PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MUALA (MURROTAL AL-A'LA) TENTANG SURAT AL-A'LA PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 6 SD

Tasha Adinda Aulia[1], Elga Tira Trieyani[2], Lousitania Fasha Kusumawardani[3], Ani Nur Aeni[4]
[1]PGSD Kampus Sumedang Universitas Pendidikan Indonesia
[2]PGSD Kampus Sumedang Universitas Pendidikan Indonesia
[3]PGSD Kampus Sumedang Universitas Pendidikan Indonesia
[4]PGSD Kampus Sumedang Universitas Pendidikan Indonesia
[1]tashadinda15@upi.edu, [2]elgatira09@upi.edu , [3]Lousitaniafasha22@upi.edu.
[4]aninuraeni@upi.edu.
.

ABSTRACT

This article discusses the development of the Muala (Murrotal Al-A'la) animation video intended for Islamic Religious Education (PAI) learning in the 6th grade of elementary school. This research aims to create engaging and interactive learning media, thereby enhancing students' understanding of Surah Al-A'la. The method used in the development of this video is the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation.

In the analysis stage, the researcher identifies the needs of the students and the characteristics of the material to be delivered. The video design includes The selection of appropriate visual and audio elements to capture students' attention. The development process is carried out using animation applications that enable the creation of interactive and engaging content.

The evaluation results show that the Muala animated video received positive responses from teachers and students, with a high level of validity based on assessments by media and material experts. This video is expected to be an effective alternative in the PAI learning process, helping students not only understand the content of Surah Al-A'la but also fostering their interest in learning religious subjects. Thus, the development of this animated video-based learning media has the potential to improve the quality of religious education in elementary schools.

Keywords: Animation Video 1, Murrotal Al-A'la 2, PAI Learning 3, ADDIE Model 4.

ABSTRAK

Artikel ini membahas pengembangan video animasi Muala (Murrotal Al-A'la) yang ditujukan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas 6 SD. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap Surat Al-A'la. Metode yang digunakan dalam pengembangan video ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa dan karakteristik materi yang akan disampaikan. Desain video meliputi pemilihan elemen visual dan audio yang sesuai untuk menarik perhatian siswa. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan aplikasi animasi yang memungkinkan pembuatan konten yang interaktif dan menarik.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa video animasi Muala mendapatkan respon positif dari guru dan siswa, dengan tingkat kevalidan yang tinggi berdasarkan penilaian ahli media dan materi. Video ini diharapkan dapat menjadi alternatif efektif dalam proses pembelajaran PAI, membantu siswa tidak hanya memahami isi Surat Al-A'la tetapi juga menumbuhkan minat belajar mereka terhadap pelajaran agama. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan agama di sekolah dasar.

Kata kunci: Video Animasi 1, Murrotal Al-A'la 2, Pembelajaran PAI 3, Model ADDIE 4.

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar (SD) memainkan peran penting dalam desain kepribadian dan moralitas siswa, terutama ketika memahami dan mempraktikkan Al - Qur'an. Tugas pembelajaran PAI adalah membuat siswa lebih mudah membaca, menghafal, dan memahami isi surat -surat pendek dari Qur'an seperti memahami bacaan surat Al-ala. Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah kebutuhan yang mendesak. Bentuk inovasi yang dapat digunakan adalah pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana tahapan pengembangan video animasi MUALA (Murotal Learning Al-A'la) dalam pembelajaran PAI kelas 6 SD, bagaimana penilaian terhadap pengembangan video

animasi MUALA (Murotal Learning Al-A'la) dalam pembelajaran PAI kelas 6 SD, bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan video animasi MUALA (Murotal Learning Al-A'la) dalam pembelajaran PAI kelas 6 SD.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi MUALA sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif yang dapat menarik perhatian siswa saat pebembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak merasa bosanketika mengikuti proses belajar mengajar (Andrasari et al., 2022). Maka di harapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran AL Qur'an di seolah dasar.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Metode penelitiian yang digunakan yaitu *Design and Development* (DnD) atau desain dan pengembangan (Putra, 2020) Metode ini melibatkan langkah-langkah sistematis yang bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan produk yang ada, sehingga memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Dengan model pengembangannya ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Hidayat & Nizar, 2021). Tahap pengembangan melibatkan produksi media sesuai dengan desain yang telah dibuat. Setelah itu, media diterapkan dalam lingkungan pembelajaran untuk melihat efektivitasnya. Penelitian ini dilakukan dengan memilih subjek yang dianggap paling relevan dengan tujuan penelitian. Berlandasan alasan tersebut, subjek penelitian ini termasuk siswa kelas 6 di sekolah dasar yang berada di Kabupaten Sumedang, dengan jumlah partisipan 16 siswa. Selain itu, ada juga partisipan yang terlibat, yakni satu orang validator yang merupakan ahli media.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari dua jenis angket, yaitu angket validasi ahli dan angket respon siswa. Data kelayakan Vidio Animasi dalam penelitian ini diperoleh melalui serangkaian evaluasi yang melibatkan penilaian dari validasi ahli, dan angket respon siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video animasi MUALA (Murrotal Al-A'la). Video animasi adalah bukti dari penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin berkembang, dan salah satu inovasi yang menarik.

Model pengembangan yang dilakukan adalah ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Hidayat & Nizar, 2021). Adapun tahapan dari pengembangan video animasi MUALA (Murrotal Al-A'la) meliputi :

1. **Analyze (Analisis)**

   Dalam proses penelitian ini, penulis mendapatkan tema besar terkait pembuatan produk hasil penelitian. Tema yang harus dikembangkan oleh penulis adalah "Kebudayaan dalam Perspektif Islam". Penulis melakukan analisis terhadap tema tersebut dan penulis memilik topik murrotal yang merupakan salah satu seni atau kebudayaan dalam membaca al-qur'an dalam islam.

   Topik ini penulis pilih menyesuaikan dengan materi bab 6 mata pelajaran PAI kelas 6 SD yaitu, Mengaji Al-Qur'an Surah Al-A'la. Setelah memilih topik dari tema yang ditentukan, penulis menentukan Capaian Pembelajaran (CP) berikut Tujuan Pembelajaran (TP) untuk penggunaan video animasi MUALA (Murrotal Al-A'la) ini.

   Capaian Pembelajaran (CP) :

   1. Peserta didik mampu membaca menghafal dan memahami pesan pokok surah-surah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang surat Al-A'la dengan baik dan benar.

   Tujuan Pembelajaran (TP) :

   1. Peserta didik mampu menghafal isi Surat Al-A'la
   2. Peserta didik mampu memahami kandungan Surat Al-A'la
   3. Peserta didik dapat mengetahui jenis-jenis murrotal

2. **Design**

   Setelah dilakukannya tahap analisis, proses penelitian ini dilanjutkan dengan tahap design.

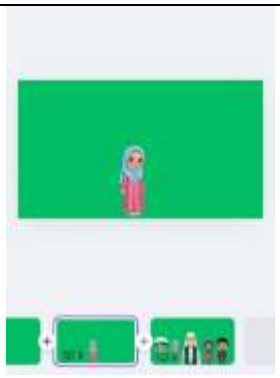
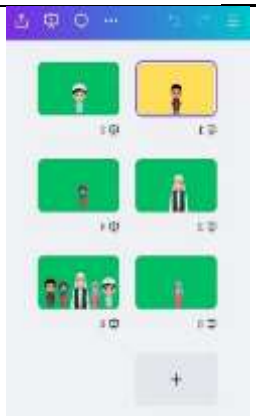
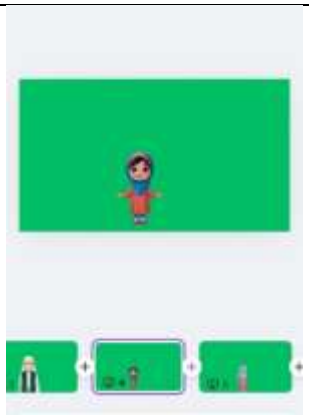
Penulis menentukan produk dan judul yang akan dibuat. Sesuai dengan tema yaitu kebudayaan dalam perspektif islam, judul dan produk yang penulis rancang berkaitan dengan tema tersebut.

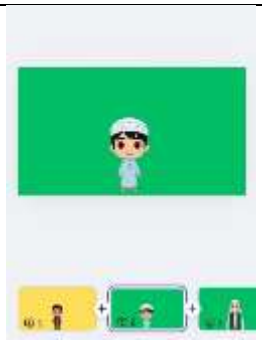
Pada tahap ini, materi yang akan dicantumkan pada produk di cari di berbagai sumber, bisa dari buku mata pelajaran PAI kelas 6 SD yang dilengkapi oleh sumber sumber ilmiah lainnya yang dapat mendukung kelengkapan materi yang akan disampaikan.

Hasil produk dari penelitian ini merupakan suatu video animasi. Materi yang akan disampaikan harus dibentuk menjadi suatu konsep cerita atau naskah yang dapat disampaikan dengan efektif oleh karakter animasi yang akan dibuat. Alur cerita yang dibuat harus relevan dengan materi yang telah dikumpulkan dan dapat disampaikan dengan efektif untuk membentuk pemahaman peserta didik..

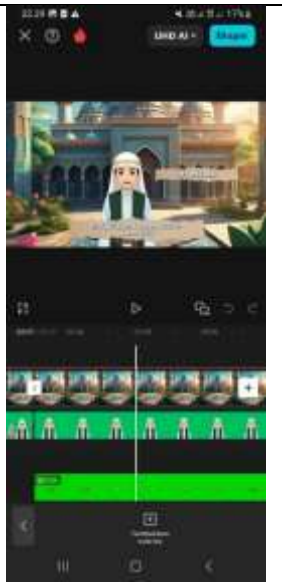
Penulis kemudian menyiapkan hal selanjutnya yakni pembuatan karakter atau tokoh yang akan ditampilkan pada video animasi. Penulis memanfaatkan media Canva dan Meta AI untuk membuat karakter pemeran tokoh dalam video animasi MUALA (Murrotal Al-A'la). Fitur yang tersedia dapat digunakan untuk mempermudah proses design dari karakter yang akan dibuat. Kriteria dari karakter yang dibuat harus sesuai dengan alur cerita yang sudah dibuat sebelumnya.

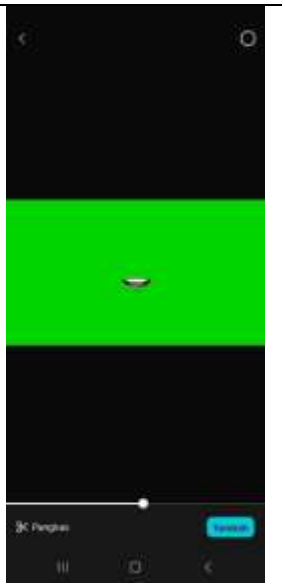
Tabel 1 Tabel tahapan pembuatan karakter animasi MUALA (Murrotal Al-A'la)

No	deskripsi	Gambar		
1.	Membuat latar untuk animasi MUALA (Murrotal Al-A'la memanfaatkan Meta AI dengan mendeskripsikan ketentuan gambar yang akan dibuat.	5	Membuat karakter sesuai dengan ketentuan (perempuan berhijab)	
2.	Membuat satu per satu karakter dengan memanfaatkan canva.		Membuat karakter sesuai dengan ketentuan (perempuan berhijab)	
	Menyatukan semua karakter dalam satu frame untuk cover ANIMASI MUALA (Murrotal Al-A'la)		Membuat karakter sesuai dengan tokoh yang akan dibuat, berikut gambaran karakter dari ustadz.	

	Design karakter anak laki-laki disesuaikan dengan latar animasi.	
	Karakter anak laki-laki dibuat mengenakan pakaian muslim yang sesuai dengan tema.	
2.	masukan semua sound (percakapan, murrotal) yang diperlukan disesuaikan dengan masing-masing karakter	

Tabel 2 tahapan pembuatan animasi pada aplikasi capcut

No	Deskripsi	Gambar
1.	Masukkan frame semua karakter untuk menjadi bahan thumbnail di awal video animasi	
3.	tambahkan perkenalan satu persatu dari setiap karakter yang akan ditampilkan di awal video animasi	

4.	tambahkan fitur animasi gerakan mulut dan sesuaikan kecepatan dan posisi bicara dari setiap karakter	

C. Depelop

Tahap selanjutnya adalah tahap depelop. Pada tahap ini pengembangan video animasi dilanjutkan dengan menyempurnakan video animasi MUALA (Murrotal Al-A'la) yang telah dibuat. Untuk melihat kelengkapan dari video animasi MUALA (Murrotal Al-A'la) dilakukanlah validasi ahli materi dan ahli media.

Tabel 3
VALIDASI AHLI MATERI

Indikator	Nilai Maksimal	Nilai yang diperoleh
Kesesuaian Produk	20	18
Tampilan Produk	20	19
Kemudahan Akses	20	17
Dampak Baik	20	18
Total	80	72
Persentase	100%	90%

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap produk video animasi "MUALA (Murrotal Surat Al-A'la)", diperoleh bahwa secara keseluruhan materi telah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Validasi menunjukkan bahwa konten telah disesuaikan dengan karakteristik siswa, pokok bahasan, serta fase perkembangan anak.

Dari aspek sajian materi, video ini dinilai sangat mudah dipahami, baik dari segi bahasa maupun penyajian kontennya. Namun, terdapat saran agar animasi dalam video lebih interaktif, misalnya dengan menampilkan ilustrasi yang menjelaskan keadaan dalam kandungan surat Al-A'la, bukan hanya latar belakang masjid dan anak-anak.

Dari aspek penulisan, teks Al-Qur'an dan hadis dalam video sudah ditampilkan dengan baik, namun disarankan agar tulisan Arab memiliki animasi tambahan, seperti tampilan tulisan yang muncul seolah-olah sedang ditulis di papan. Selain itu, meskipun penulisan materi sudah baik dan minim kesalahan, perlu dicantumkan sumber referensi dalam video atau deskripsi YouTube agar lebih kredibel.

Dalam aspek dampak, video animasi ini dinilai sangat baik dalam mendorong siswa untuk berakhlak karimah, rajin belajar, memiliki rasa ingin tahu, empati, serta kebiasaan baik lainnya. Dengan demikian, video ini telah memenuhi tujuan pembelajaran secara optimal.

Namun, secara keseluruhan, validator mencatat bahwa animasi dalam video masih kurang dinamis karena hanya terdapat pergerakan pada bibir tokoh. Oleh karena itu, disarankan untuk memperkaya animasi agar lebih menarik dan tidak menimbulkan kebosanan bagi siswa yang menonton.

Tabel 4
VALIDASI AHLI PRODUK

Indikator	Nilai Maksimal	Nilai yang diperoleh
Kesesuaian Produk	20	18
Tampilan Produk	20	19
Kemudahan Akses	20	17
Dampak Baik	20	19
Total	80	73
Persentase		73%

Hasil validasi produk oleh ahli media menunjukkan bahwa video animasi MUALA memiliki keunggulan sekaligus beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Dari segi kesesuaian produk, desain, warna, dan tokoh dalam animasi telah sesuai dengan konten materi. Namun, terdapat catatan terkait minimnya teks pada beberapa bagian, yang disarankan untuk ditambahkan guna meningkatkan pemahaman siswa.(Tegeh et al., 1829)

Pada aspek tampilan produk, desain dan komposisi warna dinilai menarik, serta gambar terlihat jelas. Namun, kualitas suara masih perlu diperbaiki karena suara anak perempuan yang digunakan kurang stabil. Selain itu, produk ini belum dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, yang menjadi kekurangan penting dalam membantu pengguna memahami cara kerja video animasi.

Dalam aspek kemudahan akses, produk ini sudah mudah digunakan dan dapat diakses di berbagai tempat. Namun, fitur interaktif seperti tombol dan menu tambahan masih terbatas. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan lebih lanjut agar produk lebih fungsional dan fleksibel bagi pengguna.

Dari segi dampak baik, produk ini dinilai mampu memotivasi siswa dalam meningkatkan ibadah, kepedulian terhadap lingkungan, serta semangat

belajar. (Safitri at al, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa secara substansi, video animasi ini sudah memiliki nilai edukatif yang baik.

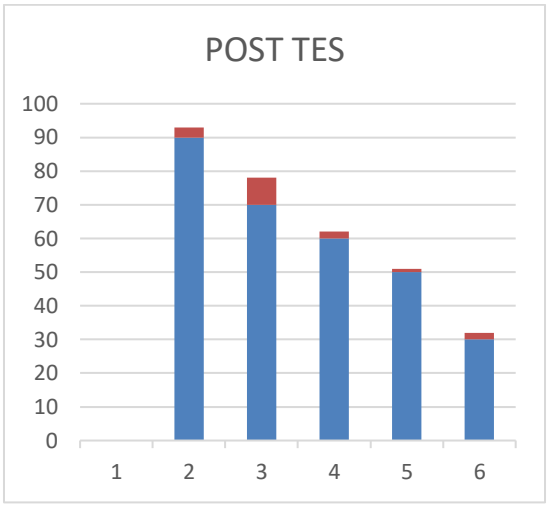
Berdasarkan hasil validasi ini, pengembangan produk masih diperlukan agar video animasi MUALA dapat menjadi media pembelajaran yang lebih komprehensif, interaktif, dan efektif bagi peserta didik.(Aeni, 2023)

D. Implementation

Media pembelajaran vidio animasi muala diuji coba setelah direvisi dan dinyatakan layak, uji coba dilakukan pada tanggal 14 Maret 2025 dengan melibatkan 16 siswa di SDN Sindangraja, yang beralamat di Situ, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Kode posnya 45321.

Gambar 1 Uji Coba Produk pada Siswa Kelas 6 SD

E. Evaluation



Grafik 1 Hasil Post Test Siswa

Berdasarkan data di atas yang diperoleh 16 siswa diketahui Diagram batang di atas berjudul "POST TES" menggambarkan distribusi hasil tes berdasarkan jumlah orang (sumbu horizontal) dengan nilai atau skor tertentu (sumbu vertikal). Sumbu horizontal menunjukkan jumlah orang yang dikelompokkan ke dalam enam kategori (1 hingga 6) dan Sumbu vertikal menunjukkan nilai atau skor yang dicapai, dengan skala dari 0 hingga 100. Setiap batang terdiri dari dua bagian: bagian biru (mayoritas) dan bagian oranye (minoritas), yang mungkin mewakili komponen atau subkategori tertentu dari nilai. Kategori 2 memiliki jumlah skor tertinggi, mencapai hampir 100, dengan sedikit kontribusi dari bagian oranye. Kategori 3 juga memiliki skor tinggi, sekitar 80-

90, dengan kontribusi oranye yang lebih besar dibandingkan kategori lainnya. Kategori 4 dan 5 menunjukkan penurunan skor secara bertahap, dengan dominasi bagian biru. Kategori 6 memiliki skor terendah, sekitar 40-50, dengan kontribusi oranye yang signifikan.

Tabel 5 Penilaian Peserta Didik terhadap kemenarikan video animasi

Kategori	Presentase
Sangat Setuju	50%
Setuju	50%
Cukup	0
Tidak Setuju	0
Sangat Tidak Setuju	0

Pada tabel di atas dapat dilihat 50% dari peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa video animasi tersebut menarik. Mayoritas peserta didik memberikan penilaian positif terhadap kemenarikan video animasi, dengan 100% responden terbagi rata antara kategori "Sangat Setuju" dan "Setuju". Hal ini menunjukkan bahwa video animasi yang dinilai berhasil menarik perhatian peserta didik secara signifikan.

Tabel 6 Penilaian peserta didik dalam memahami materi

Kategori	Presentase
Sangat Setuju	50%
Setuju	40%
Cukup	20%
Tidak Setuju	0
Sangat Tidak Setuju	0

Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian terhadap peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan. Sebanyak 50% peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa mereka memahami materi dengan baik. 40% peserta didik merasa setuju bahwa mereka memahami materi yang diberikan, Sebanyak 20% peserta didik menyatakan bahwa pemahaman mereka terhadap materi berada pada tingkat cukup, Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum peserta didik memiliki tingkat pemahaman yang baik terhadap materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan efektivitas pembelajaran dalam mendukung pemahaman siswa. Namun, perhatian lebih mungkin diperlukan untuk kelompok kecil yang merasa pemahamannya hanya cukup agar mereka dapat meningkatkan kemampuan belajar mereka (Cholifah & Saputro, 2022).

Tabel 7 Penilaian Peserta Didik menunjukan dorongan motivasi belajar.

Kategori	Presentase
Sangat Setuju	40%
Setuju	40%
Cukup	0
Tidak Setuju	20%
Sangat Tidak Setuju	0%

Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian motivasi belajar peserta didik berdasarkan kategori tingkat persetujuan mereka. Sebanyak 40% peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa mereka memiliki dorongan motivasi belajar yang tinggi, Sebanyak 40% peserta didik menyatakan setuju terhadap adanya dorongan motivasi belajar, dan Sebanyak 20% peserta didik menyatakan tidak setuju bahwa mereka memiliki dorongan motivasi belajar. Mayoritas peserta didik (80%) menunjukkan motivasi belajar yang positif, dengan 40% sangat setuju dan 40% setuju. Namun, terdapat 20% yang merasa kurang termotivasi, ditunjukkan oleh tanggapan "tidak setuju". Data ini dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan (Cholifah & Saputro, 2022).

KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) dalam mengembangkan video animasi MUALA. Model ini membantu dalam merancang dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Video animasi telah memenuhi standar uji validasi yang dilakukan oleh validator ahli dan telah di uji cobakan kepada siswa menghasilkan presentasi yang tinggi, menunjukkan bahwa hasil penelitian ini mencapai tujuan dari penelitian. Penelitian tentang pengembangan video animasi MUALA (Murotal Surat Al-Ala) bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran al-Qur'an melalui media yang menarik dan interaktif. Media video animasi ini memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada, akses dan penerapan media video ini juga mudah untuk dipraktikkan di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Khairunnisa, K., Lestari, L. R., & Ramadhina, R. (2023).

Penggunaan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Materi Dakwah di SD Kelas 6. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(2), 827. https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2090

Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, *7*(1), 36–44.

Ardy, F., Journal, D., Education, O., Ajar, P. B., Tegeh, M., & Kirna, M. (1829).

_____
_____
_____

Pengembangan Bahan Ajar ..... I Made Tegeh dan I Made Kirna (12 - 26). *Cendikia*, *2*(1), 75–87.

Cholifah, T. N., & Saputro, G. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidam (Video Animasi) Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sd. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, *2*(2), 120–130. https://doi.org/10.33379/primed.v2i2.1613

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, *1*(1), 28–37.

Iii, B. A. B., & Penelitian, M. (2020). *Richey & Klein (dalam Ellis & Levy, 2010) dapat berupa pengembangan alat baru, produk, atau sebuah proses. Dalam penelitian ini hal yang dikembangkan adalah sebuah produk yaitu majalah perpustakaan digital.* 32–39.

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 50–58. http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237