

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS DORATOON SEBAGAI
INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI
SMP ISLAM CENDEKIA HARAPAN DENANYAR JOMBANG**

Naufal Dhiyaa'ulhaq, Afif Kholisun Nashoih

Universitas Kh. A. Wahab Hasbullah Jombang

E-mail: afifkholis@unwaha.ac.id

Abstrak (BAHASA INDONESIA)

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang banyak mengandung riwayat cerita pada masa lampau dan dalam proses pembelajarannya lebih banyak bercerita, cenderung pasif dan monoton, sehingga menimbulkan kurang minatnya pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dikalangan para siswa. Atas dasar hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis doratoon sebagai inovasi media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat SLTP. Adapun menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan atas teori yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket dan wawancara. Kedua instrument tersebut digunakan untuk mengetahui validitas atau kelayakan media yang telah dikembangkan. Hasil penelitian di lapangan menyatakan bahwa media video animasi ini dinilai valid. Hal tersebut didasarkan atas penilaian ahli materi sebesar 84% dengan kategori sangat layak, dan penilaian ahli media sebesar 69% dengan kategori layak. Semetara pada tahap uji coba lapangan yang telah dilaksanakan di kelas VIII SMP Islam Cendekia Harapan Denanyar dengan jumlah 20 siswa. Hasil angket penilaian untuk siswa menyatakan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai 88%, sehingga dikategorikan sangat layak. Dengan demikian produk video pembelajaran animasi berbasis Doratoon layak digunakan untuk pembelajaran secara publik untuk individu maupun kelompok.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sejarah Kebudayaan Islam, video animasi, Doratoon

Abstract (BAHASA INGGRIS)

History of Islamic Culture is a subject that contains a lot of historical stories from the past and in the learning process there is more storytelling, tends to be passive and monotonous, giving rise to a lack of interest in studying the History of Islamic Culture among students. On this basis, this research was carried out with the aim of developing learning media in the form of doratoon-based animated videos as an innovative learning media for the History of Islamic Culture at the junior high school level. The method used in this research is based on the theory put forward by Borg & Gall. To obtain data, researchers used data collection techniques in the form of questionnaires and interviews.

These two instruments are used to determine the validity or suitability of the media that has been developed. The results of research in the field state that this animated video media is considered valid. This is based on a material expert assessment of 84% in the very feasible category, and a media expert assessment of 69% in the appropriate category. Meanwhile, the field trial stage was carried out in class VIII of SMP Islam Islam Harapan Denanyar with a total of 20 students. The results of the assessment questionnaire for students stated that the media developed received a score of 88%, so it was categorized as very feasible. Thus, Doratoon-based animated learning video products are suitable for use for public learning for individuals and groups.

Keywords: *Learning Media, History of Islamic Culture, animated videos, Doratoon*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses kegiatan dimana didalamnya terdapat seorang guru dan para peserta didik yang bertujuan mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya sebuah tujuan pendidikan bergantung dari para guru, dimana guru tidak hanya memberi dan menyampaikan materi, melainkan membimbing para peserta didik agar dapat tumbuh dan berkembang baik dalam fisik, psikis, sikap dan kecakapan lain.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh para peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi dan prestasi belajar dari para peserta didik, prestasi belajar sendiri berkaitan dengan pencapaian aspek kognitif, afektif, psikomotorik. oleh karena itu penggunaan media pembelajaran dapat menjadi perantara dan pendamping bagi para guru yang berguna menyampaikan materi dengan baik kepada para peserta didik agar tujuan dan capaian pembelajaran dapat tercapai.

Faktor yang menunjang keberhasilan dalam Pendidikan yaitu kesiapan tenaga pendidik, oleh karena itu penguasaan IPTEK berperan penting untuk strategi dalam pembelajaran dikelas, pembelajaran akan menjadi baik jika guru tersebut berkompeten dan berkualitas. Perkembangan yang sangat cepat dalam teknologi dan informasi menuntun para tenaga pendidik agar memanfaatkan dan menggunakan teknologi dalam menunjang pembelajaran, oleh karena itu

para guru, dituntut agar mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran, hal tersebut yang membuat para guru tidak hanya memiliki keterampilan dan kompetensi dalam mengajar saja, namun kemampuan dan keterampilan dalam menyikapi perkembangan teknologi informasi yang tidak lepas dalam aspek kehidupan.

Guru yang kurang menguasai teknologi (gaptek) cenderung terlihat menurun derajatnya dan sikap underestimate dihadapan para peserta didik, seakan guru orang yang tidak relevan ditengah era perkembangan zaman yang serba menggunakan teknologi. Menyikapi fenomena tersebut, para guru diharapkan agar tidak boleh gagap akan teknologi dan harus mampu menguasai perangkat teknologi dan media didepan para peserta didik saat proses pembelajaran, karena guru professional akan memahami semua kebutuhan para peserta didik ditengah perkembangan zaman menggunakan sarana dan prasarana yang tersedia. Media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, tergantung pada kemamuan para guru mengaplikasikan desain pembelajaran yang menyenangkan, oleh karena itu media digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan para peserta didik merasa nyaman dan tidak jenuh saat memahami konten isi materi.

Pokok permasalahan dalam Pendidikan yang cukup sering ialah proses pembelajaran yang lemah, dalam proses belajar mengajar para peserta didik lebih sering menerima pemaparan materi berupa teori, sedangkan teori yang diperoleh para siswa cenderung kurang diterapkan di kehidupan sehari-hari. Pemakaian media pembelajaran menjadi alat bantu para guru sehingga menumbuhkan minat belajar dari para peserta didik, penggunaan media yang menarik juga dapat menjadi rangsangan untuk yang menarik untuk para peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sama halnya permasalahan saat ini yang terjadi di SMP Islam Cendekia Harapan ialah pembelajaran materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang pembelajarannya masih menggunakan teknik bercerita dari para guru, menurut data empiris, kurangnya minat memperhatikan dan minat yang kurang menghasilkan evaluasi yang kurang memuaskan. SKI adalah salah satu mata

pelajaran inti yang terdapat dalam kurikulum PAI untuk para siswa yang berada di MI, MTs, MA. Yang menekankan akan pemahaman untuk mengambil ibrah dari peristiwa dan kejadian bersejarah (Islam) dimasa lampau, pemahaman politik, sosial, budaya, ekonomi, IPTEK, dan peneladanan pada tokoh-tokoh berprestasi dimasa peradaban islam dahulu. Penyampaian materi dari para guru yang dinilai monoton dan pembelajarann konvensional dengan mata pelajaran SKI yang cenderung bercerita membuat para peserta didik merasa jenuh dan kurangnya akan minat belajar. Oleh karena itu peneliti mencoba media animasi pembelajaran terkhusus Sejarah Kebudayaan Islam tidak bersifat monoton sehingga para peserta didik merasa jenuh.

Dari observasi yang dilakukan dengan peneliti melakukan presentasi mengenai animasi untuk memperkenalkan dan untuk membuat para siswa tertarik menggunakan media animasi dalam pembelajaran SKI dan siswa cukup antusias , serta pertimbangan dari Ibu Isni selaku guru pengampu mata pelajaran SKI, bahwa animasi masih berkesinambungan dengan salah satu ekstrakurikuler pelatihan konten creator yang beregerak dalam ranah multimedia di SMP Islam Cendekia Harapan. peneliti memiliki keinginan untuk menggunakan pengembangan media audio visual (video) animasi berbasis Doratoon di SMP Islam Cendikia Harapan kelas VIII, dengan materi SKI tentang Berdirinya Bani Abbasiyah.

Dipilihnya Doratoon sebagai media pembuatan animasi dalam penelitian ini dikarenakan Doratoon sangat mudah dan berisi berbagai fitur yang bisa diakses secara gratis.

SMP Islam Cendikia Harapan adalah salah satu sekolah swasta yang berada di Denanyar Jombang, Jawa Timur, berdiri sejak tahun 2019. Dengan menekankan pelayanan terbaik yang menunjang aspek sarana prasarana mengikuti dengan perkembangan teknologi di era modern, seperti penambahan Proyektor di setiap ruang kelas, dengan sarana yang mendukung maka peneliti melakukan observasi dan uji coba media video animasi di SMP Islam Cendekia Harapan, dengan judul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Doratoon Sebagai Inovasi Media Pembelajaran SKI di SMP Islam Cendekia Harapan”.

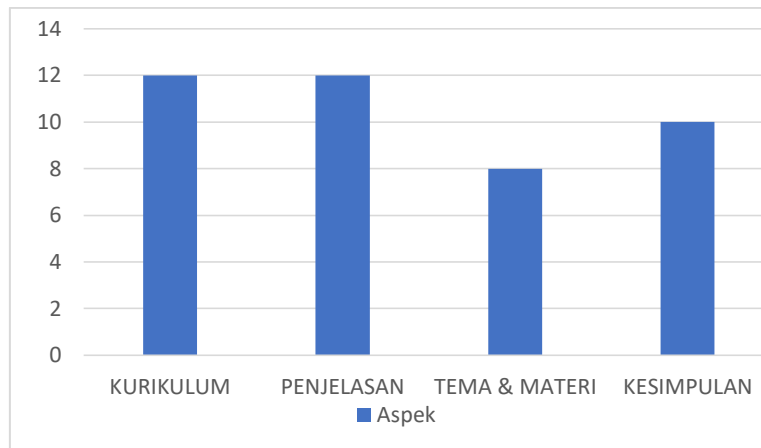
Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D), di mana metode ini digunakan untuk pengembangan penelitian yang menghasilkan produk tertentu yang bertujuan untuk penelitian dalam menguji keefektifitasan dari produk tersebut. Research and Development (Penelitian dan Pengembangan) adalah metode penelitian yang digunakan dalam menguji suatu produk yang akan digunakan untuk penelitian dan dikembangkan dalam dunia Pendidikan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian Research and Development tersebut. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti ialah metode Borg and Gall. Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan: (1) penelitian dan pengumpulan data (research and information collecting), (2) perencanaan (planning), (3) pengembangan draft produk (develop preliminary form of product), (4) uji coba lapangan (preliminary field testing), (5) penyempurnaan produk awal (main product revision), (6) uji coba lapangan (main field testing), (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan (operational product revision).

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari uji coba pada media pembelajaran video animasi berbasis Doratoon diujikan kepada beberapa validator ahli seperti ibu Khoirun Nisa, M.Pd.I. Selaku validator ahli materi dari dosen Pendidikan Agama Islam, Universitas K.H A. Wahab Hasbullah Jombang dan validator media bapak Agus Sifaunnajah, M.Kom. Selaku dosen Fakultas Teknologi Informatika, Universitas K.H A. Wahab Hasbullah Jombang, dan diujikan kepada 10 teman sekelas PAI 6A melalui angket sebelum diuji cobakan ke 20 anak kelas VIII SMP Islam Cendekia Harapan.

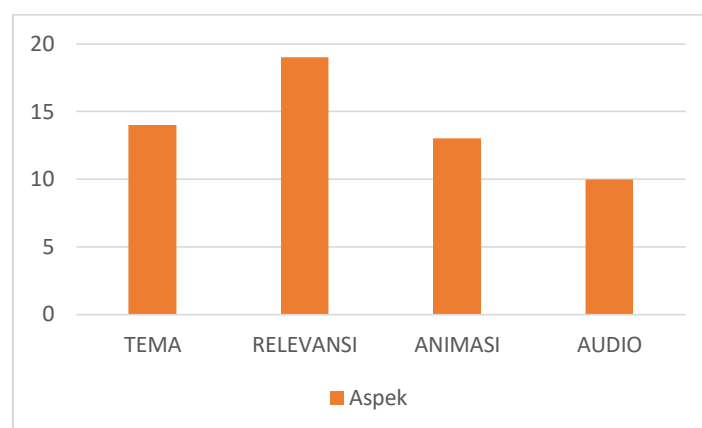
Berikut ini adalah hasil angket validasi materi yang bertujuan untuk mengetahui kecocokan media dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII yang divalidasi dari ibu Khoirun Nisa, M.Pd.I. selaku dosen ahli materi :



Grafik 1. Hasil Angket Validasi Materi

Dalam grafik diatas berdasarkan penilaian dari validator materi berupa angket dengan jumlah skor total 42 dan penghitungan menggunakan rumus diatas memperoleh hasil 84% yang diperoleh dari penghitungan tersebut ialah kriteria “Sangat Layak”, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari ahli materi bisa digunakan dan layak diuji coba.

Selanjutnya hasil angket dari validasi media melibatkan ahli media dibidang informatika yang berguna menilai kelayakan media dengan validator bapak Agus Sifaunnajah, M.Kom. Berikut grafik hasil angket tersebut :



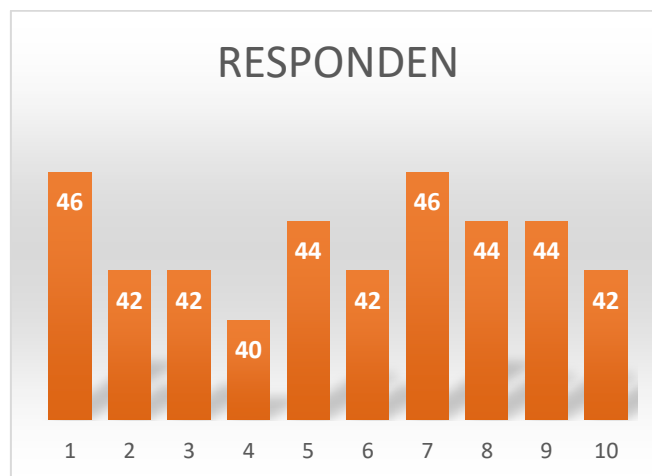
Grafik 2. Hasil Angket Validasi Media

Grafik diatas menunjukkan skor yang didapat pada angket validasi media memperoleh 69 poin. Dan dihitung dengan rumus presentase menghasilkan 69% dimana kriteria tersebut tergolong “Layak”, dan layak untuk diuji cobakan

namun dengan catatan telah melakukan revisi sesuai saran sebelum media tersebut diuji cobakan.

Sesudah revisi dilakukan sesuai dengan saran validator ahli media, peneliti melanjutkan ke uji coba tahap awal terbatas yang terdiri dari 10 Mahasiswa Universitas K.H. A. Wahab Hasbullah semester 6 prodi PAI yang dilaksanakan pada mata perkuliahan PPL 1 (Micro Teaching) yang diampu oleh ibu Khoirun Nisa, M.Pd.I. tanggal 22 Agustus 2022 .

Berikut grafik dari hasil uji coba tahap awal terbatas dengan responden 10 Mahasiswa Universitas K.H. A. Wahab Hasbullah semester 6:



Grafik 3. Hasil Angket Uji Coba Lapangan Awal

Berdasarkan grafik diatas skor keseluruhan yang diperoleh berjumlah 432 dari 10 responden, kemudian hasil tersebut dihitung menggunakan rumus presentase dengan hasil 82% dimana kriteria tersebut tergolong “Sangat Layak” disimpulkan bahwa angket dari responden pada uji coba lapangan awal pada mahasiswa Universitas K.H. A. Wahab Hasbullah prodi PAI semester 6 media tersebut sudah dapat diuji coba di lapangan utama.

Tahap selanjutnya peneliti melaksanakan uji coba lapangan utama setelah melakukan revisi dari validator media dan uji coba tahap awal. Berikut grafik responden pada uji coba lapangan utama pada SMP Islam Cendekia Harapan kelas VIII:

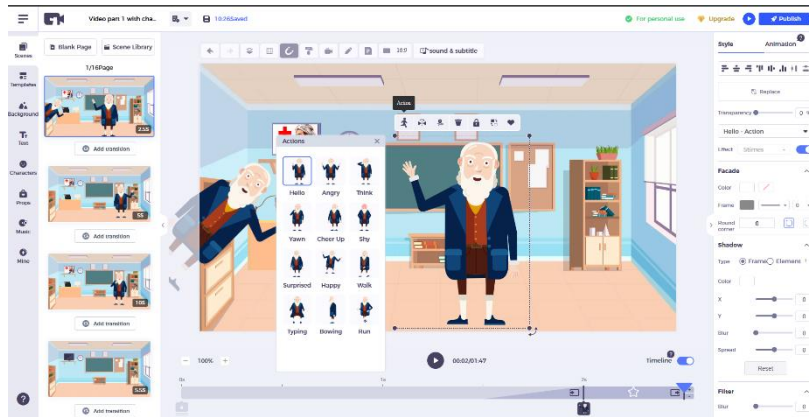


Grafik 4. Hasil Angket Responden Lapangan Utama

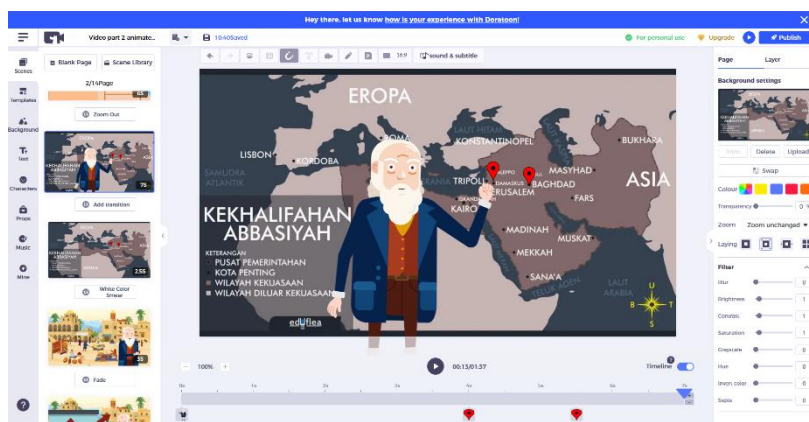
Dengan hasil angket dari siswa SMP Islam Cendekia Harapan Denanyar Jombang kelas VIII dijumlahkan sesuai dengan rumus presentase dengan total 900 dari 20 responden mendapat hasil 88% dan sesuai dengan kriteria yang sudah tertera mendapat hasil “Sangat Layak” dan kesimpulan dari hasil uji coba lapangan utama bahwa produk media video animasi Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Doratoon sudah layak digunakan untuk pembelajaran dan diakses oleh publik.

Setelah peneliti melakukan perencanaan selanjutnya ialah pembentukan awal produk yang berupa media video animasi pembelajaran berbasis Doratoon dalam tahap ini menentukan sebuah desain produk, dan sarana prasarana yang menunjang dalam keberlangsungan proses penelitian pengajuan desain melalui persetujuan dengan ahli media dalam pembuatan rancangan awal desain sebelum dilakukan penelitian menggunakan media animasi di lapangan.

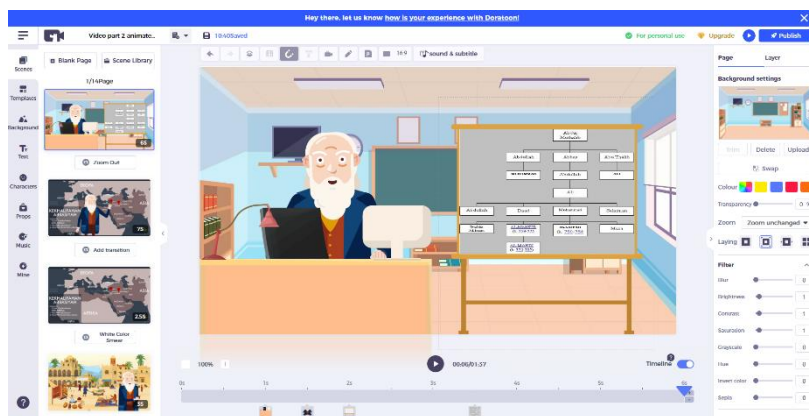
Menurut Albert, terdapat 4 langkah dalam penyusunan desain yaitu: penyusunan pola tes, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Desain video animasi ini dimulai dengan penentuan sub bab Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII yang akan digunakan dalam video animasi pembelajaran, kemudian penentuan tema dan desain karakter animasi serta background maupun backsound.



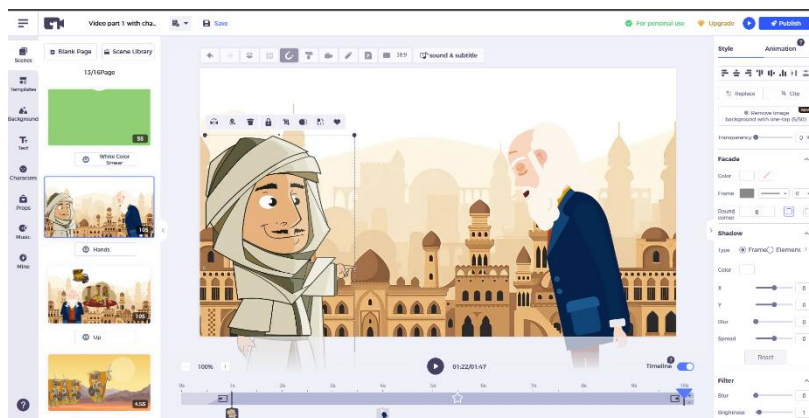
Gambar 1. Pembuka dan desain karakter



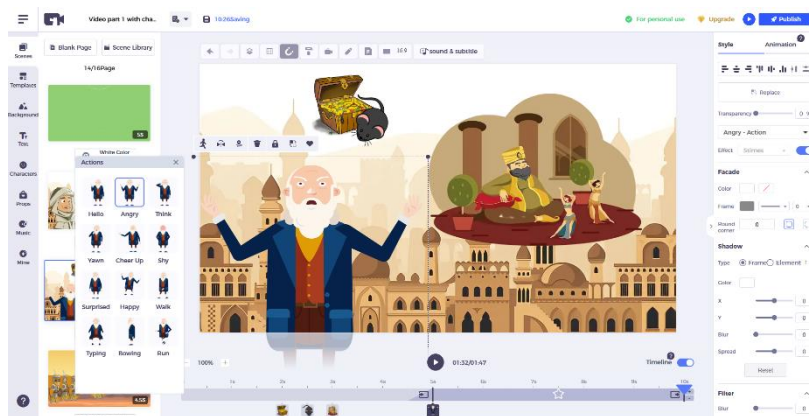
Gambar 2. Peta geografis bani Abbasiyah



Gambar 3. Silsilah khalifah bani Abbasiyah



Gambar 4. Ilustrasi Abu Abbas As-Shafah



Gambar 5. Konflik internal para Khalifah

Dengan produk yang sudah dikembangkan selanjutnya memasuki tahap pengujian dalam hal ini peneliti bekerja sama dengan para pakar ahli dalam bidangnya masing-masing seperti ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan media video animasi berbasis Doratoon dengan angket penilaian yang diisi oleh ahli materi dan ahli media. Tujuan angket penilaian dari ahli media digunakan untuk memperoleh data aspek kelayakan media video animasi baik dari audio maupun visual. Dan angket penilaian dari ahli materi yang bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai kesesuaian materi terhadap media video animasi berbasis Doratoon.

Ahli media yang menilai dalam uji validasi produk video animasi pembelajaran berbasis Doratoon ini ialah bapak Agus Sifaunnajah, M.Kom., selaku dosen FTI (Fakultas Teknologi Informatika) Universitas K.H A. Wahab Hasbullah Jombang. Serta ahli materi yaitu ibu Khoirun Nisa, M.Pd.I., selaku

dosen FAI (Fakultas Agama Islam) Universitas K.H. A. Wahab Hasbullah Jombang, setelah data terkumpul dari angket validasi ahli media dan materi selanjutnya peneliti melakukan penghitungan menggunakan indikator penilaian.

Untuk hasil data angket validasi ahli media, rata-rata yang diperoleh ialah 69% dengan kriteria Layak, dengan catatan dan masukan mengenai produk yang harus dilakukan revisi sebelum penggunaan media dalam uji coba lapangan awal, Dan angket validasi ahli materi memperoleh rata-rata 84% dengan kriteria Sangat Layak.

Setelah itu peneliti melakukan uji tahap lapangan awal yang dilaksanakan terbatas yang dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2022 yang terdiri dari 10 Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas K.H. A. Wahab Hasbullah semester 6 pada mata perkuliahan PPL (Micro teaching), pengujian ini memperoleh rata-rata 82% dimana kriteria ini merupakan Sangat Layak.

Dalam tahap ini peneliti melakukan perbaikan atau revisi media video animasi pembelajaran berbasis Doratoon sesuai dengan saran para ahli media dan ahli materi, revisi yang peneliti lakukan berupa penambahan backsound timur tengah yang bertujuan untuk mendapatkan nuansa peradaban era abad pertengahan di timur tengah, dan penyesuaian video yang dinilai lag dan suara narator yang lambat dari isi video tersebut.

Dengan perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti sesuai dengan saran yang diberikan validator ahli media dan materi selanjutnya peneliti melaksanakan uji coba secara luas dari uji coba lapangan awal yang sebelumnya dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk media video animasi berbasis Doratoon. Pada pelaksanaan uji coba lapangan utama ini peneliti melaksanakan uji coba di SMP Islam Cendekia Harapan Denanyar Jombang dengan menggunakan media video animasi berbasis Doratoon dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas VIII yang digunakan oleh Ustadzah Lailatul Ismiyah untuk media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar pada tanggal 15 September 2022, uji coba lapangan utama ini mengumpulkan angket responden seluruh kelas VIII yang berjumlah 20 anak,

setelah proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media video animasi pembelajaran berbasis Doratoon para siswa kelas VIII mengisi angket penilaian yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil yang diperoleh dalam uji coba lapangan utama ini dengan rata-rata 88% dimana kriteria tersebut ialah Sangat Layak.

Kesimpulan dan Saran

Pengembangan video animasi berbasis Doratoon dalam penelitiannya menggunakan metode (R&D) Reseach and Development, menggunakan prosedur Borg and Gall yang terdapat 10 langkah. Pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi web Doratoon dimana aplikasi ini bisa digunakan secara gratis untuk membuat sebuah animasi dengan berbagai fitur dan template yang sudah terdapat dalam aplikasi Doratoon tersebut, dan pengeditan setiap scene animasi menggunakan Adobe Premiere termasuk dalam menyesuaikan sound efek dan narasi pembawaan dalam video animasi tersebut.

Setelah media video animasi pembelajaran tersebut selesai, selanjutnya video pembelajaran diberikan kepada penguji, yang bertujuan untuk kelayakan produk dalam, penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Dalam penilaian ahli materi memperoleh 84% dengan kriteria sangat layak, dan hasil dari ahli media yaitu 69% yang tergolong layak, dengan beberapa catatan untuk revisi produk sesuai dengan saran para ahli dengan angket dan penghitungan skala likert untuk mengetahui kelayakan. Setelah dilakukan revisi peneliti melakukan pengujian produk video animasi pembelajaran pada tahap awal yang dalam hal ini peneliti mengambil 10 mahasiswa Universitas K.H. A Wahab Hasbullah semester 6 Fakultas Agama Islam pada mata perkuliahan PPL (Micro Teaching) sebagai responden penilaian produk dan menghasilkan presentase 82% yang tergolong sangat layak, dan peneliti melanjutkan ketahap uji coba lapangan utama dilaksanakan di SMP Islam Cendekia Harapan Denanyar yang terdiri dari 20 anak kelas VIII dengan presentase 88% yang ber kriteria sangat layak. Dengan demikian produk video pembelajaran animasi berbasis Doratoon layak digunakan untuk pembelajaran secara publik untuk individu maupun kelompok.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Usep Mudani Karim, and Abdul Azis. "Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 51. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.355>.
- Amali, Khairul, Yenni Kurniawati, and Zuhiddah Zuhiddah. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 2 (2019): 70. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>.
- Anshori, Moh, Aris Widya, and Mushthofa Abdullah Faqih. "SAINTEKBU: Jurnal Sains Dan Teknologi Sistem Monitoring Capaian Pembelajaran Siswa Berbasis Whatsapp Auto Response." *SAINTEKBU: Jurnal Sains Dan Teknologi* 14, no. 1 (2022): 35–43.
- Antika, Hendi, Wawan Priyanto, and In Purnamasari. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Sandisko Dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually Terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2." *Mimbar Ilmu* 24, no. 2 (2019): 247. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21288>.
- Astini, Ni Komag Suni. "Pentingnya Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi Milenial." *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya* 1, no. 2018 (2019): 113–20.
- Erniasih, Umi, Suwito Eko Pramono, and Atno Atno. "Perbedaan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Video Edukasi Dan Media Video Dokumenter Pada Pembelajaran Sejarah Di Sma N 12 Semarang Tahun Ajaran 2017/2018." *Indonesian Journal of History Education* 6, no. 2 (2018): 152–60.
- Fauziah, Mardita Putri, and Mimin Ninawati. "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak Dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6505–13. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>.
- Huang, S. (2020). Measuring Tourist Motivation; Do Scales Matter? *Tourismos, An International Multidisciplinary Journal of Tourism*, 5, 152 -162.
- Kasih, Firma Rean. "Pengembangan Film Animasi Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Keseimbangan Benda Tegar Di SMA." *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 1 (2017): 41. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i1.1737>.
- Kusuma, Jaka Wijaya, and Hamidah Hamidah. "Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group Dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19." *JIPMat* 5, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5942>.
- Likert, R. (1932). A Technique For The Measurement Of Attitudes. (R. Woodworth, Ed.) *Archives Of Psychology*, 140, 5 -55
- Maydiantoro, Albert. "Model Penelitian Pengembangan." *Chemistry Education Review (CER)* 3, no. 2 (2020): 185.
- Nurlani, Sita, Nenden Munawaroh, and Ijudin -. "Penerapan"Media Animasi Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam"(Penelitian Di SDIT Atikah Musaddad Kabupaten Garut)." *Jurnal Pendidikan UNIGA* 14, no. 2 (2020): 337. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i2.1025>.
- Nurrita, Teni. "Kata Media Berasal Dari Bahasa Latin Medius Yang Secara Harfiah Berarti "tengah", "perantara" Atau "pengantar". Dalam Bahasa Arab, Media

- Adalah Perantara Atau Pengantar Pesan Dari Pengirim Kepada Penerima Pesan. Jadi, Media Adalah Alat Yang Menyampaikan A.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Neuman, W. L. (2011). *Social Research Methods: Qualitative and QUantitative Approaches* Seventh Edition. Harlow: Pearson Education Limited
- Prastyo, Guyub Aji. “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Videoscribe Kelas IV Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah Kota Blitar.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 01, no. 01 (2019): 1689–99.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12, no. 2 (2020): 317–27.
- Rosyida, Fatiya, and Khofifatu Rohmah Adi. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Program Autoplay Untuk Guru-Guru SMPN 2 Balen Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro.” *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial* 1, no. 1 (2018): 21. <https://doi.org/10.17977/um032v0i0p21-29>.
- Setyawan, Dedi, and Andini Dwi Arumsari. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).” *EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture and Humanities* 1, no. 2 (2019): 1–10. <https://doi.org/10.33121/educultur.v1i2.30>.
- Wahid, Abdul. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.” *Istiqra* 5, no. 2 (2018): 1–11.
- Wahyuningtyas, Rizki, and Bambang Suteng Sulasmono. “EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN PENTINGNYA MEDIA DALAM PEMBELAJARAN GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2 (2020): 23–27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.