

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D “MEHATI” MEMAHAMI HALAL DAN HARAM DALAM TEKNOLOGI PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 6 SD

¹Evie Fatimah Az Zahra, ²Maharany Nurhimmah Suci, ³Robby Satria Putra, ⁴Ani Nur Aeni

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Sumedang
Email: evii.azzahra2@upi.edu

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Sumedang
Email: maharanyns@upi.edu

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Sumedang
Email: robbyatriaputra24@upi.edu

⁴Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Sumedang
Email: aninuraeni@upi.edu

Abstract, *Studying It can be difficult for Islamic Religious Education (PAI) in primary schools to explain the difference between halal and haram in technology in a way that is engaging and simple for kids to understand. The goal of this project is to create the interactive learning tool “MEHATI,” a 2D animated video. A total of 12 grade VI students served as the research subjects for this study, which employed the Design and Development (D&D) approach. This study’s tools include concept knowledge assessments, student response surveys, and observation sheets. The efficacy of the created media was assessed using descriptive quantitative and qualitative analysis of the data. The findings demonstrated that the 2D animated film “MEHATI” was successful in raising students’ comprehension of the difference between halal and haram in technology and in eliciting favorable reactions from learners who were highly engaged and understood the material. As a result, this media may offer a creative substitute for teaching PAI in elementary school.*

Keywords: *technology, PAI learning, elementary school, halal and haram, 2D animated video.*

Pendahuluan

Karakter dan pemahaman siswa tentang ajaran Islam, seperti gagasan tentang halal dan haram dalam kehidupan sehari-hari, secara signifikan dibentuk oleh Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Namun pada kenyataannya, banyak siswa yang kesulitan untuk memahami gagasan ini karena kontennya masih disajikan secara tradisional dan tidak menarik. “Menurut Utami et al., (2024), ‘Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa secara interaktif dan menyenangkan’”.

Pentingnya inovasi dalam metode pengajaran PAI, terutama dalam mengatasi kesulitan di era digital, membuat topik ini mendesak untuk dipecahkan. Telah terbukti bahwa penggunaan media berbasis teknologi, seperti video animasi, dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian

sebelumnya mengindikasikan bahwa pemakaian aplikasi dan media digital dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa mengenai konsep agama (Sari et al., 2024). Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran interaktif video animasi "MEHATI" merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang halal dan haram dalam teknologi. Sejumlah penelitian sebelumnya telah melihat seberapa baik teknologi bekerja untuk pembelajaran PAI.

Studi sebelumnya telah meneliti seberapa efektif penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI. Misalnya, penelitian oleh (Aeni, et al., 2024) menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis Renderforest dapat membantu siswa dalam memahami konsep kalimat tayibah dengan lebih baik. Selain itu, penelitian lain oleh (Aeni, et al., 2024) mengenai pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi Android membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan inovasi pengajaran bagi para guru. Hasil penelitian ini semakin menekankan betapa pentingnya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam PAI di sekolah dasar.

Penulis berpendapat bahwa pemahaman siswa tentang konsep halal dan haram dalam teknologi dapat ditingkatkan dengan inovasi dalam materi pembelajaran PAI, khususnya melalui pembuatan film animasi. Siswa harus dapat menerapkan cita-cita Islam dalam kehidupan sehari-hari selain mendapatkan pemahaman konseptual melalui adaptasi metode pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat dan mengevaluasi kemampuan video animasi "MEHATI" dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas enam SD tentang halal dan haram dalam teknologi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, berdasarkan uraian sebelumnya:

1. Bagaimana tahapan Pengembangan PPT Interaktif "MEHATI" mengenai makanan halal dan haram pada pembelajaran PAI Kelas 6 SD?
2. Bagaimana penilaian para ahli terhadap Pengembangan PPT Interaktif berbasis Power Point "MEHATI" mengenai makanan halal dan haram pada Pembelajaran PAI Kelas 6 SD?
3. Bagaimana respon siswa terhadap Pengembangan PPT Interaktif berbasis Power Point "MEHATI" mengenai makanan halal dan haram pada Pembelajaran PAI Kelas 6 SD?

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pembuatan materi pendidikan berbasis teknologi mutakhir yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang gagasan halal dan haram dalam teknologi dan menjadi panduan bagi para guru untuk menciptakan metode pengajaran yang lebih menarik dan sukses.

Kajian Pustaka

Penelitian ini didasarkan pada beberapa teori kunci yang saling melengkapi untuk menciptakan solusi yang efektif dalam proses pembelajaran Pendidikan

Agama Islam (PAI). Teori konstruktivisme dari Piaget (1950) berfungsi sebagai landasan filosofis, dan menekankan bahwa pembelajaran dilakukan secara aktif oleh siswa melalui pengalaman yang berarti. Teori ini didukung oleh prinsip multimedia learning dari Mayer (2005) yang menunjukkan bahwa penyampaian materi dengan gambar dan suara secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman. Kedua teori ini menjadi dasar pengembangan video animasi 2D "MEHATI," di mana konsep halal dan haram yang tidak nyata disampaikan melalui kombinasi animasi, narasi, dan teks yang interaktif.

Pendekatan metodologis dalam penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D) (Rachman, 2024) yang dipadu dengan kerangka ADDIE (Hidayat & Nizar, 2021). Model ini dipilih karena kemampuannya untuk menghasilkan produk yang berdasarkan bukti melalui langkah-langkah yang sistematis dari analisis kebutuhan sampai evaluasi. Penerapan model ini memastikan bahwa video animasi yang dibuat benar-benar dapat mengatasi masalah yang ada, khususnya kesulitan siswa SD dalam memahami konsep halal dan haram.

Dukungan dari penelitian sebelumnya memperkuat keabsahan pendekatan ini. Penelitian oleh (Aeni, et al., 2024) menunjukkan bahwa video pembelajaran menggunakan Renderforest berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang kalimat tayibah hingga 85%. Temuan serupa diungkapkan oleh (Ponza et al., 2018) yang menunjukkan bahwa animasi 2D mampu meningkatkan minat belajar siswa SD dengan tingkat respons positif rata-rata mencapai 90%. Penelitian oleh Utami et al., (2024) mengenai aplikasi "Maharis" semakin menguatkan bukti bahwa pendekatan berbasis teknologi efektif dalam menjelaskan materi halal-haram dalam PAI.

Kerangka teoritis dari penelitian ini menggabungkan tiga elemen penting: (1) dasar teoretis dari konstruktivisme dan pembelajaran multimedia, (2) metodologi pengembangan media yang berbasis pada D&D dan ADDIE, dan (3) implementasi teknis dengan menggunakan Canva dan CapCut (Guines Purnasiwi & Kurniawan, 2013). Pemilihan alat-alat tersebut didasarkan pada kemudahan penggunaan dan kemampuan untuk membuat animasi berkualitas tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi, seperti yang dibuktikan dalam penelitian (Sari et al., 2024).

Teori dual coding dari Paivio (1986) juga mendasari desain konten "MEHATI," di mana informasi berupa kata-kata dan gambar digabungkan untuk meningkatkan pemrosesan kognitif. Pendekatan ini sejalan dengan temuan (Walangadi & Pratama, 2020) tentang efektivitas animasi 2D dalam memperkuat daya ingat siswa. Keunggulan lain dari animasi adalah kemampuannya untuk mengaitkan materi dengan konteks nyata, seperti yang dijelaskan oleh (Sahfiya et al., 2024) dalam penelitian mengenai video animasi dan moderasi beragama.

Studi ini menekankan bahwa gabungan antara teori pembelajaran, metodologi pengembangan, dan dukungan teknologi yang dipilih merupakan respon terbaik

terhadap permasalahan yang diteliti. Secara keseluruhan, kerangka ini tidak hanya bertujuan untuk mengatasi kesenjangan pemahaman siswa tentang halal-haram, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan literasi digital di tingkat SD, yang menjadi salah satu tujuan pendidikan di abad ke-21.

Metode Penelitian

Untuk menciptakan dan menilai produk pembelajaran, penelitian ini memanfaatkan metodologi penelitian design and development (D&D). Pendekatan D&D diterapkan untuk menghasilkan suatu produk yang bisa diuji efektivitasnya di bidang pendidikan dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Rachman, 2024). Hal ini sejalan dengan pernyataan (Wicaksono, 2022) bahwa penelitian pengembangan berusaha mengembangkan jawaban baru terhadap masalah pendidikan dengan menggunakan pendekatan yang bersifat metodis dan berbasis data. Selain itu, pendekatan D&D memiliki beberapa fase utama, termasuk analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian untuk menjamin kualitas produk akhir (Setiawan, 2023).

Sebanyak 12 siswa kelas VI Sekolah Dasar menjadi subjek penelitian, dan materi pembelajaran yang dibuat menjadi objek penelitian. Untuk memastikan bahwa produk akhir memenuhi persyaratan kelayakan baik dari segi isi maupun penyajian, penelitian ini juga melibatkan dosen Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai validator media dan guru PAI sebagai validator materi.

Setelah menggunakan materi pembelajaran yang dikembangkan, siswa diberikan kuesioner sebagai bagian dari metode pengumpulan data penelitian. Reaksi siswa terhadap materi pembelajaran yang dinilai, terutama kegunaan, dan kemampuannya untuk membantu pemahaman, menjadi fokus kuesioner ini. Selanjutnya, prosedur validasi dilakukan dengan meminta umpan balik dari dosen dan guru PAI yang mengevaluasi kualitas media pembelajaran yang dibuat dan kesesuaian konten. Untuk mengetahui tingkat validitas dan keefektifan media yang dibuat, pendekatan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk memeriksa data dari kuesioner siswa dan temuan validasi dari instruktur dan dosen. Persentase respon siswa terhadap kuesioner digunakan untuk memeriksa data, dan hasil penilaian validator dibandingkan dengan kriteria yang telah ditetapkan untuk menganalisis hasil validasi.

Penelitian ini mengacu pada penelitian sebelumnya tentang pembuatan video animasi Light Pedia sebagai media dakwah pada pendidikan sekolah dasar oleh Aeni et al. (2022), serta penelitian tentang penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) sebagai media materi dakwah pada pembelajaran PAI sekolah dasar oleh Aeni et al. (2023). Hasilnya, penelitian ini dapat memberikan rangkuman tentang seberapa baik materi pembelajaran yang dibuat telah meningkatkan pemahaman materi pelajaran oleh siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Pembahasan

Pendidikan adalah kebutuhan setiap individu manusia. Sekolah Dasar (SD) adalah tahap pendidikan formal pertama yang diadakan dengan tujuan menciptakan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak baik, dan keterampilan untuk hidup mandiri. Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat diterapkan kepada siswa-siswa Sekolah Dasar adalah pembelajaran dengan menggunakan video animasi yang menarik. Berdasarkan penelitian dan pengembangan video animasi "MEHATI" yang berfokus pada pemahaman halal dan haram dalam konteks teknologi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi 2D ini terbukti berhasil meningkatkan pemahaman siswa kelas VI SD mengenai konsep halal dan haram. Penelitian ini menjawab tantangan awal, yakni kesulitan siswa dalam membedakan antara makanan yang halal dan haram, serta mengatasi miskonsepsi di antara mereka, seperti anggapan bahwa katak termasuk makanan yang halal (Sahfiya et al., 2024).

Langkah pertama dalam proses penelitian ini adalah penentuan masalah, yang dilakukan melalui wawancara dan observasi untuk analisis awal, analisis terhadap siswa dan materi, serta penetapan tujuan pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan faktor penyebab terjadinya kesenjangan kinerja dalam pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021). Disadari bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan belum dioptimalkan di SD Negeri Gendereh, berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Hal ini menunjukkan perlunya pembuatan materi pendidikan yang menghibur dan mudah diakses. Adanya siswa yang belum bisa membedakan makanan halal dan haram menjadi pertanda bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memahami kandungan halal dan haram. Katak bahkan dianggap sebagai makanan halal oleh sebagian murid. Oleh karena itu, diperlukan materi pendidikan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Untuk membantu para pengajar dalam memberikan materi PAI kepada siswa kelas VI Sekolah Dasar, tahap selanjutnya dari proyek ini adalah membuat sebuah penemuan baru dalam bentuk video animasi 2D yang disebut "MEHATI" (Memahami Halal dan Haram dalam Teknologi). Tujuan dari media ini adalah untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Penggunaan aplikasi Canva dan Capcut dalam pembuatan video animasi mendukung temuan dari (Guines Purnasiwi & Kurniawan, 2013) yang menekankan bahwa media berbasis teknologi dapat dikemas secara efisien dengan menggabungkan berbagai studi kasus dalam satu video.

Untuk memastikan video animasi ini sesuai dengan tuntutan siswa dan standar pembelajaran yang relevan, maka dilakukanlah tahap desain dan pengembangan produk. Dalam proses pengembangan video animasi 2D untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar bergantung pada memilih media yang sesuai untuk hasil yang menarik dan

instruktif. Proses ini menggunakan dua perangkat lunak utama, yaitu Canva dan Capcut, agar dalam proses pembuatan konten visual dan animasi dengan mudah.

Canva digunakan untuk membuat gambar, karakter, dan situasi kelas untuk cerita video. Canva mencakup fitur mudah yang membuat perubahan dalam materi tampak lebih jelas dan gerakan halus. Mengikuti kreasi komponen visual, proses maju ke tahap penyempurnaan yang memanfaatkan Capcut. Capcut mengintegrasikan citra dari Canva dengan teks, musik, dan suara karakter untuk meningkatkan interaktivitas. Melalui teknik animasi, Capcut membuat karakter lebih hidup. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, murid dapat lebih memahami konten video dengan memodulasi waktu dan menyelaraskan suara dengan visual.

Menggunakan Canva dan Capcut untuk membuat video animasi 2D berfungsi sebagai pendekatan praktis bagi para pendidik atau perancang kurikulum yang bertujuan untuk menghasilkan media pendidikan yang menarik tanpa alat animasi yang rumit. Dengan memadukan kedua pendekatan tersebut, video pendidikan dapat dibuat dan dikemas secara interaktif, meningkatkan pemahaman siswa tentang halal dan haram dalam pembelajaran PAI yang dibantu secara teknologi.

Setelah tahap pengembangan, uji coba atau uji kelayakan media pembelajaran yang dimaksud dilakukan sebagai bagian dari tahap pengujian produk. Sebanyak 12 siswa kelas VI berpartisipasi dalam uji coba pada tanggal 12 Maret 2025 di SD Negeri Genderek di Kabupaten Sumedang. Pada tahap ini, para siswa berkesempatan untuk melihat dan terlibat dengan video animasi “MEHATI” sebelum memberikan masukan mengenai kegunaan, dan kemampuan media untuk membantu pemahaman.



Gambar 1. Kegiatan Uji Coba Produk

Evaluasi temuan uji coba merupakan tahap vital dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan penilaian menyeluruh atas keefektifan materi pembelajaran berdasarkan data empiris yang diperoleh dari hasil uji coba. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa 92% siswa (11 dari 12 peserta) memberikan umpan balik positif terhadap video animasi "MEHATI". Meski demikian, terdapat beberapa area yang perlu ditingkatkan. Di antaranya adalah pada bagian pembacaan ayat suci Al-Qur'an, yang perlu diperbaiki agar sesuai dengan kaidah tajwid dan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Hal ini sangat penting mengingat akurasi pembacaan menjadi bagian integral dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

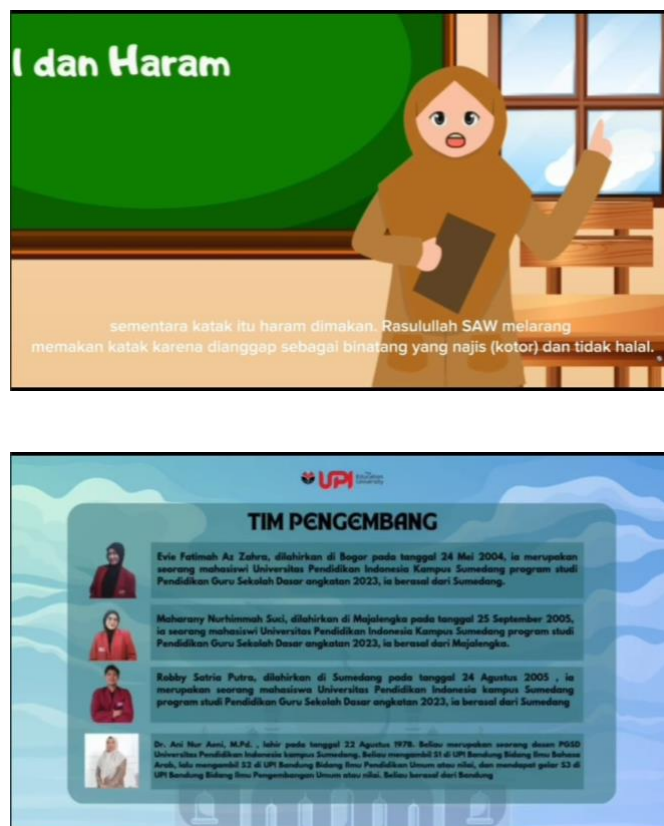
Selain itu, ditambahkan pula tata cara penggunaan media sebagai panduan teknis bagi pengguna. Petunjuk ini bertujuan untuk mempermudah guru maupun peserta didik dalam mengoperasikan media pembelajaran secara mandiri dan efisien. Penyesuaian juga dilakukan pada bagian referensi, dengan menambah sumber-sumber yang lebih relevan dan terpercaya, guna memperkuat keakuratan isi serta keterkaitannya dengan kompetensi yang dituju.

Perubahan-perubahan tersebut merupakan bentuk tindak lanjut dari masukan dosen UPI Kampus Sumedang sebagai validator media. Masukan tersebut menjadi landasan yang sangat berharga dalam penyempurnaan media, sehingga konten yang disajikan menjadi lebih mudah dipahami, terstruktur, dan konsisten dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam proses belajar mengajar.



Gambar 2. Cover Video Animasi “MEHATI” Memahami Halal dan Haram Dalam Teknologi

Langkah komunikasi hasil penelitian melibatkan berbagi temuan dari semua penelitian yang dilakukan. Agar hasil uji coba video animasi dapat diakses dan dibaca dengan mudah, para peneliti mempublikasikannya di jurnal penelitian, yang berfungsi sebagai alat untuk pengembangan ilmu pengetahuan (Gia et al. 2024). Agar produk yang kami buat dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar oleh para pendidik, khususnya yang mengajar PAI.



Gambar 3. Materi dari Video Animasi “MEHATI” Memahami Halal dan Haram Dalam Teknologi
Gambar 4. Tim Pegembang Video Animasi “MEHATI” Memahami Halal dan Haram Dalam Teknologi

Video animasi “MEHATI” Memahami Halal dan Haram dalam Teknologi diujicobakan oleh peneliti kepada siswa kelas VI di SD Negeri Gendereh di Kabupaten Sumedang. Uji coba Video Animasi ini bertujuan untuk memastikan apakah produk yang kami buat sudah layak digunakan atau belum. Video Animasi ini dirancang untuk membantu guru dalam menggunakan media berbasis teknologi, terutama video animasi, untuk memberikan materi pendidikan Islam. Selain itu, video animasi ini juga membantu siswa untuk lebih memahami materi dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Untuk mengetahui kualitas hasil akhir dari produk yang dikembangkan, peneliti meminta validasi ahli media yang dilakukan oleh dosen UPI Kampus di Sumedang dan ahli materi yang dilakukan oleh guru SD.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Deskriptor Penilaian	Jumlah Deskriptor Penilaian	Persentase
Kesesuaian Produk	5 Aspek	100%
Tampilan Produk	5 Aspek	90%
Kemudahan Akses	5 Aspek	95%
Dampak Baik	5 Aspek	100%

Berdasarkan hasil penelitian validator ahli media terhadap kelayakan video animasi, Tabel 1 menunjukkan bahwa kategori penilaian sangat baik dengan hasil total 96,25%. Dapat disimpulkan bahwa video animasi yang telah dibuat dapat digunakan untuk pembelajaran PAI di Sekolah Dasar.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Deskriptor Penilaian	Jumlah Deskriptor Penilaian	Persentase
Kesesuaian Materi	5 Aspek	100%
Sajian Materi	5 Aspek	95%
Penulisan	5 Aspek	95%
Dampak Baik	5 Aspek	100%

Berdasarkan Tabel 2, hasil penilaian menurut ahli materi menunjukkan bahwa kategori penilaian sangat baik, dengan hasil total 97,5%. Kemudian untuk mengetahui hasil respon siswa terhadap video animasi MEHATI, produk ini diuji-cobakan kepada siswa kelas VI di SD Negeri Gendereh yang berjumlah 12 orang dan dilakukan uji respon siswa. Hasil pemeriksaan jawaban dari siswa terhadap video animasi ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Respon Siswa Terhadap Video Animasi MEHATI

No.	Aspek Penilaian	SS	S	TS	STS
1.	Materi yang diberikan singkat, padat, dan jelas	7	5		
2.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	8	4		
3.	Siswa lebih jadi memahami materi tentang halal dan haram melalui media pembelajaran ini	6	6		

4.	Melalui media pembelajaran ini, siswa lebih termotivasi	3	9		
Jumlah Rata-rata		75%	66,67%		
Jumlah Keseluruhan		12			

Tanggapan siswa terhadap video animasi tentang makanan halal dan haram ditampilkan pada Tabel 3. Video animasi tersebut mendapat penilaian sangat setuju (SS) 75% dan setuju (S) 66,67% dari siswa. Tahap mengkomunikasikan hasil penelitian video animasi yang telah dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran PAI. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan publikasi artikel dalam publikasi ilmiah dan seminar.

Temuan dari penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa video animasi dapat memperbaiki pemahaman siswa karena interaktivitasnya, yang memungkinkan pengulangan pembelajaran, serta menyatukan teks, gambar, dan audio dengan baik (Ponza et al., 2018). Media video animasi 2D tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga memiliki peran krusial dalam proses belajar. Media ini dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, serta mampu menumbuhkan minat siswa. Penelitian ini menguatkan teori bahwa media animasi 2D bisa berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), dengan mengkombinasikan elemen visual, audio, dan konteks nyata (Walangadi & Pratama, 2020). Video "MEHATI" dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sumber pembelajaran mandiri atau sebagai pendukung materi pengajaran, yang sekaligus bisa mendorong motivasi siswa dalam belajar.

Kesimpulan

Produk yang kami buat bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas VI SD Negeri Gendreh terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya mengenai pengertian halal dan haram dalam makanan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta siswa, diketahui bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih belum maksimal. Selain itu, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membedakan jenis makanan yang termasuk halal dan haram, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Sebagai solusi untuk permasalahan tersebut, kami merancang media pembelajaran berbasis teknologi berupa video animasi 2D yang dinamai "MEHATI" (Memahami Halal dan Haram dalam Teknologi). Video ini bertujuan untuk menyampaikan materi secara interaktif dan visual sehingga dapat meningkatkan minat belajar serta membantu siswa memahami konsep halal dan haram secara lebih

konkret. Dengan menggunakan pendekatan visual dan narasi yang sederhana, diharapkan siswa dapat lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan.

Dalam proses pengembangan video animasi ini, kami menggunakan perangkat lunak Canva untuk merancang elemen visual seperti karakter dan latar, serta aplikasi CapCut untuk mengkombinasikan animasi, teks, dan suara. Perancangan dilakukan secara bertahap, mulai dari penyusunan naskah, pembuatan storyboard, hingga proses editing akhir. Semua tahapan dilaksanakan dengan memperhatikan kesesuaian materi dengan kurikulum serta karakteristik siswa sekolah dasar.

Video animasi “MEHATI” lalu diuji cobakan pada 12 siswa kelas VI SD Negeri Genderek pada tanggal 12 Maret 2025. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video animasi 2D ini memiliki potensi untuk menjadi alternatif yang efektif dan inovatif dalam mendukung proses pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar.

Melalui pengembangan media ini, kami berharap dapat mendorong penggunaan teknologi secara lebih luas dalam pengajaran agama Islam di sekolah dasar. Selain memperkaya cara penyampaian materi, media seperti “MEHATI” juga dapat berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan literasi digital siswa sejak usia dini. Langkah ini menjadi bagian dari usaha mewujudkan pendidikan abad ke-21 yang adaptif, relevan, dan berarti bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Rachman, A. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawan. (2023). *Desain dan pengembangan pembelajaran berbasis riset*.
- Wicaksono. (2022). *Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan: Teori dan aplikasi*.
- Aeni, A. N., Dewi, C. K., & Utami, L. 2024. Pengembangan Video Pembelajaran Bahari (Berkalimah Tayibah Sehari-hari) Berbasis Renderforest tentang Kalimat Tayibah di Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN*, 6(3), 467-480.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Rukmana, K., Maulana, M., Akbar, K. A., Hafidz, A. N., & Al-Faridzi, M. D. A. 2024. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Smart APPS Creator untuk Meningkatkan Kemampuan Inovasi Guru Pendidikan Agama Islam. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 600-613.

- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. 2022. Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721-730.
- Aeni, A. N., Vandini, D., Putri, D. L., & Wigena, N. R. 2023. Penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Pada Materi Dakwah. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1121-1130.
- Gia, G. L., Faizal, F. F., Putri, P. W., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan E-book KATABAH (Kalimat Tayyibah) Berbasis Heyzine Flipbook Pada Pembelajaran PAI di Kelas III SD. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 240-247.
- 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. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Purnasiwi, R. G., & Kurniawan, M. P. (2013). Perancangan dan pembuatan animasi 2D “Kerusakan Lingkungan” dengan teknik masking. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 14(3), 54.
- Sahfiya, A. N., Nurhidayah, A., & Susanti, E. (2024). Pengaruh Penayangan Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Moderasi Beragama Pada Siswa UPT SDN 01 Tanah Itam Ulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer*, 1(3), 140-147.
- Sari, W. N., Intani, A. N., & Aeni, A. N. 2024. Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Kelas 3. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 397-409.
- Utami, N. C., Siti, N., Setiabudi, D. A., & Aeni, A. N. 2024. Pemanfaatan Aplikasi Maharis (Makanan Halal dan Haram dalam Islam) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Kelas VI SD. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 7(2), 198-217.
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201-208.

Copyright for this article is retained by the author(s)

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

