

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Karakter Islami di Madrasah Ibtidaiyah

Kasrah¹, Firman², dan Sukmawaty³

^{1,2,3}Program Studi PGMI, FTIK, IAIN Palopo

¹kasrahkasrah12@gmail.com

Abstract. The research on the Development of Islamic Character Animation Video Learning Media on the Material of Various Jobs aims to determine the needs analysis, planning, development and distribution of Islamic character animation video learning media on the material of Various Jobs. Product development uses the Research and Development (R&D) method with the 4D model: Define, Design, Development, and Disseminate. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and documentation. This study produced a learning video that was considered valid by language experts (89.28%), material experts (95.45%), and design experts (75%). This learning video is also practical for use by teachers (100%) and students (94.46%) and effective (92.85%). From the results of the study, it can be concluded that the Islamic character learning video is feasible, practical, and effective for use by teachers and students.

Keywords: Learning Media, Learning Video, Islamic Character

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam pendidikan telah memberikan manfaat besar, terutama dalam hal media pembelajaran. Media pembelajaran, baik perangkat lunak maupun keras, memungkinkan penyampaian materi lebih efektif kepada peserta didik (Annisa & Ramadan, 2021). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran hanya akan optimal jika dikelola oleh tenaga ahli yang kompeten (Firmansyah et al., 2023), seperti guru profesional abad ke-21 yang harus mampu mempersiapkan peserta didik menghadapi masa depan dengan memanfaatkan teknologi secara efektif (Kiki et al., 2024).

Salah satu media yang efektif dalam pembelajaran adalah video animasi. Video ini tidak hanya menarik perhatian peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Nurafifah et al., 2022). Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik SD yang lebih tertarik bermain daripada belajar. Bentuk dari video animasi karakter kartun Islami ini misalnya memberikan tampilan yang menarik dan mendukung pendidikan berbasis nilai-nilai moral dan spiritual sesuai dengan prinsip Islam.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, terutama di daerah terpencil, dapat memberikan solusi untuk keterbatasan akses pendidikan dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik serta relevan (Firman et al., 2022). Hal ini juga mendukung peningkatan kualitas guru, yang dapat menyampaikan materi dengan lebih interaktif dan kreatif (Husna et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi di MI Datok Sulaiman Putra Palopo, penggunaan media pembelajaran yang variatif, seperti video animasi, dinilai sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi karakter Islami untuk materi Berbagai Pekerjaan di kelas IV MI Datok Sulaiman Putra Palopo. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih fokus dan memahami materi, serta mendukung integrasi antara ilmu agama dan ilmu umum dalam sistem pendidikan berbasis Islam (Baderiah et al., 2022).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yang bertujuan menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Sugiyono, 2018). Pendekatan yang digunakan dalam metode ini adalah gabungan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Prosedur pengembangan mengikuti model 4D, yang terdiri dari empat tahap: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Dissemination* (penyebaran). Peneliti memilih model 4D karena dianggap lebih lengkap, rasional, dan terstruktur dalam menyelesaikan masalah pembelajaran, terutama yang terkait dengan karakteristik peserta didik (Sabrinatami, 2018). Penelitian pengembangan ini tidak hanya menghasilkan produk baru tetapi juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan individu peneliti.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Datok Sulaiman Putra Palopo yang berlangsung selama 4 bulan mulai 5 Juni 2023 hingga 5 September 2023. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo. Adapun objek penelitian ini berupa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan oleh peneliti.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi model 4D dengan empat tahap utama. Tahap *Define* (Pendefinisian) mencakup analisis awal, analisis siswa, dan analisis tujuan pembelajaran untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran dan mencari solusi. Peneliti mengumpulkan data terkait menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara yang menghasilkan data kualitatif. Tahap *Design* (Perencanaan), pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran, mulai dari menyusun tes, memilih media yang sesuai dengan analisis siswa, hingga menentukan format yang menarik. Rancangan awal video animasi disiapkan untuk diuji coba. Tahap *Development* (Pengembangan), peneliti menyusun kerangka konseptual media dan melakukan validasi oleh ahli. Video diuji kepada siswa untuk mengevaluasi keterbacaan dan memberikan perbaikan berdasarkan masukan dari uji coba dan validasi. Pengujian dilaksanakan dengan bantuan instrumen angket (kuesioner) dan menghasilkan data kuantitatif. Tahap *Dissemination* (Penyebaran), tahap ini berfokus pada uji kepraktisan dan efektivitas video animasi. Melalui angket respon pesertadidik, peneliti mengevaluasi kelayakan dan daya tarik produk, serta menilai efektivitas media dalam mendukung pembelajaran di kelas.

Data kualitatif dianalisis dengan cara mengelompokkan informasi berupa masukan, tanggapan, kritik, atau saran perbaikan. Sedangkan, data kuantitatif diolah dengan rumus (Teluma & Rivaie, 2019):

$$P = \sum \frac{\text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

Σ: jumlah keseluruhan

Untuk menilai tingkat validitas dan praktikalitas video pembelajaran berdasarkan persentase yang diperoleh, digunakan klasifikasi agar hasil tersebut dapat diinterpretasikan sebagai data kualitatif. Kriteria suatu produk dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Kriteria hasil kevalidan/kepraktisan (Jeneva et al., 2023)

Interval	Tingkat kevalidan/kepraktisan
81– 100	Sangat valid/praktis
61 – 80	Valid/praktis
41 – 60	Cukup valid/praktis
21– 40	Kurang valid/praktis
0–20	Tidak valid/praktis

3. Hasil

a. Define (Pendefinisian)

1) Analisis Awal

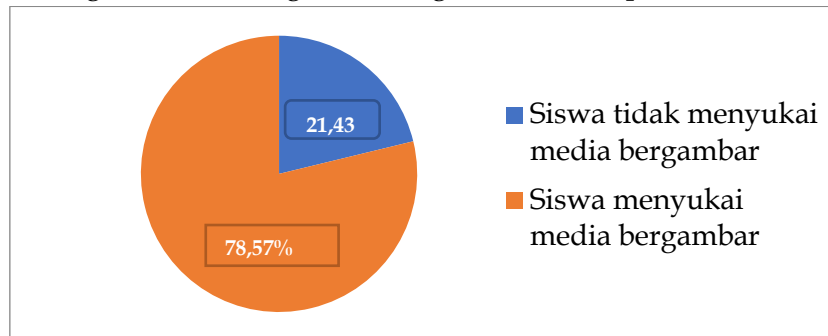
Pada tahap analisis awal, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Nurazisah Sania, S.Pd, wali kelas IV, dan menyebarkan angket kepada peserta didik. Wawancara mengungkapkan bahwa guru menggunakan buku paket sebagai panduan utama dengan metode ceramah dan tanya jawab. Namun, guru sering menghadapi masalah seperti peserta didik yang ribut dan suka bermain, mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan sulit fokus, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

Peneliti juga melaksanakan *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal peserta didik terhadap materi ajar. Hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata nilai peserta didik berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menandakan banyak peserta didik belum memahami materi dengan baik. Temuan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih efektif dan intervensi yang lebih intensif. Pengembangan video pembelajaran diusulkan sebagai solusi, karena video dapat menyajikan materi secara menarik dan interaktif, membantu peserta didik memahami konsep yang sulit dengan lebih baik

2) Analisis Siswa

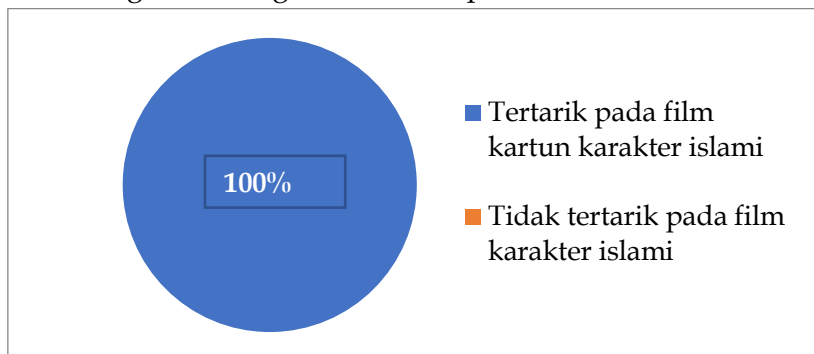
Dalam analisis ini, peneliti menilai karakter peserta didik berdasarkan kebutuhan dan pengembangan produk menggunakan instrumen wawancara guru dan angket peserta didik. Hasil wawancara dengan wali kelas IV menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai materi yang disajikan dengan gambar, karena visualisasi membantu mereka memahami dan mengingat informasi lebih mudah. Hasil angket peserta didik juga mendukung temuan ini. 78,57% peserta didik menyukai media bergambar, sementara 21,43% tidak menyukainya seperti yang tertera pada bagan 1.

Bagan 1. Hasil Angket tentang Ketertarikan pada Gambar



Peneliti menemukan bahwa film kartun dengan karakter Islami secara signifikan menarik minat peserta didik. Film tersebut tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik, sehingga lebih disukai peserta didik. Hasil angket menunjukkan bahwa 100% peserta didik tertarik pada film kartun karakter Islami seperti yang terlihat pada bagan 2.

Bagan 1. Hasil Angket tentang Ketertarikan pada Film Kartun berkarakter Islami



Hal ini menunjukkan perlunya bahan ajar untuk membantu mengatasi kesulitan yang dihadapi guru dan peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan video pembelajaran dengan karakter Islami, yang dirancang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan dari guru dan peserta didik.

3) Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran bertujuan untuk mengevaluasi hasil yang diharapkan dari proses pembelajaran. Untuk materi yang diangkat yaitu Berbagai Pekerjaan, tujuan pembelajaran adalah agar peserta didik dapat:

- Setelah menyimak media video animasi tentang Jenis-Jenis Pekerjaan peserta didik mampu membandingkan jenis jenis pekerjaan sesuai tempat hidup penduduk dengan tepat.
- Setelah menyimak media video animasi tentang Jenis-Jenis Pekerjaan peserta didik mampu membandingkan jenis jenis pekerjaan sesuai tempat hidup penduduk dengan tepat.

b. Design (Perancangan)

Pada tahap desain dalam penelitian pengembangan video animasi karakter Islami, peneliti merencanakan semua aspek video secara menyeluruh. Langkah pertama adalah menetapkan tujuan pembelajaran dan memastikan nilai-nilai Islami tercermin dalam konten. Desain mencakup pemilihan karakter yang sesuai dengan budaya Islam, alur cerita yang mendidik, serta elemen visual dan audio yang mendukung penyampaian pesan islami. *Storyboard* atau skenario disusun untuk menggambarkan setiap scene, termasuk dialog dan interaksi karakter. Peneliti juga menentukan strategi penyampaian materi untuk menarik perhatian peserta didik dan mendorong pemahaman nilai-nilai islami, serta merancang aspek teknis seperti durasi video dan kualitas grafis.

c. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dalam pengembangan video pembelajaran karakter Islami, peneliti fokus pada mewujudkan konsep desain menjadi produk nyata untuk proses pembelajaran. Proses ini dimulai dengan pembuatan video berdasarkan *storyboard* yang telah disusun, termasuk pembuatan animasi karakter Islami, pengolahan audio, dan pengeditan visual agar video menarik dan mudah dipahami peserta didik. Selama pengembangan, peneliti memantau semua elemen agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan nilai-nilai Islami.

Setelah video selesai, dilakukan uji coba internal untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan. Penyesuaian juga dilakukan agar video kompatibel dengan berbagai platform pembelajaran. Hasil akhir adalah video pembelajaran karakter Islami yang siap diuji di lingkungan pendidikan untuk memastikan efektivitas dan penerimaannya oleh guru dan peserta didik, serta diharapkan dapat menjadi alat pembelajaran yang mendidik dan menginspirasi. Berikut merupakan hasil dari uji kelayakan oleh validator ahli desain.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Desain

No	Aspek yang dinilai	Nilai Validasi	Keterangan
1.	Penggunaan warna <i>background</i> .	3	Valid
2.	Penggunaan warna yang sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna.	3	Valid
3.	Penampilan pusat pandang yang baik.	3	Valid
4.	Penempatan unsur tata letak.	3	Valid
5.	Penempatan gambar.	3	Valid
6.	Kesesuaian gambar dengan materi pelajaran.	3	Valid
7.	Penggunaan media dapat membantu memahami materi.	3	Valid

8.	Meningkatkan minat belajar siswa.	3	Valid
9.	Penyajian materi secara sederhana.	3	Valid
Jumlah Keseluruhan		36	
Hasil		75%	Valid

Berdasarkan tabel 2, validator ahli desain menilai total sembilan aspek dengan perolehan nilai 3 pada semua aspeknya. Selain itu, validator memberikan saran berupa penambahan judul video seperti pada gambar 1 berikut.

Gambar 1. Judul Video



Validator kedua yang menilai kevalidan produk yang dikembangkan adalah validator ahli materi. Hasil dari penilaian validator ahli materi pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai Validasi	Keterangan
1.	Pembagian materi jelas	4	Sangat Valid
2.	Kesesuaian materi dengan KD dan Indikator	4	Sangat Valid
3.	Urutan materi jelas	4	Sangat Valid
4.	Kemudahan memahami materi	4	Sangat Valid
5.	Media pada materi jenis jenis pekerjaan	4	Sangat Valid
6.	Petunjuk pada media jelas dan mudah dipahami	4	Sangat Valid
7.	Penggunaan media dapat membantu memahami materi.	3	Valid
8.	Gambar mudah dipahami	4	Sangat Valid
9.	Desain penyusunan materi dan gambar menarik	4	Sangat Valid
10.	Kesesuaian gambar dengan materi	3	Valid
11.	Tampilan gambar yang menarik dan penuh warna	4	Sangat Valid
Jumlah Keseluruhan		42	

Hasil	95,45%	Sangat Valid
-------	--------	--------------

Berdasarkan hasil nilai dari validator ahli materi yang menilai total sebelas aspek, dimana terdapat sembilan aspek mendapatkan nilai 4 yang berarti sangat valid. Namun, validator juga memberikan saran berupa penambahan beberapa animasi dan materi seperti pada gambar 2 berikut.

Gambar 2. Animasi Video



Validator terakhir yang menilai kevalidan video yang dikembangkan adalah validator ahli bahasa. Validator ahli bahasa menilai ketatabahasa yang digunakan dalam video baik secara lisan maupun tulisan. Hasil dari penilaian validator ahli bahasa terdapat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Nilai Validasi	Keterangan
1.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar.	3	Valid
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik.	3	Valid
3.	Kalimat pada setiap soal tidak bermakna ganda.	4	Sangat Valid
4.	Struktur kalimat sederhana.	4	Sangat Valid
5.	Menggunakan istilah yang tepat dan mudah dipahami peserta didik	3	Valid
6.	Menggunakan tulisan,ejaan, dan tanda baca sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia yang disempurnakan	4	Sangat Valid
7.	Kejelasan kalimat pada nama dan judul.	4	Sangat Valid
Jumlah Keseluruhan		24	

Hasil	89,28%	Sangat Valid
-------	--------	--------------

Jika ketiga hasil validasi tersebut dirata-ratakan maka menghasilkan persentase sebesar 87,03% yang berada pada kategori valid.

c. Disseminate (Penyebaran)

Produk yang telah dinyatakan valid selanjutnya diberikan kepada guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Lalu dilakukan uji praktikalitas dan uji efektivitas untuk menilai kemudahan penggunaan dan efektivitas produk bagi siswa. Umpan balik dari pengguna membantu pengembang

menentukan apakah produk tersebut praktis dan sesuai dengan kebutuhan, serta efektif dalam mendukung pembelajaran. Hasil Uji kepraktisan guru dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas Guru

No	Pernyataan	Nilai Kepraktisan	Keterangan
1.	Tampilan media video animasi karakter islami pada materi jenis-jenis pekerjaan menarik.	4	Sangat Valid
2.	Bahasa pada media video animasi karakter islami mudah dipahami.	4	Sangat Valid
3.	Gambar yang digunakan pada media video animasi karakter islami sangat jelas.	4	Sangat Valid
4.	Dengan menggunakan media video animasi karakter islami mempermudah saya dalam menyampaikan materi kepada siswa.	4	Sangat Valid
5.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan media video animasi karakter islami dibandingkan buku paket.	4	Sangat Valid
6.	media video animasi karakter islami memudahkan siswa untuk belajar mandiri.	4	Sangat Valid
7.	Materi yang terdapat pada sangat jelas.	4	Sangat Valid
8.	Petunjuk yang ada pada mudah dipahami.	4	Sangat Valid
9.	Media video animasi ini sangat mudah untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena bisa digunakan dimana saja.	4	Sangat Valid
10.	Karakter pada media animasi sangat bagus dan memberikan contoh yang baik untuk siswa.	4	Sangat Valid
Jumlah Keseluruhan		40	
Hasil		100%	Sangat Valid

Setelah melaksanakan uji kepraktisan, selanjutnya dilakukan uji keefektifan yang melibatkan total 28 peserta didik sebagai penilai. Hasil uji praktikalitas dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Efektivitas Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Nilai		Keterangan	No	Nama Peserta Didik	Nilai		Keterangan
		Pretest	Posttest				Pretest	Posttest	
1.	ANAA	50	100	Tuntas	15.	MB	40	100	Tuntas
2.	ANH	50	100	Tuntas	16.	MHB	60	100	Tuntas
3.	AA	60	100	Tuntas	17.	MR	50	100	Tuntas

4.	AS	40	70	Tidak Tuntas	18.	MRF	60	100	
5.	AM	50	80	Tuntas	19.	MAR	60	100	Tuntas
6.	AMH	50	100	Tuntas	20.	MIA	50	100	Tuntas
7.	AFS	40	80	Tuntas	21.	MIR	60	100	Tuntas
8.	Am	50	80	Tuntas	22.	MIH	60	100	Tuntas
9.	FM	50	90	Tuntas	23.	NRA	50	90	Tuntas
10.	FA	60	100	Tuntas	24.	NAH	60	100	
11.	AHZ	50	90	Tuntas	25.	NR	60	100	Tuntas
12.	MBR	40	70	Tidak Tuntas	26.	NA	60	100	Tuntas
13.	MA	50	90	Tuntas	27.	SB	50	90	Tuntas
14.	MAF	50	100	Tuntas	28.	UA	60	100	Tuntas

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 6, terjadi peningkatan nilai peserta didik setelah penggunaan produk media video animasi karakter islami. Produk dinyatakan efektif dengan capaian rata-rata nilai peserta didik pada post-test menunjukkan nilai 100. Video pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu peserta didik melampaui nilai KKM 75, sehingga dinyatakan praktis dan efektif. Produk ini disebarkan secara terbatas untuk digunakan oleh guru dan peserta didik Kelas IV MI Datok Sulaiman Putra Palopo, karena dirancang khusus untuk kebutuhan mereka

4. Pembahasan

Berdasarkan analisis kebutuhan pada tahap *Define*, disimpulkan bahwa guru dan peserta didik memerlukan bahan ajar berupa video pembelajaran dengan karakter islami. Video ini penting karena dapat mengintegrasikan nilai-nilai Islam secara efektif dalam proses belajar mengajar (Eryandi, 2023). Media pembelajaran ini tidak hanya edukatif, tetapi juga mencerminkan identitas dan nilai-nilai islami yang menjadi dasar pendidikan di sekolah Islam. Penggunaan video ini memudahkan peserta didik dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama melalui cerita dan karakter yang relevan dengan budaya dan keyakinan mereka. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis islami efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterlibatan siswa (Depita, 2024).

Tahap *Design* dalam model pengembangan 4D adalah fase di mana ide dan konsep dari tahap *Define* diwujudkan dalam bentuk yang lebih konkret. Proses ini mencakup beberapa aspek utama seperti perancangan Isi untuk menentukan konten pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan siswa, Perancangan struktur untuk mengorganisasikan konten secara logis dan sistematis, perancangan format untuk memutuskan desain visual dan format produk agar menarik dan mudah digunakan, prototyping untuk membuat model awal produk untuk uji coba, serta perancangan instrumen evaluasi untuk menyusun alat evaluasi dan indikator keberhasilan. Hasilnya adalah prototype awal yang siap diuji dan dikembangkan lebih lanjut

Tahap *Development* dalam model 4D adalah fase di mana produk dirancang menjadi produk akhir yang siap digunakan. Pengembang memproduksi produk sesuai spesifikasi dan kemudian melakukan uji validitas, yang bertujuan memastikan produk sesuai tujuan dan efektif. Uji validitas melibatkan ahli materi, desain, dan bahasa. Berdasarkan hasil uji tersebut, hasil penilaian dari ahli materi yaitu 95,45% kategori sangat valid, ahli desain 75% kategori valid, dan ahli bahasa 89,28% kategori sangat valid. Media yang valid membantu menyampaikan materi secara akurat, mengintegrasikan nilai-nilai islami, serta meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa (W. A. Sari & Nurgiyantoro, 2020). Proses validasi meliputi analisis, pengembangan, dan uji coba, memastikan media tersebut relevan, akurat, dan mampu mencapai tujuan

pembelajaran (Dewimarni et al., 2022). Validitas media ini juga penting dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran jarak jauh (R. I. Sari et al., 2022).

Tahap *Disseminate* dalam model 4D adalah fase akhir di mana produk yang telah dikembangkan dan diuji disebarakan kepada pengguna untuk diimplementasikan dalam konteks nyata. Selain distribusi, kegiatan ini juga melibatkan uji praktikalitas dan efektivitas produk (Sya'bania et al., 2020). Uji praktikalitas menilai kemudahan penggunaan produk, sementara uji efektivitas mengevaluasi keberhasilan produk dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik (Maskar & Dewi, 2020). Media video pembelajaran karakter islami pada materi Jenis-jenis Pekerjaan diuji praktikalitasnya dengan melihat penerapannya di kelas, kemudahan penggunaannya oleh guru, serta respon positif dari peserta didik yang diperoleh hasil sebesar 100% kategori sangat praktis. Media ini terbukti mampu mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam materi pekerjaan, memfasilitasi pembelajaran yang mendalam, serta mendukung pembentukan karakter peserta didik.

Uji efektivitas melibatkan *pre-test* dan *post-test* untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan produk. Proses ini menilai apakah ada peningkatan pemahaman peserta didik setelah intervensi dan diperoleh peningkatan nilai peserta didik menjadi 100 pada semua peserta didik. Setelah produk terbukti valid, praktis, dan efektif, produk disebarakan secara terbatas pada lokasi dan subjek penelitian yang telah dipilih, memastikan relevansi dan efektivitas dalam konteks spesifik yang dipelajari.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti menemukan bahwa pelaksanaan dan hasil penelitian ini berimplikasi pada berinovasinya sediaan media pembelajaran berstandar kualitas layak yang relevan dengan nilai-nilai agama peserta didik khususnya pada lokasi penelitian. Hal ini mendukung penggunaan media serupa sebagai referensi pada konteks yang lebih luas, khususnya pada materi lain yang juga memerlukan pendekatan pembelajaran keagamaan. Selain itu, implikasi langsung yang dirasakan secara instan ialah peningkatan nilai kognitif peserta didik sesuai penggunaan media, sehingga dapat menjadi inspirasi dan solusi bagi guru jika menghadapi permasalahan serupa.

Pengembangan media video animasi karakter islami pada materi Berbagai Pekerjaan untuk peserta didik kelas IV di MI Datok Sulaiman Putra Palopo dapat disimpulkan bahwa pada tahap *define*, ditemukan bahwa guru dan peserta didik sangat membutuhkan bahan ajar berupa video pembelajaran yang mengandung karakter islami. Pendekatan tradisional kurang efektif, sedangkan media interaktif seperti video lebih menarik dan meningkatkan motivasi peserta didik. Tahap *design* mengubah konsep awal tersebut menjadi rencana konkret melalui perancangan struktur, isi, dan format produk yang diuji dan disempurnakan. Pada tahap *development*, validasi ahli menunjukkan hasil positif dengan nilai 89,28% (ahli bahasa), 95,45% (ahli materi), dan 75% (ahli desain), yang semuanya dalam kategori valid hingga sangat valid. Di tahap *disseminate*, uji praktikalitas media menunjukkan hasil 100% untuk penilaian guru. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan nilai peserta didik mencapai nilai 100 setelah penggunaan video. Dari beberapa data tersebut, media yang dikembangkan dinyatakan efektif, layak, dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

6. Referensi

- Annisa, L. A., & Ramadan, Z. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 8. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pengembangan+media+pembelajaran+berbasis+videi+animasi+pada+tema+7+subtema+3+untuk+siswa+kelas+IV+SDN+104+pekanbaru&btnG=#d=gs_qabs&t=1675007245389&u=%23p%3DnS1V1fVL-IQJ
- Baderiah, B., Munawir, A., & Firman, F. (2022). Developing Islamic Education and Local Culture Textbooks. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3149–3158. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1487>

- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Dewimarni, S., Rizalina, R., & Zefriyenni, Z. (2022). Validitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android dengan Teknik Peta Konsep untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 329–337. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1087>
- Eryandi, E. (2023). Integrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Pendidikan Karakter di Era Digital. *Kaipi: Kumpulan Artikel Ilmiah Pendidikan Islam*, 1(1), 12–16. <https://doi.org/10.62070/kaipi.v1i1.27>
- Firman, Hasriadi, Aswar, N., Sukirman, & Yusuf, M. (2022). The Use of Information Technology in Learning in Isolated and Remote Areas: Pioneering, Development, and Modeling. *The 4th International Conference ...*, 268–274. <https://conference.metaskrip.com/index.php/icon-ue/article/view/37%0Ahttps://conference.metaskrip.com/index.php/icon-ue/article/download/37/40>
- Firmansyah, F., Raupu, S., K., N., & Herawati, H. (2023). Dampak Kemajuan Teknologi Pendidikan Terhadap Kinerja Guru. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 8(2), 299–314. <https://doi.org/10.24256/kelola.v8i2.4160>
- Husna, H., Guntur, M., & Sukmawaty. (2023). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin. *Jurnal Refleksi*, 12(2), 109–124. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>
- Jeneva, Y., Shanty, I. L., & Elfitra, L. (2023). Kevalidan Media Pembelajaran Tembak Panah pada Pembelajaran Membaca Teks Biografi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas. 1(3), 24–31.
- Kiki, Firman, & Suryani, L. (2024). Analisis Penggunaan Information Technology (IT) Pada Guru di SDN 25 Radda Kecamatan Belopa Kabupaten Luwu. *JMSER*, 1(1), 15–22.
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888–899. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.326>
- Nurafifah, Firman, Mirnawati, La Fua, J., & Yusuf, M. (2022). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Online Di Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 57–66. <https://doi.org/10.58230/27454312.139>
- Sabrinatami, Z. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMKN 4 Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sari, R. I., Wagiran, W., & Zulaeha, I. (2022). Kualitas Materi Teks Fabel pada Buku Teks Bahasa Indonesia KELAS VII Kurikulum 2013. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 4(2), 90–97. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v4i2.6804>
- Sari, W. A., & Nurgiyantoro, B. (2020). Validasi bahan ajar menulis teks nonfiksi berbasis pendekatan genre. *Bahastra*, 40(1), 60. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v40i1.15754>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penulisan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sya'bania, N., Anwar, M., & Wijaya, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://ojs.unm.ac.id/CER/article/view/19117>
- Teluma, M., & Rivaie, W. (2019). *Penilaian Pembelajaran* (R. P. Yudha (ed.); I). PGRI Prov Kalbar.