Awwaliyah: Jurnal PGMI

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2024
p-ISSN: 2621-5446 e-ISSN: 2656-7296

Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan *Online*
06 April 2024	07 Mei 2024	15 Juni 2024.
DOI: https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i1.2405		

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA DAN RUNAWAYML "KRIS" (KHULAFAUR RASYIDIN ISLAMIC STORIES) PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 6 SD

Ega Fairuz Habibah[1], Ginaris Maya[2], Ani Nur Aeni[3]
[1,2]Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Indonesia
[3]Dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Indonesia
E-mail: [1]efhabibah@upi.edu, [2]ginarismaya17@upi.edu, [3]aninuraeni@upi.edu

Abstrak: Artikel ini membahas tentang pengembangan video animasi "KRIS" (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories) sebagai media pengenalan budaya Islam pada siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan metode *Design and Development*. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada siswa di Sekolah Dasar supaya mengetahui dan memahami budaya Islam, contohnya yaitu meneladani sifat-sifat yang dimiliki Khulafaur Rasyidin. Video animasi "KRIS" mendapat respon positif dari pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa video animasi "KRIS" dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik siswa karena desainnya yang tidak membuat bosan. Sehingga video animasi "KRIS" dapat menjadi alternatif yang sangat bagus dalam pembelajaran PAI kelas 6 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Khulafaur Rasyidin, Video Animasi, Pengembangan.

Abstract: *This article discusses the development of the animated video "KRIS" (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories) as a medium for introducing Islamic culture to elementary school students using the Design and Development method. This research aims to provide education to students in elementary schools so that they know and understand Islamic culture, for example by emulating the characteristics of Khulafaur Rasyidin. The animated video "KRIS" received a positive response from users. The evaluation results show that the animated video "KRIS" can increase students' understanding and interest because the design does not get bored. So the animated video "KRIS" can be a very good alternative in learning PAI for grade 6 elementary schools.*

Keywords: *Khulafaur Rasyidin, Animation Video, Development.*

This work is licensed under Creative Commons Attribution Non Commercial 4.0 International License.
Available online on: https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awaliyah/index

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2024
p-ISSN: 2621-5446 e-ISSN: 2656-7296

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di Sekolah Dasar. Sebagai mata pelajaran wajib, Pendidikan Agama Islam memiliki peranan strategis dalam membentuk kepribadian umat Islam dan menanamkan nilai-nilai moral dan agama kepada siswa. Pendidikan Agama Islam tidak hanya bergerak pada aspek teologi, tetapi juga mencakup konsep, prinsip, teori, dan teknik pendidikan. Mata pelajaran ini juga memiliki peranan dalam meningkatkan keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta membantu siswa dalam melanjutkan pendidikan lebih tinggi.

Pendidikan Agama Islam telah menjadi bagian integral dalam kurikulum Sekolah Dasar, bertujuan untuk membimbing generasi muda dalam memahami dan menghayati ajaran Islam. Di tingkat dasar, pengajaran tentang prinsip-prinsip agama Islam bukan hanya tentang memahami ajaran-ajaran dasar, tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai yang dapat membimbing perilaku sehari-hari. Salah satunya yaitu dengan mempelajari sifat-sifat yang patut diteladani dari tokoh-tokoh yang dianggap sebagai teladan dalam sejarah Islam. Dalam konteks ini, Arifuddin & Karim mengemukakan empat khalifah, yaitu Abu Bakar Ash-Shidiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib yang diangkat menjadi pemimpin Islam terpilih setelah Nabi Muhammad wafat. Mereka dikenal sebagai Khulafaur Rasyidin. Keempat khalifah ini dikenal karena kepemimpinan dan akhlak yang mulia, seperti kejujuran, keadilan, kesederhanaan, keteladanan, keberanian, dan keteguhan untuk mempertahankan nilai-nilai di berbagai aspek kehidupan. Mereka juga dikenal karena sangat membantu mengatur kehidupan umat Islam (dalam Auliyah dkk., 2024).

Pada artikel ini, akan mengeksplorasi pentingnya sifat-sifat yang patut diteladani dari Khulafaur Rasyidin dalam Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Dasar. Masing-masing khalifah memiliki ciri khasnya sendiri yang dapat dijadikan contoh bagi siswa. Abu Bakar Ash-Shiddiq dikenal dengan ketegasan dan kejujurannya yang tak tergoyahkan, Umar bin Khattab dengan keberanian dan keadilannya, Utsman bin Affan dengan kemurahan hatinya, dan Ali bin Abi Thalib dengan keberaniannya dan cinta akan ilmu. Mardiah menunjukkan bahwa berbagai sumber dan catatan sejarah, seperti buku SKI atau materi yang terkait dengan Khulafaur Rasyidin, dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang keteledanan Khulafaur Rasyidin dan manfaat yang terkandung di dalamnya (dalam Auliyah dkk., 2024).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan edukasi kepada siswa di Sekolah Dasar supaya mengetahui dan memahami budaya Islam. Dengan menghadirkan produk, yaitu video animasi yang berjudul "KRIS" (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories), diharapkan siswa tertarik untuk belajar karena ini adalah video pembelajaran yang didalamnya terdapat animasi serta *backsound* yang mendukung untuk siswa di Sekolah

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2024
p-ISSN: 2621-5446 e-ISSN: 2656-7296

Dasar. Pada penelitian tahap akhir, setelah melakukan wawancara terstruktur mengenai kelayakan produk kepada guru Pendidikan Agama Islam di SDN Cipanas, kemudian peneliti melakukan uji coba terhadap siswa kelas 6 SDN Cipanas. Peneliti kemudian menarik kesimpulan tentang kegunaan produk dalam dunia pendidikan, khususnya dalam memperkenalkan budaya Islam kepada siswa di Sekolah Dasar.

Berikut rumusan masalah dalam penelitian ini, yaiu:

1. Bagaimana desain video animasi "KRIS" (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories) pada pembelajaran PAI kelas 6 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana produk video animasi "KRIS" (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories) pada pembelajaran PAI kelas 6 Sekolah Dasar?
3. Bagaimana penilaian ahli tentang video animasi "KRIS" (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories) pada pembelajaran PAI kelas 6 Sekolah Dasar?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* atau desain dan pengembangan, yang di definisikan oleh Richey dan Klein sebagai, studi sistematis dalam proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar yang emipiris untuk dapat menciptakan produk dan alat non intruksional atau model dan non model yang telah ada maupun baru yang dikembangkan guna mendorong kegiatan pembelajaran maupun nonpembelajaran (dalam Rohaeni dkk., 2023). Dalam memaparkan prosedur yang ditempuh untuk membuat produk, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain/perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi/ eksekusi), *evaluation* (evaluasi/umpan balik).

Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah siswa kelas 6 SD Negeri Cipanas yang berlokasi di Dusun Babakancaringin, Desa Cipanas, Kecamatan Tanjungkerta 45354, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Sumber data selanjutnya yaitu guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang merupakan narasumber untuk menilai produk yang peneliti tawarkan untuk pengembangan video animasi.

Instrumen penelitian yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian ini yaitu lembar validasi, digunakan untuk memperoleh data tentang hasil validasi para ahli mengenai pengembangan video animasi "KRIS" (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories); lembar respon guru dan siswa, digunakan untuk memberikan tanggapan terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan serta untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan sebagai media pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian adalah kualitatif. Data kualitatif berupa komentar/kritik/saran yang dikemukakan ahli materi dan ahli media, dihimpun untuk memperbaiki produk video animasi berbasis canva dan *runawayml*. Data yang telah dikumpulkan dengan

menggunakan instrumen lembar validasi dan angket respon guru serta siswa akan dianalisis secara statistik deskriptif untuk menentukan kevalidan dan kepraktisannya.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan video animasi sebagai video pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar, menghasilkan tiga hal berikut ini. Pertama, penelitian berhasil merancang video animasi yang memuat materi tentang Khulafaur Rasyidin untuk siswa kelas 6 Sekolah Dasar dengan tujuan untuk menyajikan video pembelajaran yang dapat membantu siswa meniru sifat-sifat teladan dari Khulafaur Rasyidin. Kedua, video animasi "KRIS" (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories) telah berhasil disimulasikan dengan melibatkan laptop dan proyektor untuk menggunakannya. Ketiga, hasil uji kelayakan atau validasi ahli menunjukkan bahwa video animasi "KRIS" mampu digunakan sebagai media pembelajaran materi tentang Khulafaur Rasyidin dengan baik. Selain itu, penilaian guru dan siswa pun menunjukan hasil yang sama.

Penelitian ini mengembangkan suatu video animasi berbasis canva dan runawayml. Pada penelitian ini, video animasi yang dibuat mengacu pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yakni materi Khulafaur Rasyidin. Peneliti menggunakan model ADDIE yang dimana memiliki beberapa tahapan antara lain *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Analisis Produk Video Animasi "KRIS"(Khulafaur Rasyidin Islamic Stories)

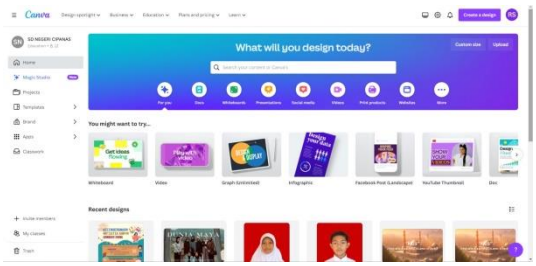
Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa serta melakukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sebagai pedoman pelaksanaan pengembangan video animasi yang akan dibuat oleh peneliti. Secara umum, tahapan analisis pada fase ini adalah sebagai berikut.

a. Menganalisis permasalahan, peneliti menganalisis ketersediaan media pembelajaran yang digunakan siswa dalam menunjang terlaksananya suatu proses pembelajaran. Tahap ini merupakan penentuan video animasi yang akan dirancang dan dikembangkan oleh peneliti sebagai alat untuk membantu siswa pada proses pembelajaran.
b. Menganalisis kebutuhan siswa, pada tahap ini merupakan langkah untuk menelaah karakteristik, pengetahuan, keterampilan dan perkembangan siswa. Hasil analisis dijadikan sebagai acuan untuk mengembangan video animasi yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
c. Menganalisis Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang sesuai dengan tema yaitu berkaitan dengan Sejarah Peradaban Islam, yang kemudian peniliti mengambil Fase C untuk kelas 6 yaitu tentang Kisah Khulafaur Rasyidin. Kemudian membuat judul tentang sifat-sifat yang patut diteladani dari Khulafaur Rasyidin.

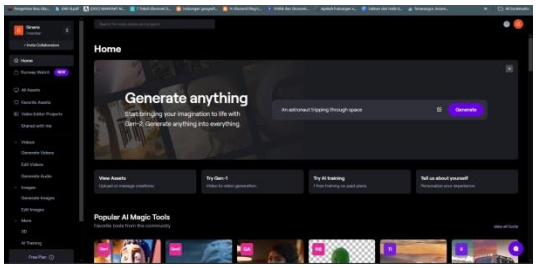
Awwaliyah: Jurnal PGMI
Volume 7 Nomor 1 Tahun 2024
p-ISSN: 2621-5446 e-ISSN: 2656-7296

Desain Produk Video Animasi "KRIS"(Khulafaur Rasyidin Islamic Stories)

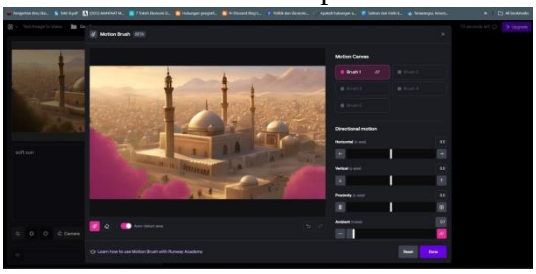
Menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk mengedit. Video animasi "KRIS" menggunakan aplikasi sederhana yaitu canva dan *website runawayml*. Kemudian merancang desain video animasi yang telah disesuaikan dengan materi Khulafaur Rasyidin untuk Fase C kelas 6.

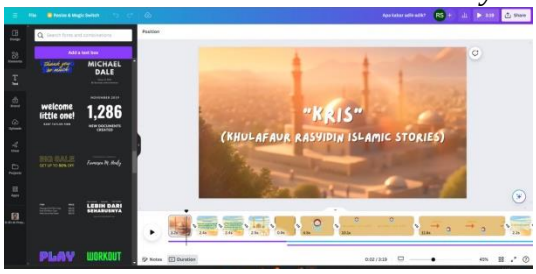


Gambar 1. Beranda Aplikasi Canva

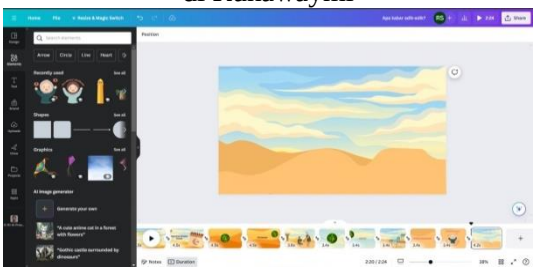


Gambar 2. Beranda *Website Runawayml*


Gambar 3. Editing Desain Pembuka di Runawayml

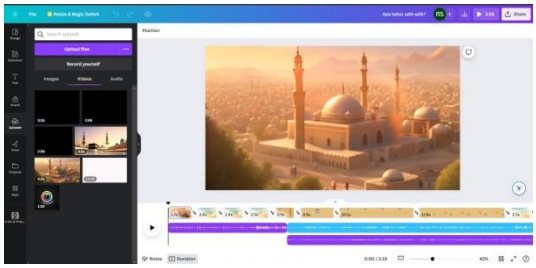


Gambar 4. Pemilihan Font


Gambar 5. Pemilihan *Backround*

Gambar 6. Pemilihan elemen

Gambar 7. Desain Penutup


Gambar 8. Penambahan Suara dan *Backsound*

Awwaliyah: Jurnal PGMI
Volume 7 Nomor 1 Tahun 2024
p-ISSN: 2621-5446 e-ISSN: 2656-7296

Pengembangan Produk Video Animasi "KRIS"(Khulafaur Rasyidin Islamic Stories)

Setelah merancang desain, selanjutnya adalah pengembangkan menjadi sebuah video animasi. Desain video animasi tersebut disalin dalam bentuk link. Berikut adalah tampilan produk video animasi "KRIS" (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories).

Gambar 9. Judul Produk

Gambar 10. Capaian Pembelajaran

Gambar 11. Tujuan Pembelajaran

Gambar 12. Pengertian Materi

Gambar 13. Sifat Umum

Gambar 14. Sifat Khusus dari Abu Bakar

Gambar 15. Sifat Khusus Umar bin Khattab

Gambar 16. Sifat Khusus Utsman bin Affan

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2024
p-ISSN: 2621-5446 e-ISSN: 2656-7296

Gambar 17. Sifat Khusus Ali bin Abi Thalib

Implementasi Produk Video Animasi "KRIS"(Khulafaur Rasyidin Islamic Stories)

Uji coba dalam mendemonstrasikan video animasi "KRIS" (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories) dilakukan secara langsung di kelas 6 SD Negeri Cipanas yang berlokasi di Dusun Babakancaringin, Desa Cipanas, Kecamatan Tanjungkerta 45354, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat dengan menggunakan laptop untuk mengakses link produk dan disambungkan dengan proyektor supaya dapat terlihat jelas oleh seluruh siswa. Penelitian ini dilakukan pada hari Jumat, 8 Maret 2024 dengan jumlah siswa kelas 6 sebanyak 10 orang.

Penilaian Ahli tentang Video Animasi "KRIS"(Khulafaur Rasyidin Islamic Stories)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir. Pada tahap ini, penilaian dilakukan oleh ahli dan pengguna meliputi guru PAI dan siswa. Pemberian validasi dari guru terhadap produk yang dikembangkan ditinjau dari kegunaan, tampilan dan bahasa. Sedangkan penggunan ditinjau dari penyampaian materi dan desain media. Adapun dalam rumus pengukuran hasil validasi peneliti menggunakan skala likert.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Guru Pendidikan Agama Islam terhadap Video Animasi "KRIS"(Khulafaur Rasyidin Islamic Stories)

Skala	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1	0% - 20%	Tidak Layak
2	21% - 40%	Kurang Layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 2. Penilaian Guru Pendidikan Agama Islam terhadap Video Animasi "KRIS"(Khulafaur Rasyidin Islamic Stories)

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kegunaan	Media pembelajaran "KRIS" dapat mempermudah dalam proses pembelajaran					√
		Media pembelajaran "KRIS" membantu memberi kejelasan tentang materi secara konkret					√
		Media pembelajaran "KRIS" dapat digunakan secara praktis					√
		Media pembelajaran "KRIS" mudah untuk digunakan dan diakses					√
2	Tampilan	Tampilan dan desain "KRIS" menarik saat digunakan					√
		Kesesuaian warna, tulisan, dan gambar pada media					√
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					√
		Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media					√
		Kejelasan gambar yang disajikan					√
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media					√
3	Bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD)					√

		Bahasa tidak menimbulkan makna ganda					√
		Kejelasan penggunaan bahasa dan mudah dipahami					√
		Kekonsistenan penggunaan istilah dan nama ilmiah					√

Tabel 2. Penilaian Siswa terhadap Video Animasi "KRIS" (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories)

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Penyampaian Materi	Materi sangat mudah dipahami pada saat pembelajaran					√
		Materi sesuai dengan yang dipelajari dibuku LKS					√
2	Desain Media	Media terstruktur dan rapi sehingga tidak cepat bosan					√
		Media mengandung daya tarik dalam pembelajaran					√
		Media membantu meningkatkan minat belajar					√

Penilaian angket disebarkan kepada 10 siswa kelas 6 SD Negeri Cipanas dengan hasil poin 5 disetiap indikatornya, peneliti hanya mengambil sampel 1 angket sebagai bukti bahwa penilaian dari video animasi "KRIS" (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories) sangat baik.

Video animasi "KRIS" (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories) yang dibuat dengan tujuan untuk memberikan edukasi kepada siswa di Sekolah Dasar supaya mengetahui dan memahami budaya dalam perspektif Islam, dapat menarik perhatian dan meningkatkan semangat belajar siswa Sekolah Dasar. Karena video animasi ini dapat memfasilitasi dalam proses informasi lebih cepat, juga dapat mempertahankan pengetahuan dan mengingatnya dengan akurat. Dengan adanya video animasi "KRIS" ini dapat mengembangkan keterampilan pada siswa yang sangat diperlukan sejak dini, dimana dengan memberikan pemahaman terkait keteladanan Khulafaur Rasyidin mereka bisa

menjadi individu yang memiliki sikap dan sifat terpuji yang dapat diteladani oleh orang-orang di sekitarnya ketika mereka bersosialiasi di lingkungan masyarakat.

Dengan adanya video animasi "KRIS" ini siswa diharapkan dapat meningkatkan sifat keteladanannya seperti: Yang pertama, siswa diharapkan menjadi seorang yang bijaksana, tegas seperti Abu Bakar Ash-Shiddiq. Yang kedua, siswa dapat menjadi seorang yang berani mengambil suatu tindakan, adil seperti Umar bin Khattab. Yang ketiga, siswa diharapkan menjadi seorang yang dermawan seperti Utsman bin Affan. Yang keempat, siswa diharapkan menjadi pemimpin yang berani dan cerdas seperti Ali bin Abi Thalib.

Dengan adanya video animasi ini diharapkan siswa dapat meneladani sifat-sifat dari para khalifah Khulafaur Rasyidin. Sehingga siswa di Sekolah Dasar sangat dianjurkan untuk mempelajari materi mengenai Khulafaur Rasyidin dan produk ini sangat bagus untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik khususnya bagi siswa Sekolah Dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa video animasi "KRIS" (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 6 SD yang telah peniliti buat dari tahap analisis sampai tahap evaluasi dapat menjadi alternatif yang sangat baik untuk menumbuhkan pemahaman siswa terkait sifat terpuji yang dapat diteladani dari Khulafaur Rasyidin. Materi yang terdapat pada video animasi ini yaitu mengenai sifat umum dan sifat khusus dari para khalifah Khulafaur Rasyidin. Dengan adanya video animasi ini, siswa diharapkan bisa menjadi individu yang memiliki sikap dan sifat terpuji yang dapat diteladani oleh orang-orang di sekitarnya.

Daftar Pustaka

Aeni, A. N., Aulia, C. R., Fauziah, L. N. E., & Fernando, Y. (2022). Pengembangan Lagu "Malaikatku" Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 4549–4557. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2722

Aeni, A. N., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(4), 979. https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097

Alamsyah, N., Ahmad, I. I., & Susilawati, A. (2022). Pemanfaatan E-Book Interaktif" Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6. Dalam *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(5), 1249–1272.

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2024
p-ISSN: 2621-5446 e-ISSN: 2656-7296

Auliyah, D. D., Rosaliana, R., Habibah, S. R. N., & Ifendi, M. (2024). Keteladanan Akhlak Khulafaur Rasyidin Dalam Pengembangan Karakter Muslim. *AL AMIYAH: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(1), 23–38.

Idris, I. Y., Rafani, I. Z., & Latip, A. E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar LKPD Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn Fase B di MI/SD. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(2), 117–130. https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1754

Riyani, I., Utari, Cahyanti, W., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Flipbook Of Khulafaurrasyidin Leadership Sebagai Media Untuk Memahami Politik Islam Bagi Anak Sekolah Dasar. *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, *3*(1), 1–30.

Rodiana, S. O. (2022). INFUTPEDIA: Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Sebagai Alternatif Pemecahan Masalah di Indonesia. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *5*(2), 135–143. https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v5i2.1119

Rohaeni, S., Putriani, P., Syaefulloh, A. M., Suryanto, M. F., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Aplikasi Shofun (Salat Is Fun) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(2), 851. https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2100