah Materials in Grade 5 Elementary School Islamic Education Learning. *Ntiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 16(1), 134–147.
- Angraini, L. N., Fitriyani, F., Alqirany, F. H., Yumerda, D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Edukasi Adab Bersosial Media pada kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1266. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1102>
- Aprillia, M., Rahmawati Subagio, P., Pembayun, S., & Nur Aeni, A. (2023). Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(4), 141–149. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.282>
- Dwi Agustin, A. D., Husnianingtyas, A., Jatnika, W. T., & Aeni, A. N. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Yuk Wudu Untuk Meningkatkan Antusiasme Pembelajaran PAI BAB Wudu di SD. *FASHLUNA Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 44–52.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf)
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriyanisah, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Miftah, N. A., Sahid, G. R., Syalfirah, V., & Aeni, A. N. (2022). Efektivitas Penggunaan Video Animasi Diba Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi. *Sains Dan Teknologi*, 9(2), 291–301.
- Nazirwan & Kholili Abdullah. (2023). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VI SD.

- In *Modul Mata* .... <http://repository.stkipkusumanegara.ac.id/wp-content/uploads/2020/10/Modul-Logika-Dasar-dan-Konsep-Pendidikan-Moral.pdf#page=91>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Buku Perkembangan Ilmu Pengetahuan & Teknologi Dalam Perspektif Islam. In *Journal GEEJ* (Vol. 7, Issue 2).
- Ridwan, R., Siahaan, A., & Zulheddi, Z. (2022). Aplikasi Beta (Belajar Dari Peta): Media Edukasi Mengenal Doa-Doa Harian Untuk Siswa Sd Kelas Rendah. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(2), 309. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i2.12984>
- Rohana Buloto Dalam, N. (2022). Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 120–132.
- Sari, W. N., Wulandari, Intani, A. N., & Aeni, A. N. (2024). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Kelas 3. 11*, 1–23.
- Selviani, D., Pratiwi, A. D., Aeni, F. N., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan Aplikasi MARBAH (Mari Belajar Asmaul-Husna) Sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 14870–14880. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2560>
- Solihin, R. (2020). Akidah dan Akhlak dalam Perspektif Pembelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyah. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v5i5.92>