



Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan <i>Online</i>
30 April 2025	04 Desember 2025	30 Desember 2025
DOI: https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v8i2.3534		

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA “CAKPRA” TENTANG KETELADAN PERJUANGAN RASULULLAH PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 5 SD

Dinastiara Camila Ratu¹, Novia Hani Safitri², Ratih Fatimah Azzahra³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Indonesia

E-mail: ¹dinastiaracamilaratu37@upi.edu, ²noviahani04@upi.edu, ³ratihaja5587@upi.edu,

⁴aninuraeni@upi.edu

Abstrak: Artikel ini menjelaskan mengenai penggunaan video animasi “CAKPRA” (Cahaya Keteladanan Perjuangan Rasulullah), sebuah media pembelajaran yang dibuat untuk memberikan pemahaman lebih terhadap siswa kelas 5 SD khususnya pada materi Pendidikan Agama Islam yaitu Perjanjian Hudaibiyah atau Fathu Makkah. Media ini menarik karena menyediakan materi pembelajaran tentang perjuangan Rasulullah dalam menaklukkan kota Makkah yang dikemas dalam video animasi. Artikel ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa video animasi “CAKPRA” yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam di SD. Metode yang digunakan adalah *Design and Development (D&D)* dengan model *ADDIE*. Uji coba dilakukan pada siswa kelas 5 di SDN 2 Jagapura Wetan. Hasil penelitian menunjukkan video animasi “CAKPRA” efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai Perjanjian Hudaibiyah atau Fathu Makkah. Penelitian ini juga mendapatkan respons positif dari siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, video animasi “CAKPRA” bisa dijadikan alternatif alat belajar interaktif dan efisien agar dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Video Animasi, Perjanjian Hudaibiyah, Fathu Makkah.

Abstract: This article describes the use of the animated video “CAKPRA” (Cahaya Exemplary Struggle of the Messenger of Allah), a learning media created to provide more understanding of grade 5 elementary school students, especially in the material of Islamic Religious Education, namely the Hudaibiyah Agreement or Fathu Makkah. This media is interesting because it provides learning material about the Prophet's struggle in conquering the city of Makkah which is packaged in animated videos. This article aims to develop interactive learning media in the form of animated video “CAKPRA” which can help teachers in delivering material Islamic Religious Education in elementary school. The method used is *Design and Development (D&D)* with the *ADDIE* model. The trial was conducted on grade





5 students at SDN 2 Jagapura Wetan. The results showed that the video animation "CAKPRA" was effective in improving students' understanding of the Hudaibiyah Agreement or Fathu Makkah. This study also obtained positive responses from students during the learning process. Thus, animated video "CAKPRA" can be used as an alternative learning tool interactive and efficient in order to improve student understanding.

Keywords: *Animated Video, Treaty of Hudaibiyah, Fathu Makkah.*

Pendahuluan

Secara etimologis, kepemimpinan berasal dari akar kata “pimpin” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Berawalan I “*lead*” yang artinya mengarahkan, menunjukkan jalan dan mengarahkan. Menurut beberapa ahli, kepemimpinan dapat dipahami sebagai suatu perspektif tentang kepribadian dan karakteristik yang unik. Kepemimpinan juga dapat dianggap seperti sebuah fokus pada perkembangan kelompok, yang menekankan peran pimpinan sebagai tokoh utama dalam perubahan dan kegiatannya. Namun, akhir-akhir ini terjadi krisis kepemimpinan yang sedang berlangsung disebabkan kurangnya kesadaran dan kepedulian terhadap kepentingan orang lain. Dampaknya, masyarakat kehilangan kepercayaan dan terjadi kerusuhan.

Dalam sejarah Islam, peristiwa Fathu Makkah menjadi salah satu contoh kepemimpinan yang sangat menginspirasi. Rasulullah berhasil memimpin pasukan Muslim untuk merebut kota Makkah dari tangan kaum Quraisy. Keberhasilan ini tidak hanya karena kekuatan militer, tetapi juga karena kepemimpinan yang baik, dan strategi yang tepat (Tabrani et al., 2019). Fathu Makkah menunjukkan kemampuan Rasulullah SAW dalam memimpin dan mengelola konflik. Beliau berhasil mengubah hati kaum Quraisy dan membuat mereka menyadari kesalahan mereka. Selain itu, Rasulullah SAW juga menunjukkan sifat pemaaf yang luar biasa bagi musuh-musuhnya. Hal ini menunjukkan bahwa kepemimpinan Rasulullah mampu menjalin hubungan yang baik dengan orang lain dan menciptakan perdamaian.

Di tahun ke-8 Hijriyah adanya perjanjian yang terjadi antara kaum muslimin dan kaum Quraisy Makkah yang dinamakan dengan Perjanjian Hudaibiyah. Salah satu isi dari perjanjian ini adalah menyepakati setiap kaum untuk bebas memilih untuk bersekutu dengan kaum muslimin atau Quraisy Makkah. Suku Khuza'ah memutuskan untuk masuk golongan kaum muslimin, sedangkan Kabilah Bani Bakr memutuskan masuk golongan kaum Quraisy Makkah. Perjanjian ini juga menyepakati gencatan senjata selama sepuluh tahun antara kaum Muslim dan kaum quraisy Mekah (Hasbullah, 2022). Setelah perjanjian Hudaibiyah, Suku Khuza'ah yang bersahabat dengan kaum Muslim diserang oleh Suku Bani Bakr yang didukung oleh Kaum Quraisy. Rasulullah mengirim utusan untuk menyelesaikan konflik secara damai, tetapi Kaum Quraisy memilih membatalkan perjanjian.



Rasulullah kemudian memimpin 10.000 sahabat menuju Makkah, tetapi dengan cara damai dan tidak membawa kerusakan. Kaum Quraisy yang awalnya khawatir menjadi terharu melihat sikap lembut dan penuh penghormatan Rasulullah.

Peristiwa ini menandai kemenangan umat Islam atas kaum Quraisy dan penaklukan kota Makkah, tempat kelahiran Rasulullah SAW. Fathu Makkah juga merupakan bukti nyata dari keteladanan perjuangan Rasulullah SAW dalam menyebarkan ajaran Islam. Di zaman sekarang banyak kasus penyelewengan dalam pemerintahan dan organisasi lainnya dapat dicegah dengan kepemimpinan yang baik. Oleh karena itu, penting untuk mempelajari dan menerapkan prinsip-prinsip kepemimpinan seperti yang ditunjukkan oleh Rasulullah dalam peristiwa Fathu Makkah. Untuk menyampaikan ajaran Rasulullah kepada para siswa, diperlukan ketahanan dan adaptasi yang sangat cepat antara kemajuan motorik dan pengetahuan siswa. Ini sangat bergantung pada teknologi, jadi guru harus dapat mendidik siswa agar memiliki moral dan perilaku yang baik (Aeni, Handari, et al., 2022a).

Era teknologi yang terus berkembang sejalan dengan kemajuan zaman secara bertahap telah berperan penting dalam kehidupan manusia. Teknologi digital memungkinkan penggunaanya berkomunikasi dan mengakses informasi dari jarak jauh. Pendidikan, budaya, dan sosial pun ikut mengalami banyak transformasi (Aeni, Juneli, et al., 2022). Perkembangan teknologi telah mengubah kebiasaan lama menjadi cara baru, contohnya pada saat membaca koran dan buku kini tidak lagi memerlukan bentuk fisik karena bisa diakses secara daring. Perubahan ini pasti membawa dampak positif karena adanya kemudahan dalam penerapannya (Aeni, Erlina, et al., 2022).

Dalam konteks pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan teknologi telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari, mengingat perkembangannya yang sangat pesat. Sekolah sebagai institusi pembelajaran memiliki peranan utama untuk mengajarkan nilai-nilai karakter dan moral. Dengan demikian, penerapan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi diharapkan dapat memberikan dampak positif (Nurholipah et al., 2024). Untuk memastikan bahwa pelajaran dari guru dapat dipahami dengan baik oleh siswa, pengajaran harus dibuat dengan metode yang kreatif, menarik, serta mengasyikkan. Oleh karena itu, penelitian ini berkonsentrasi dalam mengembangkan video animasi sebagai alat pembelajaran untuk lebih memahami materi PAI di SD (Aeni, Djuanda, et al., 2022). Peneliti melakukan uji coba terhadap penggunaan video animasi "CAKPRA" (Cahaya Keteladanan Perjuangan Rasulullah) di antara siswa kelas 5 di SDN 2 Jagapura Wetan. Hasil dari percobaan itu diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai Perjanjian Hudaibiyah atau Fathu Makkah, serta menerima tanggapan positif selama masa pembelajaran berlangsung.



Penting sekali bagi siswa SD untuk diajarkan mengenai pendidikan karakter, karena di usia ini mereka perlu mulai mengembangkan sikap tanggung jawab, kepedulian, dan kemandirian yang sesuai dengan tahap perkembangan moral mereka (Aeni, 2014). Pengajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa tentunya harus diolah melalui cara yang inovatif, menarik, serta menyenangkan, sehingga materi yang disampaikan dapat dimengerti oleh siswa dengan baik. Maka dari itu, penelitian ini mengutamakan pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran untuk memahami materi. Penelitian dilaksanakan dengan melaksanakan percobaan pada penerapan video animasi “CAKPRA” (Cahaya Keteladanan Perjuangan Rasulullah) di antara siswa kelas 5 di SDN 2 Jagapura Wetan. Hasil dari uji coba tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai Perjanjian Hudaibiyah atau Fathu Makkah, serta mendapatkan respons positif selama periode pembelajaran berlangsung.

Metode Penelitian

Penyusunan artikel ini dilaksanakan dengan metode *Design and Development* (D&D) dan pendekatan ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementasi, Evaluasi) untuk mengembangkan produk atau alat pembelajaran yang dapat mendukung siswa meraih tujuan pembelajaran. Metode D&D dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengembangkan solusi inovatif untuk permasalahan yang ada. Menurut (Richey & Klein, 2007) dalam (Nurjanah et al., n.d.) Metode *Design and Development* adalah metode pendekatan sistematis yang dipakai untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk dan perangkat instruksional serta non-instruksional yang baru maupun pengembangan yang telah ada. Dengan menggunakan model ADDIE metode ini melibatkan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian untuk mengembangkan produk yang berkualitas. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memenuhi kebutuhan. Melalui proses yang terstruktur dan terarah, metode *Design and Development* membantu peneliti mengembangkan produk dalam mencapai tujuannya (Tanjung & Fitrianiingsih Parsika, 2014).

Penelitian ini melibatkan 26 siswa dari SDN 2 Jagapura Wetan sebagai subjek penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2025 di Jl. Jagapura Wetan Kec. Gegesik, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat 45164. Proses penelitian ini mengaplikasikan tiga metode pengumpulan data yang komprehensif untuk memastikan keakuratan hasil penelitian. Teknik-teknik tersebut meliputi pengamatan partisipatif untuk mengamati siswa saat menggunakan produk, teknik pendekatan teknologi melalui kuis interaktif online melalui website untuk menguji pemahaman siswa, dan angket validasi untuk mengukur keberhasilan produk dari perspektif siswa. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan analisis data pengguna untuk mencari tahu apakah produk



tersebut membantu siswa untuk mencari tahu apakah pembelajaran, juga untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk tersebut guna perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Analisis data ini juga membantu peneliti untuk memahami bagaimana produk dapat dioptimalkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Hasil dan Pembahasan

Mata Pelajaran PAI di sekolah dasar memegang peran yang sangat krusial dalam membentuk pondasi keislaman anak. Pembelajaran ini tidak sekadar bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang agama, tetapi juga dapat membentuk sikap dan akhlak yang mulia pada diri peserta didik. Selain memiliki pengetahuan umum dan keterampilan, peserta didik juga diharapkan dapat mengembangkan karakter yang baik.

Usia anak sekolah dasar merupakan masa yang sangat penting dalam pembentukan karakter, karena pada usia ini anak-anak lebih mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Mereka cenderung mencontoh apa yang mereka lihat dan terima, sehingga penerapan tingkah laku yang baik di lingkungan sekolah dan keluarga memiliki pengaruh besar dalam pembentukan karakter. Oleh karena itu, pendidikan Agama Islam di sekolah dasar menjadi sangat krusial dalam membentuk generasi yang berakhlak mulia dan beriman kuat (Aeni, Salsabila, et al., 2022)

Media berbasis video adalah sarana yang sangat efisien untuk menunjang proses belajar mengajar, baik secara klasikal, individual, maupun berkelompok. Penggunaan media animasi yang memadukan gambar bergerak, teks, suara, dan elemen animasi dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran secara signifikan. Media ini menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga memudahkan peserta didik untuk menyerap materi dengan lebih baik dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Video animasi bisa menjadi sarana pengajaran yang efisien untuk memperdalam pemahaman siswa. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru mampu membuat video animasi yang menarik dan interaktif untuk materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD, sehingga siswa dapat termotivasi dan tertarik untuk belajar. Penggunaan video animasi dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan. (Aprillia et al., 2023).

Menurut (Kurniawan et al., 2018) dalam (Hapsari & Zulherman, 2021), Keberadaan media video dalam proses belajar mendukung guru menyampaikan materi dan membantu siswa memahaminya dengan mudah. Jika materi PAI dikemas menjadi video animasi menggunakan aplikasi Canva, hal itu dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Menurut (Tafonao, 2018) dalam (Hapsari & Zulherman, 2021), Alternatif untuk meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar siswa dapat berupa pembuatan media video animasi menggunakan aplikasi Canva. Media pembelajaran terdiri dari berbagai hal yang



biasa digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat memicu pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Ini sangat krusial untuk guru dalam menyampaikan materi suatu pembelajaran yang menarik dan kreatif.

Menurut (Leryan et al., 2018) dalam (Hapsari & Zulherman, 2021), Canva adalah aplikasi desain grafis secara *online* yang mempunyai banyak template atau opsi desain yang ingin dibuat, tidak hanya untuk presentasi, tapi juga bisa untuk pembuatan rancangan untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain. Pemanfaatan media pembelajaran Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam merancang media pembelajaran serta membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Menurut (Tanjung & Faiza, 2019) dalam (Hapsari & Zulherman, 2021) media Canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran karena media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan, sehingga dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik. Oleh karena itu, aplikasi Canva diharapkan dapat menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada materi Fathu Makkah (Hapsari & Zulherman, 2021).

Peneliti melakukan pengembangan video animasi CAKPRA yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai Agama Islam melalui teladan tingkah laku sehari-hari yang baik. Video ini juga menjelaskan manfaat dan keutamaan dari tindakan yang sejalan dengan prinsip-prinsip Agama Islam, serta mengajak siswa agar meneladani teladan yang positif dari karakter dalam video. Pengembangan video animasi ini memanfaatkan berbagai aplikasi seperti *Google Docs*, *Canva*, *CapCut*, *Pinterest*, dan *YouTube*. Suara tokoh dalam video direkam menggunakan *voice recorder* (Aeni, Handari, et al., 2022).

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode D&D (*Design and Development*) yang memiliki tujuan untuk menggambarkan desain dan melakukan pengembangan Video Animasi “CAKPRA” (Cahaya Keteladanan Perjuangan Rasulullah) sebagai media pembelajaran interaktif di Kelas 5 SD. Penggunaan metode D&D secara sistematis dalam pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan produk yang efektif dan efisien. Metode penelitian (*Design & Development*) D&D merupakan salah satu jenis penelitian yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Metode ini berfokus pada proses perancangan pengembangan suatu produk dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut (Richey & Klein, 2014) dalam (Habibah et al., 2024) terdiri dari 2 tahap yaitu:

1. Tahap perancangan (*Design*). Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis mendalam dari permasalahan yang ada agar dapat mengembangkan produk lebih lanjut. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk menemukan permasalahan yang dihadapi siswa dan menentukan arah pengembangan media yang efektif dan efisien. Selanjutnya, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dan



dapat dicapai untuk mengetahui prestasi yang dicapai siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Setelah itu, peneliti melakukan perancangan konseptual media pembelajaran yang melibatkan pengembangan dan pengorganisasian desain. Perancangan ini mencakup pemilihan konten yang relevan, penyusunan storyboard yang sistematis, dan penentuan spesifikasi media yang sesuai. Dengan demikian, peneliti dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam memecahkan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan desain media pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Proses ini mencakup tiga langkah penting, yaitu pembuatan atau produksi media, validasi oleh ahli, dan uji coba terbatas. Validasi oleh ahli dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dan rekomendasi perbaikan guna memastikan media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar mutu yang diinginkan. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tanggapan, dan umpan balik dari pengguna, sehingga peneliti dapat mengetahui seberapa efektif media pembelajaran yang dikembangkan.

Selain dua tahapan utama, metode *Design and Development* (D&D) juga bisa melibatkan tahapan evaluasi dan revisi. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai seberapa efektif dan efisien media pembelajaran yang telah dirancang. Hasil evaluasi ini selanjutnya dapat dimanfaatkan sebagai acuan untuk melakukan revisi atau perbaikan pada media pembelajaran, sehingga media tersebut dapat lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan meningkatkan kualitasnya.

Adapun beberapa karakteristik dari metode D&D, antara lain:

1. Berorientasi produk: Metode D&D bertujuan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada sebelumnya.
2. Sistematis: Metode D&D dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi.
3. Kolaborasi: Proses pengembangan melibatkan berbagai pihak seperti peneliti, ahli dan pengguna media pembelajaran.
4. Iteratif: Proses pengembangan dapat dilakukan secara berulang-ulang dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi.

Penggunaan metode D&D dalam penelitian pengembangan media pembelajaran dapat memastikan bahwa produk yang dihasilkan konsisten dengan kebutuhan pengguna dan memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan.

Video animasi "CAKPRA" (Cahaya Keteladanan Perjuangan Rasulullah) bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai Perjanjian Hudaibiyah atau



Fathu Makkah. Video ini berisi tentang kehidupan Rasulullah, perjuangannya, dan keteladanan dalam berinteraksi dengan masyarakat, serta pesan-pesan moral dan nilai-nilai yang dapat diambil dari kisah Rasulullah. Dengan animasi menarik, cerita yang mudah dipahami, dan karakter yang dapat diidentifikasi, video ini dapat diharapkan mampu menambah wawasan siswa mengenai Sejarah Islam dan keteladanan Rasulullah, serta dapat diimplementasikan dalam kehidupan yang berkaitan dengan kepemimpinan.

Mengidentifikasi Produk

Pada tahap identifikasi ini, dilakukan penentuan terhadap konten atau materi pembelajaran yang akan digunakan, termasuk mengidentifikasi bagaimana kebutuhan siswa saat pembelajaran dan menentukan alat atau perangkat yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti mengidentifikasi keefektifan media pembelajaran yang peneliti buat dan akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Sehingga menghasilkan produk Video Animasi “CAKPRA” (Cahaya Keteladanan Perjuangan Rasulullah). Dalam tahap ini, penulis melakukan analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap produk yang dibuat.

Desain dan Pengembangan Produk

Dalam hal estetika visual, desain video animasi harus dibuat secara menarik dan akurat untuk memberikan kesan suasana autentik Kota Makkah pada zaman dahulu. Pemilihan warna, grafis, dan animasi harus dilakukan dengan teliti untuk membangun suasana yang autentik dan mendukung cerita. Penggunaan warna yang kaya dan beragam dapat membantu mewujudkan dunia visual yang cemerlang dan membenamkan pemirsa dalam suasana Kota Makkah. Pemilihan warna dominan oranye dan coklat menciptakan atmosfer hangat dan historis. Warna-warna ini dipilih untuk menyampaikan kesan padang pasir yang luas dan suasana kota yang penuh keagungan. Menurut Azhar Arsyad, Warna berperan dalam memberikan efek pemisahan atau penekanan serta membangun keterpaduan dalam tampilan visual. Penggunaan warna yang tepat dapat meningkatkan realisme suatu objek atau situasi, membantu membedakan atau menyamakan elemen-elemen tertentu, serta memunculkan reaksi emosional tertentu. Oleh karena itu, dalam media pembelajaran audio-visual, pemilihan warna harus diperhatikan dengan baik. Warna yang menarik dan harmonis dalam video dapat membuat siswa lebih menikmati dan tertarik untuk menyimaknya. Selain itu, desain arsitektur bangunan seperti adanya pasar dan rumah tradisional dirancang dengan detail sesuai referensi sejarah. Lingkungan sekitar dirancang sangat detail, seperti adanya penekanan pada padang pasir, bayangan matahari terbenam, bukit, serta langit yang cerah.

Menurut (de Guthmann, A. S., Halas, J., & Manvell, 1974) dalam (Yulianti, 2022), Karakter animasi yang dirancang dengan kesan hidup dan bergerak secara dinamis, seolah-olah memiliki kehendak dan keinginan sendiri, membuat karakter tersebut menjadi lebih menarik dan memiliki daya tarik yang kuat. Karakter yang ditampilkan di dalam video animasi dibuat sesuai agar menggambarkan masyarakat Makkah pada zaman itu,



dilengkapi dengan menggunakan elemen yang mendukung seperti dalam penggunaan pakaiannya yaitu sorban dan jubah. Gestur dari karakter juga dibuat sesuai agar video animasi tidak terlihat monoton.

Video animasi dirancang dengan aplikasi terkini untuk memastikan gerakan yang realistis. Fokus gerakan diberikan pada tiap karakter untuk menciptakan kesan hidup, seperti seorang sahabat nabi yang menunggangi kuda diberikan gerakan maju serta mundur sesuai dengan narasi cerita. Narasi dalam video animasi mencakup cerita yang menjelaskan adanya perjalanan Perjanjian Hudaibiyah (Fathu Makkah), disampaikan dengan suara yang merdu serta diiringi dengan musik latar. Musik latar berupa alunan melodi islami agar memperkuat suasana historis. Musik latar sebaiknya memiliki volume yang tidak begitu dominan, disarankan hanya sekitar 25% dari 100% volume suara. Pilihlah musik klasik dengan melodi yang lembut, dan hindari penggunaan musik dengan tempo yang cepat atau penuh hentakan. Musik memiliki peran penting dalam menciptakan suasana yang mendukung pemahaman siswa terhadap suatu informasi. Selain itu, musik mampu menarik perhatian siswa, mengurangi rasa bosan, dan memengaruhi kondisi emosional pendengarnya. Ketika informasi yang disampaikan bersifat persuasif, musik dengan tempo cepat dan penuh semangat akan lebih efektif. Sebaliknya, jika pesan yang disampaikan bertema kesedihan, penggunaan musik bernuansa ceria dapat terasa tidak selaras. Oleh karena itu, pemilihan musik yang tepat menjadi sangat penting (Nurseto, 2011).

Cerita yang dibuat dalam video animasi juga perlu disusun secara rinci, harus memiliki alur yang jelas dan sesuai agar dapat menimbulkan rasa ketegangan yang sesuai dengan peristiwa Perjanjian Hudaibiyah (Fathu Makkah). Proses pembuatan video animasi terdiri atas beberapa tahap, yaitu yang pertama adalah merancang alur cerita. Alur cerita adalah rangkaian cerita dalam video animasi yang mencakup aktivitas dari awal pembelajaran hingga akhir. Isi dari alur cerita mengandung narasi yang menyusun tampilan cerita dalam video animasi secara sistematis dan efektif untuk menyampaikan pembelajaran. Langkah selanjutnya yaitu menyiapkan alat dan bahan untuk membuat video animasi. Perangkat yang dibutuhkan untuk membuat video animasi mencakup: 1) Perangkat keras (*hardware*), seperti laptop dan handphone berfungsi untuk melakukan pengeditan animasi dari mulai desain karakter hingga perekaman suara. 2) Aplikasi Canva, berfungsi untuk menyatukan elemen, melakukan gerakan karakter dan *platform* pengeditan video animasi. 3) Website Ai untuk mengedit suara karakter Rasulullah agar sesuai. 4) Aplikasi Capcut untuk mengedit video dan mengubah *background*.

Setelah peralatan disiapkan, langkah berikutnya adalah proses pengeditan video animasi. Pada langkah ini, dilakukan pengeditan video dengan menambahkan efek visual dan animasi supaya video lebih menarik dan interaktif. Selain itu, durasi setiap *scene* diatur

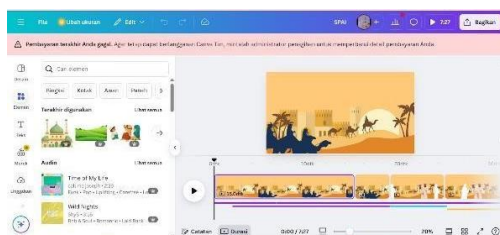


dengan baik agar efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran, dalam proses ini mencakup beberapa poin, yaitu: 1) Menyesuaikan transisi antar *scene* agar alur cerita mengalir dengan baik. 2) Menambahkan elemen animasi, elemen teks, ikon, dan ilustrasi pendukung lainnya. 3) Menyunting audio untuk memastikan suara jelas dan sinkron dengan visual.

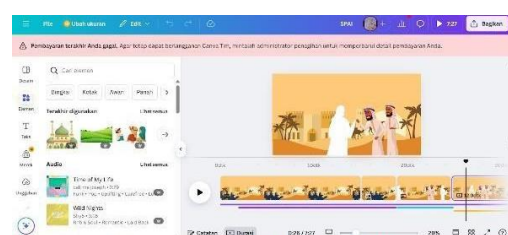
Langkah terakhir adalah *export* setelah proses *editing* selesai, video di *export* dalam format yang sesuai agar dapat diputar sebagai perangkat. Video yang telah selesai kemudian di download dan diunggah ke YouTube atau platform pembelajaran lainnya agar bisa diakses oleh siswa dengan mudah (Artayasa et al., 2022).

Teknik narasi yang kuat seperti *flashback* atau montase dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan cerita Perjanjian Hudaibiyah dan menarik perhatian penonton. Teknik bercerita yang efektif, seperti kilas balik, dapat digunakan untuk mengungkapkan latar belakang Perjanjian Hudaibiyah dan menciptakan konteks yang mendalam bagi penonton. Penggunaan montase dapat membantu menyampaikan peristiwa penting seperti kesepakatan perjanjian dan menciptakan ritme cerita yang menarik. Dengan menggunakan struktur plot yang kuat dan teknik bercerita yang inovatif, para pencipta dapat menciptakan ketegangan yang sesuai dengan peristiwa penting dalam Perjanjian Hudaibiyah. Hal ini dapat membantu penonton untuk lebih terlibat dengan cerita tersebut dan merasakan dampak sejarah yang ditinggalkan oleh peristiwa tersebut.

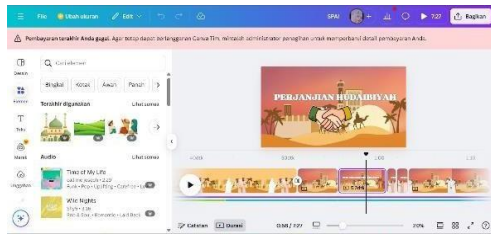
Menurut (Pratama, 2020) dalam (Yulianti, 2022), ada aspek yang tidak boleh diabaikan dalam mengembangkan produk Canva, yaitu pengalaman pengguna. Untuk memastikan antarmuka intuitif dan mudah digunakan, pengguna perlu memiliki akses yang sederhana ke konten dan fitur. Fitur seperti pencarian konten, fleksibilitas dalam pengeditan, dan kemampuan integrasi dengan media sosial dapat meningkatkan interaksi pengguna serta mempermudah mereka dalam membagikan hasil karya.



Gambar 1. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



Gambar 2. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



Gambar 3. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



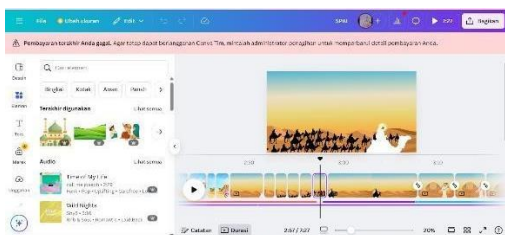
Gambar 4. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



Gambar 5. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



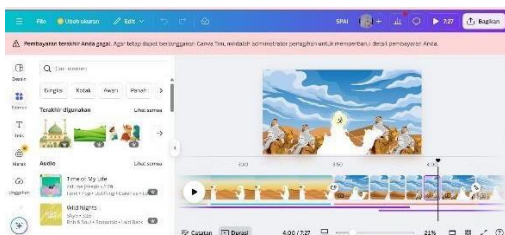
Gambar 6. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



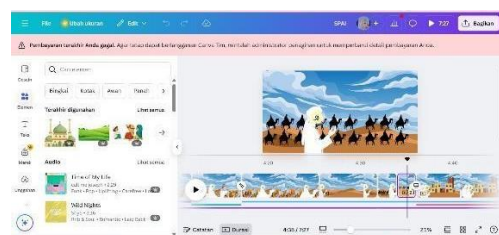
Gambar 7. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



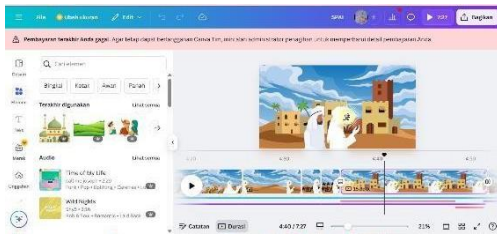
Gambar 8. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



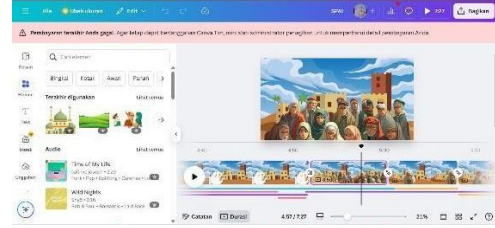
Gambar 9. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



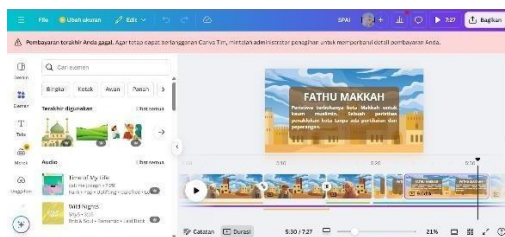
Gambar 10. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



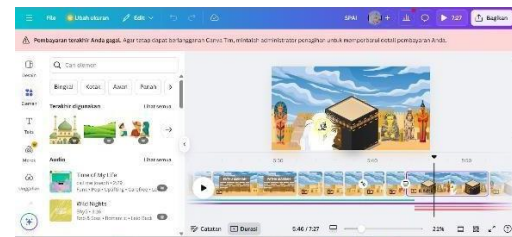
Gambar 11. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



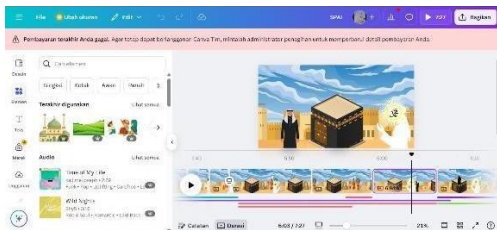
Gambar 12. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



Gambar 13. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



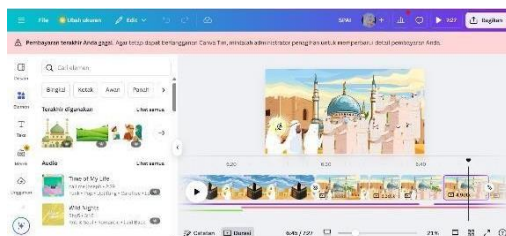
Gambar 14. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



Gambar15. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



Gambar16. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



Gambar 17. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



Gambar 18. Desain dan Pengembangan Produk video animasi



Selain melakukan desain dan pengembangan produk Video Animasi “CAKPRA” (Cahaya Keteladanan Perjuangan Rasulullah) perlu dilakukan pembuatan evaluasi untuk menilai pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan dalam video. Evaluasi pada penelitian ini dibuat menggunakan aplikasi *Wordwall*. Menurut (Rizkia, Fanny Sabila, 2020) dalam (Aeni, Djuanda, et al., 2022), Konsep belajar dan bermain yang ditawarkan oleh aplikasi *Wordwall* sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat membuat siswa tetap terlibat dan tidak merasa bosan. Dengan cara itu, guru bisa menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Uji Coba Produk

Setelah melakukan identifikasi masalah, menentukan tujuan, dan merancang hingga mengembangkan produk, peneliti kemudian melakukan uji kelayakan produk yang melibatkan dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, sebelum di uji cobakan ke Sekolah Dasar.

Peneliti melakukan uji coba produk Video Animasi “CAKPRA” (Cahaya Keteladanan Perjuangan Rasulullah) pada siswa kelas 5 yang berada di SDN 2 Jagapura Wetan dan beralamat di Jl. Jagapura Wetan Kec. Gegesik, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat 45164. Waktu pelaksanaan pengujian produk dilakukan pada tanggal 14 Maret 2025. Terdapat 26 siswa yang ikut berpartisipasi dalam uji coba tersebut.

Pada uji coba ini peneliti memperlihatkan hasil produk Video Animasi, serta peneliti menghimbau siswa untuk memperhatikan serta memberikan reaksinya pada produk yang telah diperlihatkan, serta peneliti juga meminta partisipasi siswa dalam evaluasi yaitu kuis pada *Wordwall*.

Evaluasi Hasil Uji Coba Produk

Pada fase ini produk dilakukan sebuah penilaian yang disebut dengan Lembar Validasi Produk Ahli Media/Materi, setelah produk di uji coba kepada siswa kelas 5 di SDN 2 Jagapura Wetan, peneliti menyertakan angket penilaian kepada ahli media yaitu dosen UPI Kampus Sumedang dan ahli materi yaitu guru PAI SD untuk mengevaluasi seberapa baik produk tersebut memenuhi kebutuhan, standar kualitas, dan harapan pengguna dilakukan evaluasi yang mencakup beberapa aspek seperti kesesuaian materi, kemampuan siswa SD dalam memahami materi, penyajian materi, kualitas audio visual, dan kesesuaian bahasa. Penilaian ini menggunakan skala 1-4, dengan 1 sebagai skor terendah dan 4 sebagai skor tertinggi. Hasil validasi produk oleh ahli materi terhadap pengembangan video animasi "CAKPRA" menunjukkan bahwa produk ini memiliki kualitas yang sangat baik dalam beberapa aspek. Dalam aspek kesesuaian materi, seluruh indikator memperoleh penilaian sangat baik, menunjukkan bahwa materi yang disajikan sangat sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan pokok bahasan yang diajarkan di kelas.

Dalam aspek sajian materi, video animasi "CAKPRA" dinilai mudah dipahami dengan bahasa yang jelas dan konten yang terbaca serta bermakna. Namun, masih terdapat ruang untuk perbaikan pada aspek kejelasan makna dan kemudahan bahasa dalam konten. Aspek penulisan juga menunjukkan kualitas sangat baik, dengan



ketepatan penulisan teks Al-Qur'an/Hadits, penulisan tanpa kesalahan ketik, dan ketepatan penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Namun, kelengkapan sumber rujukan masih perlu diperbaiki.

Aspek dampak baik menunjukkan bahwa materi video animasi mampu mendorong siswa untuk berakhlak mulia, rajin belajar, memiliki rasa ingin tahu, empati, dan kebiasaan baik lainnya. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa video animasi "CAKPRA" memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi "CAKPRA" telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan dalam beberapa aspek, namun masih perlu perbaikan pada beberapa aspek lainnya untuk meningkatkan kualitas produk secara keseluruhan.

Data tersebut merupakan hasil Penilaian kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. Dari hasil validasi produk tersebut dapat terlihat masih ada yang perlu diperbaiki dari produk kami.

Dengan adanya Video Animasi "CAKPRA" (Cahaya Keteladanan Perjuangan Rasulullah) ini dapat meningkatkan sifat kepemimpinan, keberanian, dan sifat pemaaf Rasulullah, menjadi seorang pemimpin yang bijaksana, adil, tegas, dan rendah hati.

Dengan adanya Video Animasi "CAKPRA" (Cahaya Keteladanan Perjuangan Rasulullah) ini diharapkan siswa dapat meneladani sifat-sifat terpuji dari Rasulullah dan para sahabat dan juga dapat menerapkan pesan moral yang terkandung dalam peristiwa Perjanjian Hudaibiyah (Fathu Makkah). Maka dari itu, agar siswa di Sekolah Dasar dapat meneladani sifat dan nilai-nilai yang terkandung produk ini dibuat dalam bentuk tayangan video dan dijadikan media pembelajaran yang menarik.

Mengkomunikasikan hasil uji coba produk

Meskipun telah melalui beberapa tahapan pembuatan produk, dari identifikasi hingga evaluasi, masih ditemukan beberapa kekurangan pada produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi produk untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut. Dalam revisinya, peneliti menambahkan slide untuk Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), cover dan petunjuk penggunaan pada video animasi, hikmah dari pelajaran yang ditampilkan, serta menambahkan soal evaluasi di akhir video animasi pembelajaran CAKPRA.

Kesimpulan

Penelitian menunjukkan bahwa video animasi "CAKPRA" (Cahaya Keteladanan Perjuangan Rasulullah) tentang Perjanjian Hudaibiyah atau Fathu Makkah dapat digunakan untuk menjadi media pembelajaran yang efektif bagi siswa SD. Video animasi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan lebih baik mengenai sejarah, politik, dan kebudayaan dalam peradaban Islam, serta kepemimpinan yang diteladani. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif membantu siswa



memahami konsep rumit dengan lebih baik, meningkatkan kemampuan analisis, dan memotivasi mereka untuk belajar. Pembelajaran menjadi lebih produktif dan menyenangkan dengan adanya video animasi. Selain itu, penggunaan video animasi juga membantu guru dalam menyampaikan materi, mengurangi kendala selama proses pembelajaran. Dengan demikian, video animasi tentang Perjanjian Hudaibiyah atau Fathu Makkah dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa SD.

Daftar Pustaka

- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1, 50–58.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022a). 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., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022b). 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., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Salsabila, A. S., Anisa, R. F., & Melani, N. P. (2022). Pengembangan Video Podcast Podakcil sebagai Media Dakwah Pendidikan Karakter melalui Kisah Nabi Musa AS di SD. *Jurnal AL-HIKMAH*, 4(2). https://youtu.be/g_TpIrz_5B4
- 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>
- Artayasa, I. P., Muhlis, Sukarso, A., & Hadiprayitno, G. (2022). Penyuluhan Pemanfaatan Video Animasi untuk Pembelajaran Selama Pandemi Covid-2019 di SMPN 3 Mataram. *Jurnal PEPADU*, 3(1), 82-90.



- Firdausi, A. K. (2020). "Peningkatan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran SKI Materi Peristiwa Fathu Makkah Melalui Strategi Team Quiz Berhadiah Siswa Kelas Va MI Tanada Waru Sidoarjo."
- Fuadiyah, A. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII di MTs Ma'arif Klego Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024*.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hariyadi, R. (2017). *Kepemimpinan Rasulullah pada Peristiwa Fathu Makkah dalam Perspektif Manajemen*.
- Hasbullah, A. R. (2022). Konstruksi Nilai-Nilai dalam Peristiwa Fathu Makkah. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 15(2), 325–344. <https://doi.org/10.24090/mnh.v15i2.4159>
- Habibah, E. F., Maya, G., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva dan Runawayml "KRIS" (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories) pada Pembelajaran PAI Kelas 6 SD. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 102-112. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i1.2405>
- Nurholipah, A. L., Khoiriyawati, T., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Aplikasi Android SAC "Kanaya (Kisah Keteladanan Nabi Ya'qub AS)" Pembelajaran PAI Kelas 2. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 139–148. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v13i1.13600>
- Nurjanah, S., Rustini, T., & Nurjaman, A. (2021, December 31). Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Bermuatan Nilai Karakter untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *FASHLUNA: Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 2(2), 92-102. <https://doi.org/https://doi.org/10.47625/fashluna.v2i2.328>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1).
- Sari, W. N., Wulandari, Intani, A. N., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva sebagai Media Pembelajaran PAI SD Kelas 3. *Elementary School 11, 11*, 397–409.
- Tabrani, A., Sutiyono, A., Khunaifi, A., Istiyani, D., Nur, E., Mahfud, A., Musthofa, J., Jenderal, D., Islam, P., Agama, K., & Indonesia, R. (2019). *Perkembangan Islam Pasca Khulafaur Rasyidin*. <https://pendis.kemenag.go.id>
- Tanjung, M. R., & Fitriarningsih Parsika, T. (2014). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan dan Pembelajaran Origami dengan Pendekatan ADDIE. *Seminar Nasional Informatika*.
- Warsita, B. (2017). Peran dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran pada Pembelajaran Abad 21. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 77-90.
- Yulianti, I. (2022). Perancangan Karakter Intania dalam Film Animasi "Saji". *Journal of Animation and Games Studies*, 8(2), 179-188.