

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERMUATAN LAGU EDUKATIF
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI MENGENAL MALAIKAT-
MALAIKAT ALLAH PADA MATA PELAJARAN PAI**

Dewi Masita¹, Alim Sumarno², Utari Dewi³

Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

¹dewi.22072@mhs.unesa.ac.id, ²alimsumarno@unesa.ac.id

³utaridewi@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a learning video embedded with educational songs to improve student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI), specifically regarding the names and duties of angels, for Grade II students at SD Islam Tarbiyatul Athfal. The background of this study is based on the low learning outcomes, where 64% of students scored below the minimum mastery criterion (KKM) due to conventional teaching methods and limited media facilities. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, validation questionnaires, and learning outcome tests (pretest and posttest). The developed learning video was validated by material experts, media experts, and instructional design experts. The validation results showed that the material expert validation reached 88.50%, media expert validation reached 91.10%, and instructional design expert validation reached 86.40%, all categorized as highly feasible. The effectiveness test results using the Normalized Gain (N-Gain) score showed a value of 0.82, which falls into the high category, supported by the Wilcoxon Signed-Rank Test which indicated a significant difference between pretest and posttest scores ($0.000 < 0.05$). Therefore, the learning video embedded with educational songs developed in this study is considered feasible and highly effective in improving students' learning outcomes.

Keywords: learning video, educational song, learning outcomes, PAI, ADDIE Model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran bermuatan lagu edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya materi hafalan mengenai nama dan tugas malaikat kelas II di SD Islam Tarbiyatul Athfal. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa, di mana terdapat 64% siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) akibat metode pembelajaran konvensional dan keterbatasan fasilitas media pembelajaran di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket kuesioner kelayakan, serta tes

hasil belajar (pretest dan posttest). Media video pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa komponen ahli materi memperoleh persentase sebesar 88,50%, ahli media sebesar 91,10%, dan ahli desain pembelajaran sebesar 86,40% yang semuanya masuk dalam kategori sangat layak. Hasil uji efektivitas menggunakan perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,82 yang termasuk dalam kategori tinggi, diperkuat dengan hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, media video pembelajaran bermuatan lagu edukatif yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi Mengenal Malaikat-Malaikat Allah pada mata pelajaran PAI siswa kelas II.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Lagu Edukatif, Hasil Belajar, PAI, Model ADDIE.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembelajaran dinamis antar-generasi yang terstruktur untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta perilaku individu secara holistik (Rahmawati dkk, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan pada hakikatnya bertujuan mengembangkan potensi diri, membentuk karakter yang kokoh, dan menanamkan nilai-nilai kehidupan fundamental agar individu siap menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks (Zalsabella P, 2023). Hal ini selaras dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana serta proses

pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, hingga keterampilan bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Didukung oleh pandangan Ichsan (2021), yang menegaskan bahwa pendidikan berfungsi sebagai pilar fundamental peningkatan kualitas hidup yang tidak hanya mengejar keberhasilan akademis, melainkan juga membentuk kepribadian unggul dan karakter holistik siswa melalui pengembangan logika, emosional, akhlak, serta iman.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dan berkontribusi secara nyata dalam membentuk generasi yang bermoral dan berintegritas (Sukamto dkk, 2025). Hal ini dikarenakan selain

memberikan layanan pembelajaran akademis, satuan pendidikan juga bertanggung jawab dalam melindungi dan membangun moralitas anak sejak usia dini. Oleh karena itu, pendidikan moral sejak dini terutama pada jenjang Sekolah Dasar sangat penting diberikan melalui pembelajaran Agama agar nilai-nilai agama dan akhlak baik dapat tertanam sejak awal dan membantu membentuk karakter positif di masa depan. Demi mendukung hal tersebut, guru dituntut agar terus meningkatkan kemampuan, memberikan teladan, dan mengembangkan kreativitas siswa dalam semua mata pelajaran termasuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Yasir 2021).

Tsaniyah dan Manshuruddin (2024) menyatakan bahwa pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar berperan penting dalam membentuk kepribadian dan moral siswa sejak awal dengan mengajarkan nilai-nilai Islam dan sikap sesuai syariat. Penelitian Fadhillah Hayya dkk (2024) juga menyatakan bahwa Pendidikan agama Islam bertujuan untuk membentuk kepribadian siswa menjadi lebih baik. Membentuk kepribadian anak dapat dimulai dengan mengenalkan mereka pada nama-nama

malaikat Allah SWT dan tugasnya. Materi ini penting diberikan sejak dini agar anak sadar bahwa setiap perbuatan selalu diawasi dan akan dibalas di akhirat, sehingga mendorong mereka untuk berperilaku baik dan menghormati sesama (Murzal and Nurdiana 2022). Namun, fakta di lapangan seringkali menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan ideal tersebut dengan realita proses pembelajaran.

Hasil wawancara dan pengamatan awal di SD Islam Tarbiyatul Athfal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam cenderung rendah selama tiga tahun terakhir, dengan 64% siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya capaian tersebut utamanya disebabkan oleh kesulitan siswa dalam memahami dan mengingat materi teologis yang bersifat abstrak, serta diperparah oleh penerapan metode ceramah linear atau hafalan monoton yang membosankan. Kondisi ini semakin dipersulit oleh keterbatasan fasilitas sekolah yang hanya memiliki satu proyektor untuk mendukung proses pembelajaran di seluruh kelas. Akibatnya, guru menghadapi kendala besar dalam

menerapkan metode pembelajaran modern atau progresif guna meningkatkan motivasi belajar siswa secara klasikal.

Pendidik perlu memperhatikan faktor eksternal dan internal yang memengaruhi motivasi belajar siswa sebelum memulai proses pembelajaran, mengingat motivasi merupakan kunci utama dalam menentukan keberhasilan belajar belajar (Munawir dkk, 2024). Melalui motivasi yang tinggi, siswa akan menjadi lebih fokus, bersemangat, serta aktif dalam memahami materi yang disampaikan (Fernando dkk, 2024). Namun, meskipun berbagai upaya telah dilakukan, tingkat motivasi belajar siswa di lapangan masih tergolong rendah akibat lingkungan belajar yang kurang kondusif, minimnya partisipasi aktif, serta penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang efektif (Fakhrunnisaa dan Mardiawati 2024). Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa demi mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Nisa & Aryanti 2023).

Media pembelajaran merujuk

pada berbagai bentuk alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi, sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa. Menurut Khoirunnisa dkk (2025) Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar, mengingat bahwa pembelajaran itu sendiri adalah proses komunikasi yang memerlukan perantara. Tanpa adanya media, komunikasi menjadi tidak efektif dan pembelajaran menjadi tidak optimal. Media ini berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu penyampaian materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami (Risjayanti dkk, 2023).

Video menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat efektif karena mampu menyampaikan materi dengan cara yang jelas, sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran (Widahyu, 2021). Video memungkinkan siswa untuk melihat kejadian yang tidak bisa dilihat secara langsung, seperti kejadian berbahaya atau masa lampau dan mereka dapat memutarinya kembali sesuai kebutuhan. Pernyataan ini diperkuat oleh Hasiru dkk (2021) yang mengemukakan bahwa media video

cukup efektif digunakan dalam pembelajaran karena memungkinkan siswa memahami materi dengan lebih mudah dan fleksibel. Zheng dkk (2024) juga menyatakan bahwa penggunaan media video sebagai alat bantu belajar membuat siswa lebih termotivasi dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa.

Penelitian Supatminingsih dkk (2021) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara media pembelajaran dan gaya belajar mereka, baik visual maupun auditif. Guna mengakomodasi kedua tipe belajar tersebut secara efektif, guru dapat mengintegrasikan media audio dan visual secara bersamaan dalam proses pembelajaran (Hasan dkk, 2021). Salah satu media audio yang efektif untuk mendukung gaya belajar auditori adalah pemanfaatan lagu edukatif, di mana aktivitas bernyanyi terbukti mampu meningkatkan kemampuan mengingat serta memunculkan kembali informasi yang tersimpan (Maftuhah, 2022). Metode berbasis lagu ini sangat relevan diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang didominasi oleh kegiatan ingatan dan

hafalan. Terlebih lagi, siswa sekolah dasar berusia 9–13 tahun terbukti mampu mengingat informasi lebih banyak karena musik memberikan rangsangan kuat yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Busse dkk, 2021; Octavyanti dkk, 2024).

Meskipun penelitian mengenai penggunaan video maupun lagu edukatif secara terpisah telah banyak dilakukan, kajian lebih lanjut yang secara spesifik meneliti efektivitas kombinasi keduanya pada siswa Sekolah Dasar masih sangat diperlukan. Integrasi antara media video dan lagu edukatif merupakan strategi kreatif serta inovatif yang mampu menciptakan proses pembelajaran menyenangkan, mudah dipahami, sekaligus meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi. Pendekatan ini sangat selaras dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang aktif, gemar bernyanyi, serta responsif terhadap media audio-visual, sehingga mampu mewujudkan suasana belajar yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna. Atas dasar pertimbangan tersebut, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi potensi ini secara mendalam melalui penelitian mengenai "Pengembangan Video

Pembelajaran Bermuatan Lagu Edukatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengenal Malaikat-Malaikat Allah Pada Mata Pelajaran PAI Kelas II Di SD Islam Tarbiyatul Athfal”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbentuk video inovatif, serta menguji kelayakan dan efektivitas produk tersebut dalam konteks pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan hal tersebut, Borg dan Gall (1983) serta Okpatrioka (2023) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu prosedur yang diterapkan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur. Sugiyono, (2015) menjelaskan bahwa penelitian Research and Development (R&D) ialah suatu pendekatan penelitian bertujuan untuk mengembangkan produk spesifikasi tertentu, serta menilai tingkat keefektifan dari produk tersebut melalui proses yang sistematis. Penelitian ini mengacu pada

model pengembangan ADDIE yaitu sebuah kerangka kerja instruksional yang fleksibel dan sistematis melalui lima tahapan utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Branch, 2009; Hidayat & Nizar, 2021).

Tahapan operasional dalam model ADDIE diimplementasikan secara terstruktur, yang diawali dengan tahap analysis (analisis) yaitu mengidentifikasi masalah instruksional, menganalisis kinerja guru dan siswa, kebutuhan peserta didik kelas II, materi PAI (Mengenal Malaikat-Malaikat Allah), serta merumuskan tujuan pembelajaran khusus. Tahap kedua yaitu design (perancangan) yang meliputi perumusan tujuan pembelajaran khusus, pengembangan kisi-kisi dan instrumen penilaian berupa angket serta soal tes, penentuan strategi pembelajaran, pemilihan media dan format materi, hingga penyusunan urutan kegiatan belajar dalam Modul Ajar dan *storyboard*. Tahap ketiga adalah development (pengembangan) yang dilakukan dengan mengembangkan isi materi ajar, memproduksi media video pembelajaran, serta melakukan validasi

dan revisi produk berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Setelah media dinyatakan layak, tahap ke empat adalah implementation (implementasi) yaitu menerapkan media kepada siswa melalui persiapan fasilitator, penataan lingkungan belajar, dan pelaksanaan tindakan yang dibagi ke dalam dua fase, yaitu uji coba terbatas (skala kecil) dan uji coba lapangan (skala luas) yang melibatkan seluruh siswa di kelas. Rangkaian proses ini diakhiri dengan tahap ke lima yaitu evaluation (evaluasi). Tahap ini bertujuan untuk melakukan evaluasi formatif selama proses berjalan dan evaluasi sumatif guna mengukur hasil akhir pencapaian siswa melalui uji normalitas Shapiro-Wilk, uji Wilcoxon, perhitungan *N-Gain*, serta melakukan penyempurnaan akhir terhadap produk yang dikembangkan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Islam Tarbiyatul Athfal. Lokasi penelitian berada di SD Islam Tarbiyatul Athfal, Jl. Kali Rungkut Mejoyo 1/2, Kalirungkut, Rungkut, Kota Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri atas wawancara tidak terstruktur,

angket tertutup skala Likert untuk menguji kelayakan media, serta instrumen tes berupa pilihan ganda (pre-test dan post-test). Data kualitatif berupa kritik dan saran dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif berupa skor angket dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan menurut Arikunto (2013).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran beserta capaian hasil belajar siswa. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, distribusi data *pretest* dan *posttest* diuji terlebih dahulu menggunakan metode normalitas Shapiro-Wilk. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan memilih antara *paired sample t-test* (jika data berdistribusi normal) atau uji nonparametrik (jika data tidak berdistribusi normal). Seluruh proses pengolahan dan analisis statistik tersebut dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Validasi Ahli dan Kelayakan Produk

Table 1 Uji Validasi Ahli dan Kelayakam

Aspek Penilaian / Validasi	Persentase Skor	Kategori
Ahli Materi	98%	Sangat Layak
Ahli Media	87%	Sangat Layak
Ahli Desain	96%	Sangat Layak
Uji Coba Perorangan (Orang)	99%	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Kecil (7 orang)	97%	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Besar (17 orang)	94%	Sangat Layak

Berdasarkan data tabel di atas, diperoleh penjelasan bahwa seluruh indikator kelayakan media berada pada kategori Sangat Layak (rentang 81% - 100%). Hasil validasi ahli materi yang mencapai 98% menunjukkan bahwa isi materi teologis mengenai nama dan tugas malaikat sudah akurat serta terintegrasi secara harmonis dengan lirik lagu edukatif yang digunakan. Validasi ahli media sebesar 87% mengonfirmasi

kesesuaian teknis visual, ketajaman gambar, aspek keterbacaan teks teks, dan kejelasan transisi audio-visual. Validasi desain pembelajaran sebesar 96% membuktikan alur dalam Modul Ajar dan sintaks pembelajaran terstruktur dengan sangat baik. Respons siswa dari uji perorangan hingga kelompok besar yang berkisar antara 94% - 99% memperkuat bukti bahwa video pembelajaran ini sangat menarik, menyenangkan, dan memotivasi mereka untuk belajar secara mandiri.

B. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes

Table 2 Uji Validitas

No. Soal	Rhitung (Pearson Correlation	rtabel	Ket
Soal_1	0,792	0,349	Valid
Soal_2	0,590	0,349	Valid
Soal_3	0,712	0,349	Valid
Soal_4	0,388	0,349	Valid
Soal_5	0,655	0,349	Valid
Soal_6	0,349	0,349	Valid
Soal_7	0,379	0,349	Valid
Soal_8	0,808	0,349	Valid
Soal_9	0,657	0,349	Valid
Soal_10	0,752	0,349	Valid

Soal_11	0,470	0,349	Valid
Soal_12	0,361	0,349	Valid
Soal_13	0,745	0,349	Valid
Soal_14	0,815	0,349	Valid
Soal_15	0,622	0,349	Valid
Soal_16	0,663	0,349	Valid
Soal_17	0,728	0,349	Valid
Soal_18	0,757	0,349	Valid
Soal_19	0,389	0,349	Valid
Soal_20	0,464	0,349	Valid

Sebelum digunakan dalam uji lapangan, instrumen tes yang terdiri atas 20 soal pilihan ganda diuji cobakan terlebih dahulu kepada 33 peserta didik untuk mengukur tingkat validitas (menggunakan Pearson Product Moment) dan reliabilitasnya (menggunakan Cronbach's Alpha). Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS, nilai r hitung untuk ke-20 butir soal berkisar antara 0,349 hingga 0,815, di mana semuanya lebih besar dari r tabel (0,349), sehingga seluruh butir soal dinyatakan Valid.

Table 3 Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.751	20

Selanjutnya, pengujian reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,751. Karena nilai $0,751 > 0,60$, instrumen tes dinyatakan **Reliabel** dan layak digunakan secara konsisten.

C. Uji Normalitas

Table 4 Uji Normalitas

Hail Test	Test	Nilai	Keterangan
Pre-Test	Shapiro-Wilk	0.134	Normal
Post-Test	Shapiro-Wilk	0.013	Tidak Normal

Berdasarkan uji normalitas Shapiro–Wilk berbantuan IBM SPSS, data *pre-test* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,134 ($p > 0,05$), sedangkan data *post-test* tidak berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,013 ($p < 0,05$). Karena salah satu kelompok data tidak memenuhi asumsi normalitas, analisis statistik inferensial dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test* untuk mengevaluasi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi.

D. Uji Wilcoxon

Table 5 Uji Wilcoxon

	Pretest-
	Posttest-
Z	-3.522 ^b
Asymp Sig (2-tailed)	000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. based on negative ranks

Hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* berbantuan IBM SPSS menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hal ini membuktikan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, yang berarti penggunaan Video Pembelajaran Bermuatan Lagu Edukatif efektif meningkatkan hasil belajar materi Mengenal Malaikat-Malaikat Allah pada siswa kelas II SD Islam Tarbiyatul Athfal.

E. Uji N-Gain

Table 6 Uji N-Gain

No. Siswa	Pre-Test	Post-Test
1	45	85
2	50	90
3	20	75

4	30	80
5	40	100
6	45	80
7	50	85
8	100	100
9	50	100
10	30	80
11	70	100
12	55	95
13	20	90
14	70	100
15	55	80
16	25	100
17	30	95
Skor Tertinggi	100	100
Skor Terendah	20	75
Skor Rata-rata	46,18	90,29

Untuk mengukur efektivitas media, dilakukan perhitungan *N-Gain* sebagai berikut :

$$g = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{Sm_{maks} - Sp_{pre}}$$

$$g = \frac{90,29 - 46,18}{100 - 46,18}$$

$$g = 0,82$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus *N-Gain*, diperoleh nilai 0,82. Berdasarkan kriteria perolehan indeks ($g \geq 0,70$), nilai tersebut masuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Dengan

demikian, Video Pembelajaran Bermuatan Lagu Edukatif terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi Mengenal Malaikat-Malaikat Allah pada siswa kelas II SD Islam Tarbiyatul Athfal

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Video Pembelajaran Bermuatan Lagu Edukatif yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinyatakan sangat layak dan representatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Mengenal Malaikat-Malaikat Allah bagi peserta didik kelas II SD Islam Tarbiyatul Athfal. Kelayakan teoretis ini dibuktikan secara valid oleh para ahli materi, media, dan desain pembelajaran melalui kesesuaian isi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), kualitas visual yang menarik, audio yang jelas, serta alur penyajian yang sistematis. Di samping itu, Video Pembelajaran Bermuatan Lagu Edukatif ini juga terbukti sangat efektif secara empiris dalam mendongkrak kemampuan kognitif siswa kelas II. Keefektifan tersebut ditunjukkan

oleh adanya peningkatan skor rata-rata dari *pre-test* ke *post-test*, signifikansi perbedaan hasil melalui uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*, serta capaian indeks *N-Gain* sebesar 0,82 yang masuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, Video Pembelajaran Bermuatan Lagu Edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Mengenal Malaikat-Malaikat Allah.

Bertolak dari hasil temuan tersebut, peneliti mengemukakan beberapa saran praktis terkait pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut. Dalam aspek pemanfaatan, guru PAI disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan video ini dengan menyelaraskan tujuan pembelajaran, menyiapkan sarana penunjang seperti proyektor dan *speaker*, serta tetap memberikan pendampingan aktif demi menciptakan iklim belajar yang bermakna. Untuk memperluas asas manfaatnya, diseminasi produk sebaiknya didistribusikan dalam bentuk berkas digital atau diunggah ke platform online agar dapat diakses oleh sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa. Terakhir, bagi pengembangan lanjutan di masa depan, penelitian berikutnya

diharapkan mampu memperluas cakupan video pada materi PAI lainnya sekaligus menyempurnakan aspek multimedia dengan menambahkan fitur evaluasi interaktif seperti kuis atau latihan soal yang terintegrasi langsung di dalam video pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Vol. 53.
- Busse, Vera, Chantal Hennies, Gunter Kreutz, and Ingo Roden. 2021. "Learning Grammar through Singing? An Intervention with EFL Primary School Learners." *Learning and Instruction* 71(September 2020):101372. doi: 10.1016/j.learninstruc.2020.101372.
- Fadhillah Hayya, Annisa, Zamzam Mustofa, and Amir Mukminin. 2024. "Peningkatan Kemampuan Menghafal Asmaul Husna Melalui Metode Bernyanyi Pada Siswa." *Inisiasi* 23–30. doi: 10.59344/inisiasi.v13i1.234.
- Fakhrunnisaa, Nur, and Mardawati Mardawati. 2024. "Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare." *Jurnal MediaTIK* 6(1):1–5. doi: 10.59562/mediatik.v6i1.1354.
- Fernando, Yogi, Popi Andriani, and Hidayani Syam. 2024. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2(3):61–68. doi: 10.59246/alfihris.v2i3.843.
- Hasan, Muhammad, Milawati, and Darajat. 2021. *Media Pembelajaran*.
- Hasiru, Dewasni, Syamsu Qamar Badu, and Hamzah B. Uno. 2021. "Media-Media Pembelajaran Efektif Dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh." *Jambura Journal of Mathematics Education* 2(2):59–69. doi: 10.34312/jmathedu.v2i2.10587.
- Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. 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.

- Ichsan, Fauqa Nuri. 2021. "Implementasi Perencanaan Pendidikan Dalam Meningkatkan Karakter Bangsa Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum." *Al-Riwayah : Jurnal Kependidikan* 13(2):281–300. doi: 10.47945/al-riwayah.v13i2.399.
- Khoirunnisa, Eka, Lulu Tunjung Biru, Universitas Sultan, and Ageng Tirtayasa. 2025. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL." 919–27.
- Maftuhah. 2022. "Kreativitas Guru Dalam Menggubah Lagu Untuk Meningkatkan Daya Ingat Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Vii Di Mts Terpadu Roudlotul Qur'an Lamongan." *Skripsi* (April).
- Munawir, Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani. 2024. "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* 9(1):63–71.
- Murzal, and Nurdiana. 2022. "Upaya Guru Dalam Penanaman Nilai Keagamaan Pada Anak Di Tpq Saprul Aziz Assuja Nwi Perempung." *Jurnal PGMI* 14(1):53–54.
- Nisa, Khoirun, and Linda Dwi Aryanti. 2023. "PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA." *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keislaman* 31–37.
- Octavyanti, Ni Putu Liana, Ni Ketut Suarni, and I. Gede Margunayasa. 2024. "Peningkatan Perkembangan Kognitif Siswa Melalui Musik Dan Lagu Dalam Pembelajaran." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9(2):472–78. doi: 10.51169/ideguru.v9i2.859.
- Okpatrioka. 2023. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Okpatrioka STKIP* 1(1):86–100. doi: 10.47861/jdan.v1i1.154.
- Rahmawati, Rina, Darmiany, and Heri Hadi Saputra. 2022. "Hubungan Keterampilan Bertanya Guru Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Dasan Baru Tahun Ajaran 2021/2022." *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(1):55–60.
- Risjayanti, Usman, Nurul Idhayani, Zulaeni Esita, Roni Amaludin, Sitti

- Salma, and Wa Ode Sari Amalia. 2023. "Meningkatkan Aktivitas Belajar Anak Melalui Penggunaan Media Video." *Jurnal Smart Paud* 6(2):113–21. doi: <http://dx.doi.org/10.36709/jspaud.v6i2.52>.
- Soegiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Sukamto, Sarwi, Muhammad Fauzan Muttaqin, Eva Luthfi Fakhru Ahsani, and Bayu Wijayama. 2025. *Problematika Pendidikan Di Indonesia : Tantangan Dan Solusi (Mengupas Aspek Sosial, Ekonomi, Dan Karakter Dalam Pendidikan*.
- Supatminingsih, Tuti, Muhammad Hasan, and S. Pd Sudirman. 2021. *Belajar Dan Pembelajaran*. Media Sains Indonesia.
- Tsaniyah, Wildani, and Manshuruddin. 2024. "Implementasi Metode Bernyanyi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 107412 Simadamada Deli Serdang." *Jurnal Pendidikan Islam* 11(2):181–92.
- Widahyu, C. 2021. "The Effectiveness of Using Video As a Learning Media Online Learning To Improve Students' Learning Motivation and Creative Thinking At Home During the Covid-19 Pandemic." *Learning Motivation and Creative Journal* 1(1):1–9.
- Yasir, Zahudiyah. 2021. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Metode Bernyanyi Dalam Mengenal Malaikat Dan Tugasnya Pada Pendidikan Agama Islam Di Kelas IV SDN 46 Tuanku Amir." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 4:242–50.
- Zalsabella P, Difa, Eka Ulfatul C, and Moh Kamal. 2023. "Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Nilai Karakter Dan Moral Anak Di Masa Pandemi." *Journal of Islamic Education* 9(1):43–63. doi: 10.18860/jie.v9i1.22808.
- Zheng, Yunxiang, Junyi Zhang, Yumeng Li, Xiaomin Wu, Ruofei Ding, Xianfei Luo, Panpan Liu, and Jingxiu Huang. 2024. "Effects of Digital Game-Based Learning on Students' Digital Etiquette Literacy, Learning Motivations, and Engagement." *Heliyon* 10(1): e23490.doi: 10.1016/j.heliyon.2023.e23490.