

PENGEMBANGAN VIDIO PEMBELAJARAN “MARINA” TENTANG NABI YANG MENERIMA WAHYU ALLAH

Ani Nur Aeni, Rahmawati, Destia Tri Ananda, Adinda Putri Aulia
Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

Diterima : 30 April 2025

Disetujui : 15 Mei 2025

Dipublikasikan : Juli 2025

Abstrak

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik. Namun, banyak guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar yang belum memanfaatkan media video pembelajaran dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran yang interaktif dengan judul *MARINA (Mari Ingat Nabi)* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III, dengan materi tentang 25 nabi dan rasul beserta wahyu yang mereka terima. Penelitian menggunakan pendekatan Desain dan Pengembangan (D&D) melalui model ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini mencakup wawancara dan alat penilaian, dianalisis dalam fase pengumpulan data, reduksi, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video *MARINA* memiliki kualitas sangat baik berdasarkan validasi ahli, dengan skor kelayakan 92,5%. Penelitian ini melakukan uji coba terhadap 28 siswa kelas III yang menunjukkan peningkatan minat dan pemahaman terhadap materi, serta respon positif terhadap aspek visual dan naratif. Penggunaan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hasil penelitian ini, dapat membantu guru Pendidikan Agama Islam di SD untuk lebih memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Video Pembelajaran, 25 Nabi dan Rasul, Media Interaktif, Pendidikan Agama Islam.

Abstract

Technological advances in education encourage teachers to create innovative and interesting learning. However, many Islamic Religious Education (PAI) teachers in elementary schools have not utilized learning video media in the learning process. This study aims to develop an interactive learning video with the title *MARINA (Let's Remember the Prophet)* as a learning media for grade III students, with material about 25 prophets and apostles and the revelations they received. The research used a Design and Development (D&D) approach through the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research included interviews and assessment tools, analyzed in the data collection, reduction, and verification phases. The results showed that the *MARINA* video had excellent quality based on expert validation, with a feasibility score of 92.5%. The study piloted 28 grade III students who showed increased interest and understanding of the material, as well as positive responses to the visual and narrative aspects. The use of learning videos in the teaching and learning process not only increases student motivation, but also provides a fun learning experience. The results of this study can help Islamic Religious Education teachers in primary schools to better utilize technology in learning and improve the quality of learning.

Keywords: Learning Videos, 25 Prophets and Messengers, Interactive Media, Islamic Religious Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional di Indonesia, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, bertujuan untuk membentuk generasi yang berkarakter, berakhlak mulia, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses yang membudayakan dan memberdayakan siswa sepanjang hayat. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar (Oktaviani et al., 2022).

Kemajuan teknologi modern telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, sistem pendidikan perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi terkini. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan video pembelajaran, khususnya video animasi, yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Video pembelajaran dapat membantu pendidik menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memperkuat daya tarik materi ajar (Aeni, Khulqi, et al., 2022).

Setiap elemen dalam kehidupan manusia kini terdampak oleh teknologi modern, termasuk di ranah pendidikan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, sektor pendidikan perlu terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi terkini. Oleh karena itu, pemanfaatan media pendidikan seperti video dapat membantu pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran interaktif. Pembelajaran video juga digolongkan menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah video animasi. Video animasi

menarik perhatian siswa dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan serta mudah dicerna. Animasi merupakan salah satu metode yang fantastis untuk menanamkan nilai-nilai positif pada anak (Aeni, Khulqi, et al., 2022). Para pendidik memiliki kemampuan untuk mengubah mata pelajaran yang rumit dan menantang menjadi konten video yang ringkas dan menarik bagi siswa mereka. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar, pengajaran tentang nabi dan rasul merupakan salah satu materi penting yang perlu disampaikan dengan cara yang menarik. Namun, banyak pengajaran masih menggunakan metode konvensional yang cenderung monoton, sehingga mengurangi minat siswa. Media pendidikan dapat dioptimalkan bagi siswa yang mengeksplorasi Islam. Pengembangan keterampilan merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik, sehingga efektivitas sumber daya pendidikan terkait erat dengan kinerja akademis. Materi dan media pembelajaran dapat memperluas pemahaman peserta didik dan seringkali penggunaan sumber daya ini oleh guru cenderung meningkatkan tingkat pencapaian pendidikan. Hal ini terjadi karena media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan pengetahuan siswa (Aeni et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran berbasis Canva dengan judul "MARINA (Mari Ingat Nabi)" diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Video ini dirancang untuk memperkenalkan 25 nama nabi dan rasul serta nabi yang menerima wahyu dari Allah SWT dengan cara yang interaktif dan menarik.

Nabi-nabi Allah adalah manusia pilihan yang diutus oleh-Nya untuk membimbing umat manusia ke jalan yang benar. Mereka adalah sosok dengan akhlak mulia, iman yang kuat, dan ketakwaan yang tinggi. Tugas utama para nabi adalah menyampaikan ajaran-ajaran Allah kepada umatnya, baik dalam bentuk lisan maupun

tindakan. Para nabi tidak hanya mengajarkan tentang ibadah, tetapi juga memberikan teladan dalam hal moral, etika, dan cara hidup yang baik. Mereka menjadi panutan bagi umatnya dalam segala aspek kehidupan, baik spiritual maupun sosial. Maka dari itu, nabi-nabi Allah memiliki peran sebagai pembawa petunjuk (hidayah) dan rahmat bagi seluruh alam. Nabi yang menerima wahyu disebut Rasul. Rasul adalah seorang nabi yang diberi tugas khusus oleh Allah untuk menyampaikan wahyu kepada umat tertentu. Wahyu tersebut biasanya berisi ajaran baru atau pengingat atas ajaran yang sudah ada sebelumnya. Rasul memiliki tanggung jawab besar karena mereka harus memastikan bahwa umatnya mengikuti ajaran yang dibawanya. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang mempermudah siswa dalam belajar serta digunakan oleh para pendidik untuk menyampaikan pelajaran. Selain itu, media ini juga bisa meningkatkan kreativitas dan perhatian siswa selama mereka belajar. Menurut Ruth Lautfer, media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan materi (Francisca et al., 2022). Jika digunakan dengan cara yang tepat, pesan atau informasi akan lebih mudah dipahami (Aeni et al., 2024). Yusufhadi Miarso menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala hal yang berkaitan dengan penyampaian pesan atau informasi yang berguna untuk menarik perhatian, minat, atau keinginan seseorang dalam melakukan sesuatu. Ini berkontribusi pada proses pembelajaran yang terarah dan terkontrol. Di jaman modern ini, pendidik memiliki kemampuan untuk membuat materi dan media ajar yang lebih menarik bagi siswa (Rohmah et al., 2022). Video pembelajaran adalah salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan format video untuk menyampaikan materi pelajaran. Video ini dirancang khusus untuk mendukung proses belajar mengajar, sehingga isinya biasanya lebih terstruktur dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di kelas 3 SD Cigentur, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran PAI. Metode pengajaran yang masih bersifat tradisional menjadi salah satu penyebabnya. Siswa lebih tertarik pada media berbasis teknologi informasi, termasuk video pembelajaran. Meskipun demikian, interaksi siswa dengan media ini cenderung pasif, sehingga peran guru sebagai fasilitator tetap diperlukan untuk memberikan penguatan materi.

Salah satu penyebab rendahnya kualitas belajar siswa adalah terbatasnya media yang digunakan di kelas. Maka dari itu, penggunaan media dalam pembelajaran di kelas sangat krusial. Hal ini karena siswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan baru selama proses pembelajaran. Siswa memerlukan lingkungan belajar di mana mereka dapat memanfaatkan semua sumber dan metode pendidikan dengan baik. Dalam kondisi tersebut, Media pembelajaran sangat berperan dalam proses belajar (Mollah, 2023). Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis Canva yang berfokus pada 25 nama nabi dan nabi yang menerima wahyu dari Allah, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Kami akan membahas gagasan, tujuan, manfaat, dan prosedur pembuatan video ini, serta bagaimana video tersebut dapat berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PAI.

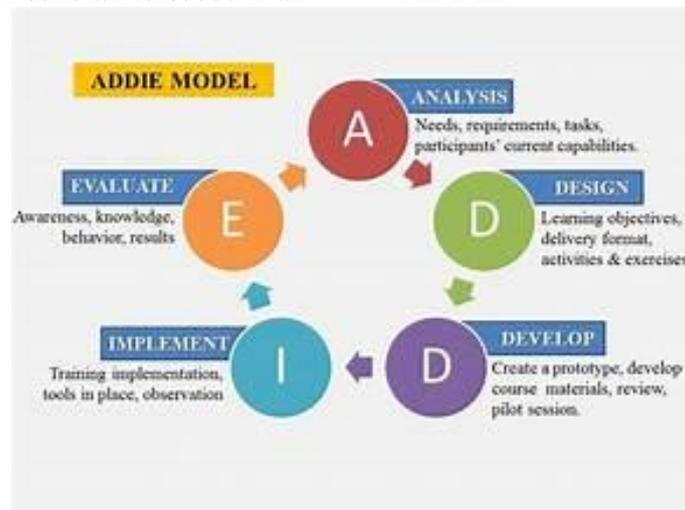
METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode D&D (*Design and Development*) model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk mengembangkan media video pembelajaran animasi MARINA (Mari

Ingat Nabi) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cigentur, Kecamatan Tanjungkerta, Kabupaten Sumedang. Subjek penelitian terdiri dari tiga subjek yang pertama yaitu ahli media, ahli media merupakan seorang dosen PAI dan ahli materinya yaitu seorang guru PAI di sekolah tersebut. Dan

yang terakhir yaitu siswa kelas III SDN Cigentur yang berjumlah 28 orang. Instrumen yang digunakan pada penelitian kali ini meliputi Lembar validasi untuk ahli materi dan media. Dan tes pemahaman materi tentang nabi dan rasul sebelum dan sesudah penggunaan media.

Tahapan penelitian mengikuti model ADDIE:



Pada tahap *analysis* peneliti melakukan identifikasi langsung ke lapangan kebutuhan apa yang diperlukan saat pembelajaran PAI dan karakteristik dari siswa kelas III di SDN Cigentur. Pada tahap selanjutnya yaitu tahap *design* peneliti merancang storyboard dan naskah video animasi sesuai dengan kurikulum. Pada tahap *development* peneliti mulai membuat video animasi menggunakan aplikasi Canva dan CapCut, kemudian divalidasi oleh ahli. Pada tahap *implementation* peneliti mengimplementasikan media pembelajaran MARINA langsung ke lapangan dalam pembelajaran PAI di kelas III SDN Cigentur. Pada tahap yang terakhir yaitu tahap *evaluation* peneliti mengevaluasi efektivitas media melalui hasil tes pemahaman siswa.

Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Dari mulai menghitung skor validasi dari ahli materi dan media sampai menganalisis hasil pretest dan posttest siswa untuk mengukur peningkatan pemahaman.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Video animasi MARINA (Mari Ingat Nabi) dibuat sebagai alat pembelajaran untuk siswa kelas III. Dalam pembuatannya, digunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang efektif. Model ini membantu menjelaskan setiap langkah dalam merancang dan mengembangkan video animasi. Dengan proses yang terstruktur, video ini memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa kelas III dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Di bawah ini, akan dijelaskan lebih lanjut mengenai proses yang dilakukan dalam penelitian ini.

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis mendalam mengenai indikasi masalah yang ada. Peneliti menemukan materi pembelajaran yang relevan dengan isu yang dihadapi siswa. Selain itu, peneliti juga mengevaluasi instrumen atau sumber daya yang akan digunakan dalam merancang

media pembelajaran. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik baik instruktur maupun siswa yang akan menggunakannya. Dengan melakukan analisis menyeluruh terhadap masalah ini, kita dapat lebih memahami sinyal yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran (Aeni et al., 2024). Setelah mengidentifikasi, peneliti membuat Capaian Pembelajaran (CP) untuk digunakan dalam media pembelajaran. Peneliti telah memilih mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Fase B, yang mengandung elemen Akidah, untuk kelas 3 SD. Fokus mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah Memahami sifat-sifat Allah Swt., beberapa asmaulhusna, iman kepada kitab-kitab Allah Swt. dan rasul-rasul Allah Swt.

2. Tahap Design

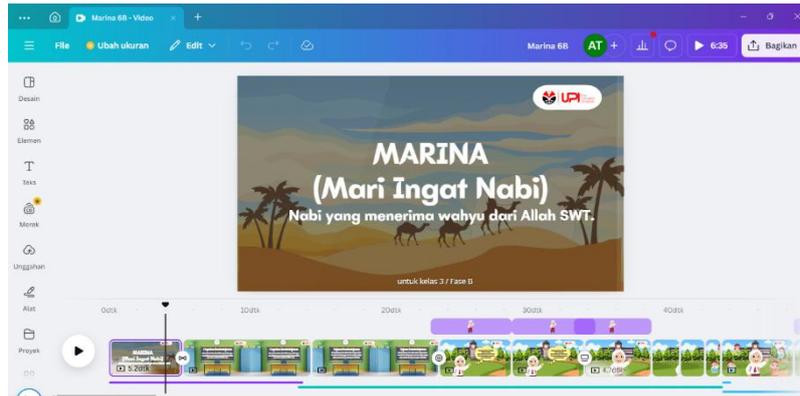
Video pendidikan berjudul “MARINA (Meningat Nabi)” dirancang sebagai panduan untuk membantu siswa memahami sosok Nabi dan wahyu yang diterimanya. Peneliti melakukan penyesuaian dengan kurikulum yang relevan melalui pengumpulan informasi dari berbagai sumber dan referensi. Peneliti juga menemukan bahwa banyak siswa yang hanya familiar dengan Nabi Muhammad SAW sebagai penerima Al-Quran, tetapi kurang mengenal para nabi lainnya serta wahyu atau kitab yang diturunkan kepada mereka. Melalui video ini, siswa dapat mempelajari nama-nama nabi dan kitab-kitab penting lainnya dengan lebih mudah. Peneliti melakukan penyesuaian

dengan kurikulum yang relevan melalui pengumpulan informasi dari berbagai sumber dan referensi.

3. Tahap Development

Tahap pertama dalam pengembangan media pembelajaran adalah membuat desain produk. Pada tahap ini, peneliti memfokuskan diri pada pemilihan materi yang tepat untuk video pembelajaran, termasuk materi, gambar, dan naskah. Untuk memastikan materi tersebut memenuhi standar pembelajaran siswa kelas III SD. Selanjutnya, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk merancang elemen visual video pembelajaran, sehingga memperkaya pengalaman belajar siswa.

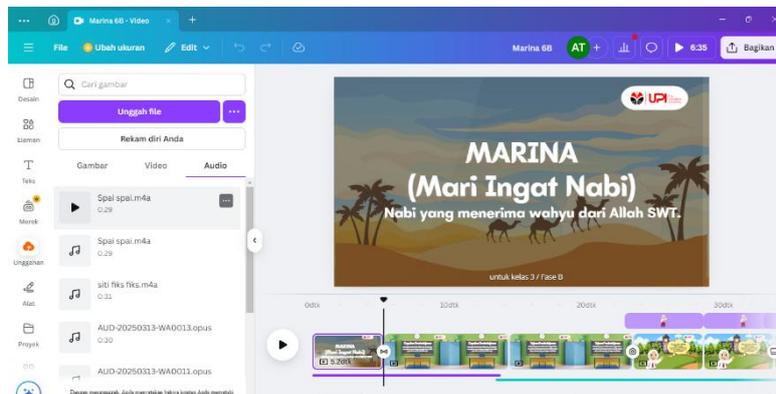
Dengan memanfaatkan aplikasi Canva, peneliti dapat dengan mudah mendesain dan mengatur elemen-elemen visual seperti gambar, teks, dan grafik dengan cara yang mendukung proses pembelajaran. Aplikasi ini juga memberikan fleksibilitas dalam tata letak dan desain kreatif, memungkinkan penciptaan visualisasi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Aspek-aspek penting seperti kejelasan, kreativitas, dan relevansi dengan materi yang disampaikan menjadi pertimbangan utama (Aeni, Aprilia, et al., 2022). Selain itu, para peneliti juga sedang mengembangkan materi pengajaran dengan pendekatan naratif, yang dapat disajikan dalam bentuk video. Pendekatan ini terbukti lebih menarik bagi siswa dan dapat mempermudah mereka dalam memahami materi yang diajarkan (Hapsari & Zulherman, 2021).



Gambar 1. Desain Canva

Langkah selanjutnya adalah menambahkan audio rekaman untuk memberikan kesan nyata dalam proses pembelajaran. Peneliti memasukkan suara dari setiap karakter yang ada pada desain

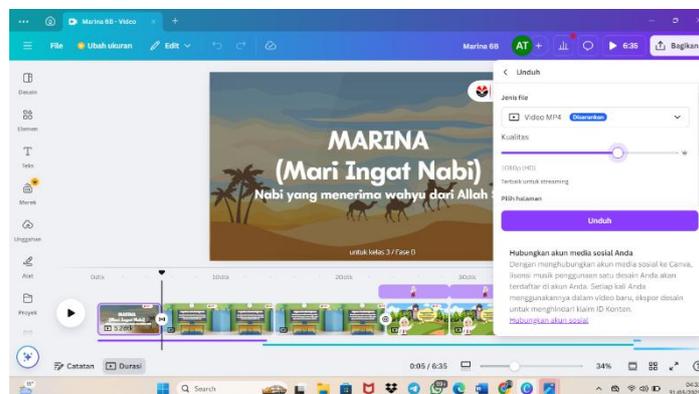
dengan intonasi yang berbeda sesuai dengan keadaan dan karakteristik mereka sehingga peserta didik dapat merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh dalam cerita tersebut.



Gambar 2. Pemasukan rekaman audio

Setelah desain ilustrasi dibuat satu persatu, langkah selanjutnya adalah memasukan rekaman audio, edit rekaman audio sesuai dengan desain dan scene

sesuai dengan naskah. Lalu langkah berikutnya adalah tahapan pengunduhan, pertama tama setting kualitas video yang jernih lalu unduh video pembelajaran.



Gambar 3. Pengunduhan Video Pembelajaran

Tahapan pengunduhan menjadi tahapan terakhir. Setelah

menyelesaikan pengembangan produk, peneliti melanjutkan

dengan tahap validasi oleh para ahli. Data yang terkumpul dari proses ini sangat berharga untuk menilai kualitas dan efektivitas produk yang telah dikembangkan.

Kualitas video ini sangat memuaskan, dengan persentase mencapai 92,5%. Penilaian mengenai kesesuaian video sebagai alat pedagogis untuk pelajaran di sekolah pun telah dilakukan. Hasil evaluasi dari para ahli media menunjukkan bahwa video ini unggul dalam hal kegunaan, visual, serta kualitas suara.

4. Tahap Implementation

tahap uji coba pada tahap ini pengujian produk dilakukan setelah produk selesai dibuat. Begitu produk siap, peneliti memberikan tes produk atau video pembelajaran animasi untuk membantu siswa kelas III memahami materi yang diajarkan. Uji coba produk ini dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2025, di mana peneliti menguji video pembelajaran MARINA kepada siswa kelas III di SDN Cigentur. Sebanyak 28 siswa mengikuti tes video animasi tersebut, dan seluruh siswa di kelas menonton video pembelajaran selama proses pengujian.



Gambar 4. Uji coba produk

Video edukasi ini mampu menarik minat siswa dengan mengedepankan unsur visual, sehingga materi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami. Hasil dari pengujian ini memotivasi peneliti untuk terus mengembangkan produk yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah. Video pembelajaran MARINA memiliki potensi besar dalam menunjang proses belajar di kelas, terbukti dari hasil uji produk yang menunjukkan respon yang positif.

Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan dan implementasi produk baru. Reaksi siswa menunjukkan bahwa video ini

menarik dan mudah dipahami. Partisipasi mereka dalam uji coba memberikan umpan balik langsung yang sangat berharga untuk peneliti dalam meningkatkan kualitas dan relevansi produk (Ponza et al., 2018).

5. Tahap Evaluasi

Setelah melakukan penelitian dan tahap realisasi produk, perlu dilakukan beberapa perbaikan atau evaluasi. Langkah ini bertujuan untuk mengatasi kekurangan dan memenuhi kebutuhan siswa terkait produk yang telah diperlihatkan. Pada tahap evaluasi, pengembang akan menilai efektivitas video animasi sebagai alat pembelajaran. Adapun beberapa tantangan yang dihadapi

selama pengembangan, seperti kendala pada kualitas suara narasi yang tidak konsisten akibat perekaman dilakukan di ruang terbuka. Dan juga kurangnya koordinasi antar anggota kelompok. Perekaman perlu dilakukan di ruangan kedap suara dan menggunakan mikrofon yang dapat mengurangi suara yang tidak diinginkan (Lukman et al., 2019)

Mengkomunikasikan hasil uji coba. Setelah melakukan pengujian langsung, langkah selanjutnya adalah menjalin komunikasi dengan ahli material. Tujuan dari fase ini adalah untuk menguji kesesuaian artikel dalam konteks proses pembelajaran. Setelah berdiskusi dengan pembuat produk, seorang guru Pendidikan Agama Islam di sebuah Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa produk ini layak digunakan secara luas di dalam kelas. Materinya sangat relevan, dan penyampaian isi pembelajarannya dilakukan dengan cara yang menarik. Hal ini mampu memikat perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pengembangan video pembelajaran MARINA menunjukkan hasil yang sangat positif dari segi kelayakan media, efektivitas penyampaian materi, hingga respon siswa. Hal ini mencerminkan peran penting media visual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya untuk siswa sekolah dasar yang cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik.

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui pendekatan konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks ini, video MARINA bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan representasi visual yang membantu siswa

membangun pemahaman melalui narasi dan animasi yang kontekstual. Teori Piaget juga menyebutkan bahwa pada usia sekolah dasar, anak berada pada tahap operasional konkret, di mana visualisasi dan pengalaman langsung sangat membantu dalam pembentukan konsep abstrak - seperti mengenal nabi dan wahyu.

Berbagai elemen seperti layar, teks, gambar, animasi, dan suara latar telah disesuaikan dengan usia siswa sekolah dasar, sehingga mereka dapat lebih menikmati proses belajar. Penggunaan presentasi animasi dirancang khusus untuk menarik perhatian siswa (Francisca et al., 2022).

Peningkatan pemahaman siswa setelah menonton video MARINA menegaskan bahwa media berbasis animasi mampu menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam menyerap materi abstrak, khususnya yang berkaitan dengan kisah nabi dan wahyu. Temuan ini mendukung hasil penelitian (Hapsari & Zulherman, 2021), yang menyatakan bahwa video animasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Mayer (2009) menekankan bahwa pembelajaran multimedia efektif karena menggabungkan elemen visual dan verbal, yang sesuai dengan gaya belajar siswa usia dasar.

Analisis data dari validasi ahli menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi. Namun demikian, analisis kritis perlu dikedepankan agar hasil penelitian tidak bersifat euforia semata. Meskipun media dinyatakan efektif oleh siswa dan guru, efektivitas ini masih terbatas pada satu topik dan satu sekolah. Dengan demikian, perlu uji lebih luas pada berbagai konteks, serta pengembangan fitur interaktif yang lebih dalam, seperti kuis atau feedback langsung.

Dari sisi implementasi, tantangan teknis seperti suara yang tidak stabil dan keterbatasan alat produksi menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital tetap membutuhkan keterampilan

teknis yang memadai. Ini menunjukkan bahwa guru atau pengembang perlu dibekali literasi digital agar dapat memproduksi dan mengadaptasi media serupa secara mandiri.

Terakhir, hasil ini juga mendorong pentingnya kolaborasi antar guru, ahli media, dan pengembang teknologi pendidikan untuk menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang berkelanjutan dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

KESIMPULAN

Produk ini mencapai hasil yang mengesankan melalui metodologi penelitian Desain dan Pengembangan (D&D) dengan menerapkan model ADDIE di seluruh tahap desain dan pengembangan video. Temuan dari penelitian ini sejalan dengan tujuan awal proyek, yaitu untuk membuat alat pendidikan berbasis video animasi yang mampu meningkatkan pengalaman belajar dan membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran di sekolah dasar. Proses pengembangan dimulai dengan sebuah konsep dan berpuncak pada pengujian produk akhir. Lebih jauh, validasi dari para ahli yang disebutkan dalam diskusi menguatkan keberhasilan ini. Hasil validasi menunjukkan bahwa video pendidikan berbasis Canva berjudul "MARINA" (Mari Ingat Nabi), yang dirancang untuk mengajarkan tentang 25 nabi dan rasul dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam untuk siswa kelas tiga, sepenuhnya siap untuk diterapkan di kelas. Mengenai desainnya, para ahli telah memvalidasi bahwa tata letak dan konten video tersebut secara tepat selaras dengan topik yang akan dihadapi siswa di kelas tiga. Akibatnya, elemen desain yang mengutamakan kejelasan, kreativitas, dan keselarasan dengan kurikulum sangat penting bagi efektivitas produk ini sebagai alat pembelajaran yang bermakna. Selain itu, validitas dari para ahli memperkuat pandangan bahwa video animasi "MARINA" (Mari Ingat Nabi) dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap

konten pendidikan Islam yang disajikan di lingkungan sekolah dasar. Video animasi "MARINA" (Mari Ingat Nabi) yang mencakup materi yang berkaitan dengan 25 nabi dan rasul, dibuktikan sebagai pendekatan pengajaran yang berkualitas tinggi dan efisien yang didukung oleh validasi para ahli dan penelitian menyeluruh. Dengan demikian, produk ini dilengkapi untuk memfasilitasi pengalaman belajar bagi siswa kelas tiga, khususnya dalam membantu mereka memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan cara yang menarik dan interaktif. Pencapaian ini menggarisbawahi pentingnya menggunakan metodologi yang terstruktur dan kooperatif dalam pembuatan media pendidikan. Hal ini juga menyoroti bagaimana teknologi dapat meningkatkan pengalaman pendidikan siswa dengan mengintegrasikan kecerdasan buatan dan animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Aprilia, D., Putri, N. A., & Afriyanti, A. (2022). Penggunaan Video Animasi DESI (Deskriptif, Edukatif, Smart dan Interaktif) Mengenai Sistem Pembayaran Shopee Pay Later dalam Pandangan Ekonomi Islam sebagai Sarana Edukatif bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 1041. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i2.2258>
- Aeni, A. N., Dewi, C. K., & Utami, L. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Bahri (Berkalimah Tayibah Sehari-hari) Berbasis Renderforest tentang Kalimat Tayibah di Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, 6(3), 467–480. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i3.4698>
- Aeni, A. N., 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>
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS "Buku Digital Agama Islam" untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- 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>
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153.
<https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Mollah, M. K. (2023). 531-539. 3, 531–539.
- Oktaviani, A. M., Mulyaningsih, I. N., Priatna, Y. Z., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak di Sekolah Dasar Melalui Zepenter. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 289–294.
<https://doi.org/10.52436/1.jpti.186>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Rohmah, O. T., Gustiyani, R., Nida, L. S., Azzahra, S. D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media E-Book BUDIPOLIS (Buku Digital Politik Islam) Untuk Menanamkan Jiwa Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin pada Siswa Kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 850.
<https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1104>