

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATERI
AKHLAK TERPUJI SISWA KELAS VII DI SMP
MUHAMMADIYAH 2 COMAL**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh
gelar sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

ANNISA AULIA RAHMA

NIM. 2121232

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATERI
AKHLAK TERPUJI SISWA KELAS VII DI SMP
MUHAMMADIYAH 2 COMAL**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh
gelar sarjana Pendidikan (S.Pd)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Annisa Aulia Rahma

NIM : 2121232

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Angkatan : 2021

Menyatakan bahwa karya ilmiah atau skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Pada Materi Akhlak Terpuji Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Comal”** adalah benar-benar karya tulis sendiri, kecuali bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan apabila tidak benar, maka penulis bersedia mendapatkan sanksi akademik dan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 2 Juni 2025



Annisa Aulia Rahma

NIM. 2121232

NOTA PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
di PEKALONGAN
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari :

Nama : Annisa Aulia Rahma
NIM : 2121232
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS
VIDEO ANIMASI PADA MATERI AKHLAK
TERPUJI SISWA KELAS VII DI SMP
MUHAMMADIYAH 2 COMAL**

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.
Wssalamu'alaikum Wr. Wb

Pekalongan, 16 Juni 2025



Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom.
NIP. 199303062022031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan
Website : ftik.uingusdur.ac.id Email : ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid
Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara/i:

Nama : **Annisa Aulia Rahma**

NIM : **2121232**

Program Studi: **Pendidikan Agama Islam**

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS VIDEO
ANIMASI PADA MATERI AKHLAK TERPUJI SISWA
KELAS VII DI SMP MUHAMMADIYAH 2 COMAL**

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Kamis,
tanggal 26 Juni 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu
syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Penguji I

Dr. Fatasuf Fadli, M.S.I

NIP. 198609182015031005

Penguji II

Dr. Rahmat Kamal, M. Pd.I

NIP. 198305262023211015

Pekalongan, 7 Juli 2025

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Muhsin, M.Ag.

NIP. 19700706 199803 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidakdilambangkan	Tidakdilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es (dengantitikdiatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	Ḥ	Ha (dengantitikdibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengantitikdiatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	Š	Es (dengantitikdibawah)

ض	Dad	D	De (dengantitikdibawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengantitikdibawah)
ظ	Za	Z	Zet (dengantitikdibawah)
ع	‘Ain	‘_	Apostrofterbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	_’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

2. Vocal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa

Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أَ	Fathah	A	A
إِ	Kasrah	I	I
أُ	Ḍammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	Fathah dan ya	Ai	A dan I
أَوَّ	Fathah dan wau	Au	A dan U

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
أَ... أَ... أَيَّ... أَوَّ...	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya</i>	Ā	a dan garis diatas
إِي	Kasrah dan <i>ya</i>	Ū	u dan garis atas
أُو	<i>Ḍammah</i> dan <i>wau</i>	Ī	i dan garis atas

Contoh

مَاتَ : *māta*

4. *Ta marbūṭah*

Transliterasi untuk *ta marbūṭah* ada dua, yaitu: *ta marbūṭah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta marbūṭah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h). Contoh:

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *Tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *Tasydīd* (ّ) dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يِ) maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah (ī).

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aliy)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contohnya:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contohnya:

تَأْمُرُونَ : *ta' murūna*

شَيْءٌ : *syai'un*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazimdigunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Al-Qur'an (dari al-Qur'ān), *Sunnah*, *khusus* dan *umum*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi

bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. *Lafz al jalālah* (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

الله دِينًا : *dīnullāh*

بِالله : *billāh*

Adapun *ta marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada lafz al jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْفِيْرَ حَمَةِ اللهِ : *hum fī rahmatillāh*

10. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika

terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal xviidari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl



MOTO

“Yakub menjawab, “Hanya kepada Allah Swt. aku mengadukan kesusahan dan kesedihanku, dan aku mengetahui dari Allah Swt. apa yang kamu tidak mengetahuinya”

(QS. Yusuf : 86)

“Maka sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya setelah kesulitan ada kemudahan”.

(QS. Al Insyirah : 5-6)



PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah Swt. atas limpahan nikmat dan karunia-Nya memberikan kesehatan, kelancaran, dan rezeki yang berlimpah. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw yang telah membawa umat Islam dari zaman jahiliyah hingga zaman yang terang-benderang seperti sekarang ini dengan cahaya dinul Islam. Dengan rasa syukur, penulis persembahkan karya tulis ini kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sukaemi dan Ibu Ida Yusmiati. Terima kasih atas kepercayaan, dukungan, dan doa yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Almamater UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah menjadi tempat bertumbuh walaupun tidak ada di dalam rencana perjalanan hidup penulis.
3. Dosen pembimbing skripsi, Bapak Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom yang telah membimbing penulis dengan sabar. Terima kasih atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan sehingga penulis dapat melewati berbagai kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Adikku, Muhammad Arfandi Yuzmi. Semoga karya ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi untuk langkah dan perjalanan hidup kedepan.
5. Teman-teman seperjuangan yang telah menemani perjalanan perkuliahan yang tidak mudah. Terima kasih sudah menemani dalam segala situasi.

6. BSI Scholarship dan Awardee BSI Scholarship UIN K.H. Abdurrahman Wahid
Pekalongan yang memberikan motivasi luar biasa dalam perkuliahan. Terima kasih atas inspirasi, pengalaman, materi, dan kesempatan untuk mengenal dan melaksanakan banyak *project* bersama orang-orang hebat.
7. Terakhir, untuk sosok yang selama ini berjuang tanpa henti. Terima kasih kepada penulis karya ini, Annisa Aulia Rahma. Seseorang yang punya mimpi tinggi dan mampu melewati berbagai ketakutan, tekanan, dan kesulitan selama ini. Semoga karya ini menjadi gerbang awal untuk terus berdampak dan menginspirasi.



ABSTRAK

Rahma, Annisa Aulia. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi Pada Materi Akhlak Terpuji Siswa Kelas Vii Di Smp Muhammadiyah 2 Comal. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video Animasi, Pendidikan Agama Islam, Akhlak Terpuji, Efektivitas

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa dampak besar di berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang dulunya bersifat konvensional kini mulai bertransformasi menjadi lebih inovatif melalui pemanfaatan media berbasis teknologi. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi akhlak terpuji. Pendekatan yang menarik dan relevan sangat dibutuhkan agar pesan moral dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi yang mampu menggabungkan elemen visual dan audio secara menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi pada materi akhlak terpuji untuk siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Comal, serta untuk mengukur efektivitas media tersebut dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dan menghasilkan produk berupa video animasi edukatif. Hasil uji efektivitas menggunakan rumus N-Gain dengan bantuan aplikasi SPSS 25 menunjukkan skor sebesar 0,69 atau 69% yang termasuk dalam kategori “cukup efektif”. Artinya, media video animasi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akhlak terpuji dan layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya sampaikan kepada Allah Swt. Karena atas berkat dan rahmat- Nya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu saya sampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Dr. Ahmad Tarifin selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
4. Ahmad Faridh Ricky Fahmi, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
5. Bapak Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah menyediakan waktu tenaga dan pikiran untuk mengarahkan dan membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini

6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
7. Orang Tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan moril dan materiil.
8. Para sahabat yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Harapan penulis, karya ini dapat memberikan manfaat, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Akhir kata, semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan oleh berbagai pihak mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah Swt.

Pekalongan, 27 Mei 2025



Annisa Aulia Rahma

NIM. 2121232

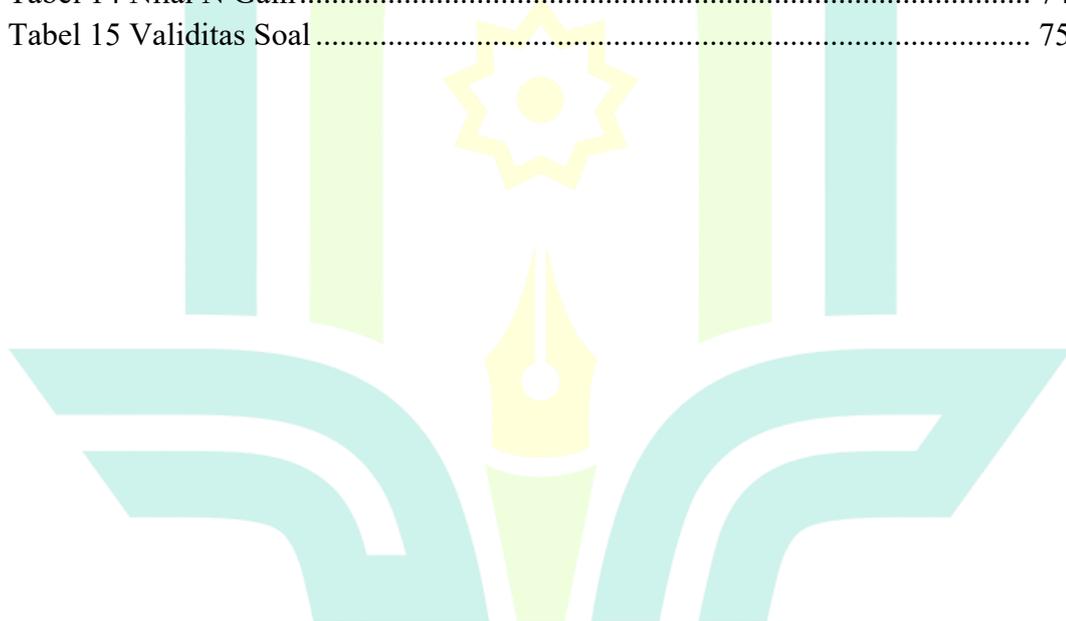
DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	v
MOTO	xii
PERSEMBAHAN	xiii
ABSTRAK	xv
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.6.2 Manfaat Praktis	11
1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan	11
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
1.8.1 Asumsi pengembangan.....	12
1.8.2 Batasan Pengembangan	13
BAB II LANDASAN TEORI	14
2.1 Deskripsi Teori	14
2.1.1 Media Pembelajaran	14
2.1.2 Pembelajaran Akhlak Terpuji	16
2.1.3 Video Animasi	19
2.1.4 Teori Pembelajaran Realistik.....	21
2.1.5 Teori Warna dalam Media Pembelajaran	23
2.1.6 Teori Visual Learning (<i>Dual Coding Theory</i>)	25

2.2	Kajian Penelitian yang Relevan	27
2.3	Kerangka Berfikir	31
BAB III METODE PENELITIAN		33
3.1	Desain Pengembangan	33
3.2	Prosedur Pengembangan	35
3.2.1	Tahap pra produksi	35
3.2.2	Tahap produksi	36
3.2.3	Tahap pasca produksi	36
3.3	Sumber Data dan Subjek Pengembangan	36
3.3.1	Sumber Data	36
3.3.2	Subjek Pengembangan	38
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	38
3.4.1	Wawancara	39
3.4.2	Tes (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	39
3.4.3	Dokumentasi	40
3.5	Teknik Analisis Data	40
3.5.1	Analisis Data Validitas	40
3.5.2	Analisis Data Efektivitas	42
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Hasil Pengembangan	44
4.1.1	Analisis (<i>Analysis</i>)	44
4.1.2	Perencanaan (<i>Design</i>)	47
4.1.3	Pengembangan (<i>Development</i>)	49
4.1.4	Implementasi (<i>Implementation</i>)	71
4.1.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	72
4.2	Pembahasan	75
4.2.1	Proses Pengembangan Media Pembelajaran	76
4.2.2	Efektivitas Media	79
BAB V PENUTUP		80
5.1	Simpulan	80
5.2	Implikasi	81
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN		88

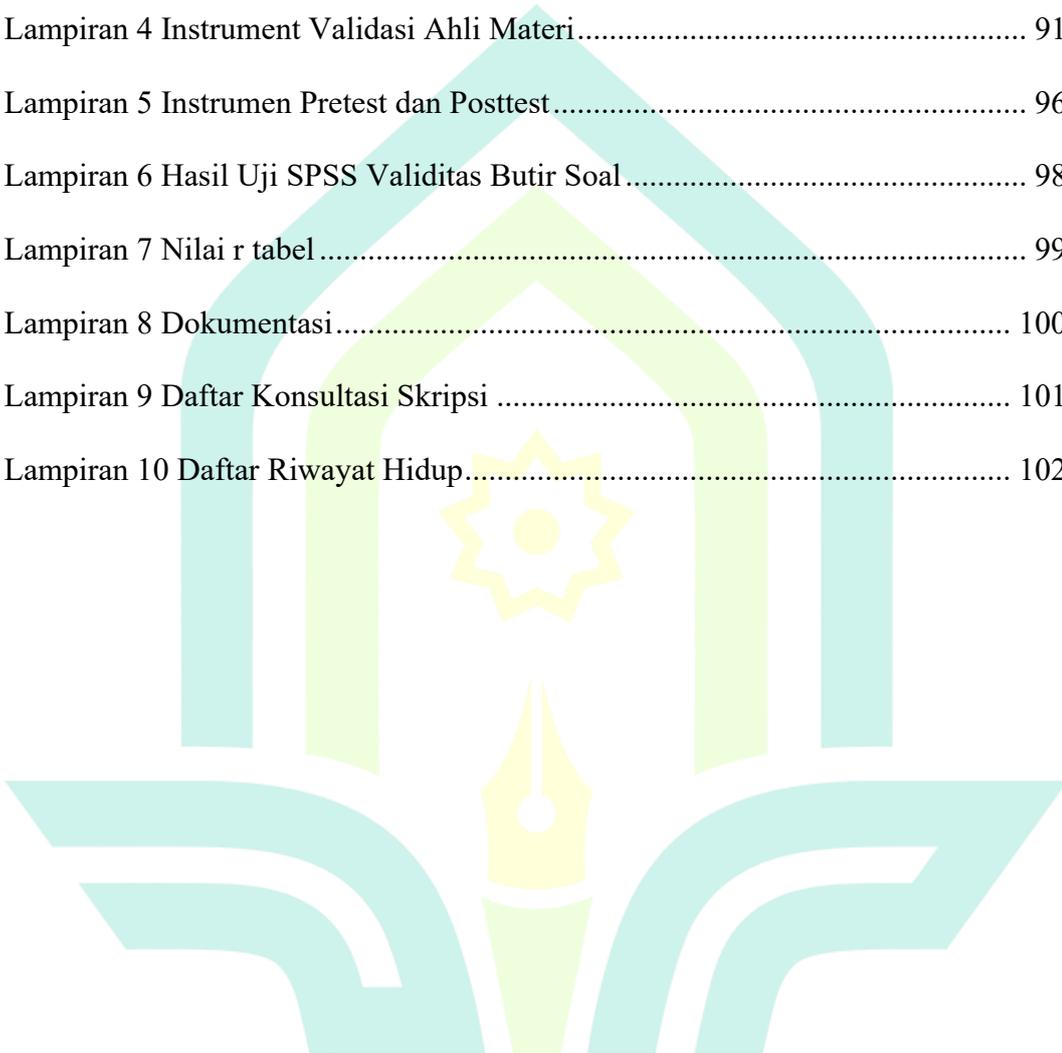
DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kerangka Berfikir	32
Tabel 2 Tujuan Pembelajaran Materi Akhlak Terpuji PAI kelas VII	46
Tabel 3 Fasilitas Sekolah	47
Tabel 4 Gambar dari naskah cerita yang dijadikan video	52
Tabel 5 Nama Validator	56
Tabel 6 Validasi Ahli Media	57
Tabel 7 Komentar dan saran Ahli Media	59
Tabel 8 Validasi Ahli Materi	60
Tabel 9 Komentar dan saran ahli materi	62
Tabel 10 Komentar dan saran ahli media	64
Tabel 11 Gambar Pengembangan Media Video Animasi	64
Tabel 12 Gambar Pengembangan Media Video Animasi	68
Tabel 13 Tabel pretest dan posttest	72
Tabel 14 Nilai N Gain	74
Tabel 15 Validitas Soal	75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 2 Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	89
Lampiran 3 Instrument Validasi Ahli Media	90
Lampiran 4 Instrument Validasi Ahli Materi.....	91
Lampiran 5 Instrumen Pretest dan Posttest.....	96
Lampiran 6 Hasil Uji SPSS Validitas Butir Soal.....	98
Lampiran 7 Nilai r tabel.....	99
Lampiran 8 Dokumentasi.....	100
Lampiran 9 Daftar Konsultasi Skripsi	101
Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup.....	102



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses dalam kehidupan yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki individu agar mampu menjadi manusia yang terdidik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan juga merupakan proses pembelajaran dan pelatihan agar manusia mengalami perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik menjadi indikator tercapainya tujuan pendidikan (Chotimah et al., 2021). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan Indonesia memiliki tujuan utama untuk membentuk watak dan perilaku peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berakhlak mulia, cakap, berilmu, mandiri, kreatif, serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis (Nu & Kendal, 2024).

Akidah merupakan pondasi utama dalam kehidupan seorang Muslim. Akidah berasal dari kata *'aqada-ya'qidu-'aqdan*, yang berarti mengikat, menguatkan, atau menetapkan. Dalam konteks Islam, akidah adalah kepercayaan dan keyakinan hati yang kokoh terhadap seluruh ajaran agama, terutama yang berkaitan dengan rukun iman, dan sifatnya mengikat serta tidak boleh goyah (Rifa'i et al., 2019). Akhlak dapat diartikan sebagai perilaku atau sikap manusia. Maka dari itu, pendidikan akidah dan akhlak

merupakan usaha yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengenal, memahami, dan meyakini keesaan Allah Swt. melalui bimbingan, penjelasan, pelatihan, dan keteladanan. Dengan usaha tersebut, diharapkan peserta didik mampu mengamalkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan syariat Islam.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang membahas tentang akhlak terpuji dinilai sangat penting dalam lembaga pendidikan. Pada hakikatnya, akhlak atau tingkah laku memang sudah tertanam dalam diri setiap manusia, namun lingkungan sekitar juga memiliki pengaruh besar terhadap perkembangannya. Akhlak baik yang sudah tertanam dalam diri seseorang bisa saja berubah karena pengaruh buruk dari lingkungan, dan sebaliknya, lingkungan yang baik juga dapat memperkuat akhlak seseorang. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai akhlak sangat penting untuk memperkokoh keimanan serta membentuk akhlak mulia, sekaligus menjadi benteng bagi siswa agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang bertentangan dengan nilai-nilai ajaran Islam.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi akhlak terpuji memiliki tantangan tersendiri dalam pelaksanaannya. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana peserta didik dapat mengimplementasikan materi yang telah dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan karena sering kali terjadi kesenjangan antara teori yang diajarkan di kelas dengan realitas yang mereka hadapi di lingkungan sekitarnya (Yustina & Tanjungpura, 2024). Misalnya, meskipun

siswa telah memahami pentingnya berkata jujur atau bersikap amanah, mereka tetap mengalami tekanan dari lingkungan, teman sebaya, bahkan media sosial yang sering kali mempertontonkan perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai akhlak mulia. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat kognitif (pengetahuan), tetapi juga menyentuh aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (tindakan). Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, seperti video animasi, permainan edukatif, atau cerita inspiratif, yang dapat membantu siswa memahami dan meresapi nilai-nilai akhlak secara lebih mendalam. Selain itu, keteladanan dari guru, pembiasaan dalam lingkungan sekolah, serta keterlibatan aktif orang tua juga menjadi faktor penting dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik.

Tugas guru tidak sebatas memberikan pengetahuan dalam bentuk materi semata, melainkan juga bagaimana agar peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, diharapkan peserta didik dapat berperilaku baik di mana pun dan dalam kondisi apa pun mereka berada. Berbagai tantangan dalam implementasi pembelajaran akidah akhlak tersebut sangat relevan dengan kondisi masyarakat saat ini. Perkembangan industri yang semakin pesat di segala bidang, seiring dengan munculnya revolusi industri 4.0, berdampak pada perubahan seluruh elemen kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Guru tidak hanya dituntut untuk mengajar secara konvensional, tetapi juga

dituntut untuk mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan perkembangan teknologi.

Salah satu aspek yang sangat dapat dimanfaatkan di era ini adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang sudah ada dapat diinovasikan melalui proses modifikasi, pengujian ulang, dan pengembangan agar lebih relevan, menarik, serta efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan. Penggunaan media yang tepat diyakini dapat membantu siswa memahami materi akidah akhlak secara lebih mendalam dan aplikatif dalam kehidupan mereka sehari-hari (Pratama & Rijati, 2023). Tantangan-tantangan tersebut sangat berpengaruh terhadap peserta didik sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran. Pengaruh internal dan eksternal menjadi kunci dalam keberhasilan siswa untuk menerima dan mengimplementasikan pendidikan, khususnya pada materi akhlak terpuji.

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti minat, semangat, dan motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Motivasi sendiri dapat diartikan sebagai suatu perubahan sikap dan reaksi seseorang terhadap pencapaian tujuannya. Ketika motivasi belajar tinggi, siswa cenderung lebih aktif, fokus, dan berusaha mengamalkan apa yang telah dipelajarinya dalam kehidupan nyata. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar siswa, seperti dukungan keluarga, guru, teman sebaya, serta suasana sekolah. Peran seluruh elemen pendidikan, termasuk sekolah, orang tua, dan masyarakat sangat penting untuk meningkatkan motivasi

belajar siswa. Sinergi antara faktor internal dan eksternal ini menjadi penentu utama dalam mendukung keberhasilan tujuan pendidikan secara menyeluruh (Khalijah et al., 2023).

Saat ini, keberadaan teknologi semakin tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan masyarakat modern. Seluruh aspek kehidupan manusia mulai dari pekerjaan hingga pendidikan, sangat terbantu dengan adanya perkembangan teknologi. Teknologi telah memberikan kemudahan dalam mengakses informasi, mempercepat proses komunikasi, serta membuka berbagai inovasi dalam dunia pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu keniscayaan, khususnya dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan zaman (Maritsa et al., 2021).

Dalam bidang pendidikan, inovasi dalam pembelajaran sangat terbantu dengan adanya perkembangan teknologi. Dahulu, proses pembelajaran dilakukan secara konvensional, misalnya hanya melalui metode ceramah. Namun saat ini, pembelajaran dapat diinovasikan agar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Inovasi pembelajaran merupakan strategi dalam menciptakan suasana belajar yang baru dan lebih efektif. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, yang tidak hanya mempermudah penyampaian materi oleh guru, tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih visual dan konkret.

Pada umumnya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih banyak dilakukan dengan pendekatan penyampaian materi secara verbal. Namun, khususnya pada materi akhlak terpuji pemahaman siswa akan lebih kuat dan membekas jika disertai dengan contoh perilaku nyata atau keteladanan. Hal ini dapat menjadi pengingat sekaligus pendorong bagi siswa untuk mengimplementasikan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran yang hanya berfokus pada teori, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan aplikatif, seperti video animasi. Media ini mampu menghadirkan contoh perilaku baik secara visual, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga terdorong untuk meneladaninya dalam kehidupan nyata (Khalijah et al., 2023). Media pembelajaran yang cocok digunakan dalam materi akhlak terpuji adalah media audio-visual, seperti video. Kombinasi antara unsur suara dan gambar ini dapat membantu siswa lebih mudah menangkap, memahami, dan mengingat pesan-pesan dari materi yang disampaikan. Media video mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan kontekstual, sehingga siswa tidak hanya mendengar teori, tetapi juga dapat melihat contoh nyata dari perilaku akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari (Rifa'i et al., 2019).

Jenis media video animasi edukatif sangat cocok digunakan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Andrasari, 2022). Media ini mampu menyajikan materi pelajaran secara menarik, interaktif, dan visual, sehingga lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik usia SMP yang

sedang berada pada tahap perkembangan kognitif dan emosional yang dinamis. Dengan penyampaian yang ringan namun tetap bermakna, video animasi dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep akhlak terpuji dan terdorong untuk meneladaninya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan video animasi, siswa jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) akan lebih tertarik untuk memperhatikan materi. Siswa cenderung fokus pada keteladanan yang ditampilkan oleh tokoh dalam video. Dengan demikian, materi akan lebih mudah diserap dengan baik sehingga berpengaruh terhadap pencapaian kompetensi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 2 Comal, peneliti memperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan media pembelajaran masih sangat jarang. Selama ini, guru hanya menggunakan buku pegangan guru, buku paket, dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Akibatnya, media yang digunakan kurang menarik bagi siswa, sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar mereka. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu strategi untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan nilai-nilai akhlak terpuji secara menarik dan bermakna.

Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu penyebab rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran akhlak dengan hasil yang tampak dalam perilaku siswa sehari-hari. Oleh karena itu,

dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Salah satu alternatif solusi adalah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi yang dirancang secara menarik dan kontekstual. Media ini mampu menyampaikan pesan moral melalui visualisasi tokoh, situasi, dan dialog yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sehingga diharapkan siswa lebih mudah memahami serta terdorong untuk meneladani nilai-nilai akhlak yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video Animasi pada Materi Akhlak Terpuji Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Comal.”

1.2 Identifikasi Masalah

1. Tujuan utama pendidikan Indonesia adalah untuk membentuk perilaku dan watak peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.
2. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan sebagai sarana penanaman nilai-nilai keimanan, ketakwaan, dan akhlak terpuji.

3. Tantangan utama dalam pembelajaran akhlak terpuji adalah bagaimana peserta didik dapat mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam umumnya masih dilakukan dengan metode ceramah atau penyampaian materi saja, sehingga siswa sering merasa bosan dan kurang tertarik untuk memperhatikan pelajaran.
5. Saat ini, teknologi tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan masyarakat modern, termasuk dalam dunia pendidikan, di mana teknologi memiliki peran penting dalam menunjang proses belajar mengajar.

1.3 Pembatasan Masalah

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis video animasi digunakan untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Materi yang disajikan dalam video animasi dibatasi pada materi akhlak terpuji siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
3. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) atau penelitian pengembangan dengan model ADDIE.
4. Penelitian ini mencakup pengukuran efektivitas media video animasi.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi pada materi akhlak terpuji siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Comal?

2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi pada materi akhlak terpuji siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Comal?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi pada materi akhlak terpuji siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Comal.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi pada materi akhlak terpuji siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Comal.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan dan efektivitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi pada materi akhlak terpuji siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Comal. Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi akhlak terpuji di sekolah. Sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Memberikan informasi kepada pembaca mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi akhlak terpuji berbasis video animasi.
- b. Menjadi referensi bagi lembaga terkait tentang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi.
- c. Memberikan sumbangsih bagi peneliti selanjutnya mengenai penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi akhlak terpuji di sekolah.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat memberikan wawasan, pengalaman, serta mampu menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.
- b. Bagi siswa, sebagai masukan untuk peningkatan pemahaman terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi akhlak terpuji.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi agar pembelajaran lebih menarik dan efektif.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media video animasi ini digunakan oleh guru sebagai media dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP, khususnya pada submateri akhlak terpuji.
2. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi ini didesain dengan tampilan menyerupai kartun edukatif, yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan imajinasi siswa, sehingga mereka lebih tertarik dan mudah memahami materi yang disampaikan.

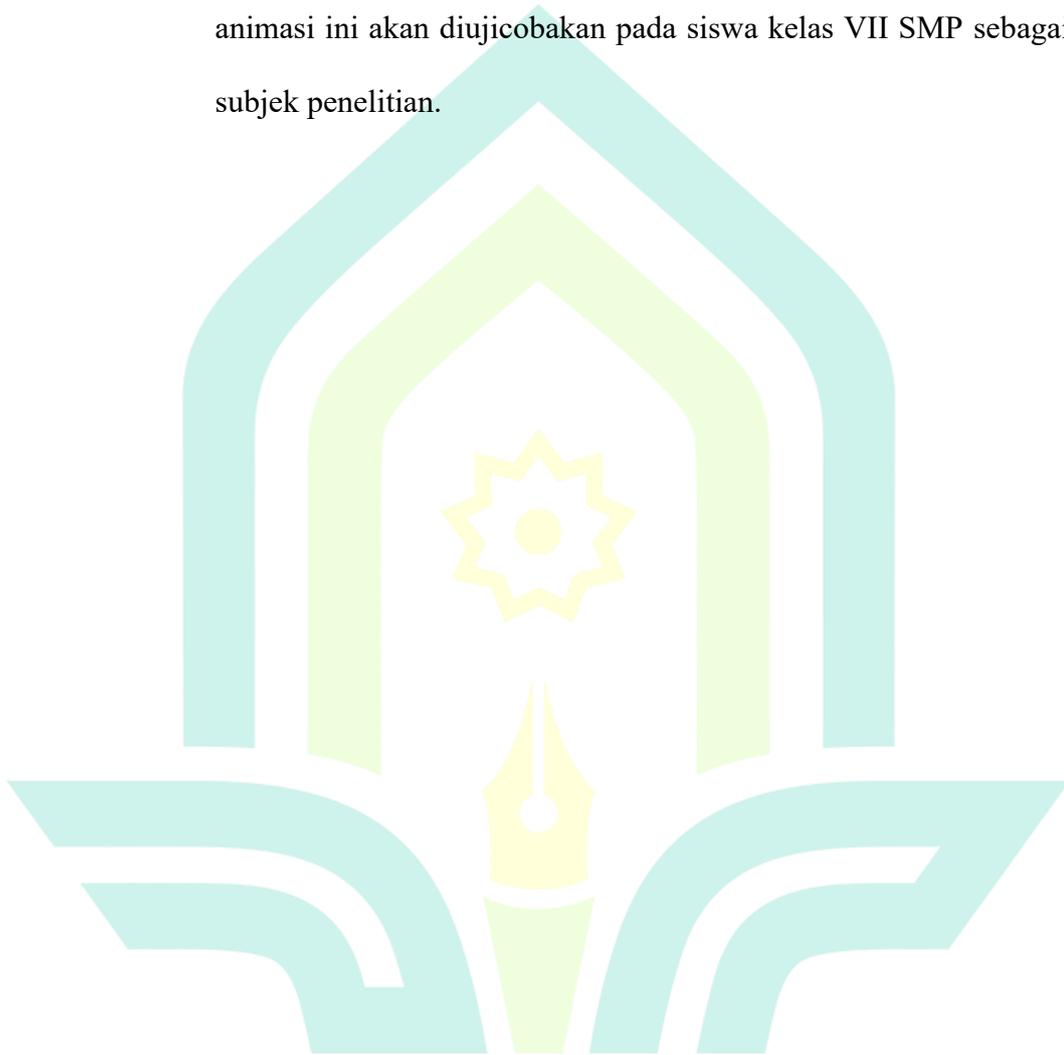
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi pengembangan

- a. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi pada materi akhlak terpuji untuk siswa kelas VII ini dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui tokoh-tokoh animasi yang memberikan contoh keteladanan secara konkret di dalam video.
- b. Video animasi ini dapat membantu peserta didik lebih mudah dan semangat dalam menerima pelajaran Pendidikan Agama Islam materi akhlak terpuji khususnya pada jenjang kelas VII SMP, karena dikemas secara menarik, visual, dan sesuai dengan dunia mereka.
- c. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi ini mudah digunakan, termasuk bagi guru dan siswa pemula yang belum terbiasa dengan teknologi, karena dirancang sederhana, intuitif, dan praktis dalam penggunaannya.

1.8.2 Batasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan hanya mencakup pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII, materi akhlak terpuji.
- b. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi ini akan diujicobakan pada siswa kelas VII SMP sebagai subjek penelitian.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis video animasi pada materi akhlak terpuji dilakukan dengan metode *research and development (R&D)*, menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui wawancara dengan guru. Diketahui bahwa media pembelajaran yang inovatif belum diterapkan, khususnya media berbasis video animasi. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang naskah dan komponen visual yang akan digunakan dalam video animasi. Pada tahap pengembangan, media dikembangkan sesuai desain, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media layak digunakan, dengan nilai validasi ahli media sebesar 80% (layak) dan ahli materi sebesar 89% (sangat layak). Revisi dilakukan berdasarkan saran ahli, salah satunya penambahan durasi video. Tahap implementasi dilakukan di kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Comal dengan melibatkan 32 siswa. Video animasi ditayangkan menggunakan proyektor dan LCD sekolah. Terakhir, pada tahap evaluasi, dilakukan pengujian *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan rumus N-Gain. Hasil perhitungan menunjukkan skor sebesar 0,69 atau 69%, yang termasuk kategori “cukup efektif”. Dengan demikian,

media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dinilai cukup efektif dan layak digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi akhlak terpuji. Media ini dapat menjadi alternatif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif dan bermakna.

5.2 Implikasi

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi sudah melalui uji validasi produk, dengan demikian produk media pembelajaran ini dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media yang membantu proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII SMP. Adapun implikasi pengembangan produk ini sebagai berikut :

- a. Penelitian pengembangan ini memberikan dampak untuk guru agar dapat melakukan inovasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat membantu guru dalam memecahkan masalah yang terjadi saat pembelajaran sehingga guru tidak hanya mengandalkan metode pembelajaran konvensional saja.
- b. Pengembangan media pembelajaran ini berdampak untuk menguji keefektifan media pembelajaran video animasi.
- c. Pengembangan media pembelajaran ini memotivasi guru untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah karena penerapan media sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Arsynullah, H. (2007). Pengaruh Kompleksitas Warna Dalam perkembangan Kreativitas pada anak Pra Sekolah. *Undergraduate Thesis Niversitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/43819>
- Chotimah, U., Kurnisar, Ermanovida, & Juainah, N. (2021). Membangun karakter religius, jujur, disiplin dan rasa ingin tahu mahasiswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan secara daring berbasis Hots. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, xx(xx), 10.
- Damanik, N. (n.d.). *METODOLOGI*.
- Deseni, H. Y., Hariandi, A., & Hayati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Tema 3 Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 1349–1358.
- Faiz, M. (2019). Penanaman Akhlakul Karimah Di Sekolah Berbasis Pondok Pesantren Kediri. *Skripsi Sarjana*, 9–37.
- Freudenthal, H. (2006). *Revisiting mathematics education: China lectures* (Vol. 9).
- Hajar, S., & Nanning, N. (2022). Pentingnya Pendidik Untuk Memahami Karakteristik Peserta Didik Sebagai Acuan Dalam Melaksanakan Perencanaan Konsep Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 10–18.
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*,

- 2(1), 23–29. <http://ejournal.stmik-tm.ac.id/index.php/jurasik/article/view/32>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasibuan N. (2017). *Jabnour. Naceur, Islam and Manajemen*, Riyadh: International Islamic Publishing House, 2005, hlm.39 : pada Thesis S 2, Erike Anggraini, “Hubungan Religiusitas Terhadap etos Kerja dan Produktifitas Karyawan” 1. 22–68.
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Ii, B. A. B., & Majalah, P. C. (2002). Bab ii warna sebagai unsur visual dan aplikasinya pada. *Universitas Komputer Indonesia*, 13–48. https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/530/jbptunikompp-gdl-ikhlassand-26468-3-unikom_i-i.pdf
- Khalijah, W. N., Jannah, M., Rehan, H. Z., Yohana, Y., & Yohani, Y. (2023). Peranan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Al-Qur’an Hadis. *Al-Wasathiyah: Journal of Islamic Studies*, 2(2), 267–278. <https://doi.org/10.56672/alwasathiyah.v2i2.97>
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- Mahanani, T. (2020). Analisis Keefektivitasan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Di Masa Pandemi. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 15(1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/36492>
- Mariana, Zulkifli, & Ermina, S. (2011). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis sebagai Pembentuk Karakter Calon Guru Biologi Pada 3 Varian Multimedia

Yang Berbeda. *Seminar Nasional VIII Pendidikan Biologi 15*, 333–338.

Marisa, A., Dumeva Putri, A., Agustiani, R., & Zahra, A. (2024). Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 11. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 17(2), 45–55. <https://doi.org/10.23887/wms.v17i2.75130>

Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>

Melisa, I., & Darlan Sidik, dan. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik Di Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Universitas Negeri Makassar*. 3–3.

Nizar, N., Barsihannor, B., & Amri, M. (2017). Pemikiran Etika Ibnu Miskawaih. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 10(1), 49–59. <https://doi.org/10.35905/kur.v10i1.584>

Nu, M. I., & Kendal, T. (2024). *MEMPENGARUHI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PENERAPAN P5 DI*.

Nur Azmi Alwi, & Putri Lestari Agustia. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 183–190. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

- Pajriah, S., & Budiman, A. (2017). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DUAL CODING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH (Studi Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Informatika Ciamis). *Jurnal Artefak*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.25157/ja.v4i1.737>
- Pratama, Y. H., & Rijati, N. (2023). Aplikasi Game Edukasi Matematika dan Bahasa Inggris bagi Anak Sekolah Dasar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(03), 412–421. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i03.8882>
- Purnama, A. M., & Kusmiyati. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III di UPTD SD Negeri Pendaboh 1 Kamal. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 3(2), 98–110. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum>
- Purnama, S. (2024). Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 113–130. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v2i1.8983>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–361.
- Ramadhani, R., & Izzati, N. (2023). Keefektifan dan Kepraktisan Modul Dasar Pemrograman. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 47–53. <https://doi.org/10.32665/james.v6i1.1142>
- Ramadhanti, E., & Marlina, R. (2019). Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019, 2017*, 876–882.
- Ratu, B., Elfira, N., Pasca, P., Universitas, S., Tadulako, U., & Animasi, V. (2024). *Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Learning Using Animated Videos*.

VII, 17–23.

Rifa'i, A., Hayati, R., Tinggi, S., Al-Qur', I., Kalimantan, A., & Min, G. (2019). *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 1(2), 86.

Rohani. (2020). *Media Pembelajaran. Repository.Uinsu*, 234.

Rohayati, E. (1997). *Pemikiran Al-Ghazali Tentang Pendidikan Akhlak*. 1.

Rukhmana, T. (2021). *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page 25. Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 2(2), 28–33.

Sahbuki Ritonga. (2023). Rekapitulasi Rata-Rata Data Hasil Wawancara Calon Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Bukhary Labuhanbatu Tahun 2023. *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 7(2), 1–6. <https://doi.org/10.58822/tbq.v7i2.158>

Saliman, Sudrajat, Tri Wijayanti, A., Hartati, Y., & Dhewantoro, S. N. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Bagi Guru IPS MGMP Kabupaten Purbalingga. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 33(1), 1–12.

Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>

Saputra, P. W., Pustikayasa, I. M., Gunawan, I. G. D., Sukraini, N., Mertayasa, I. K., Yhani, P. C. candra, & Vienlentina Raisa. (2024). Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. *Tampung Penyang: Jurnal Ilmu Agama Dan Budaya Hindu*, 22(2), 159–170. <https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/tampung-penyang>

Siregar Aisyah, N., Harahap Royani, N., & Harahap Sari, H. (2023). Hubungan Antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS

- Alwashliyah Pantai Cirebon. *Edunomika*, 07(01), 2–3.
- Toma, A. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar*. 32(02), 162–177.
- Van den Heuvel-Panhuizen, M., & Drijvers, P. (2014). Realistic Mathematics Education. *Encyclopedia of Mathematics Education, January*, 521–525. https://doi.org/10.1007/978-94-007-4978-8_170
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295.
- Wahyuni, R., Harmi, H., Fathurrochman, I., & Endang, E. (2020). Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di SDIT BIN BAZ Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam*, 12(1), 1–16. <https://doi.org/10.30739/darussalam.v12i1.1173>
- Widyawardani, R., & Maureen, I. Y. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Materi Pokok Keberagaman Budaya Bangsa Pada Mata Pelajaran Tematik Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 11, 9–25.
- Yustina, I., & Tanjungpura, U. (2024). *Pendidikan Karakter : Pondasi Moral dan Etika dalam Pembentukan Peserta Didik*. 998–1011.