

Pemanfaatan Video Animasi Bukber (Buku Berbicara) Kisah Nabi Muhammad sebagai Media Dakwah bagi Siswa Sekolah Dasar

Namaul Khiyaroh¹, Irda Rahmawati², Rere Anisa Putri³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Program Studi PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: namaulkhiyaroh@upi.edu¹, irdarahmawati@upi.edu², rereanisa@upi.edu³, aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Sikap percaya diri merupakan hal yang paling mendasar pada keberhasilan di segala bidang. Hilangnya kepercayaan diri menjadi sesuatu yang sangat mengganggu ketika dihadapkan pada tantangan, sehingga sikap percaya diri merupakan sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik. Hal ini membuat penyusun tertarik untuk membuat produk yang menarik bagi peserta didik khususnya di jenjang Sekolah Dasar dalam mempelajari, memahami, dan menedalani sikap percaya diri Nabi Muhammad dalam melakukan dakwahnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui desain video animasi, pemanfaatan, dan penilaian ahli atau guru pada video animasi pembelajaran sebagai media dakwah bagi siswa sekolah dasar dalam meningkatkan sikap percaya diri pada peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode *Design and Development (D&D)* atau dengan menggunakan desain dan pengembangan menggunakan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan diantaranya tahap analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Adapun objek penelitiannya adalah siswa kelas tiga dan Guru Pendidikan Agama Islam di Kecamatan Dawuan, Kabupaten Majalengka. Data yang terkumpul disajikan dalam bentuk tabel hasil penelitian yang dilakukan dari hasil survei langsung ke lapangan dan menganalisis instrumen penilaian yang diberikan kepada Guru PAI dan siswa kelas tiga. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan video animasi BUKBER (Buku Berbicara) dimulai dengan pembuatan naskah cerita, desain video, proses pembuatan video hingga pasca produksi video yang menjadikannya video animasi sebagai media dakwah yang bermanfaat untuk siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Video Animasi, Dakwah, Rasa Percaya Diri Siswa*

Abstract

Confidence is the most basic thing to success in all fields. Loss of self-confidence becomes something that is very disturbing when faced with challenges, so that self-confidence is an attitude that must be possessed by students. This makes the authors interested in making products that are attractive to students, especially at the elementary school level, in learning, understanding, and imitating the confident attitude of the Prophet Muhammad in carrying out his da'wah. The purpose of this study was to determine the design of animated videos, utilization, and assessment of experts or teachers on learning animated videos as da'wah media for elementary school students in increasing students' self-confidence in implementing the learning process. This study uses qualitative research with the *Design and Development (D&D)* method or by using design and development using *ADDIE* which consists of five stages including the stages of analysis (*Analyze*), Design (*Design*), Development (*Development*), Implementation (*Implementation*) and Evaluation (*Evaluation*). The objects of his research were third grade students and Islamic Religion Education Teachers in Dawuan District, Majalengka Regency. The collected data is presented in the form of a research result table which was conducted from direct survey results to the field and analyzing the assessment

instruments given to PAI teachers and third grade students. The results of this study can be concluded that the process of making BUKBER (Talking Book) animated videos begins with writing story scripts, video designs, the process of making videos to post-production of videos which make animated videos as useful da'wah media for elementary school students.

Keywords: Video Animation, Da'wah, Student Confidence



PENDAHULUAN

Video Animasi merupakan media pembelajaran yang berbentuk media audio visual serta dilengkapi dengan audio sebagai pelengkap. Dalam pembuatan video animasi pasti membutuhkan materi yang akan dibahas, materi yang akan dibahas pada video animasi BUKBER (Buku Berbicara) yaitu dakwah kisah Nabi Muhammad. Kehadiran Nabi Muhammad merupakan risalah dakwah untuk mengajak umat manusia menuju jalan kebenaran. Dakwah yang diajarkan Nabi Muhammad tidak lain untuk mengajarkan cara berkehidupan yang benar, sehingga dapat meraih kebahagiaan dunia maupun akhirat. Peserta didik hendaknya mencontoh sikap keteladanan Nabi Muhammad ketika berdakwah. Salah satu sikap keteladanan Nabi Muhammad ketika berdakwah adalah memiliki sikap percaya diri. Sikap percaya diri bukan berarti sombong melainkan percaya kepada kemampuan yang dimiliki dalam melaksanakan tugas-tugasnya. Dalam hal ini percaya diri merupakan salah satu kunci sebagai bentuk keberhasilan seseorang khususnya bagi peserta didik.

Percaya diri menjadi hal yang paling mendasar yang harus diterapkan peserta didik. Karena apabila tidak memiliki sikap percaya diri maka akan menghambat perkembangan pada peserta didik. Karena apabila tidak memiliki sikap percaya diri maka akan menghambat perkembangan pada peserta didik. Peserta didik serta generasi muda dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran di era yang serba modern ini tentunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia. media video menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat menarik perhatian bagi peserta didik khususnya bagi siswa sekolah dasar karena dibubuhi dengan gambar dan juga suara agar siswa sekolah dasar tidak merasa bosan pada saat pembelajaran.

Sikap percaya diri Nabi Muhammad ketika berdakwah patut diteladani oleh generasi muda ini merupakan hal yang membuat penyusun tertarik untuk membuat produk yang menarik bagi peserta didik khususnya jenjang sekolah dasar dalam mempelajari, memahami, meneladani sikap percaya diri Nabi Muhammad ketika berdakwah. Dengan demikian penyusun membuat video yang menarik agar peserta didik bersemangat dalam mempelajari, memahami dan juga meneladani sikap percaya diri Nabi Muhammad yang dikemas dalam bentuk video animasi yang berjudul "Pemanfaatan Video Animasi BUKBER (Buku Berbicara) Kisah Nabi Muhammad Sebagai Media Dakwah Bagi Siswa Sekolah Dasar".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)*, atau desain dan pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE*. Metode *D&D* digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk yang dikembangkan dengan tujuan membuat keputusan empiris tentang kegiatan pengembangan produk. (Richey dan Klein dalam Ellis & Levy, 2010, hlm. 108). Desain dan pengembangan dalam *D&D* sebagai model penelitian tidak hanya fokus kepada hasil akhir produk, tetapi hasil temuan dari penelitian terhadap produk yang telah dikembangkan. Penelitian model *D&D* mencakup pada beberapa hal diantaranya menangani masalah yang ditemukan, menganalisis berdasarkan literatur yang ada, serta memberikan kontribusi kepada pengetahuan (Ellis & Levy 2007, hlm. 109). Penelitian ini tergolong sebagai kategori *product and tool research*, dimana pada proses perancangan dan pengembangannya dijelaskan, dianalisis dan dilakukan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat (Richey dan Klein, 2007, hlm. 4).

Pada penelitian ini penulis menggunakan enam tahapan dalam model *D&D*, dimana setiap tahapan ini merupakan penyempurnaan dari Nunamaker dkk, dan Hevner dkk yang sebelumnya telah mengeksplorasi tahapan dari model *D&D* terlebih dahulu. Tahapan model

D&D menurut Peffers dkk yakni sebagai berikut "1) *Identify the problem motivating the research*; 2) *Describe the objectives*; 3) *Design and develop the artifact*; 4) *Subject the artifact to testing*; 5) *Evaluate the results of testing*; and 6) *Communicate those results*".

a. Identifikasi masalah (*Identify the problem*)

Masalah pada penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana Desain Video Animasi BUKBER (Buku Berbicara) Sebagai Media Dakwah di Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana Video Animasi BUKBER (Buku Berbicara) Sebagai Media Dakwah Bisa Bermanfaat Bagi Siswa di Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana Penilaian Guru PAI dan siswa kelas III Mengenai Produk Video Animasi BUKBER (Buku Berbicara) Sebagai Media Dakwah di Sekolah Dasar?

b. Mendeskripsikan tujuan (*Describe the objectives*)

Adapun tujuan pada penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk mengetahui desain video animasi BUKBER (Buku Berbicara) sebagai media dakwah di sekolah dasar
- 2) Untuk mengetahui pemanfaatan produk video animasi BUKBER (Buku Berbicara) sebagai media dakwah di sekolah dasar
- 3) Untuk mengetahui penilaian Guru PAI dan siswa kelas III mengenai produk video animasi BUKBER (Buku Berbicara) sebagai media dakwah di sekolah dasar.

c. Desain dan pengembangan produk (*Design & Develop the artifact*)

Video Animasi "Pemanfaatan Video Animasi BUKBER (Buku Berbicara) Kisah Nabi Muhammad Sebagai Media Dakwah Bagi Siswa Sekolah Dasar " merupakan produk yang akan dikembangkan untuk dijadikan solusi dari permasalahan dalam penelitian ini.

d. Ujicoba produk (*Test the artifact*)

Penulis melakukan uji coba produk ke lapangan yaitu SD Sinarjati I, subjek dalam penelitian ini adalah Guru PAI dan siswa kelas III di SDN Sinarjati I tahun ajaran 2022/2023 yang bertempat di Jln. Leuwi Panas, RT.04/RW.04, Kecamatan Dawuan, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat.

e. Evaluasi hasil ujicoba (*Evaluate testing result*)

Evaluasi ini berdasarkan pada data yang diperoleh dari respon Guru dan siswa sebagai penilai atau pengguna. Data yang telah terkumpul tersebut dianalisis sehingga dapat ditarik kesimpulan.

f. Mengkomunikasikan hasil uji coba (*Communicating the testing result*)

Data kemudian disusun dan disimpulkan untuk dilaporkan sebagai laporan hasil penelitian yang dikemas secara tertulis berbentuk laporan penelitian artikel.

g. Sasaran Produk

Sasaran produk yang dihasilkan diperuntukan bagi guru dan siswa Sekolah Dasar di SDN Sinarjati 1 yang bertempat di Jln. Leuwi Panas, RT.04/RW.04, Kecamatan Dawuan, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat.

h. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengembangan Instrumen

Penggunaan beberapa instrument penelitian digunakan guna pengumpulan data penelitian yang dibutuhkan. Adapun instrumen penelitian yang digunakan ialah:

1) Catatan Validasi Video Animasi

Sebelum video animasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang penilaian dari ahli terhadap media yang dikembangkan. Hasil penilaian ini dijadikan dasar untuk perbaikan produk sebelum diuji cobakan. Catatan validasi media Video Animasi dilakukan oleh dosen ahli.



Gambar 1. Catatan Validasi Video Animasi

2) Instrumen Penilaian Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media Video Animasi. Penyusunan lembar respon siswa ini didapatkan melalui penilaian yang diberikan kepada siswa kelas tiga di SD yang dituju. Berikut format penilaian tabel respon siswa:

Tabel 1. Instrumen Penilaian Siswa

No	Indikator Penilaian	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Apakah video animasi BUKBER (buku berbicara) menarik?				
2.	Apakah video animasi BUKBER (buku berbicara) dapat dipahami dalam proses pembelajaran?				
3.	Apakah video animasi BUKBER (buku berbicara) membantu dalam proses pembelajaran dakwah di sekolah?				
4.	Apakah video animasi BUKBER (buku berbicara) dapat memberikan motivasi agar percaya diri dalam kehidupan sehari-hari?				
5.	Apakah bahasa dalam video animasi BUKBER (buku berbicara) dapat dipahami?				

3) Instrumen Penilaian Guru

Penilaian Guru didapatkan melalui observasi langsung ke lapangan dengan format penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Instrumen Penilaian Guru

No	Indikator Penilaian	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Apakah video animasi BUKBER (buku berbicara) ini menarik baik dari penampilan maupun dari isinya?				
2.	Apakah bahasa dalam video animasi BUKBER (buku berbicara) sesuai untuk siswa sekolah dasar?				
3.	Apakah penyajian materi dalam video animasi BUKBER (buku berbicara) sesuai dengan pembelajaran dakwah di sekolah dasar?				
4.	Apakah media video animasi BUKBER (buku berbicara) mudah digunakan dan mudah di akses disekolah maupun diluar sekolah?				

5.	Apakah desain video animasi BUKBER (buku animasi) cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar?				
----	--	--	--	--	--

HASIL DAN PEMBAHASAN

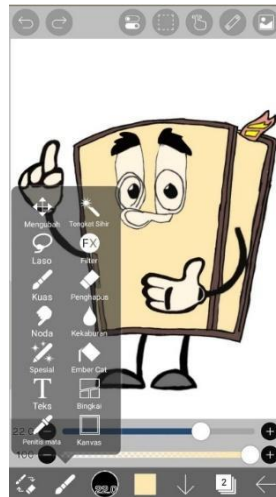
Pada bagian pertama akan dipaparkan mengenai proses pembuatan Video Animasi "BUKBER (Buku Berbicara)" Kisah Nabi Muhammad Sebagai Media Dakwah Bagi Siswa Sekolah Dasar yaitu dimulai dari perancangan desain video, pembentukan karakter BUKBER (Buku Berbicara), proses pembuatan video, hingga pasca produksi video. Proses pembuatan Video Animasi BUKBER (Buku Berbicara) Kisah Nabi Muhammad Sebagai Media Dakwah Bagi Siswa Sekolah Dasar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Tahapan Pembuatan Produk

No.	Proses Pembuatan Produk	Tahapan
1.	Perancangan Desain Video Animasi	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karakter tokoh animasi • Membuat background • Membuat materi yang akan dibahas yang disesuaikan dengan KD dan KI di Sekolah Dasar • Membuat elemen pendukung video
2.	Pengembangan Skript Video	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat materi yang akan dibahas mengenai Dakwah tentang kisah keteladanan Nabi Muhammad • Membuat rekaman suara mengenai materi tersebut
3.	Proses Produksi Produk	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain karakter animasi BUKBER (Buku Berbicara) • Membuat materi yang akan dijelaskan • Membuat rekaman suara mengenai materi yang akan dijelaskan • Membuat background video • Menggabungkan desain video animasi dengan rekaman suara • Proses editing dan finalisasi • Membuat akun youtube lalu vido animas di upload pada youtube tersebut
4.	Pasca Produksi Produk	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat artikel mengenai pemanfaatan video animasi ini

a. Perancangan Desain Video

Pada perancangan desain video ini dimulai dari membuat karakter/tokoh animasi, Membuat background, Membuat elemen pendukung video. Rancangan video yang dibuat disesuaikan dengan materi yang dipilih yaitu kisah nabi Muhammad. Pada video animasi ini terdapat tokoh animasi yang bernama BULBER (Buku Berbicara) yang akan menjelaskan materi kisah nabi Muhammad. Berikut perancangan desain video:



Gambar 2. Perancangan Desain Video

b. Pengembangan Skript Video

Dalam pembuatan skript video menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh siswa serta cerita atau materi yang dijelaskan tidak terlalu panjang agar siswa tidak cepat bosan, dan materi yang disampaikan sesuai dengan KD atau KI yang diterapkan pada proses pembelajaran dakwah di sekolah dasar sehingga nantinya siswa dapat meneladani sikap percaya diri dalam kehidupan sehari-hari. Berikut pengembangan skript video:



Gambar 3. Pengembangan Skript Video

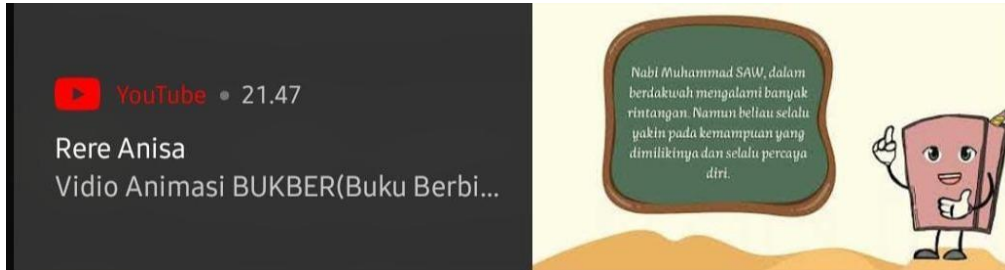
c. Proses Produksi Video Animasi BUKBER (Buku Berbicara)

Proses produksi video dimulai dari menggabungkan tokoh animasi dengan rekaman suara, menggabungkan background dan elemen pendukung seperti skript/teks pada video yang telah dibuat. Aplikasi yang digunakan yaitu canva, kinemaster, inshot, dan capcut.



Gambar 4. Proses Produksi Video

d. Pasca Produksi Video



Gambar 5. Pasca Produksi Video

Setelah video animasi selesai dibuat selanjutnya video animasi diunggah pada youtube. Berikut dokumentasinya:

Pada bagian kedua akan dipaparkan mengenai pemanfaatan produk Video Animasi "BUKBER (Buku Berbicara)" Kisah Nabi Muhammad Sebagai Media Dakwah Bagi Siswa Sekolah Dasar dengan memberikan penilaian kepada siswa kelas tiga dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Penilaian Siswa

No.	Indikator Penilaian	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Apakah video animasi BUKBER (buku berbicara) menarik?				✓
2.	Apakah video animasi BUKBER (buku berbicara) dapat dipahami dalam proses pembelajaran?				✓
3.	Apakah video animasi BUKBER (buku berbicara) membantu dalam proses pembelajaran dakwah di sekolah?				✓
4.	Apakah video animasi BUKBER (buku berbicara) dapat memberikan motivasi agar percaya diri dalam kehidupan sehari-hari?				✓
5.	Apakah bahasa dalam video animasi BUKBER (buku berbicara) dapat dipahami?				✓

Diperoleh hasil penilaian yang didapat pada saat observasi langsung di SD Sinarjati I dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa dari kelas III yang menilai hasil produk video animasi BUKBER (Buku Berbicara), dan didapatkan hasil seperti pada tabel bahwa 32 siswa memilih jawaban yang sama, 32 siswa di SD Sinarjati I menilai video animasi BUKBER (Buku Berbicara) kisah Nabi Muhammad sebagai media dakwah bermanfaat bagi semua siswa kelas III di SD Sinarjati I.

Pada bagian ketiga yaitu dipaparkan mengenai penilaian produk Video Animasi "BUKBER (Buku Berbicara)" Kisah Nabi Muhammad Sebagai Media Dakwah Bagi Siswa Sekolah Dasar dengan memberikan penilaian kepada Guru PAI dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Penilaian Guru

No.	Indikator Penilaian	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Apakah video animasi BUKBER (buku berbicara) ini menarik baik dari penampilan maupun dari isinya?				✓
2.	Apakah bahasa dalam video animasi BUKBER (buku berbicara) sesuai untuk siswa sekolah dasar?				✓

3.	Apakah penyajian materi dalam video animasi BUKBER (buku berbicara) sesuai dengan pembelajaran dakwah di sekolah dasar?				✓
4.	Apakah media video animasi BUKBER (buku berbicara) mudah digunakan dan mudah di akses disekolah maupun diluar sekolah?				✓
5.	Apakah desain video animasi BUKBER (buku animasi) cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar?				✓

Diperoleh hasil penilaian yang didapat pada saat observasi langsung di SD Sinarjati I kepada Guru PAI di SD Sinarjati I mengenai penilaian produk video animasi, dan didapatkan hasil seperti pada tabel bahwa Guru PAI di SD Sinarjati memilih jawaban teratas atau 4. Guru PAI SD Sinarjati menilai video animasi BUKBER (Buku Berbicara) kisah Nabi Muhammad sebagai media dakwah tersebut bermanfaat untuk siswa dalam pembelajaran agama islam di kelas III.

SIMPULAN

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian yang didapat pada saat observasi langsung di SD Sinarjati I kepada Guru PAI dan siswa kelas III di SDN Sinarjati I menilai video animasi BUKBER (Buku Berbicara) kisah Nabi Muhammad sebagai media dakwah tersebut bermanfaat untuk siswa pada proses pembelajaran agama islam di kelas III.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian yang didapat pada saat observasi langsung di SD Sinarjati I kepada Guru PAI dan siswa kelas III di SDN Sinarjati I menilai video animasi BUKBER (Buku Berbicara) kisah Nabi Muhammad sebagai media dakwah tersebut bermanfaat untuk siswa pada proses pembelajaran agama islam di kelas III.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan enam tahapan dalam model *D&D*, dimana setiap tahapan dalam penelitian merupakan penyempurnaan untuk mengeksplorasi tahapan dari model *D&D* terlebih dahulu. dan dalam tahapan proses produksi peneliti membuat dari perancangan untuk desain video, pembentukan karakter BUKBER (buku berbicara), proses pembuatan video hingga pasca produksi video akan di laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Tyas, N. R. (2019). Model Kepemimpinan Pendidikan Nabi Muhammad SAW (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).
- Asmaya, E. (2014). Implementasi Metode Dakwah Islam Ala Nabi Muhammad SAW di Indonesia. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 8(2), 221-242.
- Silaturrahmi, F. (2022). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Kisah Teladan Nabi Muhammad Dengan Menggunakan Video Animasi Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 15 Kepahiang (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- 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.
- Shofiyah, N. A., Nursobah, A., & Tarsono, T. (2020). *Penggunaan media animasi pada pembelajaran pai untuk meningkatkan motivasi belajar tunagrahita*. *Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity*, 2(1), 32-46.
- Safaringga, V., Lestari, W. D., & Aeni, A. N. (2022). Implementasi program kampus mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3514-3525.
- Pambayun, E. L., Nugraha, M. I. A., & Han, M. I. (2021). Analisis Persepsional Siswa Sekolah Dasar pada Konten Video Animasi Dakwah Nabi Ibrahim. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 4(02), 139-153.
- 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 Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721-730.

- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Rachman, A., & Nadiyah, I. (2018). Dakwah Melalui Film Animasi. *ORASI: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 9(2), 29-42.