


## Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Video Animasi Islami,

**Yurni Rahman**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo Jl. Prof. Dr. H. Mansoer Pateda No.Des, Pentadio Timur, Kec. Telaga Biru, Kabupaten Gorontalo, Gorontalo 96181

E-mail: [yurnirahman@umgo.ac.id](mailto:yurnirahman@umgo.ac.id)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.638>

### ARTICLE INFO

#### Article history

*Received: 11 May 2025*

*Revised: 13 May 2025*

*Accepted: 22 May 2025*

#### Kata Kunci:

Pembelajaran Inovatif;  
Video Animasi Islami;  
Keterampilan Teknis;  
Kreativitas Siswa; Nilai Islam.

#### Keywords:

Innovative Learning; Islamic Animation Video; Technical Skills; Student Creativity; Islamic Values.



### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pembelajaran inovatif berbasis teknologi, khususnya pembuatan video animasi Islami, dapat meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas siswa dalam pendidikan agama Islam. Dengan menggunakan Metode kualitatif deskriptif Pendekatan studi kasus, penelitian ini menggali proses pembuatan video animasi yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam, serta tantangan yang dihadapi siswa dalam menciptakan karya tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi, seperti video animasi Islami, membantu siswa mengembangkan keterampilan teknis yang penting di era digital dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap ajaran agama. Meskipun ada tantangan dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam secara tepat, pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi siswa efektif dalam mengatasi kesulitan teknis dan pemahaman agama. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya pelatihan bagi guru dan penyediaan sumber daya yang memadai untuk mendukung penerapan teknologi dalam pembelajaran agama Islam. Dengan demikian, pembelajaran berbasis video animasi Islami dapat menjadi solusi inovatif yang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta memperkaya pengalaman pembelajaran agama Islam.

This study aims to explore how innovative technology-based learning, specifically the creation of Islamic animation videos, can enhance students' technical skills and creativity in Islamic education. Using a qualitative descriptive approach and a case study design, the research delves into the process of creating animation videos that integrate Islamic values, as well as the challenges students face in producing these works. The results show that technology-based learning, such as Islamic animation videos, helps students develop crucial technical skills in the digital age and enhances their understanding of religious teachings. Although challenges exist in accurately integrating Islamic values, project-based learning and student collaboration effectively address technical difficulties and religious comprehension. The study also highlights the importance of teacher training and providing adequate resources to support the implementation of technology in Islamic education. Therefore, technology-based learning using Islamic animation videos can be an innovative and effective solution to increase student interest and motivation, while enriching their experience in Islamic education.



.This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Yurni Rahman et al.(2025). Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Video Animasi Islami . 3(4) 1796-1804, doi:<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.638>

## PENDAHULUAN

Pembelajaran inovatif berbasis teknologi semakin mendapat perhatian dalam konteks pendidikan modern, khususnya dalam upaya meningkatkan keterampilan pelajar dalam berbagai bidang, termasuk pembuatan media edukatif seperti video animasi (Rismala & Nuroh, 2023). Pembelajaran berbasis teknologi, khususnya yang memanfaatkan media animasi, telah terbukti menjadi salah satu metode yang efektif dalam mendidik siswa dengan cara yang menarik dan interaktif. Dalam konteks pendidikan agama Islam, penerapan teknologi seperti video animasi memiliki potensi besar untuk menyampaikan nilai-nilai agama secara lebih mudah dipahami dan relevan dengan generasi muda saat ini. Penggunaan video animasi Islami dalam pendidikan tidak hanya dapat memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga memungkinkan integrasi antara aspek kreatif dan teknis dalam pembuatan konten yang dapat mengajarkan nilai-nilai moral dan spiritual yang penting bagi perkembangan karakter siswa (Lestari & Apoko, 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana pembelajaran inovatif berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan pelajar dalam membuat video animasi Islami yang efektif dan edukatif.

Salah satu manfaat utama dari video animasi dalam pendidikan adalah kemampuannya untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman materi yang kompleks. (Fuadiah et al., 2021) dalam penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa, terutama ketika digunakan untuk menyampaikan cerita atau dongeng. Penerapan media ini tidak terbatas hanya pada cerita atau materi akademis, tetapi juga dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai agama Islam dengan cara yang lebih visual dan menarik bagi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi bukan hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat yang sangat efektif dalam mengkomunikasikan ajaran-ajaran Islam kepada siswa dari berbagai latar belakang. Selain itu, penelitian oleh (Nurchahyo et al., 2024) menunjukkan bahwa video animasi juga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi tertentu, seperti bahasa Indonesia, yang berarti bahwa media ini dapat diterapkan secara luas dalam berbagai konteks, termasuk dalam pendidikan agama Islam (Hani'ah & Fadly, 2022). Melalui video animasi, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama.

Namun, meskipun teknologi animasi menawarkan berbagai manfaat, terdapat kesenjangan dalam penerapannya di bidang pendidikan agama Islam, terutama terkait dengan keterampilan teknis yang diperlukan untuk membuat video animasi yang efektif dan sesuai dengan nilai-nilai agama. (Cholik & Umaroh, 2023) menekankan pentingnya pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi untuk membuat konten pembelajaran yang kreatif dan efektif. Tanpa keterampilan teknis yang memadai, pelatihan dalam pembuatan video animasi akan kurang maksimal, sehingga siswa mungkin tidak dapat menghasilkan karya yang berkualitas. Selain itu, ada juga tantangan dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam animasi dengan cara yang tepat dan relevan dengan ajaran agama. Pengintegrasian nilai-nilai Islam dalam video animasi memerlukan pemahaman yang mendalam tentang ajaran agama dan bagaimana cara menyampaikan pesan-pesan tersebut dengan cara yang sesuai dan mudah dipahami oleh pelajar (Adistiachma & Alia, 2024). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan metode pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis dalam pembuatan video animasi, tetapi juga bagaimana mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam karya yang dihasilkan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat memperbaiki keterampilan teknis pelajar dalam berbagai bidang. Sebagai contoh, (Sae & Radia, 2023) menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam melakukan sintesis informasi dapat ditingkatkan melalui proyek pembuatan konten berbasis video. Dalam konteks pendidikan agama, hal ini berarti bahwa siswa dapat belajar untuk menyampaikan nilai-nilai Islam melalui video animasi dengan cara yang lebih kreatif dan aplikatif. Penelitian lain yang relevan, seperti yang dilakukan oleh (Nurchahyo et al., 2024), menunjukkan bahwa pelatihan dalam pembuatan animasi menggunakan perangkat lunak seperti PowerPoint dapat membantu siswa dan guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif. Dengan keterampilan ini, siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai Islam yang ingin disampaikan dalam video animasi. Selain itu, penggunaan video animasi dalam pendidikan agama juga memungkinkan pendekatan yang lebih kontekstual, seperti yang dijelaskan oleh (Salsabila et al., 2024), yang menyoroti pentingnya media animasi dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak

usia dini. Hal ini sangat relevan dalam pendidikan Islam, di mana siswa dapat lebih mudah memahami materi keagamaan melalui media yang lebih hidup dan relevan dengan kehidupan mereka.

Meski demikian, meskipun banyak penelitian yang membahas penggunaan video animasi dalam pembelajaran agama secara umum, belum banyak yang secara spesifik mengkaji bagaimana pembelajaran inovatif berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat video animasi Islami. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana metode pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu pelajar dalam mengembangkan keterampilan teknis dalam pembuatan video animasi Islami, serta bagaimana nilai-nilai Islam dapat diintegrasikan dalam media tersebut dengan cara yang efektif dan edukatif. Penelitian ini akan memfokuskan pada analisis keterampilan teknis pelajar dalam pembuatan video animasi Islami serta menilai kualitas dan kreativitas video animasi yang dihasilkan oleh siswa.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan pelajar dalam membuat video animasi Islami yang tidak hanya kreatif, tetapi juga edukatif dan sesuai dengan ajaran agama. Penelitian ini juga bertujuan untuk menilai sejauh mana pembelajaran berbasis teknologi dapat mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam video animasi yang dibuat oleh siswa. Dalam konteks ini, kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang tidak hanya pada peningkatan keterampilan teknis dalam pembuatan video animasi, tetapi juga pada pengintegrasian nilai-nilai Islam dalam karya yang dihasilkan oleh pelajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran agama Islam yang lebih relevan, inovatif, dan efektif di era digital ini.

Kebaruan dari penelitian ini juga terletak pada pendekatan metodologis yang digunakan, yaitu metode kualitatif deskriptif, yang memungkinkan peneliti untuk menggali lebih dalam tentang pengalaman pelajar dalam proses pembuatan video animasi Islami dan bagaimana proses tersebut dapat meningkatkan keterampilan teknis mereka. Dengan pendekatan ini, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan keterampilan pelajar, serta bagaimana pengintegrasian nilai-nilai Islam dapat dilakukan dengan cara yang lebih sistematis dan terstruktur. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi baru dalam memahami bagaimana video animasi Islami dapat digunakan sebagai media untuk mendidik dan memperkuat karakter siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual.

Pentingnya penelitian ini juga terlihat dari urgensinya dalam mengembangkan pembelajaran agama Islam yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Dengan semakin berkembangnya teknologi, pelajar kini memiliki akses yang lebih besar terhadap berbagai media pembelajaran, termasuk video animasi, yang dapat membantu mereka memahami ajaran agama dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan solusi yang inovatif dalam meningkatkan keterampilan pelajar dalam pembuatan video animasi Islami yang kreatif dan edukatif, yang pada gilirannya dapat memperkaya pembelajaran agama Islam di kalangan generasi muda. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang kurikulum pendidikan agama Islam yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan dalam literatur yang ada dengan memfokuskan pada penggunaan teknologi untuk meningkatkan keterampilan pelajar dalam pembuatan video animasi Islami, serta bagaimana pengintegrasian nilai-nilai Islam dapat dilakukan dalam proses tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan pembelajaran agama Islam yang lebih inovatif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan zaman, serta dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama Islam dalam kehidupan mereka sehari-hari.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, yang dipilih untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran, keterampilan teknis siswa, dan penerapan nilai-nilai Islam dalam pembuatan video animasi Islami (Nasution, 2023). Metode ini dipandang sangat cocok untuk menganalisis fenomena yang terjadi dalam konteks pendidikan berbasis teknologi, khususnya dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis

animasi. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengalaman pelajar selama proses pembelajaran, serta bagaimana teknologi digunakan untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam membuat video animasi yang sesuai dengan ajaran agama Islam. Pendekatan kualitatif ini juga memungkinkan peneliti untuk menggali berbagai aspek yang terkait dengan pembelajaran kreatif dan teknis, serta melihat tantangan yang dihadapi siswa dalam mengintegrasikan nilai-nilai agama ke dalam karya animasi yang mereka buat.

Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus, di mana peneliti akan mengamati langsung fenomena yang terjadi di dalam kelas pada dua sekolah dasar di wilayah Limboto, yakni SDN 4 Limboto dan SDN 1 Limboto. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam bagaimana pembelajaran berbasis teknologi diterapkan di sekolah-sekolah tersebut, serta bagaimana siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran yang berfokus pada pembuatan video animasi Islami. Peneliti juga berfokus pada bagaimana siswa mengembangkan keterampilan teknis mereka dan bagaimana mereka memahami serta menerapkan nilai-nilai Islam dalam karya video animasi yang dihasilkan.

Untuk mencapai tujuan penelitian, data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran video animasi di kelas. Peneliti mengamati bagaimana siswa bekerja dalam kelompok, berkolaborasi, serta bagaimana mereka menerapkan keterampilan teknis untuk membuat video animasi yang mengandung nilai-nilai Islam. Observasi ini penting untuk mendapatkan gambaran yang akurat dan mendalam mengenai dinamika kelompok, keterlibatan siswa, serta proses kreatif mereka dalam pembuatan video animasi. Selain itu, observasi ini juga memungkinkan peneliti untuk menilai secara langsung sejauh mana nilai-nilai Islam diterapkan dalam setiap tahap pembuatan video (Yusuf & Yani, 2023).

Wawancara semi-terstruktur juga dilakukan dengan siswa, pendidik, dan beberapa ahli dalam pembuatan video animasi. Wawancara dengan siswa bertujuan untuk menggali pengalaman mereka dalam pembuatan video animasi, bagaimana mereka memahami nilai-nilai Islam, serta tantangan yang mereka hadapi dalam proses tersebut. Wawancara dengan pendidik bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai strategi pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan pembuatan video animasi Islami, serta pandangan mereka mengenai pentingnya teknologi dalam pembelajaran agama. Sementara wawancara dengan ahli bertujuan untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas mengenai keterampilan teknis yang dibutuhkan dalam pembuatan video animasi yang efektif dan edukatif (Yosua, 2024).

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data lain yang digunakan dalam penelitian ini. Dokumentasi mencakup perekaman video animasi yang dibuat oleh siswa, termasuk naskah atau storyboard yang mendasari produksi video tersebut. Hal ini berguna untuk menganalisis kualitas karya yang dihasilkan dan menilai sejauh mana nilai-nilai Islam diterapkan dalam produk akhir. Dokumentasi juga mencakup catatan mengenai sikap dan partisipasi siswa selama proses pembuatan video, yang memberikan gambaran lebih lanjut tentang keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran ini (Istikhomah et al., 2024).

Setelah data terkumpul melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, proses analisis dilakukan dengan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan mereduksi informasi yang tidak relevan, mengelompokkan data berdasarkan tema atau isu yang muncul, dan menyusunnya dalam laporan yang mudah dipahami. Fokus analisis akan ditempatkan pada bagaimana siswa mengembangkan keterampilan teknis dalam pembuatan video animasi serta bagaimana nilai-nilai Islam diterapkan dalam produk akhir mereka. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang proses pembelajaran, keterampilan teknis yang diperoleh siswa, serta bagaimana nilai-nilai Islam tercermin dalam karya video animasi yang dihasilkan (Sugiarto & Ramadania, 2024).

Penerapan nilai-nilai Islam dalam video animasi akan menjadi perhatian utama dalam analisis ini. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengajaran nilai-nilai moral melalui media pembelajaran seperti video animasi dapat memperkuat pemahaman siswa tentang ajaran agama Islam (Sari, 2022). Oleh karena itu, kriteria untuk menilai kualitas video animasi meliputi kreativitas, orisinalitas, dan ketepatan dalam menerapkan nilai-nilai Islam. Penelitian ini akan memberikan penilaian terhadap kualitas karya berdasarkan parameter-parameter tersebut, serta memberikan gambaran yang lebih jelas tentang sejauh mana video animasi yang dibuat oleh siswa dapat mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan cara yang efektif dan menarik.

Melalui metode kualitatif deskriptif ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam mengenai proses pembelajaran pembuatan video animasi Islami serta keterampilan teknis yang dimiliki oleh siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan Islam. Dengan pendekatan ini, diharapkan akan muncul rekomendasi yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam serta mendorong penggunaan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman (Mufid et al., 2024).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan Pembelajaran inovatif berbasis teknologi memiliki potensi yang sangat besar dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam berbagai aspek, terutama dalam pembuatan video animasi Islami. Dalam era digital saat ini, teknologi memberikan siswa peluang untuk mengembangkan keterampilan teknis dan kreativitas mereka, sambil memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai agama. Dengan menggunakan metode kualitatif pendekatan studi kasus ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai penerapan pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan keterampilan pembuatan video animasi Islami, serta bagaimana proses kreatif dan nilai-nilai Islam diintegrasikan dalam karya tersebut. Penelitian ini juga menganalisis tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam proses tersebut dan solusi yang dapat diterapkan. Pada pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pembuatan video animasi Islami, memberi siswa kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan teknis yang penting di era digital. Dalam konteks ini, Project-Based Learning (PjBL) digunakan untuk mengintegrasikan aspek kreativitas dan keterampilan teknis dalam pembuatan video animasi Islami. Selain itu, tantangan dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam video animasi menjadi aspek penting yang perlu dibahas lebih lanjut. Pembelajaran berbasis teknologi diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkuat kolaborasi di antara mereka, serta meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap ajaran agama Islam.

### **Pengembangan Keterampilan Teknologi dan Kreativitas Siswa dalam Pembuatan Video Animasi Islami**

Pengembangan keterampilan teknologi dan kreativitas siswa dalam pembuatan video animasi Islami menjadi aspek penting dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan di dunia yang semakin memanfaatkan teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SDN 4 Limboto dan SDN 1 Limboto, diperoleh informasi bahwa pembuatan video animasi Islami membuka peluang besar bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan teknis terkait teknologi, seperti penguasaan perangkat lunak animasi dan pengeditan video, serta meningkatkan kreativitas mereka dalam menyampaikan nilai-nilai Islam.

Salah seorang guru di SDN 4 Limboto mengungkapkan, "Dengan menggunakan perangkat seperti Powtoon dan Animaker, siswa dapat mengembangkan keterampilan teknis yang lebih baik dan belajar menyampaikan pesan keagamaan dengan cara yang lebih kreatif." Penggunaan perangkat ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep animasi, menyusun cerita, serta melakukan penyuntingan video dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan temuan (Nafiah et al., 2023), yang menunjukkan bahwa pendekatan Pembelajaran Berbasis (PjBL) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan hasil belajar secara keseluruhan. Pendekatan ini tidak hanya mengajarkan siswa cara menggunakan teknologi, tetapi juga mendorong mereka untuk mengintegrasikan pesan moral dan ajaran Islam ke dalam karya-karya mereka.

Selain itu, hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam merancang dan memproduksi video animasi mereka. Mereka tidak hanya belajar tentang teknik pembuatan video, tetapi juga dilibatkan dalam pemilihan tema yang relevan dengan ajaran Islam, seperti kisah-kisah nabi, akhlak mulia, dan pentingnya kebersihan. Proses ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengkaji lebih dalam tentang nilai-nilai Islam melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih mudah menginternalisasi pesan-pesan yang disampaikan dalam video animasi yang mereka buat (Bintang et al., 2023).

Meskipun ada tantangan dalam menguasai perangkat lunak animasi, sebagian besar siswa mampu mengatasi kesulitan tersebut melalui kolaborasi dengan teman sekelompok dan bimbingan dari guru. Keterampilan teknis yang mereka peroleh, seperti penggunaan perangkat lunak animasi dan

penyuntingan video, memberikan pengalaman yang sangat berharga, mengingat dunia pendidikan saat ini semakin berbasis teknologi. Dengan demikian, kegiatan pembuatan video animasi Islami tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga sebagai wadah untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam menyampaikan nilai-nilai keagamaan dengan cara yang inovatif dan menyenangkan.

#### **Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Video Animasi: Tantangan dan Solusi**

Salah satu tantangan utama yang muncul dalam penelitian ini adalah bagaimana mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan cara yang tepat dalam pembuatan video animasi. Proses ini tidak hanya melibatkan keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat lunak animasi, tetapi juga memerlukan pemahaman yang mendalam tentang ajaran Islam dan bagaimana pesan-pesan tersebut dapat disampaikan secara akurat melalui media animasi. Berdasarkan wawancara dengan siswa, ditemukan bahwa meskipun mereka sangat antusias dalam membuat video animasi Islami, mereka merasa kesulitan dalam memastikan bahwa pesan moral yang ingin disampaikan benar-benar mencerminkan ajaran Islam. Siswa khawatir bahwa elemen-elemen tertentu dalam video animasi yang mereka buat bisa saja tidak sesuai dengan nilai-nilai agama yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan temuan yang dikemukakan oleh (Bintang et al., 2023), yang menyatakan bahwa penerapan nilai-nilai Islam dalam konteks pendidikan dapat menjadi tantangan besar, terutama dalam memastikan konsistensi pesan yang disampaikan tetap selaras dengan ajaran agama.

Tantangan serupa juga dirasakan oleh para guru. Mereka mencatat adanya pemahaman yang beragam mengenai nilai-nilai Islam di kalangan siswa, yang dapat menyebabkan inkonsistensi dalam menyampaikan pesan moral melalui video animasi. Salah seorang guru mengungkapkan, "Tantangan terbesar adalah memastikan bahwa semua siswa memiliki pemahaman yang sama tentang pesan yang ingin disampaikan dalam video." Dengan berbagai latar belakang dan tingkat pemahaman agama yang dimiliki oleh siswa, guru harus bekerja ekstra keras untuk memastikan bahwa nilai-nilai yang ingin diajarkan tidak hanya dipahami dengan benar, tetapi juga diterapkan secara konsisten dalam karya yang mereka buat. Tantangan ini menjadi semakin kompleks karena sifat media animasi yang bersifat visual dan kreatif, yang mungkin bisa menyampaikan pesan yang ambigu jika tidak hati-hati dalam menyusun konten.

Untuk mengatasi tantangan ini, para pendidik perlu memastikan bahwa mereka memberikan penjelasan yang jelas dan terstruktur mengenai nilai-nilai Islam yang harus diterapkan dalam pembuatan video animasi. Guru harus menjelaskan secara rinci tentang bagaimana pesan-pesan agama tersebut harus dikomunikasikan kepada audiens, menghindari kesalahpahaman atau interpretasi yang tidak sesuai (Ramli, 2022). Salah satu solusi yang diterapkan di sekolah adalah dengan memberikan contoh video animasi Islami yang sudah ada dan terbukti efektif dalam menyampaikan nilai-nilai Islam dengan cara yang tepat. Dengan melihat contoh yang baik, siswa dapat lebih mudah memahami cara yang benar dalam menyampaikan pesan agama melalui animasi, serta menerapkan teknik-teknik tersebut dalam karya mereka sendiri.

Selain itu, kolaborasi yang kuat antara guru, siswa, dan ahli di bidang teknologi juga menjadi kunci penting untuk mencapai hasil yang optimal. Kolaborasi multidisipliner ini, seperti yang disarankan oleh (Dewi & Negara, 2021), dapat membantu siswa untuk lebih memahami bagaimana menyajikan nilai-nilai Islam secara menarik namun tetap akurat dalam video animasi. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam pembuatan animasi, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama yang disampaikan. Dengan mengintegrasikan pendekatan ini, pembuatan video animasi Islami dapat lebih mendidik dan sesuai dengan ajaran Islam, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh makna bagi siswa. Pengembangan keterampilan teknis yang seimbang dengan pemahaman nilai-nilai agama ini diharapkan dapat menghasilkan karya video animasi yang tidak hanya kreatif, tetapi juga mendidik dan memiliki dampak positif dalam penyebaran pesan-pesan moral Islam.

#### **Dinamika Kolaborasi Siswa dalam Proses Pembuatan Video Animasi Islami**

Kolaborasi antara siswa terbukti menjadi elemen penting dalam keberhasilan proyek pembuatan video animasi Islami. Dalam observasi yang dilakukan, siswa bekerja dalam kelompok untuk merancang dan memproduksi video animasi mereka. Proses ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling berbagi ide, berdiskusi tentang desain animasi, serta mencari solusi bersama dalam menghadapi berbagai masalah teknis yang muncul. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi

juga meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Hal ini selaras dengan temuan (Lumbilsa et al., 2023), yang menunjukkan bahwa tim kerja dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar secara kolektif, karena siswa saling memberikan kontribusi dan ide yang menyuburkan proyek yang sedang dikerjakan.

Namun, selama proses kolaborasi, beberapa tantangan terkait perbedaan keterampilan teknis antar siswa muncul. Sebagian siswa lebih berpengalaman dalam menggunakan perangkat lunak animasi dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang pembuatan video, sementara siswa lainnya membutuhkan lebih banyak waktu dan bimbingan untuk memahami dan menguasai perangkat lunak yang digunakan (Zulkifli et al., 2022). Hal ini menciptakan ketentrangan dalam kontribusi yang diberikan oleh masing-masing anggota kelompok. Misalnya, siswa yang lebih berpengalaman cenderung mengerjakan bagian yang lebih teknis, seperti animasi dan penyuntingan video, sementara siswa yang kurang berpengalaman lebih banyak membantu dalam tugas-tugas yang lebih sederhana, seperti merancang storyboard atau menulis naskah.

Guru di SDN 4 Limboto mencatat, “Kami harus memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam pembuatan video, meskipun ada perbedaan tingkat keterampilan teknis.” Oleh karena itu, guru berperan penting dalam memastikan pembagian tugas yang merata agar setiap siswa dapat memberikan kontribusi sesuai dengan kemampuannya. Untuk mengatasi tantangan ini, pendidik memberikan peran yang sesuai dengan keterampilan masing-masing siswa, sehingga setiap anggota kelompok merasa terlibat dan memiliki kontribusi yang berarti dalam proyek tersebut. Misalnya, siswa yang lebih mahir dalam teknologi diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan bagian animasi atau mengedit video, sementara siswa yang lebih kreatif tetapi kurang mahir secara teknis diberikan peran dalam merancang storyboard atau menulis naskah.

Dengan cara ini, guru dapat memfasilitasi kolaborasi yang efektif dan memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan untuk belajar dan berkontribusi secara maksimal. Kolaborasi antar siswa yang saling mendukung ini tidak hanya meningkatkan kualitas proyek akhir, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi mereka, yang sangat penting dalam pembelajaran berbasis proyek. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis dalam pembuatan video animasi, tetapi juga keterampilan kerjasama tim yang sangat berharga dalam kehidupan sehari-hari dan dunia profesional.

### **Peran Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa**

Kolaborasi antara siswa terbukti menjadi elemen yang sangat penting dalam keberhasilan proyek pembuatan video animasi Islami. Selama observasi yang dilakukan di SDN 4 Limboto, siswa bekerja dalam kelompok untuk merancang dan memproduksi video animasi mereka. Proses ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling berbagi ide, berdiskusi tentang desain animasi, serta mencari solusi bersama dalam menghadapi berbagai masalah teknis yang muncul, seperti pemilihan perangkat lunak animasi yang tepat, desain grafis, dan pengeditan video. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka, yang sangat penting dalam pembelajaran berbasis proyek.

Siswa yang bekerja dalam kelompok dapat belajar menghargai pendapat orang lain, bernegosiasi, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dengan saling berbagi ide dan pengalaman, mereka mampu menyelesaikan masalah yang lebih kompleks yang mungkin tidak dapat diselesaikan jika dikerjakan secara individu. Hal ini sejalan dengan temuan (Lie et al., 2024), yang menunjukkan bahwa tim kerja dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar secara kolektif. Melalui kolaborasi, siswa saling memberikan kontribusi dan ide-ide yang menyuburkan proyek yang sedang mereka kerjakan, yang pada pasangannya meningkatkan kualitas akhir dari video animasi yang mereka buat.

Namun, selama proses kolaborasi, beberapa tantangan terkait perbedaan keterampilan teknis antar siswa muncul. Beberapa siswa memiliki pengalaman lebih dalam menggunakan perangkat lunak animasi dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang pembuatan video, sementara siswa lainnya masih membutuhkan lebih banyak waktu dan bimbingan untuk memahami dan menguasai perangkat lunak tersebut. Keahlian keterampilan ini menciptakan ketidakmerataan dalam kontribusi yang diberikan oleh masing-masing anggota kelompok. Siswa yang lebih berpengalaman biasanya mengerjakan bagian teknis yang lebih rumit, seperti pembuatan animasi dan pengeditan video,

## ***Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Video Animasi Islami, Yurni Rahman***

sedangkan siswa yang kurang berpengalaman lebih banyak berkontribusi pada tugas-tugas yang lebih sederhana, seperti merancang storyboard atau menulis naskah.

Guru di SDN 4 Limboto mencatat, “Kami harus memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam pembuatan video, meskipun ada perbedaan tingkat keterampilan teknis.” Oleh karena itu, guru memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan bahwa pembagian tugas di dalam kelompok berjalan secara adil dan merata. Untuk mengatasi tantangan ini, pendidik memberikan peran yang sesuai dengan keterampilan masing-masing siswa. Dengan cara ini, setiap anggota kelompok merasa terlibat dan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam proyek tersebut. Misalnya, siswa yang lebih mahir dalam teknologi diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan bagian animasi atau mengedit video, sementara siswa yang lebih kreatif tetapi kurang mahir secara teknis diberikan peran dalam merancang storyboard atau menulis naskah.

Dengan pendekatan ini, guru dapat memfasilitasi kolaborasi yang efektif dan memastikan bahwa setiap siswa dapat belajar dan berkontribusi secara maksimal. Kolaborasi yang saling mendukung antar siswa ini tidak hanya meningkatkan kualitas proyek akhir, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Keterampilan ini sangat penting dalam pembelajaran berbasis proyek, yang mendorong siswa untuk bekerja sama secara produktif dan mengembangkan kemampuan interpersonal mereka. Melalui pengalaman ini, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis dalam pembuatan video animasi, tetapi juga keterampilan kerjasama tim yang sangat berharga dalam kehidupan sehari-hari dan dunia profesional. Kerjasama yang baik antar anggota kelompok juga membantu mereka untuk memahami betapa pentingnya setiap kontribusi dalam mencapai tujuan bersama, yang merupakan pelajaran berharga untuk tantangan-tantangan di dunia nyata.

### **SIMPULAN**

Pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pembuatan video animasi Islami, menawarkan berbagai manfaat bagi siswa. Pertama, siswa dapat mengembangkan keterampilan teknis dan kreativitas yang diperlukan untuk menciptakan produk multimedia yang mendidik. Kedua, mereka dihadapkan pada tantangan dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam video animasi mereka, yang dapat diatasi dengan pelatihan yang tepat dan kolaborasi yang efektif. Ketiga, dinamika kolaborasi antar siswa memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi mereka, serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Keempat, pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Namun, terdapat tantangan dalam implementasinya, seperti perbedaan pemahaman mengenai nilai-nilai Islam, keterbatasan keterampilan teknis di antara siswa, dan keterbatasan sumber daya teknologi di sekolah. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi pendidik, penyediaan teknologi yang memadai, serta pengembangan kurikulum yang lebih adaptif dan relevan. Pembelajaran berbasis video animasi Islami dapat menjadi salah satu solusi yang efektif untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan teknis dan pemahaman agama yang baik, sekaligus memotivasi mereka untuk lebih terlibat dalam pembelajaran agama Islam.

### **REFERENSI**

- Adistiachma, N., & Alia, D. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Al-Abyadh*, 7(1), 35–41. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v7i1.1000>
- Bintang, K. I., Kurjono, K., & Umar, A. (2023). The Influence of Islamic Values on Social Entrepreneurial Intentions, Mediation of Entrepreneurial Attitudes, Bandung Muslim Community. *Jurnal Kajian Peradaban Islam*, 6(2), 115–121. <https://doi.org/10.47076/jkps.v6i2.222>
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>
- Dewi, N. M. L. C., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>
- Fuadiah, N. F., Marhamah, M., Sari, E. F. P., Jumroh, J., & Sundari, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru SMA Karya Ibu Palembang. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan*

- Pengabdian Masyarakat, 1(2), 152–160. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.54>
- Hani'ah, R., & Fadly, W. (2022). Terampil Membuat Kesimpulan Melalui Model Inkuiri Berbasis Science Education for Sustainable Development. *Jurnal Tadris Ipa Indonesia*, 2(3), 336–346. <https://doi.org/10.21154/jtii.v2i3.1286>
- Istikhomah, F., Istighfarin, A., Al-Kubro, P. B., Ibrahim, M., & Shobri, M. Q. (2024). Pengembangan Metode Komunikasi Dakwah Tabligh Komunitas Life Is Right Dalam Membentuk Karakter Pancasila Pada Anak. *Jurnal Audiens*, 5(1), 140–151. <https://doi.org/10.18196/jas.v5i1.348>
- Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi Melalui YouTube Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5953–5960. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>
- Lie, N. L., Yati, I., Astuti, D., & Kabri, K. (2024). Integrasi Nilai-Nilai Dharma Dalam Manajemen SDM Di Lembaga Pendidikan Buddha: Pendekatan Humanistik Di Era Digital. *Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary*, 2(2), 848–858. <https://doi.org/10.57235/jerumi.v2i2.3372>
- Lumbilsa, A., Asrori, A., & Rusman, R. (2023). Improving Creativity and Learning Outcomes Through Team-Assisted Individualization Learning Islamic Education Lessons. *Edukasi Jurnal Pendidikan Islam (E-Journal)*, 11(2), 199–213. <https://doi.org/10.54956/edukasi.v11i2.371>
- Mufid, F., Nugraha, A. B., & Shobaruddin, D. (2024). Islamic Education and Sustainable Development: Bridging Faith and Global Goals. *Ijsh*, 1(3), 173–180. <https://doi.org/10.59613/j107r533>
- Nafiah, D., Sunarno, W., & Suharno, S. (2023). Interaction of Student's Creativity Thinking Skills Through Project Based Learning and Learning Cycle 7E in Parabolic Motion on the Second Grade Students of Senior High School. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 9(2), 645–649. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i2.2449>
- Nasution, A. F. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. In CV. Harfa Creative.
- Nurcahyo, W., Agustina, Y., & Faizah, N. M. (2024). Pelatihan Membuat Animasi Cerita Islami Dengan PowerPoint Bagi Guru Di Taman Pendidikan Al-Qur'an Sufaini. *Tridarma Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*, 6(2), 66–73. <https://doi.org/10.35335/abdimas.v6i2.4552>
- Ramli, M. S. B. (2022). Designing Islamic Religious Education Teaching Based on Digital Innovation Creativity at Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. *Jurnal Iqra*, 7(1), 344–354. <https://doi.org/10.25217/ji.v7i1.1573>
- Rismala, B. Z., & Nuroh, E. Z. (2023). Penggunaan Video Animasi Pada Keterampilan Menyimak Cerita Dongeng Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Kurikula Jurnal Pendidikan*, 7(2), 85–97. <https://doi.org/10.56997/kurikula.v7i2.810>
- Sae, H. L., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>
- Salsabila, D., Arief, A., & Rehani, R. (2024). Inovasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd/Mi Untuk Membangun Karakter Anak Sejak Dini. *Han*, 1(11), 39–46. <https://doi.org/10.62504/nexus978>
- Sugiarto, A., & Ramadania, R. K. (2024). Manajemen Lahan Bantaran Sungai Deli Untuk Pembangunan Kota Yang Berkelanjutan Berdasar Peraturan Daerah (RTRW/RDTR) (Studi Kasus : Bantaran Sungai Deli, Kecamatan Medan Maimun). *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 7(1), 618–626. <https://doi.org/10.36778/jesya.v7i1.1378>
- Yosua, F. X. (2024). Dampak Pacaran Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar. *Inovasi Global Jurnal*, 2(6), 625–630. <https://doi.org/10.58344/jig.v2i6.107>
- Yusuf, M., & Yani, J. (2023). Afiksasi Pembentuk Makna Pada Karangan Teks Biografi Karya Siswa Kelas X SMKN 3 Tangerang. *Lingua Rima Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(2), 83. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v12i2.8646>
- Zulkifli, N., Hamzah, M. I., & Razak, K. A. (2022). Creative Teaching Practice Among Islamic Education Lecturers: The Influence of Gender, Age and Teaching Experience. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 416–424. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.40206>