

Pengembangan Video Animasi Materi Shalat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Ahmad Tarmizi^{1*}, Candra Wijaya², Nirwana Anas³
^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : ahmad0331243004@uinsu.ac.id

ARMADA
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 05 Mei, 2026

Page: 770-779

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i5.2175>

Article History:

Received: April 17, 2026

Revised: Mei 07, 2026

Accepted: Mei 18, 2026

Abstract : *This study aims to develop an animated video about prayer material to improve student learning outcomes by assessing the feasibility, practicality, and effectiveness of the developed media. The type of research used was Research and Development (R&D). The development model used in this study is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), The results showed that the animated video about prayer material developed met the feasibility criteria based on expert assessments. The average score for the material aspect was 3.9, the media aspect was 4.0, and the language aspect was 2.8, generally indicating that the product is suitable for use in learning. Furthermore, the practicality test showed a 97.5% rating, categorized as very practical, indicating that the media is easy to use, engaging, and supports the learning process. The effectiveness test results showed a significant improvement in student learning outcomes. The average pretest score of 61.17 increased to 90 in the posttest. This improvement was reinforced by an N-Gain value of 0.74, which is considered high. it can be concluded that the animated video on prayer material in Islamic Religious Education at Eria Private Middle School, Medan, meets the criteria of feasibility, practicality, and effectiveness.*

Keywords : *Development, Animated Video, Prayer*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi tentang materi shalat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi tentang materi shalat yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli. Skor rata-rata untuk aspek materi adalah 3,9, aspek media adalah 4,0, dan aspek bahasa adalah 2,8, secara umum menunjukkan bahwa produk tersebut cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Lebih lanjut, uji kepraktisan menunjukkan peringkat 97,5%, dikategorikan sangat praktis, menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan, menarik, dan mendukung proses pembelajaran. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Skor rata-rata pretest 61,17 meningkat menjadi 90 pada posttest. Peningkatan ini diperkuat oleh nilai N-Gain sebesar 0,74, yang dianggap tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video animasi materi shalat dalam Pendidikan Agama Islam di

SMP Swasta Eria Medan, memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas.

Kata Kunci : Pengembangan, Video Animasi, Shalat

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola belajar peserta didik yang kini lebih akrab dengan media visual, interaktif, dan berbasis teknologi dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Kurniawan, Khoirunnisa, and Heryani, 2025). Peserta didik usia SMP termasuk dalam generasi digital native yang terbiasa memperoleh informasi secara cepat melalui perangkat digital dan media audio visual (Febriani & Kurniawan, 2025). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu menyesuaikan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami. Shalat sebagai ibadah wajib dalam Islam memiliki peran penting dalam membentuk kedisiplinan, karakter, dan spiritualitas peserta didik, sehingga pembelajaran shalat tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pemahaman dan praktik yang benar sesuai tuntunan syariat (Dewi, 2021; Fauzan *et al.*, 2021).

Namun demikian, pembelajaran materi shalat di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya hasil belajar peserta didik, kurangnya pemahaman terhadap tata cara shalat, serta penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang interaktif (Pratama & Fadly, 2024). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Eria Medan, diketahui bahwa sebagian peserta didik masih memerlukan pembinaan dalam praktik wudhu dan tata cara shalat karena pembelajaran yang dilakukan belum mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang relevan karena mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan mudah diakses kapan saja. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan aplikasi Android memiliki tingkat kelayakan dan efektivitas yang tinggi dalam mendukung pembelajaran ibadah secara mandiri dan interaktif (Riska *et al.*, 2023; Susanah *et al.*, 2022; Mauladi *et al.*, 2021). Akan tetapi, sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengembangan aplikasi tuntunan shalat berbasis Android, sedangkan pengembangan video animasi materi shalat yang terintegrasi dengan karakteristik peserta didik SMP masih terbatas. Dengan demikian, gap penelitian terletak pada belum optimalnya pengembangan media video animasi yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan hasil belajar materi shalat pada peserta didik tingkat SMP.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berupa video animasi materi shalat yang dirancang sesuai karakteristik digital native dengan memanfaatkan berbagai aplikasi digital dan pendekatan visual interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi shalat. Penelitian ini menjadi penting dan mendesak dilakukan karena pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, tetapi juga membantu peserta didik memahami dan melaksanakan ibadah shalat secara benar, menarik, dan berkelanjutan di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Seels & Glasgow, 1997). Penelitian dilaksanakan mulai September 2025 di SMP Swasta Eria Medan dengan subjek penelitian siswa kelas VII. Pendekatan penelitian menggunakan kombinasi kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh data mengenai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media video animasi materi shalat yang dikembangkan. Instrumen penelitian meliputi

lembar observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, sedangkan uji coba melibatkan guru Pendidikan Agama Islam dan 17 peserta didik kelas VII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif menggunakan skala Likert untuk menilai validitas dan kepraktisan media, sedangkan efektivitas produk dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media video animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Video Animasi Materi Shalat

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi materi shalat yang dikembangkan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Penelitian dilaksanakan mulai September 2025 hingga April 2026 pada peserta didik kelas VII SMP Swasta Eria Medan. Produk yang dikembangkan ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi shalat. Tahap analysis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, media yang digunakan, serta kesesuaian kurikulum. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami tata cara shalat secara benar dan pembelajaran yang digunakan belum memanfaatkan media visual interaktif secara optimal. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik tingkat SMP.

Tahap design dilakukan dengan menyusun rancangan media yang meliputi desain tampilan, alur materi, ilustrasi, penggunaan warna, audio, dan animasi pendukung. Produk kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh masukan dan revisi sebelum memasuki tahap pengembangan. Selanjutnya, tahap development dilakukan melalui proses penyempurnaan produk dan pengujian validitas oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebelum media digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Uji Validitas Produk

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi, ketepatan konsep, dan penyajian materi dalam video animasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 3,9 dengan kategori sangat layak digunakan.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

Indikator	Hasil
Total skor diperoleh	39
Total skor maksimal	40
Skor rata-rata	3,9

Selanjutnya validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas tampilan, audio visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,0 yang termasuk kategori sangat layak digunakan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Hasil
Total skor diperoleh	40
Total skor maksimal	40
Skor rata-rata	4,0

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kejelasan bahasa, keterbacaan, dan kesesuaian penggunaan bahasa dalam media pembelajaran. Hasil validasi memperoleh skor rata-rata 2,8 dengan kategori layak digunakan dengan revisi sebagian.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Hasil
Total skor diperoleh	28
Total skor maksimal	40
Skor rata-rata	2,8

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, media video animasi materi shalat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran setelah melalui revisi sesuai masukan validator.

Hasil Uji Kepraktisan

Tahap implementation dilakukan dengan menerapkan video animasi materi shalat secara langsung dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, tingkat kemenarikan, dan kebermanfaatannya media dalam membantu proses pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai pengguna media. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi mudah digunakan, menarik, dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan

Indikator	Hasil
Total skor diperoleh	39
Total skor maksimal	40
Persentase	97,5%

Hasil Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test kepada 17 peserta didik untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media video animasi materi shalat. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan nilai peserta didik setelah implementasi media pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Uji Efektivitas

Indikator	Pre-test	Post-test
Nilai rata-rata	61,17	90,00
Nilai maksimum	80	100

Selanjutnya dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Tabel 6. uji N-Gain

Indikator	Hasil
Rata-rata N-Gain	0,74
Kategori	Tinggi

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi materi shalat mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluation dilakukan setelah seluruh proses implementasi selesai dilaksanakan. Evaluasi bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan produk berdasarkan hasil validasi,

kepraktisan, dan efektivitas media selama digunakan dalam pembelajaran. Masukan dari validator, guru, dan peserta didik digunakan sebagai dasar penyempurnaan media agar kualitas produk menjadi lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik.

Pembahasan

Pembahasan Hasil Pengembangan Video Animasi

Pengembangan video animasi pada materi shalat dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi berbasis animasi mampu menyajikan materi ibadah secara lebih konkret, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Video animasi yang dikembangkan tidak hanya menampilkan penjelasan teoritis, tetapi juga memvisualisasikan gerakan dan urutan pelaksanaan shalat secara runtut sesuai tuntunan syariat. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, tampilan, dan kejelasan penyajian, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Keunggulan video animasi ini terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur visual gerak dan narasi, sehingga membantu peserta didik memahami materi yang bersifat prosedural secara lebih efektif dan efisien. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Dadih Nasrudin (et al. 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, bahkan mengalami peningkatan ketuntasan belajar dari 52% menjadi 88%, yang mengindikasikan efektivitas tinggi dari penggunaan media berbasis animasi dalam proses pembelajaran.

Temuan ini relevan dengan teori Marc Prensky yang menegaskan bahwa peserta didik masa kini merupakan generasi *digital natives* yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi visual dan interaktif dibandingkan metode konvensional (Prensky 2001). Dalam konteks ini, video animasi menjadi bentuk penyajian yang sesuai dengan karakteristik belajar mereka, karena mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman secara simultan. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi praktik ibadah, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Penelitian-penelitian tersebut menegaskan bahwa visualisasi gerakan melalui animasi membantu peserta didik dalam memahami langkah-langkah ibadah secara lebih akurat, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi pada materi shalat dalam penelitian ini terbukti efektif sebagai sarana penyajian pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Video animasi tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, dan penyajian, tetapi juga mampu memvisualisasikan materi prosedural secara lebih konkret dan sistematis sehingga mudah dipahami. Efektivitas ini diperkuat oleh temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar melalui penggunaan video animasi, serta didukung oleh teori Marc Prensky yang menegaskan bahwa peserta didik masa kini lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi visual. Dengan demikian, video animasi menjadi solusi inovatif yang relevan dan strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi praktik ibadah seperti shalat.

Pembahasan Kelayakan Video Animasi Materi Shalat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP Swasta Eria Medan

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa video animasi materi shalat yang dikembangkan dalam penelitian ini secara umum telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek, yaitu aspek materi, media, dan bahasa. Pada aspek validasi materi, hasil penilaian menunjukkan skor rata-rata sebesar 3,9 yang berada pada kategori sangat layak. Hal ini mengindikasikan bahwa isi materi yang disajikan dalam video animasi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, memiliki ketepatan konsep, serta mencakup komponen utama dalam materi shalat seperti syarat, rukun, dan tata cara pelaksanaan. Meskipun demikian, terdapat beberapa catatan penting dari validator, seperti perlunya ketelitian dalam penulisan bacaan dan teks agar sesuai dengan kaidah yang benar. Temuan ini menunjukkan bahwa secara substansi, materi yang

dikembangkan telah kuat, namun tetap memerlukan penyempurnaan pada aspek teknis untuk menjaga akurasi ilmiah.

Selanjutnya, pada aspek validasi media diperoleh skor rata-rata sebesar 4,0 dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas tampilan visual, audio, serta sinkronisasi antar elemen dalam video animasi telah memenuhi standar yang baik. Media juga dinilai mampu menarik perhatian peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, serta mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Temuan ini memperkuat bahwa video animasi yang dikembangkan memiliki kualitas multimedia yang optimal dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis teknologi. Di sisi lain, hasil validasi bahasa menunjukkan skor rata-rata sebesar 2,8 dengan kategori layak digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa aspek kebahasaan masih memerlukan perbaikan, khususnya dalam penggunaan kata baku, tanda baca, dan struktur kalimat agar lebih sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Meskipun demikian, secara umum bahasa yang digunakan sudah cukup komunikatif dan dapat dipahami oleh peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil uji validitas menunjukkan bahwa video animasi materi shalat yang dikembangkan telah layak digunakan dengan revisi minor pada aspek bahasa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ismawati and Mustika (2021) yang menyatakan bahwa video animasi memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan bahasa, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa produk video animasi yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis dan teknis, tetapi juga memiliki potensi yang kuat untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi yang bersifat prosedural seperti shalat.

Pembahasan Kepraktisan Video Animasi Materi Shalat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP Swasta Eria Medan

Secara keseluruhan, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa video animasi materi shalat yang dikembangkan tergolong dalam kategori sangat praktis dengan persentase sebesar 97,5%, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta efektif dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa produk berbasis video animasi secara umum memiliki kualitas yang baik dari segi isi dan tampilan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Azizah and Sukma (2025) menunjukkan bahwa media video animasi memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan skor mencapai 93%. Hasil tersebut memperkuat bahwa video animasi tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga telah memenuhi standar kelayakan secara komprehensif. Kesesuaian hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi materi shalat yang dikembangkan tidak hanya praktis digunakan di kelas, tetapi juga konsisten dengan temuan penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa media animasi memiliki validitas tinggi dan efektif dalam mendukung pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi materi shalat yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan persentase 97,5%, sehingga mudah digunakan, menarik, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Kepraktisan ini didukung oleh penyajian materi yang sistematis, visualisasi yang jelas, serta kemudahan penggunaan oleh guru dan peserta didik. Hasil ini juga konsisten dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa video animasi memiliki tingkat validitas dan kelayakan yang tinggi, sehingga tidak hanya praktis secara penggunaan, tetapi juga memenuhi standar kualitas pembelajaran dan mampu meningkatkan efektivitas serta pemahaman peserta didik.

Pembahasan Efektivitas Video Animasi Materi Shalat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP Swasta Eria Medan

Berdasarkan hasil uji efektivitas melalui perbandingan nilai pretest dan posttest, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video animasi materi shalat. Rata-rata nilai pretest sebesar 61,17 meningkat menjadi 90 pada posttest, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang cukup tinggi. Hasil ini diperkuat dengan perhitungan N-Gain yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,74 dan termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi yang bersifat prosedural seperti shalat.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih konkret melalui visualisasi gerakan dan penjelasan yang sistematis. Selain itu, media ini juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Dengan demikian, penggunaan video animasi tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mendukung aspek pemahaman praktis peserta didik dalam melaksanakan ibadah shalat dengan benar.

Temuan yang terdapat dalam penelitian ini tentunya mendukung beberapa temuan penelitian sebelumnya, diantaranya: Penelitian dari Aulia *et al.* (2025) yang dipublikasikan dalam *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* menunjukkan bahwa Pengembangan Video Animasi Mualaa (Murrotalal-A'la) Tentang Surat Al-A'la Pada Pembelajaran Pai Kelas 6 SD menunjukkan bahwa pengembangan video animasi berbasis murottal Al-Qur'an dapat menjadi inovasi yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video animasi yang layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh para ahli dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa video animasi yang mengintegrasikan unsur visual dan audio, seperti murottal Al-Qur'an, mampu membantu peserta didik dalam memahami serta menghafal materi dengan lebih baik. Selain itu, media ini juga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi berbasis murottal tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam materi Al-Qur'an. Penelitian yang dilakukan oleh Habibah, Maya, and Aeni (2024) dengan judul "*Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva dan RunwayML 'KRIS' (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories) pada Pembelajaran PAI Kelas VI SD*" yang dimuat dalam *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* menunjukkan bahwa pengembangan video animasi berbasis teknologi digital dapat menjadi inovasi yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi "KRIS" yang dikembangkan telah melalui tahap validasi dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran, serta memperoleh respon positif dari guru dan peserta didik. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik, yang ditunjukkan melalui respon pengguna yang positif serta peningkatan daya tarik pembelajaran karena desain animasi yang tidak membosankan. Selain itu, media ini dinilai efektif dalam membantu peserta didik memahami materi tentang Khulafaur Rasyidin serta meneladani nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi berbasis Canva dan RunwayML tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan video animasi materi shalat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Swasta Eria Medan dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat baik pada aspek materi (3,9) dan media (4,0), serta kategori baik pada aspek bahasa (2,8). Tingkat kepraktisan media mencapai 97,5% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil uji *N-Gain* sebesar 0,7424 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam kategori tinggi setelah penggunaan video animasi. Temuan ini menegaskan bahwa media video animasi mampu mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi shalat.

Berdasarkan hasil penelitian, guru Pendidikan Agama Islam disarankan memanfaatkan video animasi sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media berbasis teknologi melalui penyediaan fasilitas dan penguatan kompetensi guru dalam pembelajaran digital. Selain itu, peserta didik perlu memanfaatkan media video animasi secara optimal, tidak hanya untuk memahami materi, tetapi juga untuk mempraktikkan gerakan dan bacaan shalat secara benar. Dengan demikian, media video animasi diharapkan dapat dimanfaatkan dan dikembangkan lebih luas guna meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, doa, serta kontribusi selama proses penyusunan tesis ini, khususnya kepada pimpinan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, dosen pembimbing, seluruh dosen dan staf Program Studi S2 Pendidikan Agama Islam, pihak SMP Swasta Eria Medan, serta kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan motivasi, dukungan moral maupun material. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada teman-teman mahasiswa Pendidikan Agama Islam Stambuk 2024 yang telah memberikan bantuan dan semangat hingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Berutu, A. I., Roza, M., & Hsb, R. N. (2024). Peran guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif untuk membangun motivasi dan minat belajar siswa. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(3), 88–97. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Aulia, T. A., Trieyani, E. T., Kusumawardani, L. F., & Aeni, A. N. (2025). Pengembangan video animasi MUALA (Murrotal Al-A'la) tentang surat Al-A'la pada pembelajaran PAI kelas 6 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 263–275.
- Azizah, N., & Sukma, E. (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Canva pada keterampilan menulis teks narasi di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 12891–12897. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.26859>
- Buana, U., & Karawang, P. (2021). Tinjauan rukun-rukun shalat sesuai dengan hadis Nabi Muhammad SAW. 450–461.
- Nasrudin, C., Taufik, M., & Penelitian Tindakan Kelas. (2025). Pemanfaatan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pendidikan agama Islam dan budi pekerti. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 2(1), 176–192.
- Damanik, M. Z., & Nurmawan, R. H. (2025). Klasifikasi metode pembelajaran PAI. *At-Tarbiyah*, 2, 350–353.
- Darmayanti, H. (2019). Jurnal edukatif. *Jurnal Edukatif*, 5(1), 58–65.
- Dewi, R. M. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengamalan ibadah sholat pada remaja. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia (JPAIL)*, 2(3), 38–42. <https://doi.org/10.37251/jpaii.v2i3.597>
- Fauzan, N. M., Ma'arif, B. S., & Arif, M. F. (2021). Pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah shalat di lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung. *Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam*, 1(2), 85–91. <https://doi.org/10.29313/jrkpi.v1i2.379>
- Febriani, N., & Kurniawan, A. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap pola komunikasi dan keseimbangan sosial generasi alpha di era digital. *Journal of Smart Education and Learning*, 2(2), 93–102.

- Habibah, E. F., Maya, G., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan video animasi berbasis Canva dan RunawayML “KRIS” (Khulafaur Rasyidin Islamic Stories) pada pembelajaran PAI kelas 6 SD. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 102–112. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i1.2405>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., & Tahrir, T. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hanifah, H., Salsabillah, L., Fitri, A. T., Febriani, R. M., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). Landasan teori, penelitian relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian pendidikan. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 391–404. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.989>
- Hikmatunazilah. (2020). Media pembelajaran pendidikan Islam berbasis teknologi informasi.
- Ismawati, S., & Mustika, D. (2021). Validitas media video berbasis animasi dalam pembelajaran tematik. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 4(2), 123–134. <https://doi.org/10.24256/iqro.v4i2.2251>
- Iswandi, K. (2025). Media pembelajaran interaktif berbasis Android dan penerapannya pada materi ilmu tajwid. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 8(2), 700–712.
- Jafar, M., & Aisyah, D. (2022). Muslim Jafar, Devy Aisyah, Amrina. 2338(2), 13–34.
- Sari, J., & Ningsih, I. U. (2025). Peran shalat dalam regulasi emosi pada remaja. *Journal of Islamic Psychology and Behavioral Sciences*, 3(4), 160–168. <https://doi.org/10.61994/jipbs.v3i4.1067>
- Khotimatul, H., & Mahmud, A. (2021). Ibadah dan praktiknya dalam masyarakat. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 4(2), 143–151.
- Kurniawan, K., & Heryani, H. (2025). Sosialisasi dampak positif dan negatif gadget bagi generasi digital di SMPN 2 Parigi. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 6(2), 587–599. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v6i2.5051>
- Lestari, C. A. A., Lestari, A. D., Magfirah, I., & Susilawati, S. (2025). Peran bahan ajar, media dan sumber belajar: Kunci sukses dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *At-Thullab: Jurnal Mahasiswa Studi Islam*, 7(1), 1–21. <https://doi.org/10.20885/tullab.vol7.iss1.art1>
- Lestari, Y. D., & Partasiwi, N. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika melalui strategi pembelajaran planted questions pada siswa kelas IV SDN 1 Campang Raya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 71–82.
- Ikramullah, M. A., & Raihan. (2023). Analisis penerapan tata cara shalat yang benar pada anak-anak TPA Geuceu Meunara. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 7–21. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v3i1.856>
- Maria, A., & Maulana, R. (2023). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Masagi*, 2(1), 61–68. <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.457>
- Mubaidilla, I. A., & Hafiza, R. (2025). Dari teks ke teknologi: Inovasi media pembelajaran Al-Qur'an di era pendidikan Islam digital. *Tarunaedu: Journal of Education and Learning*, 3(2), 49–59. <https://doi.org/10.54298/tarunaedu.v3i2.546>
- Munawwir, A. W. (1997). *Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pagarra, H., & Syawaludin. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Rohmania, T. P. W., & Susanti, R. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-book “Belajar Shalat” untuk menanamkan nilai agama pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 16 Kota Malang. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 47–59. <https://doi.org/10.33474/thufuli.v4i2.18966>

- Rahmadhon, R., Mukminin, A., & Muazza. (2021). Kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, informasi dan komunikasi pada masa pandemi Covid-19 di MIS Darussalam Kec. Jelutung Kota Jambi. *JMPIS: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 375–388.
- Farisi, S. M. (2024). Media pembelajaran guru fiqih dalam menanamkan ketaatan dan pemahaman tata cara ibadah sholat pada siswa. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 2(3), 74–81. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i3.170>
- Shifa, S. N., & Fauziah, N. (2023). Pengaruh sholat dalam perspektif Islam terhadap psikologi seseorang. *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 1(6), 843.
- Siagian, S. K. (2024). Penggunaan media video melalui metode audiovisual untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD/MI. *JISER: Journal of Islamic and Scientific Education Research*, 1(2), 46–55.
- Somayana, W. (2020). Penerapan metode PAKEM dalam meningkatkan aktifitas belajar dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361.
- Sugiono. (2019). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2024). Pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), 8.
- Taurik, U., Studi, P., Pendidikan, F. I., Mandiri, U. B., & Gorontalo, K. (2024). Description of learning resources which are widely. 4, 28–32.
- Ucha, G. V., Putra, D., Irfannisa, I., & Kinasih, M. S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran peserta didik sekolah dasar dalam mencapai tujuan intruksional. *Jurnal Ilmu Kateketik Pastoral Teologi, Pendidikan, Antropologi, dan Budaya*, 7(1), 49–57.
- Rachmawati, Y., Nihayatul, K., Fatimah, S., & Subarkah, I. (2022). Upaya peningkatan kemampuan praktik sholat wajib melalui metode demonstrasi. *Jurnal Tarbi*, 1(2), 108–117.