



PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS GENERATIVE AI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PELAJARAN PAI KELAS 1 SD

Nurhabibah¹, Zulfitria²

Universitas Muhammadiyah Jakarta¹²

e-mail: habibahokk@gmail.com, zulfitria81@gmail.com

Diterima: 10/07/2026; Direvisi: 20/07/2026; Diterbitkan: 27/07/2026

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi *Generative Artificial Intelligence (Generative AI)* dalam pembelajaran memberikan peluang untuk menghadirkan media yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Namun, pengembangan media pembelajaran berbasis *Generative AI* masih terbatas sehingga diperlukan inovasi yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan mengevaluasi efektivitas video animasi berbasis *Generative AI* sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas I SD Budi Luhur Kota Tangerang. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ASSURE yang melibatkan 30 siswa kelas I. Pengembangan media dilaksanakan melalui tahapan analisis karakteristik peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan metode, media, dan materi, pemanfaatan media, pelibatan aktif peserta didik, serta evaluasi dan revisi. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket respons pengguna, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli, memperoleh respons pengguna yang sangat baik, serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai *N-gain* sebesar 0,83 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, video animasi berbasis *Generative AI* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Pengembangan, Video Animasi, Generative AI*

ABSTRACT

The integration of *Generative Artificial Intelligence (Generative AI)* into education provides opportunities to create more interactive and engaging learning media for elementary school students. However, the development of *Generative AI*-based instructional media remains limited, highlighting the need for innovative learning resources that enhance learning quality. This study aimed to develop, assess the feasibility, and evaluate the effectiveness of *Generative AI*-based animated videos as a learning medium for first-grade students at SD Budi Luhur, Tangerang City. The study employed the *Research and Development (R&D)* method using the ASSURE model and involved 30 first-grade students. The development process followed the ASSURE stages, including learner analysis, stating objectives, selecting methods, media and materials, utilizing media and materials, requiring learner participation, and evaluation and revision. Data were collected through expert validation, user response questionnaires, and learning achievement tests, then analyzed using descriptive quantitative techniques. The results indicated that the developed animated video was highly valid based on expert assessment, received excellent user responses, and effectively improved students' learning outcomes, as indicated by an *N-gain* score of 0.83 (high category). Therefore, the *Generative AI*-based animated video is suitable for use as a learning medium to support learning in elementary schools.



Keywords: *Development, Animated Videos, Generative AI*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, serta karakter yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Pada jenjang sekolah dasar, Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, dan karakter peserta didik sejak usia dini. Oleh karena itu, pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam (Azizi et al., 2020; Zalsabella et al., 2023). Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran perlu didukung oleh media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas I SD Budi Luhur Kota Tangerang, diketahui bahwa capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI masih belum optimal. Sebanyak 70% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 78. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi penjelasan verbal sehingga kurang mampu menarik perhatian peserta didik dan memfasilitasi kebutuhan belajar mereka. Padahal, peserta didik kelas rendah sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi melalui media yang bersifat visual, konkret, interaktif, dan kontekstual.

Salah satu media yang dinilai mampu memenuhi karakteristik tersebut adalah video animasi. Video animasi dapat mengintegrasikan unsur gambar, teks, suara, dan gerak sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Irawan et al., 2021). Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak positif terhadap hasil belajar dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah (Haptanti et al., 2024; Fayzah et al., 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa video animasi berpotensi menjadi media yang efektif dalam mendukung pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada pengembangan video animasi secara konvensional menggunakan perangkat lunak desain dan animasi yang memerlukan waktu produksi relatif lama, biaya yang lebih besar, serta keterampilan teknis khusus. Penelitian-penelitian tersebut umumnya mengkaji efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran tanpa memanfaatkan perkembangan teknologi kecerdasan buatan generatif (*Generative Artificial Intelligence*) dalam proses pengembangannya. Selain itu, kajian mengenai pemanfaatan *Generative AI* sebagai teknologi untuk menghasilkan media pembelajaran PAI pada jenjang sekolah dasar masih sangat terbatas. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) terkait bagaimana teknologi *Generative AI* dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih efisien, adaptif, dan tetap memenuhi standar kelayakan serta efektivitas pembelajaran.

Perkembangan teknologi *Generative Artificial Intelligence* (*Generative AI*) membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Teknologi ini mampu menghasilkan ilustrasi, karakter animasi, narasi, suara, hingga konten visual secara otomatis sehingga dapat mempercepat proses produksi media pembelajaran tanpa mengurangi kualitas penyajian materi (Abdullah, 2020; Puntoni & Wertenbroch, 2024). Pemanfaatan teknologi tersebut memungkinkan guru maupun pengembang media menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dalam waktu yang lebih efisien.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa pengembangan video animasi berbasis *Generative AI* sebagai media pembelajaran PAI dengan menggunakan model ASSURE yang mengintegrasikan analisis karakteristik peserta didik, perancangan pembelajaran, pemanfaatan teknologi *Generative AI* dalam proses produksi media, implementasi pembelajaran, serta evaluasi efektivitas media secara sistematis. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada penggunaan video animasi konvensional, penelitian ini memanfaatkan *Generative AI* sebagai teknologi utama dalam menghasilkan media pembelajaran sehingga proses pengembangan menjadi lebih efisien sekaligus tetap menghasilkan media yang layak dan efektif digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi berbasis *Generative AI* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas I SD Budi Luhur Kota Tangerang, menguji tingkat kelayakannya berdasarkan validasi ahli, serta mengevaluasi efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ASSURE sebagai model pengembangan utama. Model ASSURE dipilih karena menyediakan tahapan sistematis yang mengintegrasikan analisis karakteristik peserta didik, perancangan pembelajaran, pemanfaatan media, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi hasil belajar sehingga sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada jenjang sekolah dasar. Tahapan model ASSURE meliputi: (1) *Analyze Learners*, (2) *State Objectives*, (3) *Select Methods, Media, and Materials*, (4) *Utilize Media and Materials*, (5) *Require Learner Participation*, dan (6) *Evaluate and Revise*.

Penelitian dilaksanakan di SD Budi Luhur Kota Tangerang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 30 peserta didik kelas I sebagai subjek uji coba produk. Proses validasi produk dilakukan oleh tiga validator, yaitu seorang ahli materi Pendidikan Agama Islam, seorang ahli media pembelajaran, dan seorang ahli bahasa. Validator dipilih berdasarkan kualifikasi akademik minimal magister, memiliki pengalaman dalam bidangnya, serta berpengalaman dalam pengembangan atau evaluasi media pembelajaran. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar revisi sebelum media diimplementasikan kepada peserta didik.

Produk yang dikembangkan berupa video animasi berbasis *Generative Artificial Intelligence (Generative AI)* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Proses pengembangan dilakukan sesuai tahapan model ASSURE, dimulai dari analisis karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, pemilihan strategi pembelajaran dan media, pengembangan video animasi berbasis *Generative AI*, implementasi media dalam kegiatan pembelajaran, serta evaluasi dan revisi produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respons pengguna, dan tes hasil belajar. Lembar validasi digunakan untuk menilai aspek kelayakan materi, media, dan bahasa menggunakan skala Likert lima tingkat. Angket respons digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan penilaian guru dan peserta didik. Tes hasil belajar diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, validasi ahli, penyebaran angket, dan pemberian tes hasil belajar. Data validasi dan angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dalam bentuk skor rata-rata dan persentase, kemudian

diklasifikasikan ke dalam kategori sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, atau tidak valid serta kategori sangat praktis hingga tidak praktis sesuai kriteria yang telah ditetapkan. Efektivitas media dianalisis menggunakan skor N-Gain berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik yang dikategorikan ke dalam tingkat rendah, sedang, atau tinggi. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas video animasi berbasis *Generative AI* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi berbasis *Generative Artificial Intelligence* (Generative AI) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa kelas I SD Budi Luhur Kota Tangerang, serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan prosedur Borg and Gall. Model ASSURE digunakan sebagai desain pembelajaran, sedangkan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) digunakan sebagai model pengembangan multimedia. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi ahli, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, serta pengujian efektivitas melalui *pretest* dan *posttest*.

Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh satu orang ahli media, yaitu Dr. Widia Winata, M.Pd., menggunakan instrumen penilaian skala Likert lima tingkat yang mencakup aspek tampilan visual, desain animasi, audio, interaktivitas, kesesuaian media, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Total Nilai	Rata-rata	Persentase	
A	Tampilan Visual	10	5,00	100%	
B	Desain Animasi	5	5,00	100%	
C	Audio	10	5,00	100%	
D	Interaktivitas	10	5,00	100%	
E	Kesesuaian Media	10	5,00	100%	
F	Kemudahan Penggunaan	5	5,00	100%	
Total		50			
Rata-rata Keseluruhan			5,00	100%	
Kategori				Sangat Valid	Layak/Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 5,00 dengan persentase 100%, sehingga media termasuk kategori sangat layak/sangat valid. Validator memberikan masukan berupa penyempurnaan penulisan sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Seluruh masukan tersebut telah diakomodasi pada tahap revisi produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa.

Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh satu orang ahli materi, yaitu Dian Sugiarto, S.Pd., M.Pd., menggunakan instrumen penilaian skala Likert lima tingkat yang meliputi aspek kesesuaian materi, kebenaran konsep, kedalaman materi, kejelasan materi, dan kesesuaian contoh. Hasil validasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Total Nilai	Rata-rata	Persentase
A	Kesesuaian Materi	10	5,00	100%
B	Kebenaran Konsep	10	5,00	100%
C	Kedalaman Materi	10	5,00	100%
D	Kejelasan Materi	10	5,00	100%
E	Kesesuaian Contoh	10	5,00	100%
Total		50		
Rata-rata Keseluruhan			5,00	100%
Kategori			Sangat Valid	Layak/Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 5,00 dengan persentase 100%, sehingga media dinyatakan sangat layak/sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Validator menyarankan agar media dikembangkan lebih lanjut untuk materi Pendidikan Agama Islam lainnya sehingga cakupan penggunaannya menjadi lebih luas.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 6 siswa kelas I SD Budi Luhur untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan respons awal pengguna terhadap media yang dikembangkan. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No	Kriteria	Total Nilai	Rata-rata	Persentase
1	Motivasi Belajar	25	4,17	83,33%
2	Tampilan Visual	29	4,83	96,67%
3	Kualitas Audio	28	4,67	93,33%
4	Pemahaman Materi	24	4,00	80,00%
5	Kesesuaian Materi	29	4,83	96,67%
6	Konsentrasi Belajar	25	4,17	83,33%
7	Kemenarikan Media	26	4,33	86,67%
8	Daya Ingat	29	4,83	96,67%
9	Manfaat Pembelajaran	25	4,17	83,33%
10	Ketertarikan Penggunaan Media	29	4,83	96,67%
Total		269		

No	Kriteria	Total Nilai	Rata-rata	Persentase
Rata-rata Keseluruhan			4,48	89,67%
Kategori			Sangat Menarik	Baik/Sangat Menarik

Berdasarkan Tabel 3, uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 4,48 dengan persentase 89,67% yang termasuk kategori sangat baik/sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa memahami materi pembelajaran sehingga layak dilanjutkan ke tahap uji coba kelompok besar setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan masukan pengguna.

Uji Coba Kelompok Besar

Setelah dilakukan revisi, media diimplementasikan pada 30 siswa kelas I SD Budi Luhur melalui uji coba kelompok besar. Hasil penilaian siswa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

No	Kriteria	Total Nilai	Rata-rata	Persentase
1	Motivasi Belajar	137	4,57	91,33%
2	Tampilan Visual	133	4,43	88,67%
3	Kualitas Audio	133	4,43	88,67%
4	Pemahaman Materi	132	4,40	88,00%
5	Kesesuaian Materi	140	4,67	93,33%
6	Konsentrasi Belajar	132	4,40	88,00%
7	Kemenarikan Media	132	4,40	88,00%
8	Daya Ingat	128	4,27	85,33%
9	Manfaat Pembelajaran	139	4,63	92,67%
10	Ketertarikan Penggunaan Media	132	4,40	88,00%
Total		1338		
Rata-rata Keseluruhan			4,46	89,20%
Kategori			Sangat Menarik	Baik/Sangat Menarik

Berdasarkan Tabel 4, uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 4,46 dengan persentase 89,20%, sehingga media berada pada kategori sangat baik/sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi berbasis *Generative AI* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan diterima dengan sangat baik oleh siswa selama proses pembelajaran.

Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas media dievaluasi menggunakan hasil *pretest* dan *posttest* terhadap 30 siswa. Analisis dilakukan menggunakan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Perhitungan *N-Gain*

Pretest Posttest *N-Gain* *N-Gain* (%)

63,00	93,67	0,83	82,88
-------	-------	------	-------

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata nilai *pretest* sebesar 63,00 meningkat menjadi 93,67 pada *posttest*. Nilai *N-Gain* sebesar 0,83 termasuk kategori tinggi, sedangkan persentase *N-Gain* sebesar 82,88% berada pada kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis *Generative AI* memberikan peningkatan hasil belajar yang tinggi pada materi Pendidikan Agama Islam.

Respons Siswa terhadap Media

Selain meningkatkan hasil belajar, media yang dikembangkan juga memperoleh respons positif dari siswa. Berdasarkan hasil angket, sebagian besar siswa menyatakan senang menggunakan video animasi berbasis *Generative AI* dalam pembelajaran. Sebanyak 73,33% siswa memberikan penilaian sangat baik, sedangkan 10,00% memberikan penilaian baik terhadap pernyataan bahwa media pembelajaran menyenangkan untuk digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji efektivitas menunjukkan bahwa video animasi berbasis *Generative AI* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas I sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi berbasis *Generative Artificial Intelligence* (Generative AI) memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa kelas I sekolah dasar. Keberhasilan tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan video animasi sebagai media visual, tetapi juga oleh integrasi teknologi *Generative AI* yang memungkinkan penyajian materi menjadi lebih adaptif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Pada tahap pengembangan, prosedur Borg and Gall memberikan kerangka pengembangan yang sistematis, model ASSURE memastikan kesesuaian media dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran, sedangkan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) mendukung proses produksi multimedia secara terstruktur. Integrasi ketiga pendekatan tersebut menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2023) bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan menghasilkan produk pendidikan yang valid melalui proses validasi, revisi, dan uji coba secara bertahap.

Tingginya validitas media menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, penyajian, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Hal ini penting karena media pembelajaran yang berkualitas tidak hanya menyajikan materi yang benar, tetapi juga harus mampu memfasilitasi interaksi belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Pada usia kelas I, siswa masih berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui representasi visual, ilustrasi, suara, dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penyajian materi mengenai sikap berterima kasih dan disiplin dalam bentuk animasi membuat konsep yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Temuan ini sejalan dengan Mu'minin et al. (2024) yang menegaskan bahwa kualitas desain antarmuka, akurasi materi, dan kemudahan penggunaan merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan media pembelajaran digital.

Kepraktisan media tercermin dari respons positif siswa pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan

mampu mempertahankan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Kondisi ini dapat dijelaskan melalui karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang memiliki rentang perhatian relatif pendek dan lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan unsur visual, audio, warna, serta gerak. Video animasi memberikan rangsangan multisensori sehingga siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran dibandingkan ketika hanya mendengarkan penjelasan guru secara verbal. Dengan meningkatnya perhatian dan keterlibatan siswa, proses penerimaan informasi menjadi lebih optimal. Hasil ini mendukung penelitian Irawan et al. (2021) serta Haptanti et al. (2024) yang menjelaskan bahwa media video mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar karena menyajikan materi secara menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah penggunaan media menunjukkan bahwa video animasi membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih baik. Secara teoritis, proses tersebut terjadi karena informasi diterima melalui dua saluran sekaligus, yaitu visual dan auditori, sehingga memperkuat proses pengolahan informasi dan penyimpanan dalam memori jangka panjang. Selain itu, penyajian materi dalam bentuk cerita, ilustrasi, dan contoh perilaku sehari-hari membantu siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki. Proses konstruksi pengetahuan tersebut memudahkan siswa memahami makna materi, bukan sekadar menghafal informasi. Temuan ini selaras dengan penelitian Fayzah et al. (2025) yang menyatakan bahwa media video pembelajaran efektif meningkatkan hasil belajar karena mampu mengintegrasikan unsur visual dan audio sehingga konsep lebih mudah dipahami oleh siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan *Generative AI* sebagai bagian dari proses pengembangan media, bukan sekadar penggunaan video animasi. Berbeda dengan video animasi konvensional yang seluruh proses ilustrasi, desain karakter, penyusunan narasi, dan produksi visual dilakukan secara manual, *Generative AI* memungkinkan pembuatan berbagai komponen multimedia secara lebih cepat, efisien, dan fleksibel. Teknologi ini membantu menghasilkan ilustrasi yang konsisten, karakter yang sesuai dengan konteks pembelajaran, serta penyajian visual yang lebih menarik tanpa mengurangi kualitas materi. Dengan demikian, kontribusi *Generative AI* dalam penelitian ini bukan hanya mempercepat proses produksi media, tetapi juga memperluas peluang guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Temuan tersebut memperluas kajian Abdullah (2020) serta Puntoni dan Wertenbroch (2024) yang menjelaskan bahwa kecerdasan buatan memberikan peluang baru dalam meningkatkan kreativitas, efisiensi, dan inovasi di bidang pendidikan melalui pengembangan sumber belajar yang lebih adaptif.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan video animasi berbasis *Generative AI* juga memberikan nilai tambah karena materi tidak hanya disampaikan dalam bentuk konsep, tetapi divisualisasikan melalui situasi yang dekat dengan kehidupan siswa. Penyajian perilaku bersyukur, disiplin, dan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari membantu siswa mengaitkan materi dengan pengalaman nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Strategi tersebut mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI yang tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan internalisasi nilai-nilai keislaman sejak usia dini. Temuan ini sejalan dengan Azizi et al. (2020) dan Zalsabella et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam akan lebih efektif apabila didukung media yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan media tidak hanya dipengaruhi oleh bentuk video animasi, tetapi juga oleh inovasi pemanfaatan *Generative AI*

dalam proses pengembangannya. Integrasi teknologi tersebut menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif sekaligus menawarkan pendekatan baru dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan yang tidak hanya meningkatkan efisiensi proses produksi, tetapi juga mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Generative Artificial Intelligence* (Generative AI) untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas I SD Budi Luhur melalui penelitian dan pengembangan yang mengadopsi model Borg and Gall dengan desain pembelajaran ASSURE. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sedangkan hasil uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik. Selain itu, hasil implementasi memberikan indikasi bahwa penggunaan video animasi berbasis Generative AI berpotensi meningkatkan pemahaman siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar dari 63,00 pada pretest menjadi 93,67 pada posttest serta nilai N-Gain sebesar 0,83 yang termasuk kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa pemanfaatan Generative AI dapat mendukung pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru dapat memanfaatkan media serupa sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sedangkan pengembang media dan peneliti selanjutnya disarankan menguji efektivitas produk pada jumlah subjek yang lebih besar, materi yang lebih beragam, serta menggunakan desain penelitian eksperimen yang lebih kuat agar efektivitas media dapat dibuktikan secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. (2020). Public relations in the era of artificial intelligence: Peluang atau ancaman? *Jurnal Aristo (Social, Political, and Humaniora)*, 8(2), 406–417. <https://doi.org/10.24269/ars.v8i2.2629>
- Azizi, A., Hidayatullah, A., Budiyan, N., & Ruswandi, U. (2020). Pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di sekolah dasar. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(2), 132–145. <https://doi.org/10.17509/tk.v18i2.32806>
- Fayzah, P., Ikhwayuna, A., et al. (2025). Efektivitas media video dalam pembelajaran. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 2(2), 313–322. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.1584>
- Ginanjar, S., & Kusmawati, L. (2016). Peningkatan kemampuan pemahaman konsep perkalian melalui pendekatan pembelajaran konstruktivisme pada pembelajaran matematika di kelas III SDN Cibaduyut 4. *Didaktik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 262–271. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.32>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran media pembelajaran dalam pendidikan Bahasa Indonesia. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>



- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2021). Analisis penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 7(1), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Khoirurrizki, Aisyah, A., et al. (2022). Analisis rendahnya minat baca Al-Qur'an pada anak usia sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial (JIPSI)*, 1(1), 47–59. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i1.12>
- Maesaroh, S., Bahagia, & Kamalludin. (2021). Strategi menumbuhkan literasi lingkungan pada siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 1998–2007. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1048>
- Maulidyah, N., et al. (2025). Analisis problematika guru matematika dalam menerapkan Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 1 Majene. *Pedagogy*, 10(3), 1279–1286. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i3.6974>
- Mu'minin, Saeful, et al. (2024). Perancangan dan pengembangan *e-course* berbasis website menggunakan metode *prototype* dengan Laravel. *JASMED: Journal of Software Engineering and Multimedia*, 2(1), 21–33. <https://doi.org/10.20895/jasmed.v2i1.1458>
- Mulyana, E., et al. (2021). Meningkatkan minat belajar BTQ (Baca Tulis Qur'an) anak-anak di Madrasah At-Taufiq RW 06 Desa Ciporeat. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(58), 137–147.
- Nasution, Q. N. B. (2024). Strategi pembelajaran baca tulis Al-Qur'an. *Analysis: Journal of Education*, 2(2), 258–291. <https://doi.org/10.65311/j.analysis.v2i2.620>
- Nisa, F., et al. (2020). Strategi peningkatan kualitas baca tulis Al-Qur'an di Taman Pendidikan Al-Qur'an Nurul Mustofa Mangliawan Wendit Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(4), 87–93.
- Nissa, K., & Putri, J. H. (2021). Peran guru dan strategi dalam meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Guru Kita*, 5(4), 51–58. <https://doi.org/10.24114/jgk.v5i4.27984>
- Puntoni, S., & Wertenbroch, K. (2024). Being human in the age of AI. *Journal of the Association for Consumer Research*, 9(4), 235–240. <https://doi.org/10.1086/730788>
- Restiani, D. I. (2025). Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa tentang materi peluang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan dan Agama*, 3(2), 1–8. <https://doi.org/10.59024/jipa.v3i2.1112>
- Ririh, K. R., et al. (2020). Studi komparasi dan analisis SWOT pada implementasi kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) di Indonesia. *Jurnal Teknik Industri*, 15(2), 122–133. <https://doi.org/10.14710/jati.15.2.122-133>
- Sa'adah, S., & Hamid, A. L. (2025). Memahami karakteristik siswa melalui optimalisasi pembelajaran. *Addabani: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(2), 113–147. <https://doi.org/10.52593/adb.02.2.06>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan: Kualitatif, kuantitatif, kombinasi, R&D, dan penelitian tindakan*. Alfabeta.
- Zalsabella, D., Ulfatul, E., & Kamal, M. (2023). Pentingnya pendidikan agama Islam dalam meningkatkan nilai karakter dan moral anak di masa pandemi. *JIE: Journal of Islamic Education*, 9(1), 43–63. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22808>