

Pengembangan Materi Tata Cara Salat Fardhu Berbasis Video Animasi Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Kartini¹, Fatamaridah Sabani², Ismail³, Hijriah⁴, Pratiwi Kamariah⁵.

¹²³⁴⁵Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

kartini_1902010133@iainpalopo.ac.id, fatmaridahsabani@gmail.com,
rifqiukaiyya0101@gmail.com, hijriah_1902010145@iainpalopo.ac.id,
pertiwi_kamariah_hasis@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berjudul Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Materi Tata Cara Salat Fardhu Kelas IV SD Negeri 4 Sereang Kecamatan Maritengngae Kabupaten Sidenreng Rappang, Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui Validitas pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi materi tata cara salat fardhu kelas IV SD Negeri 4 Sereang. 2) Mengetahui uji Praktikalitas siswa terhadap bahan ajar berbasis video animasi materi tata cara salat fardhu kelas IV SD Negeri 4 Sereang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. sedangkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE yang terdiri lima tahap. Adapun tahapan pada model ADDIE yaitu *Analiyze, design, development, implementation, and evaluation*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Hasil Uji Validitas oleh ahli media memperoleh nilai 79% sementara hasil uji validitas oleh ahli materi memperoleh hasil 95%. 2) Uji Praktikalitas siswa terhadap bahan ajar berbasis video animasi yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh nilai 92%. Sehingga berdasarkan hasil uji validitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi materi tata cara salat fardhu kelas IV SD Negeri 4 Sereang sangat layak digunakan.

Kata Kunci: *Pengembangan bahan ajar, Pendidikan Agama Islam, tata cara salat fardhu, video animasi.*

Pendahuluan

Pendidikan agama Islam adalah usaha yang disengaja oleh para pendidik untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan keimanan, pemahaman, dan penerapan ajaran Islam melalui bimbingan, pengajaran, atau kegiatan pelatihan yang terorganisir dengan tujuan tertentu. Salat adalah metode mengamalkan prinsip-prinsip Islam. Salat dapat menjadi bentuk utama pendidikan, karena mempunyai kekuatan untuk mengembangkan jiwa seseorang. Penting untuk diketahui bahwa anak-anak mempunyai kapasitas untuk berkembang di masa depan, namun kapasitas tersebut hanya dapat diwujudkan jika mereka mendapatkan stimulasi, bimbingan, dukungan, dan intervensi yang tepat sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya.

Sarana dan prasarana sangat penting agar proses pembelajaran berjalan lancar dan pengelolaannya baik, efektif, dan efisien. Aqib mengatakan bahwa proses pembelajaran adalah pekerjaan terorganisir yang dilakukan guru untuk memastikan siswa belajar secara efektif dan efisien. Ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyediakan bahan ajar yang menarik untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, karena bahan ajar berfungsi sebagai sumber pendidikan yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan isi pembelajaran.

Bahan ajar dapat berbentuk media cetak, video, atau audio visual yang semuanya dapat mendorong pembelajaran aktif di kalangan siswa. Selanjutnya, peneliti menggunakan bahan ajar berbasis video animasi yang dibuat khusus untuk melibatkan fokus, rasa ingin tahu, dan proses kognitif siswa. Video animasi meningkatkan keterlibatan siswa dan menumbuhkan tingkat minat dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Video animasi ini memanfaatkan rangsangan visual dan pendengaran untuk menyampaikan informasi. Dengan menyajikan konten visual dan auditori, siswa dapat melihat dan mendengar materi, sehingga meningkatkan kemampuannya untuk mengingatnya. Oleh karena itu, bahan ajar yang dibuat oleh peneliti sangat layak digunakan sebagai sumber belajar PAI, khususnya fokus pada topik tata cara shalat fardhu.

Penelitian ini menunjukkan keterlibatan dalam literatur pendidikan, khususnya dalam domain Pendidikan Agama Islam dan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia. Penggunaan teori-teori pembelajaran, seperti teori konstruktivis dan teori multimodal, mencerminkan kerangka kerja yang cermat untuk mengembangkan bahan ajar yang efektif. Teori konstruktivis menekankan peran aktif siswa dalam konstruksi pengetahuannya, dan penggunaan bahan ajar berbasis video animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan memotivasi (Pawana et al., 2016; Saputri et al., 2016; Tirta et al., 2015). Di samping itu, teori multimodal menggarisbawahi pentingnya penggunaan berbagai mode representasi, termasuk visual dan audio, untuk meningkatkan pemahaman siswa (Fajri, 2020; Muharram et al., 2022; Ufi et al., 2021). Oleh karena itu, keterlibatan dengan teori-teori ini menunjukkan pendekatan yang holistik dan terinformasi secara ilmiah dalam pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam.

Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi pada literatur mengenai pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran di konteks pendidikan agama. Hasil penelitian menyoroti pentingnya menggabungkan teknologi multimedia dalam pembelajaran agama, yang sesuai dengan tren pendidikan modern (Hartati et al., 2022; Manan, 2023; Musyafak & Subhi, 2023; Salsabila et al., 2022). Dengan demikian, penelitian ini dapat dianggap sebagai kontribusi yang signifikan terhadap literatur pembelajaran agama yang beradaptasi dengan perkembangan teknologi, sekaligus memperkaya pemahaman kita tentang bagaimana bahan ajar dapat dikembangkan dan dinilai secara efektif dalam konteks keagamaan. Implikasi dari temuan ini dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik dan peneliti dalam merancang bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan literatur dan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Berdasarkan temuan observasi, terlihat jelas bahwa situasi siswa sangat bervariasi. Misalnya, siswa mengalami rasa bosan dan berkurangnya keterlibatan selama berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Mereka menunjukkan kurangnya perhatian terhadap penjelasan yang diberikan oleh gurunya. Selain itu, bahan ajar yang hanya disampaikan melalui buku teks, memberikan tantangan bagi siswa dalam memahami mata pelajaran yang diberikan. Dan berdasarkan analisis kebutuhan,

diperlukan sumber daya ajar berupa film animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu informasi. Selain itu, video dapat membantu guru menyampaikan materi secara efektif.

Berdasarkan Masalah yang didapatkan pada hasil observasi menarik penulis untuk melakukan Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis video animasi yang nantinya diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. pengembangan tersebut dilakukan melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Materi Tata Cara Salat Fardhu Kelas IV SD Negeri 4 Sereang Kecamatan Maritengnga Kabupaten Sidenreng Rappang”.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang tahapannya terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Sereang Kelas IV, tepatnya di Desa Sereang Kec. Maritengnga Kab.Sidenreng Rappang. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik di kelas IV SD Negeri 4 Sereang dengan jumlah peserta didik 13 namun yang menjadi subjek penelitian 12 orang karena 1 beragama Nasrani. Objek yaitu Penelitian bahan ajar berbasis video animasi materi tata cara salat fardhu.

Penelitian ini mengumpulkan data melalui kegiatan analisis, uji validasi, dan uji praktikalitas. Analisis dilakukan melalui penyebaran lembar angket analisis untuk mengetahui apakah bahan ajar berbasis video animasi dibutuhkan dalam pembelajaran atau tidak. Uji validasi dilakukan oleh ahli Media dan ahli Materi. Tujuan dilakukan validasi adalah untuk mengetahui kelayakan uji coba produk di lapangan. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan. Hasil data kepraktisan bahan ajar diperoleh dari angket peserta didik dan pendidik sebagai tolak ukur bahwa bahan ajar yang dikembangkan bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran serta menjadi tolak ukur keberhasilan pendidik. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar analisis, lembar validasi, dan angket praktikalitas.

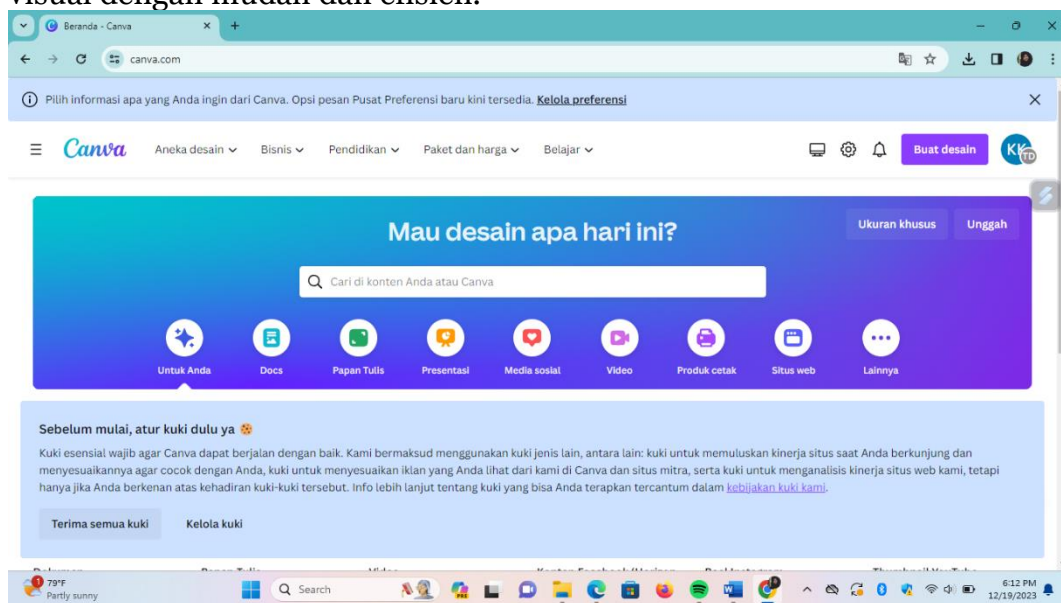
Adapun prosedur penelitian yang digunakan mengacu pada tahapan model pengembangan ADDIE antara lain: (1) analisis kebutuhan peserta didik terhadap penggunaan Bahan ajar berbasis video animasi, (2) merancang atau mendesain produk bahan ajar berbasis video animasi dengan menggunakan aplikasi canva, (3) Uji validasi produk oleh ahli media dan ahli materi, (4) Uji coba kepraktisan penggunaan bahan ajar berbasis video animasi, (5) Evaluasi tahap akhir dari proses pengembangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil

Desain Bahan Ajar Materi Tata Cara Salat Fardhu Berbasis Video Animasi Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

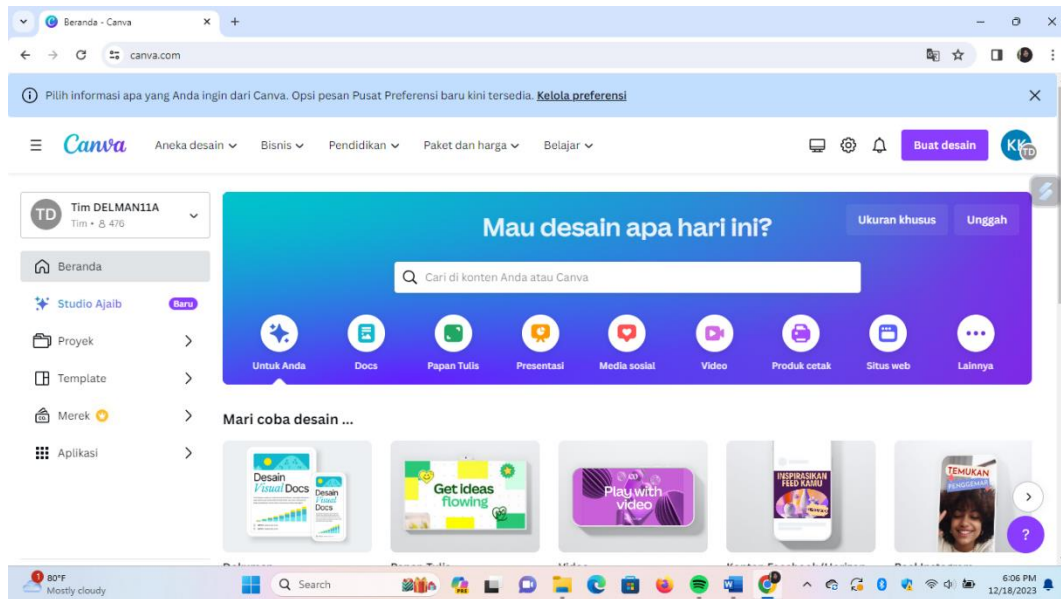
Perangkat lunak aplikasi Canva digunakan untuk membuat desain pembuatan materi pelatihan berbasis video animasi ini. Dari segi desain, tata letak dibuat dengan memasukkan bagian pendahuluan yang menampilkan gambar Tut Wuri Handayani dan menu bertajuk “Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam”. Bagian ini harus memuat informasi tata cara shalat fardhu disertai dengan suara latar. Materi selanjutnya hendaknya fokus pada sub materi yang berkaitan dengan tata cara shalat. Selain itu, struktur konten telah disempurnakan dengan memasukkan grafik animasi dan film untuk setiap submateri, sehingga memberikan penjelasan topik yang lebih komprehensif. Optimalkan skema warna dengan menggunakan beragam warna untuk latar belakang, menggabungkan rona biru untuk elemen teks dan latar belakang. Sempurnakan video animasi dengan mengintegrasikan visual animasi dan konten audio. Selain itu, pastikan desain menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Adapun tahapan desain video animasi yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Canva dapat diinstal pada perangkat laptop, ponsel, atau diakses melalui web. Untuk memulai penggunaan, langkah pertama adalah mencari Canva melalui mesin pencari Google dan selanjutnya mengklik opsi masuk untuk membuat akun di platform tersebut. Dengan demikian, pengguna dapat mengakses berbagai fitur desain grafis, presentasi, dan kolaborasi yang ditawarkan oleh Canva secara praktis melalui berbagai perangkat, dan dapat menciptakan konten visual dengan mudah dan efisien.



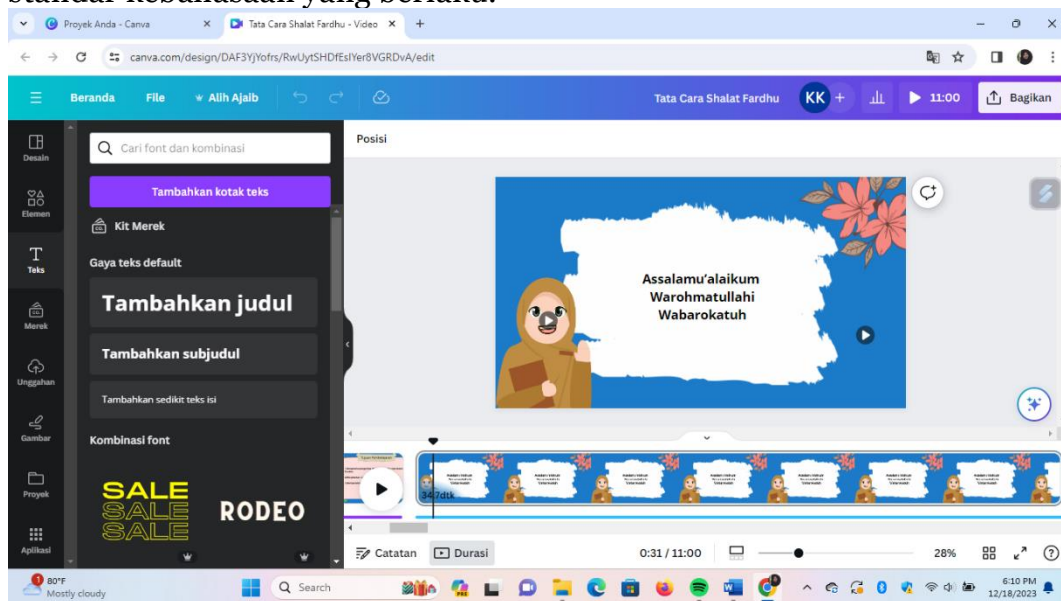
Gambar 1. Tampilan Aplikasi Canva.

2. Dalam langkah berikutnya, peneliti memilih template dari berbagai opsi menarik yang disediakan oleh aplikasi Canva. Template ini merupakan file yang berfungsi sebagai kerangka dasar untuk membuat dokumen dengan tampilan visual yang menarik. Dengan memilih template yang sesuai, peneliti dapat dengan mudah mengatur elemen-elemen seperti teks, gambar, dan desain secara kohesif, sehingga membantu menciptakan presentasi atau materi visual yang lebih profesional dan menarik secara estetis.



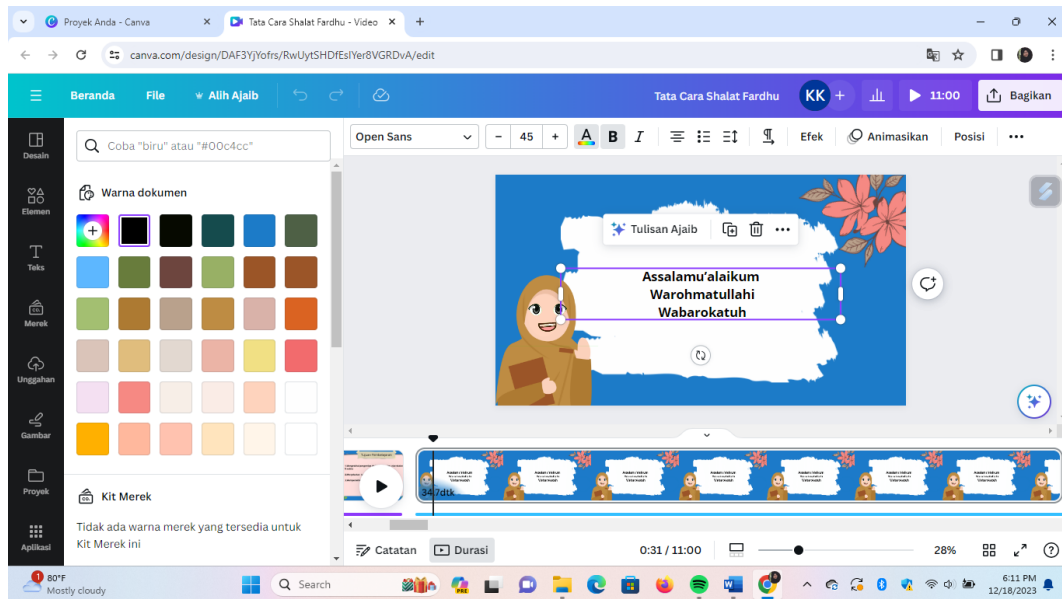
Gambar 2. Template Bahan Ajar.

3. Peneliti secara cermat menyisipkan konten tertulis sesuai dengan materi yang diberikan dalam penelitian. Teks yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada kumpulan kata atau kalimat yang dipilih dengan hati-hati, memperhatikan struktur dan tata bahasa tertentu. Peneliti dengan teliti menyusun teks ini dalam format baik lisan maupun tulisan, memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas dan sesuai dengan standar kebahasaan yang berlaku.



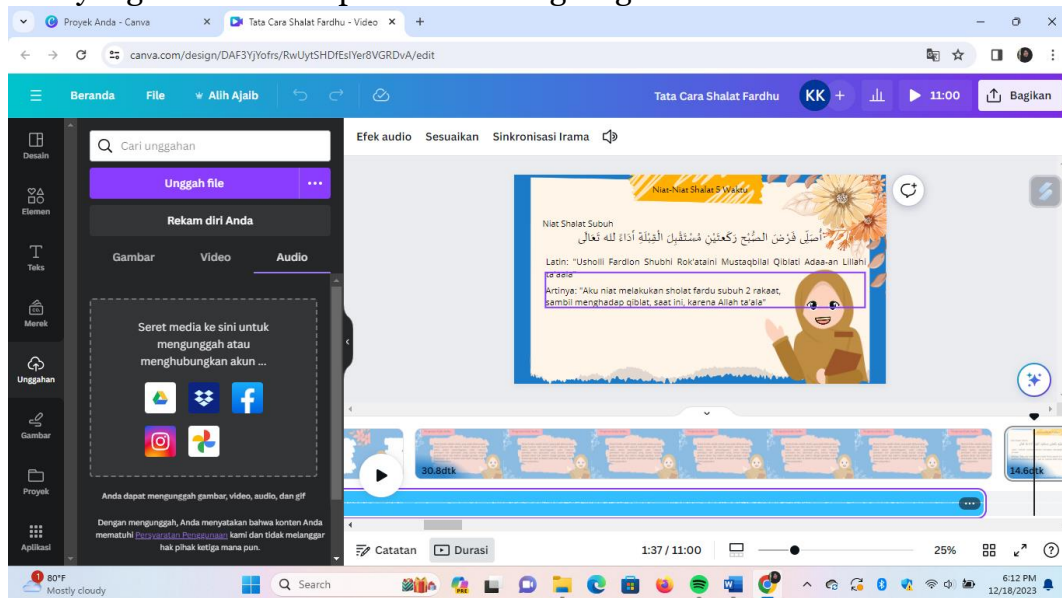
Gambar 3. Teks Bahan Ajar.

4. Dalam upaya meningkatkan daya tarik visual teks, peneliti telah memperkenalkan elemen warna ke dalam teks dan latar belakangnya. Warna diartikan sebagai hasil dari persepsi visual yang muncul saat cahaya dipantulkan oleh suatu objek, menciptakan pola warna khas. Penyisipan warna ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman visual pembaca dengan memberikan dimensi tambahan pada tampilan teks, yang diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman terhadap materi yang disajikan.



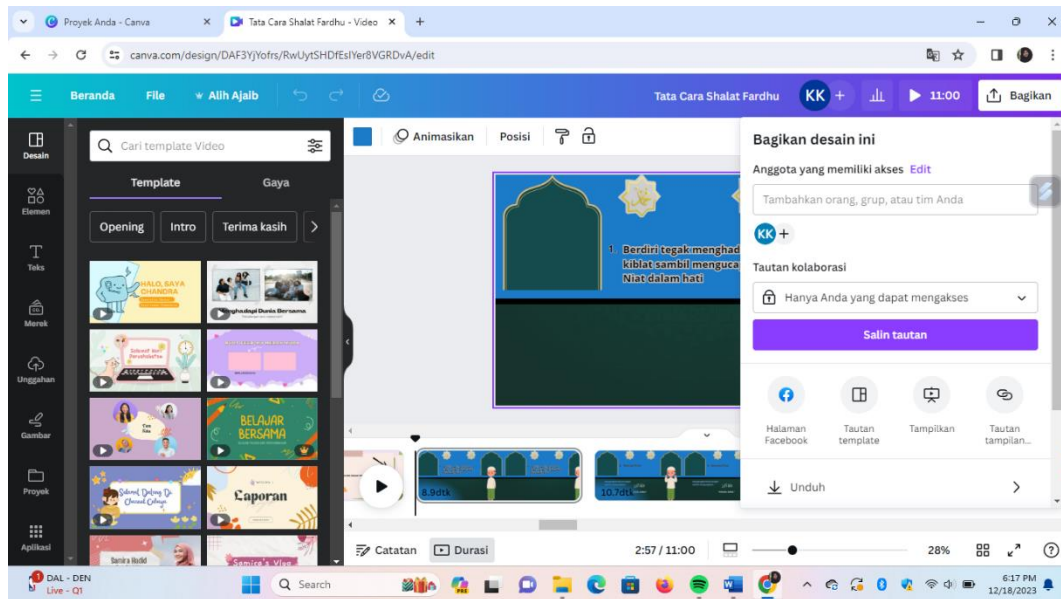
Gambar 4. Pemilihan Warna.

5. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan suara sebagai elemen utama dengan menangkap kata-kata yang jelas dan mudah dipahami, yang disertai dengan suara latar. Pendekatan ini diadopsi dengan tujuan untuk meningkatkan cara komunikasi hasil penelitian agar lebih menarik dan dapat dipahami oleh berbagai pemirsa. Dengan menggunakan suara sebagai media komunikasi utama, penelitian ini berusaha menciptakan pengalaman yang lebih menyeluruh dan mendalam, memungkinkan temuan penelitian untuk disampaikan dengan cara yang lebih berdampak dan merangsang audiens secara sensoris.



Gambar 5. Sound dan Backsound.

6. Setelah memilih template yang diinginkan, menentukan teks, warna, dan suara yang sesuai, video animasi dapat dengan mudah disimpan dan digunakan. Dalam proses ini dapat menyimpan proyek sehingga dapat diakses kapan saja untuk pengeditan lebih lanjut atau untuk membuat variasi baru. Dengan menyimpan pengaturan tersebut, proses pembuatan video animasi menjadi lebih efisien.



Gambar 6. Tampilan Hasil Pengelola Video Animasi.

Uji Validitas Bahan Ajar Materi Tata Cara Salat Fardhu Berbasis Video Animasi Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Bahan ajar berbasis video animasi divalidasi oleh 2 validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Adapun hasil uji validasi dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100 = 100\%$	Keterangan
1.	Ketetapan pemilihan warna background	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
2.	Kombinasi warna yang harmonis sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
3.	Menampilkan pusat pandang (<i>center poin</i>) yang baik	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
4.	Penggunaan <i>Font</i> pada sampul video menarik dan mudah dibaca	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
5.	Penempatan unsur tata letak berdasarkan pola	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Valid

6.	Pemilihan warna tulisan terhadap warna bacground sesuai dan tulisan dapat di baca dengan mudah	$P = \frac{2}{4} \times 100 = 50\%$	Kurang Valid
7.	Penyajian materi sederhana dan tidak berlebihan	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
8.	Kejelasan audio dalam penyampaian materi serta durasi waktu sesuai gambar pada video mampu mengungkapkan makna (arti dari objek)	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
9.	Penempatan ilustrasi tidak mengganggu pemahaman	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
10.	Terdapat rangkuman yang memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
11.	Terdapat gambar yang menarik sesuai dengan materi pembelajaran	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
12.	Terdapat soal yang dapat melatih kemampuan memahami materi	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
13.	Bahan ajar yang digunakan dapat membantu pemahaman materi	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 75\%$	Sangat Valid
14.	Bahan ajar yang digunakan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 75\%$	Sangat Valid
15.	Bahan ajar yang digunakan dapat melatuh pemikiran siswa	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75\%$	Valid
16.	Bahan ajar yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 75\%$	Sangat Valid
Jumlah		$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$	Valid
Keseluruhan		$P = \frac{51}{64} \times 100 = 79\%$	Valid

Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh ahli media, dapat ditentukan bahwa produk bahan ajar ini telah dinyatakan valid. Berdasarkan nilai yang dihitung untuk 16 faktor ini, persentase keseluruhannya adalah 79%. Angka keseluruhannya akurat, dengan proporsi 79%.

Uji Kepraktisan Bahan Ajar Materi Tata Cara Salat Fardhu Berbasis Video Animasi Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Kepraktisan bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi dengan uji coba terbatas oleh 12 orang peserta didik di SD Negeeri 4 Sereang Kelas IV. Tingkat kepraktisan bahan ajar dapat diketahui melalui penyebaran angket praktikalitas yang diisi berdasarkan penilaian peserta didik terhadap bahan ajar PAI berbasis video animasi pada materi tata cara salat fardhu. Berikut hasil uji praktikalitas oleh pendidik dan peserta didik pada tabel 2, berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas oleh Pendidik

No	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$	Keterangan
1.	Materi dalam video animasi materi tata cara salat fardhu mudah dipahami	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Praktis
2.	Kesesuaian kegiatan belajar dalam video dengan kebutuhan peserta didik	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Praktis
3.	Ketersediaan penugasan sesuai dengan materi yang dipelajari pada masing-masing kegiatan belajar	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Praktis
4.	Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Praktis
5.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Praktis
6.	Penggunaan video animasi mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Praktis
7.	Penggunaan video animasi mempermudah peserta didik dalam menerima materi	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Praktis
8.	Penggunaan video animasi dapat menambah wawasan	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Praktis
9.	Dapat merubah kebiasaan pembelajaran yang berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Praktis
10.	Berbeda dengan bahan ajar yang biasa yang digunakan Video animasi ini menarik digunakan	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Praktis
11.	Video Animasi mudah untuk dioperasikan menggunakan laptop/android	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Praktis

12. Video animasi ini menarik digunakan	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$	Sangat Praktis
Jumlah Keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{v \sum xi} \times 100\%$	$P = \frac{48}{48} \times 100 = 100\%$ Sangat Praktis

Tabel 4.8 Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik Terhadap Bahan ajar Video Animasi Pembelajaran

NO	Nama Siswa	Butir Pernyataan															Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Akila Putri	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	57
2	A.Muh.	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	56
3	Annisa	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	55
4	Aulia Putri	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	54
5	Khansa	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	55
6	Melisa	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	56
7	Muh.	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	54
8	Muh. Ikbal	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	54
9	Muh.	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	57
10	Naswa	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	55
11	Salman	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	57
12	Zulfiqar	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	56
		666															
																	92 %

ranah Pendidikan Agama Islam untuk memperkaya pengalaman belajar siswa secara menyeluruh.

Penjelasan terkait hasil penelitian yang menunjukkan tingkat validitas yang lebih tinggi dari ahli materi daripada ahli media mungkin dapat dikaitkan dengan karakteristik bahan ajar yang bersifat lebih substantif dan kontekstual dalam aspek materi. Ahli materi memiliki pemahaman mendalam tentang isi materi, dan penekanannya pada validitas mungkin lebih terfokus pada akurasi dan kebenaran informasi. Di sisi lain, ahli media mungkin lebih berfokus pada aspek presentasi visual, desain, dan keberlanjutan daya tarik visual. Hasil ini menunjukkan bahwa sementara aspek media memiliki peran penting, keberhasilan bahan ajar ini lebih didasarkan pada substansi dan keakuratan informasi.

Peningkatan yang signifikan dalam Uji Praktikalitas siswa mungkin dapat dijelaskan oleh daya tarik dan keterlibatan yang tinggi yang dihasilkan oleh bahan ajar berbasis video animasi. Penggunaan media visual dan animasi mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan dinamis, memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar mereka. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih berkesan.

Selain itu, keberhasilan pengembangan bahan ajar berbasis video animasi ini dapat dikaitkan dengan adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan tren pembelajaran modern. Dengan memanfaatkan teknologi animasi, penelitian ini berhasil menyajikan materi pelajaran secara inovatif, sesuai dengan preferensi dan gaya pembelajaran siswa masa kini. Kesesuaian dengan konteks teknologi saat ini dapat menjadi salah satu faktor kunci dalam mencapai efektivitas pembelajaran, terutama di era di mana siswa memiliki akses luas terhadap teknologi digital.

Implikasi hasil penelitian ini memiliki dampak positif dalam pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam, terutama dalam hal metode pengajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Keberhasilan bahan ajar berbasis video animasi dapat menjadi model bagi pengembangan materi-materi pelajaran lainnya, tidak hanya pada tingkat SD tetapi juga di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Guru dan pendidik dapat mengadopsi pendekatan ini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memotivasi siswa, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis.

Selain itu, hasil penelitian ini memberikan kontribusi pada upaya penyempurnaan kurikulum Pendidikan Agama Islam dengan memperkenalkan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Kurikulum dapat diperbarui dan disesuaikan untuk mencakup penggunaan media visual dan animasi dalam penyampaian materi. Dengan demikian, para pemangku kepentingan dalam dunia pendidikan dapat mempertimbangkan integrasi teknologi multimedia dalam kurikulum sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agama di sekolah. Implikasi ini dapat memotivasi pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif dan menarik dalam berbagai mata pelajaran, membuka pintu untuk inovasi dalam pendidikan secara keseluruhan.

Namun, perlu diakui bahwa penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, generalisasi hasil penelitian ini dapat terbatas pada konteks spesifik, yaitu pada siswa kelas IV di SD Negeri 4 Sereang. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk memvalidasi efektivitas bahan ajar ini di

berbagai tingkat pendidikan dan konteks sekolah yang berbeda. Kedua, meskipun Uji Praktikalitas melibatkan partisipasi siswa dalam mengevaluasi bahan ajar, reaksi siswa terhadap materi pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar lingkungan pembelajaran, seperti faktor sosial dan lingkungan keluarga. Oleh karena itu, penelitian lanjutan yang lebih mendalam dapat dilakukan untuk memahami lebih lanjut interaksi antara faktor-faktor ini dan dampaknya terhadap efektivitas pembelajaran.

Kesimpulan

Temuan penting dalam penelitian ini terletak pada keselarasan hasil uji validitas yang memberikan penilaian positif dari ahli media dan ahli materi, meskipun dengan perbedaan nilai. Sementara ahli media memberikan nilai sebesar 79%, ahli materi memberikan penilaian yang lebih tinggi, yaitu 95%. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi dalam materi tata cara salat fardhu kelas IV SD Negeri 4 Sereang tidak hanya terletak pada aspek presentasi visual yang menarik, tetapi juga pada keakuratan dan kebenaran informasi yang disajikan. Temuan ini menyoroti pentingnya keseimbangan antara aspek media dan substansi materi dalam pengembangan bahan ajar yang efektif. Implikasinya dapat menciptakan pandangan baru terkait dengan desain bahan ajar multimedia di bidang pendidikan agama, menekankan pentingnya integritas informasi bersama dengan presentasi visual yang menarik untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Referensi

- Abidin, Y. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimodal Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1920>
- Fajri, T. A. A. (2020). Pentingnya Penggunaan Pendekatan Multimodal dalam Pembelajaran. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2018.002.01.5>
- Hartati, S., Fernadi, M. F., & Utama, E. P. (2022). Integrasi Teknologi Baru dalam Meningkatkan Pendidikan Islam di Indonesia. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 159–178. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v7i2.581>
- Indirwan, I., Nurhidayah, N., Khatimah, N., & Awulyah, N. (2023). *Psikologi Pendidikan Membangun Jembatan Menuju Pembelajaran Optimal* (N. Hikma, E. Erviana, & S. Sukarni, Eds.; 1st ed.). Pena Persada Kerta Utama. <https://repository.uiad.ac.id/id/eprint/1260/>
- Manan, A. (2023). Pendidikan Islam dan Perkembangan Teknologi: Menggagas Harmoni dalam Era Digital. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), Article 1.
- Mardiah, S., & Munisa, M. (2024). Internalisasi Nilai-Nilai Adab Makan dan Minum Melalui Animasi Kartun Islami di RA El Syarifah Medan. *Journal on Education*, 6(2), Article 2.
- Muharram, M., Herman, H., Putri, R., & Ardianti, S. (2022). Peran Guru PAUD Membuat Lingkungan Belajar Multiliterasi yang Berorientasi Berpikir Desain

- Tata Ruang di RA Al-Nisa Labschool Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah IAIN Bone. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 6(1), Article 1.
- Musyafak, M., & Subhi, M. R. (2023). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Tantangan di Era Revolusi Industri 5.0. *Asian Journal of Islamic Studies and Da'wah*, 1(2), 373–398. <https://doi.org/10.58578/ajisd.v1i2.2109>
- Pawana, M. G., Suharsono, N., & Kirna, I. M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek dengan Model ADDIE pada Materi Pemrograman Web Siswa Kelas X Semester Genap di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jtpi.v6i1.1293>
- Rahardi, R. K. (2022). Multimodalitas sebagai Perspektif Baru Pembelajaran Pragmatik Edukasional: Persepsi Urgensi Inklusinya (Multimodality as a New Perspective of Educational Pragmatic Learning: Perception of the Urgency of Inclusion). *Indonesian Language Education and Literature*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i2.10018>
- Salsabila, U. H., Ramadhan, P. L., Hidayatullah, N., & Anggraini, S. N. (2022). Manfaat Teknologi dalam Pendidikan Agama Islam. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.52166/talim.v5i1.2775>
- Saputri, I. J., Irafahmi, D. T., & Sumadi, S. (2016). Media Presentasi Prezi pada Mata Pelajaran Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Accounting and Business Education*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.26675/jabe.v2i4.6075>
- Setyaningsih, Y. (2023). Multimodalitas linguistis-visual dalam morfologi bahasa Indonesia: Persepsi pepaduan dalam pengembangan desain pembelajaran: *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.725>
- Setyawan, F. H., & Eppendi, J. (2023). Developing Basic English Learning Material Based on Project Based Learning. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i3.82311>
- Tirta, N. N., Santyasa, I. W., & Warpala, I. W. S. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek untuk Pelajaran Kejuruan Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jtpi.v5i1.1119>
- Ufi, D. T., Malelak, E. O., Taneo, J., & Pellondou, Y. A. (2021). *Antologi: Multi Perspektif Keilmuan Di Masa Pandemi Covid-19 (Dalam Tinjauan Agama, Pendidikan, Psikologi Dan Konseling)* (1st ed.). Deepublish.
- Yana, D., & Abbas, A. (2022). Representasi Pedagogis dan Refleksi Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Video Animasi: Multimodal Analisis. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 13(2), 177–191. <https://doi.org/10.31849/lectura.v13i2.10477>