

at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam

Pengelola: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Penerbit: Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

Website: <https://ejournal.uinmybatusangkar.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>

Email: at-tarbiyah@uinmybatusangkar.ac.id

P-ISSN: 2775-7099 ; E-ISSN: 2775-7498

Pengembangan Video Animasi Interaktif dengan Aplikasi *Benime* pada Materi Qurban dan Akikah Mata Pelajaran Fiqh Kelas X di MAS TI Paninggahan

Mega Melisa Putri *)

Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Sumatera Barat, Indonesia

megamelisa28@gmail.com

Fadriati

Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Sumatera Barat, Indonesia

fadriati@uinmybatusangkar.ac.id

Adripen

Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Sumatera Barat, Indonesia

adripen@uinmybatusangkar.ac.id

**)Corresponding Author*

Received: 25-08-2023	Revised: 23-11-2023	Approved: 24-11-2023
----------------------	---------------------	----------------------

Abstrak

Penelitian ini beranjak dari permasalahan yaitu masih banyaknya pendidik melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang konvensional dan masih kurangnya memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Kelemahan media pembelajaran yang ada sekarang yaitu terlalu menekankan pada penguasaan materi daripada proses pengembangan masalah. Tidak semua media audio visual sesuai dengan materi pembelajaran. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas video animasi interaktif dengan aplikasi benime pada materi Qurban dan Akikah mata pelajaran Fiqh kelas X di Madrasah Aliyah. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah dengan cara observasi dan wawancara. Instrument penelitian berupa lembar validasi dan penyebaran angket. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X. Lokasi penelitian ini bertempat di MAS TI Paninggahan. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa video animasi interaktif dengan aplikasi benime pada materi Qurban dan Akikah mata pelajaran Fiqh kelas X di Madrasah Aliyah. Hasil uji validitas video pembelajaran dari beberapa aspek diperoleh nilai 88,3% dengan kategori “sangat valid”, kemudian hasil uji praktikalitas video pembelajaran dari beberapa aspek diperoleh nilai 91,1% dengan kategori “sangat praktis”.

Kata Kunci: Video Animasi Interaktif, Benime, Qurban dan Akikah.

Abstract

This research departs from the problem that there are still many educators learning using conventional learning media and still not using media in the learning process. The weakness of the existing learning media is that it places too much emphasis on mastery of the material rather than the process of developing problems. Not all audio-visual media are in accordance with learning materials. This research generally aims to determine the validity and practicality of developing interactive animated videos with benime applications on Qurban and Akikah material in class X Fiqh at Madrasah Aliyah. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection technique used by researchers was in the form of validation sheets and questionnaires. The subjects of this study were students of class X. The location of this research was at MAS TI Paninggahan. This research produced learning media products in the form of interactive animated videos with the benime application on Qurban and Akikah material in class X fiqh at Madrasah Aliyah. The results of the validity test of learning videos from several aspects obtained a value of 88.3% in the "very valid" category, then the results of the practicality test of learning videos from several aspects obtained a value of 91.1% in the "very practical" category.

Keywords: Interactive Animated Videos, Benime, Qurban and Akikah.

PENDAHULUAN

Pentingnya media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa religius siswa, karena komponen inilah yang sebenarnya ingin dicapai oleh media pembelajaran. Akan menjadi tantangan bagi guru untuk berharap berhasil tanpa memperhatikan dan memahami pertumbuhan mental siswa atau tingkat kemampuan berpikir siswa (Abdul Haris Pito, 2018). Menurut Ananda & Amiruddin (dalam Halimatus S., Zulhendri., & Fadriati: 2022) bahwa pendidik dituntut untuk pandai dalam menggunakan smartphone, laptop, komputer, dan alat lainnya sebagai media perantara dalam pelaksanaan pembelajaran dan pendidik juga harus lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (dalam Andy Sruryadi, 2022: 212) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan si belajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media yang ada sekarang memiliki kelemahan bahwa materinya tidak selalu sesuai dengan kebutuhan

siswa dan tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai dan terlalu menekankan pada penguasaan materi daripada proses pengembangan masalah. Apabila media video yang dibuat oleh guru sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa itu akan mencapai tujuan pembelajaran, tetapi media yang dibuat orang lain mungkin tidak terlalu sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Menurut Teddy Paisar & Zuhri (2021: 152) Media audio visual sangat berperan dalam pembelajaran Fiqh untuk menjadikan pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif dengan pemanfaatan media audio visual yang sesuai dengan proses pembelajaran Fiqh. Menurut Izqy Yuan Andari Ms (2019: 263) penggunaan media video bertujuan untuk meningkatkan gairah belajar siswa dan meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa serta juga untuk menghemat waktu penjabaran materi dari guru, agar bisa dipahami oleh siswa lebih mudah.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 29 Maret 2023 di MAS TI Paninggahan, bahwa ditemukan guru mata pelajaran Fiqh pernah menerapkan video dengan memperlihatkan video haji dan umrah yang sudah ada selama dua kali dan belum video animasi interaktif. Guru Fiqh hanya terfokus menggunakan media konvensional berupa papan tulis dan juga menggunakan buku cetak dan LKS. Dengan menggunakan media konvensional saja mengakibatkan proses pembelajaran tidak efektif sehingga peserta didik mudah mengantuk dan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Video yang dipaparkan guru berupa contoh bagaimana pelaksanaan haji dan umrah yang diambil dari *youtube*.

Hasil wawancara dengan Guru Fiqh MAS TI Paninggahan pada tanggal 02 April 2023 mengatakan bahwa selama proses belajar mengajar, guru menjelaskan materi ajar dengan bercerita dengan menggunakan strategi dalam pembelajaran tetapi belum menggunakan video pembelajaran pada beberapa materi, dan memberikan tugas latihan yang ada di buku dan LKS yang membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang telah disampaikan. Sementara itu, siswa memerlukan sebuah media untuk memahami materi. Guru juga mengalami kendala dalam merancang media pembelajaran yang akan digunakan saat mengajar. Sementara siswa membutuhkan media berupa video pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai sehingga siswa cenderung aktif dalam proses pembelajaran dan memudahkan dalam memahami materi.

Media yang digunakan guru di Madrasah pada kelas X menggunakan media *power point* (PPT) yang menjelaskan materi berupa konsep, fakta dan prinsip saja. Sementara itu, penyampaian materi menggunakan PPT belum menjelaskan mengenai materi prosedur atau langkah-langkah dari materi pembelajaran tersebut. Maka dari itu, untuk mengatasi kekurangan tersebut dirancang sebuah media pembelajaran berupa video pembelajaran yaitu video animasi interaktif. Menurut Delila & Budiyo (2020: 9) mengatakan bahwa kelebihan dari video tersebut adalah dapat mempermudah mengajarkan ide-ide dibalik materi pelajaran yang dipelajari dan sebagai metode pengajaran pengganti untuk penyampaian materi serta sangat bagus untuk menerangkan suatu proses dalam materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang bersifat proses dapat memudahkan siswa dalam memahami suatu materi tertentu dengan video pembelajaran juga mampu menyampaikan pesan yang ada di dalam materi pembelajaran sehingga siswa dapat mengkomunikasikan materi pembelajaran yang disampaikan dengan cepat.

Media pembelajaran yang mampu untuk memenuhi kebutuhan atau mengatasi permasalahan tersebut yang berhubungan dengan materi ajar adalah video animasi interaktif. Berdasarkan penelitian terdahulu pada penelitian Niantika Intan Pratiwi & Kasrman (2022) menyatakan bahwa media animasi interaktif sangat baik atau layak untuk digunakan. Maka dari itu pengembangan video yang akan dirancang berupa video animasi interaktif dengan alasan mengembangkan video pembelajaran adalah proses belajar mengajar bervariasi dengan tujuannya agar tujuan pembelajaran tercapai karena siswa lebih tertarik belajar menggunakan audiovisual dibandingkan dengan belajar hanya membaca buku. Melalui media video, pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi interaktif merupakan salah satu jenis teknik pembelajaran audiovisual. Animasi memaminkan bagian yang menarik di bidang pendidikan sebagai media pembelajaran. Suatu topik informasi dapat menjadi lebih menarik untuk dipelajari dan dipahami melalui animasi. Selain itu, animasi dapat membantu guru selama proses belajar mengajar serta menyebarkan informasi kepada siswa (Mia Rosimiati, 2019).

Video animasi interaktif yang akan digunakan peneliti dalam pengembangan video tersebut menggunakan aplikasi *benime*. Benime adalah aplikasi pembuat animasi papan tulis yang dikembangkan oleh Benzveen yang mendapat peringkat teratas dalam kategori seni dan desain. Aplikasi perangkat lunak online ini tersedia di internet dan

berfungsi sebagai program untuk membuat video untuk presentasi atau materi pendidikan (Chairiyah, 2021). Benime merupakan aplikasi yang digunakan untuk mendesain video animasi yang didalamnya terdapat fitur-fitur yang lengkap seperti gambar, suara, muik, animasi tangan bergerak, dan animasi lainnya. Program Benime ini dibedakan dengan fungsi gerak tangan animasinya, yang membantu menarik perhatian siswa pada video instruksional yang dibuat.

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti perlu merancang video animasi inetraktif yang dapat mengatasi permasalahan khususnya pada pembelajaran Fiqh sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Video animasi interaktif dapat menarik perhatian siswa adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang bisa menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan paparan di atas, penulis sangat ingin meneliti dengan judul “Pengembangan Video Animasi Interaktif dengan Aplikasi *Benime* pada Materi Qurban dan Akikah Mata Pelajaran Fiqh Kelas X di Madrasah Aliyah”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *R&D*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (Budiyono Saputro, 2021: 8) Metode penelitian tentang pengembangan produk, dalam hal ini mengembangkan produk berupa video animasi interaktif dengan aplikasi *benime* pada materi Qurban dan Akikah mata pelajaran Fiqh kelas X di Madrasah Aliyah. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Subjek Uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas X di MAS.TI Paninggahan. Jenis data penelitian ini menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh melalui wawancara dan pengisian lembar angket. Pengisian angket menggunakan skala likert dengan range skor dari 1-4. Masing-masing pertanyaan mempunyai pilihan jawaban yaitu:

Tabel 1. Kriteria penskoran

No	Kriteria	Skor
1.	STS (Sangat Tidak Setuju)	1
2.	TS (Tidak Setuju)	2
3.	S (Setuju)	3
4.	SS (Sangat Setuju)	4

Penelitian pengembangan video animasi interaktif dengan aplikasi benime pada materi Qurban dan Akikah menggunakan teknik analisis data yang dilakukan menurut Sugiyono (dalam Ketut dan Jero, 2020) adalah dengan validasi interaktif yang dianalisis menggunakan teknik deskriptif presentase dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase skor

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Kevalidan

Persentase	Kriteria
0%-20%	Tidak Valid
21%-40%	Kurang Valid
41%-60%	Cukup Valid
61%-80%	Valid
81%-100%	Sangat Valid

Sumber. Sudjono dalam Hidayatul Maulidta et al., 2018.

Penentuan dikatakan praktis atau tidaknya video animasi interaktif tersebut dapat dilihat pada kategori penilaian kepraktisan dari sebuah produk yang dikembangkan dan setelah di implementasikan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Kepraktisan

Nilai	Kriteria
80% < x ≤ 100%	Sangat praktis
60% < x ≤ 80%	Praktis
40% < x ≤ 60%	Cukup praktis
20% < x ≤ 40%	Kurang praktis
0% < x ≤ 20%	Tidak praktis

Sumber. Riduwan dalam Ayu Riski Annisa et al, 2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media dalam bentuk video animasi interaktif pada materi Qurban dan Akikah mata pelajaran Fiqh kelas X di Madrasah Aliyah. Penelitian

ini dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluate*).

Pada tahap *Analysis* (analisis), yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis kebutuhan peserta didik dengan cara observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran Fiqh, kemudian menganalisis alur tujuan pembelajaran dan menganalisis media yang digunakan. Proses tersebut dilakukan bertujuan untuk mendapatkan solusi dari hasil analisa tersebut. Dan juga memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan yaitu video animasi interaktif solusi dari kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik di MAS.TI Paninggahan.

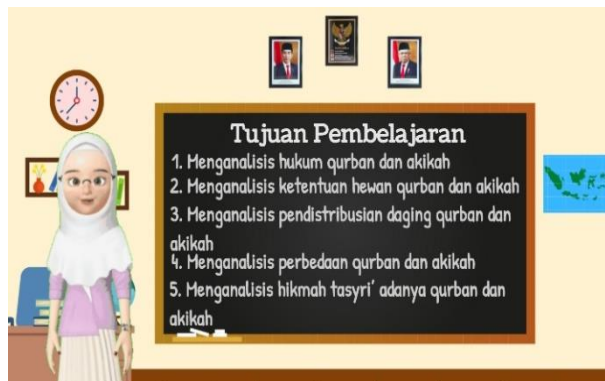
Pada tahap *Design* (perencanaan), yang dilakukan adalah menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi Qurban dan Akikah mata pelajaran Fiqh kelas X. Langkah selanjutnya yaitu membuat modul ajar sesuai yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan proses pembelajaran. kemudian mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan video seperti, 1) mengunduh aplikasi benime di aplikasi *playstore* untuk membuat video animasi interaktif. 2) Membuat *script* yang akan dimasukkan ke dalam video animasi interaktif. 3) *Background* papan tulis yang digunakan dalam video di ambil dari link yang berbedabeda yang terdapat di *youtube* pada deskripsi *youtube*. 4) Animasi guru yang akan digunakan sebagai guru dalam video di akses dari *link youtube* yang dibagikan, animasi guru yang diambil masih *greenscreen* sehingga tidak bisa langsung dimasukkan ke dalam pembuatan video. Kemudian animasi guru tersebut diedit terlebih dahulu melalui *web background* di internet untuk menghilangkan *greenscreen*-nya. 5) Video penyembelihan hewan didapatkan dari video yang ada di *youtube* yang dimasukkan ke dalam video animasi interaktif. 6) Animasi hewan yang dimasukkan diambil dari animasi yang terdapat di dalam aplikasi pada fitur stiker. 7) Sound yang akan dimasukkan merupakan *sound* sendiri yang direkam terlebih dahulu sesuai dengan *script* yang akan di masukkan ke dalam video. Berikut video animasi interaktif dengan aplikasi benime:

1. Slide pertama, berisi bagian yang menunjukkan judul dari video pembelajaran yang akan dipelajari di dalam kelas.



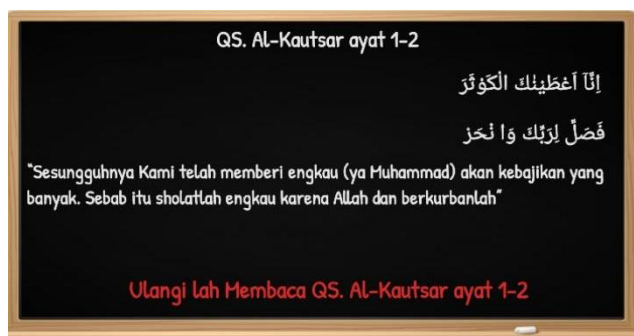
Gambar 1. Judul Video

2. Kemudian, berisi tentang penjelasan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada materi Qurban dan Akikah secara umum peserta didik mampu untuk menganalisis materi pembelajaran tersebut.



Gambar 2. Tujuan Pembelajaran

3. Selanjutnya, melakukan suatu kegiatan umpan balik dari peserta didik untuk mengikuti perintah mengulangi bacaan dasar hukum berqurban.



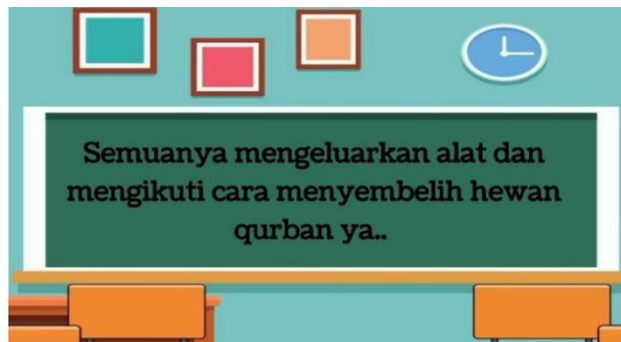
Gambar 3. Kegiatan Interaktif bacaan ayat al-Quran

4. Penjelasan mengenai ketentuan umur hewan yang akan dijadikan hewan qurban dan akikah. Dan juga penjelasan mengenai berapa hewan yang akan dijadikan untuk akikah.



Gambar 4. Materi Ketentuan Cukup Umur Hewan

5. Kegiatan interaktif dengan mengajak peserta didik untuk mengeluarkan alat yang sebelumnya sudah dikonfirmasi untuk membawa alat yang akan digunakan untuk menyembelih hewan serta mengikuti tata cara menyembelih hewan qurban.



Gambar 5. perintah untuk kegiatan interaktif

6. Memperhatikan dan mengikuti bagaimana cara melakukan untuk menyembelih hewan

Tata Cara Menyembelih Hewan



Gambar 6. mengikuti kegiatan interaktif

7. Terakhir, diskusi kelompok yang dilakukan oleh peserta didik terhadap gambar yang ditampilkan dengan cara menganalisa dan dikaitkan dengan materi yang dipelajari.

Ayo berdiskusi...!

Amatilah gambar berikut ini !



Gambar 7. Kegiatan Diskusi Kelompok

Pada tahap *Development* (pengembangan), yang dilakukan adalah validasi video pembelajaran yang telah didesain yang di validasi oleh tiga orang validator. Menurut Abdurrahman (2021:75) Validasi merupakan proses persetujuan terhadap kesesuaian media pembelajaran yang dibutuhkan dalam hal materi ajar Qurban dan Akikah yang kemudian dilakukan penilaian berdasarkan pemikiran rasional dengan fakta yang ada dilapangan. Data hasil validasi video pembelajaran berupa video animasi interaktif pada materi Qurban dan Akikah kelas X dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Video Pembelajaran

Aspek	Penilaian			<i>f</i>	<i>N</i>	<i>P</i>	Ket
Kualitas suara	9	12	11	32	36	88,8	Sangat valid
Kualitas narasi	7	8	7	22	24	91,6	Sangat valid
Penyajian video	19	20	15	54	60	90	Sangat valid
Komunikasi visual	9	12	7	28	36	77,7	Valid
Penggunaan bahasa	7	8	8	23	24	95,8	Sangat valid
Total	51	60	48	159	180	88,3	Sangat valid

Berdasarkan hasil rata-rata validasi dari aspek-aspek secara keseluruhan terhadap video pembelajaran berupa video animasi interaktif dengan aplikasi *benime* pada materi Qurban dan Akikah mata pelajaran Fiqh kelas X di Madrasah Aliyah terlihat dengan hasil rata-rata 88,3% dengan kriteria sangat valid. Video animasi interaktif pada materi Qurban dan Akikah mata pelajaran Fiqh kelas X di Madrasah Aliyah yang dikembangkan layak digunakan.

Pada tahap *Implementation* (implementasi), yang dilakukan adalah uji coba produk kepada peserta didik. Menurut M.Hafiz (dalam Annisa Dwi Fitria et al., 2017) kepraktisan suatu media ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai. Tingkat

kepraktisan dapat dilihat dari penjelasan apakah guru atau pihak-pihak lain berpendapat bahwa materi pembelajaran mudah dan dapat digunakan oleh siswa dan guru. Produk yang diuji cobakan pada kelas X di MAS TI Paninggahan. kemudian untuk menentukan produk ini mudah dan praktis digunakan maka dibagikan lembar angket kepada peserta didik untuk mengetahui hasil praktikalitas produk yang diterapkan. Hasil praktikalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Praktikalitas

Aspek	Penilaian									F	N	P	Ket
Kelayakan tampilan	17	18	18	18	19	20	20	20	18	168	180	93,3	Sangat praktis
Kelayakan isi	15	13	15	14	15	16	16	16	13	133	144	92,3	Sangat praktis
Kelayakan manfaat	22	18	20	21	21	22	23	24	20	191	216	88,4	Sangat praktis
Jml	54	49	53	53	55	58	59	60	51	492	540	91,1	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil respon dari 9 orang siswa kelas X di MAS TI Paninggahan terhadap video pembelajaran yaitu video animasi interaktif dengan aplikasi *benime* pada materi Qurban dan Akikah mata pelajaran Fiqh kelas X di Madrasah Aliyah pada semua aspek secara umum dapat memperoleh hasil praktikalitas dengan nilai 91,1% dengan kriteria sangat praktis.

Tahap *Evaluate* (evaluasi), yang dilakukan yaitu media video dievaluasi sesuai dengan data-data yang diperoleh pada tahap implementasi. Dari hasil validasi dan uji coba pada produk yang dikembangkan peneliti dapat mengetahui bahwa media video yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan tidak adanya saran atau masukan dari peserta didik. Maka data yang diperoleh dari hasil evaluasi yaitu produk berupa video animasi interaktif dengan aplikasi *benime* pada materi Qurban dan Akikah mata pelajaran Fiqh kelas X layak digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat diambil kesimpulan bahwa hasil uji validitas video pembelajaran yaitu video animasi interaktif yang dilakukan oleh 3 orang validator dinyatakan valid setelah dilakukan revisi. Hasil validasi dari 3 orang validator adalah 88,3 dengan kategori sangat valid. Kemudian hasil uji praktikalitas video pembelajaran termasuk ke dalam kategori sangat praktis berdasarkan hasil uji coba

kepada peserta didik 5 orang perempuan dan 4 orang laki-laki dengan memperoleh hasil praktikalitas 91,1% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa video animasi interaktif dengan aplikasi benime pada materi Qurban dan Akikah mata pelajaran Fiqh kelas X di Madrasah Aliyah yang diterapkan di MAS TI Paninggahan ini layak digunakan sebagai video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. 2021. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Dapat Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*. Tangerang: Pascal Books.
- Agustin, Ketut., & Jero Gede Ngarti. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Volume 4 Nomor 1: 68.
- Andari Ms, Izqy Yuan. 2019. Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Se-Banten. *UNTIRTA: Jurnal Universitas Sultan Ageng Tirtayasan*. Vol. 2, No.1: 263.
- Chairiyah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo. *Jurnal Handayani*. Vol. 12 No. 2: 128.
- Dwi Fitra, Annisa., Muh. Khalifah M., & Ainul U T. 2017. Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. Vol. 4 No. 2: 17.
- Mashuri, Delila Khoiriyah., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V. *JPGSD*. Volume 08 Nomor 05: 9.
- Maulidta, Hidayatul., & Wahyu Sukartiningsih. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD. *JPGSD*. Volume 06 Nomor 05: 684.
- Paisar, Teddy., & Zuhri. 2021. Pembelajaran Fiqh Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di MTs Darul Ishlah Lubuklinggau. *TEKNO AULAMA: Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*: 152.
- Pito, Abdul Haris. (2018). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*. Volume VI No. 2: 102-103.

- Rizki Annisa, Ayu., A P Putra., & Dharmono. 2020. Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*. Vol. 11, No. 1: 76.
- Rosmiati, Mia. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma Jurnal Komputer dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika*. Volume XXI No. 2: 261.
- S, Halimatus., Zuhendri., & Fadriati. 2022. Development of Learning Videos with Kinemaster-Based Stop Motion Animations on Thematic Learning in Elementary Schools. *JIES: Journal of Islamic Education Students*, 2(2): 92.
- Saputro, Budiyo. 2021. *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Lamongan: Academia Publication.
- Suryadi, Andy. 2022. *Life Skill Dalam Pembelajaran Sejarah*. Jawa Tengah: Lakeisha.