

# TUGAS AKHIR (RESTU RESKY SATRIYA, 202071000061)

*by Cek Turnitin Oi*

---

**Submission date:** 03-Jan-2024 11:35PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2266450163

**File name:** TUGAS\_AKHIR\_RESTU\_RESKY\_SATRIYA,\_202071000061.pdf (473.15K)

**Word count:** 8480

**Character count:** 52312

## 2 Audio Visual Based Picture Story Media for Elementary School Students

### Media Cerita Bergambar Berbasis Audio Visual Pada Siswa Sekolah Dasar

Restu Resky Satriya<sup>1)</sup>, Eni Fariyatul Fahyuni<sup>\*2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [eni.fariyatul@umsida.ac.id](mailto:eni.fariyatul@umsida.ac.id)

2 **Abstract.** Religious education is important in shaping students' religious understanding and practice. In this regard, the research aims to develop audio and visual-based Islamic picture story learning media to increase understanding of prayer for elementary school students. This type of research is development research using the ADDIE model. The product validity test subjects were 1 learning material expert, 1 learning media expert, and 1 learning expert. The subjects for the product trial (product practicality test) were 19 grade III elementary school students. The methods used to collect data are observation, questionnaires and tests. The instruments used to collect data were questionnaire sheets and test question sheets. Data analysis techniques use qualitative descriptive analysis, quantitative descriptive analysis and inferential statistics. The research results, namely the results of assessments from learning material experts, learning media experts, and learning experts, received a score of 98%, resulting in very good qualifications. The assessment results the students gave received a score of 93.55%, resulting in very good qualifications. The t-test results showed a significant difference in increasing understanding of prayer between the experimental class group and the control class group. It was concluded that Islamic picture story learning media based on audio and visuals effectively increased elementary school student's understanding of prayer. The implication of this research is that the media developed can be used in learning.

2 **Keywords -** Learning Media, Islamic Illustrated Stories, Prayer, Quasi-Experiment, Elementary School

**Abstrak.** Pendidikan agama memainkan peran penting dalam membentuk pemahaman dan praktik keagamaan siswa. Berkenaan dengan hal itu, penelitian mempunyai tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual dalam meningkatkan pemahaman sholat kepada siswa Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek uji validitas produk yaitu 1 ahli materi pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, dan 1 ahli pembelajaran. Subjek uji coba produk (uji kepraktisan produk) yaitu 19 orang siswa kelas III Sekolah Dasar. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, kuesioner, dan tes. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu lembar kuesioner dan lembar soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian yaitu hasil penilaian dari ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli pembelajaran mendapatkan nilai 98%, sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian yang diberikan oleh siswa mendapatkan nilai sebesar 93.55% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Hasil uji-t menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman sholat antara grup kelas eksperimen dan grup kelas kontrol. Disimpulkan bahwa media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual efektif meningkatkan pemahaman sholat kepada siswa Sekolah Dasar. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci -** Media Pembelajaran, Cerita Bergambar Islami, Sholat, Eksperimen Kuasi, Sekolah Dasar

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam mempunyai peran dalam mengupayakan pemahaman kepada anak yaitu untuk beriman kepada Allah SWT yang bersumber kepada Al-Qur'an dan Hadist. Mengenalkan ajaran agama Islam kepada anak merupakan tanggung jawab bersama dalam pendidikan Islam [1][2]. Kemajuan teknologi telah berkembang dengan cepat seiring berlalunya waktu, baik di negara-negara maju maupun di negara-negara berkembang seperti Indonesia [3]–[6]. Perkembangan teknologi bagi anak usia dini dalam generasi Alpha dikatakan sangat dekat dengan teknologi [7], [8]. Dalam kehidupan manusia teknologi menjadi suatu kebutuhan pokok bagi para orang dewasa maupun anak-anak. Dapat dilihat dari Era modern saat ini, khususnya perkembangan teknologi yang semakin maju dan berpengaruh besar di kehidupan manusia begitu juga terhadap dunia pendidikan [9], [10]. Pendidikan sangat efektif ketika dalam pembelajaran mengikuti dengan perkembangan jaman. Dalam perkembangan era globalisasi yang sangat cepat pendidikan dituntut bisa mengimbangi perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan

[11]–[14]. Melalui pendidikan, suatu bangsa dapat berfokus pada peningkatan kualitas sumber daya manusia yang siap bersaing dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di masa depan.

Namun permasalahan yang terjadi saat ini yaitu penurunan karakter yang terjadi pada siswa. **Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa saat ini masih banyak siswa yang memiliki karakter kurang baik**, seperti tidak disiplin, tindakan bullying dan kekerasan [15]–[18]. Temuan lainnya juga menyatakan bahwa rendahnya karakter pada siswa disebabkan karena kurangnya edukasi mengenai pentingnya karakter yang baik bagi siswa [19]–[22]. Harus diakui begitupun dalam dunia pendidikan Islam saat ini tengah dihadapkan dengan tantangan besar. Penurunan akhlak atau budi pekerti peserta didik sering kali menjadi perhatian utama, dan hal ini tidak dapat dilepaskan dari hasil proses pendidikan yang dilakukan oleh lembaga pendidikan, baik itu sekolah maupun madrasah. Dalam hal ini, peran guru sebagai pendidik memiliki dampak yang signifikan. Guru mempunyai peran yang besar dalam pembentukan karakter dan moral bagi peserta didik didalam pendidikan Islam [23]–[25].

Hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 Sidoarjo didapatkan bahwa institusi pendidikan yang memegang teguh prinsip-prinsip Islam dalam pendekatan pendidikan. Secara umum, sistem pembelajaran di sekolah tersebut masih berjalan secara konvensional. Sebab itu, dalam rangka meningkatkan efektivitas pengajaran dan peningkatan pemahaman siswa terhadap sholat, terdapat kebutuhan yang mendesak untuk mengeksplorasi media pembelajaran yang dapat mengikuti perkembangan teknologi terkini. Hal tersebut dilakukan untuk membantu siswa agar dapat memenuhi standar pemahaman belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa pentingnya media pembelajaran berbasis digital yang membantu siswa dalam belajar [26]–[30]. Kriteria ketuntasan minimum di Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 Sidoarjo untuk Mata Pelajaran Agama Islam adalah 85. Jika memperoleh nilai 85 atau lebih, maka siswa dapat dianggap lulus atau berhasil dalam mata pelajaran tersebut. Namun, jika siswa memperoleh nilai di bawah 85, maka dapat dikategorikan sebagai hasil belajar yang masih cukup, atau bahkan kurang. Untuk itu, mempunyai tantangan besar terhadap guru khususnya Pendidikan Agama Islam, agar dapat menghasilkan pembelajaran yang optimal dan efektif kepada para peserta didik dalam era teknologi modern.

Guru bukan hanya sebagai penyampai ilmu agama, tetapi juga sebagai teladan dan panutan dalam praktek nilai-nilai agama. Kualitas pengajaran, pendekatan dalam pengajaran, serta metode dari guru didalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki pengaruh yang mendalam terhadap pemahaman, penghayatan, dan praktik agama kepada peserta didik dalam kehidupannya [31]–[33]. Selain itu, pemahaman dan penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, termasuk pemanfaatan media pembelajaran yang relevan, juga dapat membantu meningkatkan efektivitas pendidikan Islam [34]–[36]. Dengan upaya bersama, pendidikan Islam dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi positif dalam membentuk karakter, moral, dan spiritualitas peserta didik, sehingga dapat menjadi individu yang berakhlakul karimah, berbudi pekerti luhur, dan berkontribusi positif dalam masyarakat [37], [38].

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka salah satu solusi yang ditawarkan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini juga diperkuat oleh temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa [39]–[42]. Media cerita bergambar berbasis audio dan visual dapat menjadi padangan terhadap guru pendidikan Islam saat ini dalam pembelajaran, sebagai media yang efektif yang dapat digunakan di era teknologi saat ini. Penggunaan handphone, komputer, laptop dan mengakses internet sering dilakukan dimana pun, baik dikota atau dipedesaan [27], [43], [44]. Sebagian besar anak menggunakan teknologi sebagai media hiburan, yaitu dengan menggunakan ponsel hanya untuk bermain game, menonton film, dan mendengar lagu. Jika teknologi disalahgunakan maka akan berdampak negatif. Maka mulai sejak dini untuk memperkenalkan dunia teknologi untuk dimanfaatkan dengan baik kepada anak. Perkembangan dalam teknologi membantu proses belajar mengajar dengan baik [45]–[47].

Penggunaan media pembelajaran cerita bergambar berbasis audio visual sebagai alternatif untuk memfalisasi pembelajaran anak di era modern. Media gambar berbasis audio visual, seperti video, gambar, dan rekaman suara, dapat membantu mengilustrasikan cerita pembiasaan sholat secara jelas, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang makna dan tujuan dari ibadah tersebut. Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa media gambar dapat membantu siswa dalam belajar [48]–[52]. Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media audio visual memudahkan siswa dalam belajar [53]–[55]. Cerita gambar sebagai suatu gambar yang terjukstaposisi dengan secara tersusun yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya sehingga dapat memberikan informasi kepada yang melihat.

Kelebihan dari Media cerita bergambar berbasis audio dan visual yang akan dikembangkan yaitu cerita bergambar berbasis audio visual dapat meningkatkan sholat karena memvisualisasikan dan mendengarkan ekspresi dalam bentuk tulisan ke cerita dengan berbentuk gambar dan suara. Media gambar sebagai alat bantu dalam penyalur informasi yang bermanfaat dalam merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan kepada anak didik dalam minat belajar [56], [57]. Cerita bergambar menjadi salah satu media yang menarik dan disukai anak terlebih jika konten cerita mempunyai pesan moral [58]. Belum adanya kajian mengenai media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual dalam meningkatkan pemahaman sholat kepada siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan hal

tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual dalam meningkatkan pemahaman sholat kepada siswa Sekolah Dasar. Diharapkan media pembelajaran ini dapat membantu para siswa menginternalisasi ajaran agama Islam dengan lebih baik, meningkatkan komitmen terhadap pemahaman sholat, dan memfasilitasi perkembangan spiritualitasnya.

## II. METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi [59]. Pada tahap analisis, dilakukan analisis permasalahan yang terjadi dilapangan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Pada tahap desain dilakukan desain media yang akan dikembangkan berdasarkan hasil temuan permasalahan. Pada tahap pengembangan dilakukan pengembangan produk media cerita bergambar berbasis audio dan visual dan uji validitas dan kepraktisan produk. Tahap implementasi dilakukan uji efektifitas produk media cerita bergambar berbasis audio dan visual. Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan. Subjek uji validitas produk yaitu 1 ahli materi pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, dan 1 ahli pembelajaran. Subjek uji coba produk (uji kepraktisan produk) yaitu 19 orang siswa kelas III Sekolah Dasar.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, kuesioner, dan tes. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai permasalahan yang terjadi dilapangan. Metode kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil uji validitas dan kepraktisan media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual. Metode tes digunakan untuk mengetahui efektifitas produk pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual terhadap hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu lembar kuesioner dan lembar soal tes. Adapun kisi-kisi instrument yang digunakan disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

Tabel 1. Kisi-Kisi Ahli Materi Pembelajaran

No	Indikator
1	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran
2	Ketepatan isi cerita dengan materi
3	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan perkembangan bahasa anak
4	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran
5	Kemenarikan pengemasan media cerita bergambar
6	Ketepatan penggunaan ilustrasi
7	Keruntutan penyajian isi cerita
8	Kejelasan dalam audio cerita
9	Kejelasan penyampaian materi sehingga mudah dipahami oleh siswa
10	Media cerita bergambar dapat digunakan kembali dalam pembelajaran

Tabel 2. Kisi-Kisi Ahli Media Pembelajaran

No	Indikator
1	Tampilan media pembelajaran cerita bergambar
2	Kesesuaian ilustrasi peran pada media dengan isi cerita
3	Kejelasan pengisi suara pada media
4	Kemenarikan warna yang digunakan dalam mendesain media
5	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media
6	Kejelasan penyampaian materi sehingga mudah dipahami oleh siswa
7	Media cerita bergambar dapat digunakan kembali dalam pembelajaran
8	Kejelasan alur cerita dalam media
9	Media cerita bergambar sesuai dengan tujuan pembelajaran
10	Kemenarikan media cerita bergambar bagi siswa

Tabel 3. Kisi-Kisi Ahli Pembelajaran

No	Indikator
1	Memudahkan guru dalam mengajar khususnya pada peningkatan sholat



- 2 Membantu guru dalam menyampaikan materi
- 3 Media meningkatkan pemahaman siswa terhadap peningkatan sholat
- 4 Kesesuaian antar isi cerita dengan KD
- 5 Kemenarikan bahasa yang digunakan dalam media cerita bergambar berbasis audio visual
- 6 Kesesuaian ilustrasi peran pada media dengan isi cerita
- 7 Penyajian media cerita bergambar berbasis audio visual dapat menarik perhatian siswa
- 8 Ketepatan penggunaan media cerita bergambar berbasis audio visual
- 9 Siswa <sup>5</sup>motivasi dalam mengikuti pembelajaran
- 10 Peran media cerita bergambar berbasis audio visual dalam pembelajaran

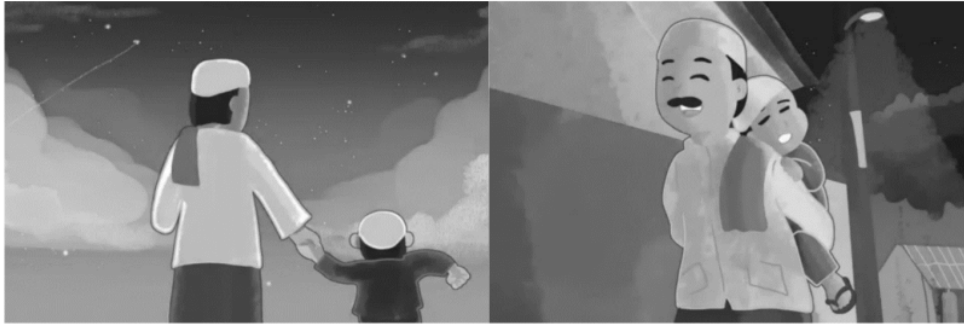
<sup>2</sup> Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif dan statistic inferensial. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data berupa masukan yang diberikan oleh ahli dan siswa. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor yang diberikan oleh ahli dan siswa. Teknik analisis inferensial digunakan untuk menguji efektifitas produk. Uji efektifitas produk penelitian menggunakan desain berbentuk "Nonequivalent Control Group Design" yang melibatkan 2 grup kelas atau 2 kelompok subjek penelitian di Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 Sidoarjo, yakni kelompok eksperimen (Kelas III Ibnu Sina) dan kelompok kontrol (Kelas III Al Farabi). Sebelum intervensi atau perlakuan diberikan, kedua kelompok subjek akan mengikuti *pretest* untuk mengevaluasi kemampuan awal masing-masing kelompok. Setelah *pretest*, kelompok eksperimen akan menerima *treatment* atau perlakuan berupa penggunaan media cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual, sedangkan kelompok kontrol akan menjalani pembelajaran konvensional seperti biasanya. Setelah proses belajar mengajar selesai, dalam grup kelas eksperimen maupun di grup kelas kontrol akan diberikan *posttest* guna mengukur pengaruh dari penggunaan media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual untuk meningkatkan pemahaman sholat siswa Sekolah Dasar. Hipotesis yang telah dibuat di atas akan diuji menggunakan analisis statistik. Mengingat sampel penelitian berasal dari dua kelompok siswa berbeda, maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t tidak berpasangan atau *independent t-test* dengan taraf signifikansi 5%. Hipotesis dinyatakan diterima apabila nilai signifikansi yang diperoleh dari pengujian  $< 0,05$ , sebaliknya hipotesis dinyatakan ditolak apabila nilai signifikansi yang diperoleh  $> 0,05$ .

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual dalam meningkatkan pemahaman sholat siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 di Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun hasil setiap tahapan yaitu sebagai berikut. Pertama, analisis. Adapun hasil analisis yaitu hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 Sidoarjo didapatkan bahwa institusi pendidikan yang memegang teguh prinsip-prinsip Islam dalam pendekatan pendidikan. Secara umum, sistem pembelajaran di sekolah tersebut masih berjalan secara konvensional. Sebab itu, dalam rangka meningkatkan efektivitas pengajaran dan peningkatan pemahaman siswa terhadap sholat, terdapat kebutuhan yang mendesak untuk mengeksplorasi media pembelajaran yang dapat mengikuti perkembangan teknologi terkini. Hal tersebut dilakukan untuk membantu siswa agar dapat memenuhi standar pemahaman belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kriteria ketuntasan minimum di Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 Sidoarjo untuk Mata Pelajaran Agama Islam adalah 85. Jika memperoleh nilai 85 atau lebih, maka siswa dapat dianggap lulus atau berhasil dalam mata pelajaran tersebut. Namun, jika siswa memperoleh nilai di bawah 85, maka dapat dikategorikan sebagai hasil belajar yang masih cukup, atau bahkan kurang. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dikembangkannya media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual.

Kedua, Desain. Pada tahap ini dilakukan desain media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual. Pada tahap ini mulai mengembangkan alur cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual. Cerita bergambar berbasis audio visual menyajikan kegiatan sholat. Siswa dapat memvisualisasikan dan mendengarkan ekspresi dalam bentuk tulisan ke cerita dengan berbentuk gambar dan suara. Metode ini menggabungkan unsur-unsur visual dan audio dalam menyajikan cerita Islami, yang tidak hanya memberikan pembelajaran menjadi menarik, namun dapat membantu peserta didik siswa memahami dengan lebih baik setiap tahap dan makna sholat. Adapun desain media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Desain Media Pembelajaran Cerita Bergambar Islami Berbasis Audio dan Visual

Ketiga, Pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pengembangan Media Pembelajaran Cerita Bergambar Islami Berbasis Audio dan Visual<sup>2</sup> berdasarkan desain yang telah dikembangkan sebelumnya. Selain itu pada tahap ini juga uji validitas produk dari ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan<sup>5</sup> ahli pembelajaran. Setelah dilakukan validasi oleh para ahli kemudian dilanjutkan uji kepraktisan produk oleh siswa kelas III Sekolah Dasar. Adapun hasil pengembangan Media Pembelajaran Cerita Bergambar Islami Berbasis Audio dan Visual disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Bergambar Islami Berbasis Audio dan Visual

<sup>2</sup> Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi pembelajaran produk yang dikembangkan mendapatkan nilai 98%, sehingga mendapatkan kualifikasi<sup>2</sup> sangat baik. Hasil penilaian dari ahli media pembelajaran produk yang dikembangkan mendapatkan nilai 98%, sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian dari ahli pembelajaran produk yang dikembangkan mendapatkan nilai 98%, sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Selanjutnya dilakukan uji coba produk pada 19 siswa. Hasil penilaian yang diberikan oleh siswa mendapatkan nilai sebesar 93.55% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan h<sup>2</sup> tersebut, maka disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Cerita Bergambar Islami Berbasis Audio dan Visual mendapatkan kualifikasi sangat baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Keempat, Implementasi. Pada tahap ini dilakukan implementasi Media Pembelajaran Cerita Bergambar Islami Berbasis Audio dan Visual untuk mengetahui efektifitas produk. Penelitian ini menggunakan penelitian metode eksperimen semu yang melibatkan dua grup kelas atau kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual, sementara kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional tanpa perlakuan tambahan. Jumlah sampel dalam setiap kelompok adalah sebanyak 19 peserta didik dalam kelas eksperimen, dan 18 peserta didik dalam kelas kontrol, sehingga total sampel yang diteliti adalah 37 siswa. Data yang dikumpulkan adalah data primer yang berasal dari hasil tes, dan data ini dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik SPSS versi 26. Guna mengetahui pemahaman sholat siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 di Sidoarjo, maka dilakukan *pretest* maupun *posttest*. Adapun hasil *pretest* maupun *posttest* yang diperoleh dari grup kelas eksperimen dan grup kelas kontrol disajikan pada Tabel 4.

Tabel 2. Hasil Tes Siswa

Tes	Nilai	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Pretest	Minimum	80	76
	Maksimum	92	92
	Rata-rata	86,32	85,11
Posttest	Minimum	84	76
	Maksimum	100	92
	Rata-rata	91,37	87,56

Berdasarkan hasil *pretest* yang diperoleh, diketahui bahwa besar nilai rata-rata dalam grup kelas eksperimen dan grup kelas kontrol cukup bermacam-macam. Secara deskriptif, nilai rata-rata *pretest* peserta didik pada grup kelas eksperimen adalah 86,32 dengan nilai yang paling tinggi sebesar 92, dan paling rendah sebesar 80. Sementara itu, nilai rata-rata *pretest* peserta didik pada grup kelas kontrol adalah 85,11 dengan nilai yang paling tinggi sebesar 92, dan paling rendah sebesar 76. Diketahui dalam hasil nilai rata-rata *pretest* yang didapatkan dari kedua kelompok kelas mengindikasikan bahwa sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*, pemahaman sholat kedua kelompok siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 di Sidoarjo cenderung tidak jauh berbeda. Selain itu, apabila mengacu pada hasil dari nilai rata-rata yang didapatkan dari hasil *pretest*, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen menunjukkan tingkat kemampuan atau pemahaman sholat yang tergolong masih kurang. Sebab itu, diperlukan adanya *treatment* khusus yang dapat meningkatkan pemahaman sholat pada siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 Sidoarjo, yaitu melalui media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual. Tak sampai disitu, setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual di grup kelas eksperimen, dan proses pembelajaran yang konvensional pada grup kelas kontrol, peserta didik akan kembali diberikan tes terakhir yang bertujuan untuk dapat mengetahui dari hasil pemahamannya mengenai sholat. Berdasarkan hasil data yang di uji, peserta didik pada grup kelas eksperimen memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 91,37 dengan nilai terendah berjumlah 84 dan tertinggi dengan hasil yang memuaskan yaitu 100. Sementara itu, pada peserta didik pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87,56 dengan nilai yang paling rendah berjumlah 76 dan yang paling tinggi berjumlah 92. Dalam hasil nilai rata-rata baik digrup kelas eksperimen dan grup kelas kontrol cenderung meningkat dibanding pada kondisi sebelum diberikan *treatment*. Meski begitu, dapat diketahui bahwa kelompok siswa pada kelas eksperimen memperoleh hasil *posttest* yang lebih baik dibanding dengan kelompok siswa pada kelas kontrol. Hal ini mencerminkan bahwa terdapat peningkatan nilai atau peningkatan pemahaman sholat pada siswa setelah diberikan *treatment* atau perlakuan.

Pengujian dilanjutkan dengan menganalisis signifikan tidaknya perbedaan kedua rata-rata kelompok melakukan dengan uji *independent t-test*. Tetapi, sebelum dilakukannya pengujian asumsi terlebih awal untuk mengetahui distribusi data yang digunakan. Uji asumsi ini dilakukan sebagai persyaratan sebelum melakukan dalam uji beda. Uji asumsi yang di gunakan dalam penelitian adalah sebagai uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan pengujian yang dilakukan, data yang dilakukan atau digunakan dalam penelitian merupakan data yang bertribusi normal dikarenakan nilai signifikansi yang didapatkan  $> 0,05$ . Selain dalam hal itu, data hasil penelitian juga yang bersifat homogen karena dalam nilai signifikansinya yang didapatkan  $> 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut, maka hal ini dalam pengujian dengan menggunakan *independent t-test* dapat dilakukan. Hasil dari analisis data yang diatas memperlihatkan bahwa didalam kelas grup eksperimen dan grup kelas kontrol memiliki nilai signifikansinya  $0,000 < 0,05$  sehingga bisa disimpulkan bahwa dalam hal terdapat perbedaan pemahaman sholat yang nyata dan signifikan sebelum dan setelah diberi perlakuan. Temuan ini memberikan dukungan kuat terhadap hipotesis yang diajukan dalam penelitian, yaitu perlakuan dengan media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual memiliki dampak positif pada pemahaman sholat siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

## Pembahasan

2 Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa factor yaitu sebagai berikut. Media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual layak digunakan karena meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini menandakan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan unsur-unsur visual dan audio dalam konteks cerita bergambar Islami mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap sholat. Pemahaman sholat adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam praktik keagamaan Islam [31]–[33], [60]. Mempelajari sholat sejak usia dini adalah kunci untuk mengembangkan praktik ibadah yang benar dan bermakna. Pemahaman sholat bukan hanya tentang tata cara fisik, tetapi juga tentang makna dari arti nilai yang terdapat dalam ibadah tersebut. Melalui media pembelajaran



cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual siswa lebih mudah dalam memahami shalat, karena menyajikan gambar yang disertai audio. Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran [61]–[64]. Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa [53]–[55], [65]. Pada media menyajikan karakter yang memiliki nilai-nilai yang baik dan mencerminkan perilaku yang diharapkan dalam praktik shalat, siswa dapat lebih mudah mengidentifikasi dirinya dengan karakter tersebut, sehingga memudahkan siswa untuk meresapi makna dari pelajaran agama tersebut. Teknologi juga merupakan unsur yang sangat relevan dalam media pembelajaran. Penggunaan teknologi, khususnya audio dan visual membantu siswa menangkap informasi secara cepat [33], [53], [66]. Media berbasis teknologi dapat memberikan pengalaman multisensori, menggabungkan visual, audio, dan teks, sehingga memungkinkan siswa untuk memproses informasi dalam berbagai cara [67], [68]. Teknologi juga memungkinkan interaktivitas, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, teknologi menjadi alat yang kuat dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis.

Kedua, media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual layak digunakan karena meningkatkan semangat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual muncul sebagai solusi yang menarik dan efektif. Metode ini menggabungkan unsur-unsur visual dan audio dalam menyajikan cerita Islami, yang tidak hanya memberikan pembelajaran menjadi menarik tetapi meningkatkan motivasi belajar. Adanya media pembelajaran yang bisa menarik perhatian para peserta didik dapat meningkatkan kualitas belajar dan memotivasi belajar peserta didik [26]–[30]. Temuan lainnya juga menyatakan bahwa media dapat mempertahankan minat belajar, dan, memberikan pemahaman yang lebih mendalam [62], [63], [69]. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memastikan pesan atau informasi yang disampaikan dapat diterima dengan maksimal kepada siswa sebagai hal dalam menginformasi [55], [70], [71]. Hal ini mempunyai tujuan agar bisa mempercepat pemahaman serta memudahkan peserta didik dalam mendapatkan informasi, tanpa menunggu waktu yang lama dan panjang sehingga dapat menyebabkan kejenuhan [33], [55], [72]. Berdasarkan hal tersebut, dalam penerapan media pembelajaran menjadi sarana dan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk mendapatkan kualitas pembelajaran berlangsung.

Ketiga, media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual layak digunakan karena memfasilitasi belajar siswa. Pendekatan yang lebih menarik perhatian kepada peserta didik dan interaktif membuat peserta didik bisa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, mempercepat pemrosesan informasi, dan memungkinkannya untuk mengaitkan konsep dengan pengalaman pribadi [61]–[64]. Media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual menunjukkan bahwa metode yang relevan dengan dunia modern dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap ajaran agama. Hasil penelitian lain juga mengatakan media pembelajaran sangat efektif dan mempengaruhi dari setiap yang digunakan oleh pengajar [68], [73]. Hasil penelitian ini juga menyoroti unsur-unsur media yang membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Salah satunya adalah unsur cerita atau alur dalam media pembelajaran. Unsur cerita yang seru menjadi komponen kunci dalam media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual [74]. Cerita-cerita yang menarik dan relevan dengan pemahaman shalat dapat membawa siswa dalam pengalaman belajar yang lebih mendalam. Dalam cerita-cerita ini, siswa dapat merasakan bagaimana pelaksanaan shalat memiliki makna dalam kehidupan sehari-hari, membuatnya lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, karakter yang baik dan inspiratif dalam cerita juga memegang peran penting. Karakter-karakter dalam cerita membantu siswa untuk merasa dekat dan terhubung dengan materi [75].

Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa adanya media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan materi shol<sup>2</sup> serta dapat membantu guru dalam penyampaian materi [76], [77]. Temuan lainnya juga menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan memudahkannya dalam menjelaskan konsep-konsep yang cenderung sulit dipahami oleh siswa [53], [67]. Membuat dan menghasilkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang efektif serta menyenangkan [68], [78]. Secara keseluruhan, beberapa penelitian menemukan bahwa adanya di media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dapat menjadi peningkatan pemahaman peserta didik yang baik [79]–[82]. Hal ini menciptakan sinergi positif antara metode pembelajaran berbasis media dan peran pendidik dalam membentuk pemahaman agama siswa.

Keterbatasan penelitian ini yaitu media ini hanya dapat digunakan untuk siswa sekolah dasar. Implikasi penelitian ini yaitu dengan adanya media pembelajaran ini yang memberikan pengaruh yang signifikan dalam peningkatan kualitas pemahaman ibadah shalat peserta didik. Siswa yang diberikan pembelajaran dengan media cerita bergambar Islami berbasis audio visual memiliki pemahaman yang lebih baik dibanding siswa yang diberikan proses belajar mengajar yang konvensional. Penggunaan media pembelajaran, khususnya cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual, memiliki peran yang signifikan dalam memudahkan peserta didik menggali dan peningkatan pemahaman yang lebih optimal dan mendalam terhadap shalat. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menegaskan perlunya integrasi metode pembelajaran berbasis media dalam proses pendidikan, terutama dalam konteks pemahaman shalat pada siswa sekolah dasar. Dengan pendekatan yang sesuai, pendidik dapat menciptakan lingkungan



pembelajaran yang lebih dinamis, memotivasi siswa, dan membantu dalam membangun pemahaman agama yang kuat dan relevan dengan zaman.

## VII. SIMPULAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visual mendapatkan kualifikasi dari para ahli dan siswa. Selain itu, hasil uji-t menunjukkan Terdapat perbedaan dalam pemahaman sholat yang nyata dan signifikan antara grup kelas peserta didik yang mendapatkan atau menerima pembelajaran dengan media cerita bergambar Islami dan kelompok siswa yang menjalani proses belajar mengajar yang bersifat konvensional. Disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis visual dan pendengaran secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap sholat. Penggunaan media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis audio dan visualisasi memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik serta membantu peserta didik dalam memahami konsep dari pemahaman ibadah sholat yang lebih optimal.

## REFERENSI

- [1] I. Mujtaba and D. Rosyidin, "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19 Untuk Mempertahankan Student Wellbeing's Kelas 2 Sd Lab School FIP UMJ," *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, vol. 5, no. 1, 2021, doi: 10.24853/holistika.5.1.1-10.
- [2] A. Mulyani, D. Kurniadi, and M. A. Musadad, "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Rukun Islam Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Jurnal Algoritma*, vol. 18, no. 1, pp. 50–61, 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.18-1.936.
- [3] K.-Y. Chin and C.-S. Wang, "Effects of augmented reality technology in a mobile touring system on university students' learning performance and interest," *Australasian Journal of Educational Technology*, vol. 37, no. 1, 2021, doi: 10.14742/ajet.5841.
- [4] S. Sukendro *et al.*, "Using an extended Technology Acceptance Model to understand students' use of e-learning during Covid-19: Indonesian sport science education context," *Heliyon*, vol. 6, no. 11, p. e05410, 2020, doi: 10.1016/j.heliyon.2020.e05410.
- [5] G. M. Alam and S. Asimiran, "Online technology: Sustainable higher education or diploma disease for emerging society during emergency—comparison between pre and during COVID-19," *Technol Forecast Soc Change*, vol. 172, 2021, doi: 10.1016/j.techfore.2021.121034.
- [6] T. Kartal, İ. S. Kiziltepe, and B. Kartal, "Extending Technology Acceptance Model with Scientific Epistemological and Science Teaching Efficacy Beliefs: A Study with Preservice Teachers," *J Educ Environ Sci Health*, 2022, doi: 10.21891/jeseh.1055590.
- [7] P. Rizkiyah and M. A. Ningrum, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini," *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, vol. 4, pp. 2655–6561, 2022, doi: 10.35473/ijec.v4i1.
- [8] M. Swandhina and R. A. Maulana, "Generasi Alpha : Saatnya Anak Usia Dini Melek Digital Refleksi Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19," *Jurnal Edukasi Sebelas April (JESA)*, vol. 6, no. 1, 2022.
- [9] A. Faisal, F. Handayanna, and I. Purnamasari, "Implementation Technology Acceptance Model (Tam) on Acceptance of the Zoom Application in Online Learning," *Jurnal Riset Informatika*, vol. 3, no. 2, pp. 85–92, 2021, doi: 10.34288/jri.v3i2.195.
- [10] D. Sahin and R. M. Yilmaz, "The effect of Augmented Reality Technology on middle school students' achievements and attitudes towards science education," *Comput Educ*, vol. 144, 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2019.103710.
- [11] U. Hasanah and M. Sukri, "Implementasi Literasi Digital Dalam Pendidikan Islam : Tantangan dan Solusi," *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, vol. 11, no. 2, pp. 117–188, 2023, doi: 10.26618/equilibrium.v11i2.10426.
- [12] N. Ketut Sumiati and L. Ayu Tirtayani, "Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 2, pp. 220–230, 2021, doi: 10.23887/paud.v9i2.35514.

- [13] E. Konstantinidou and R. Scherer, "Teaching with technology: A large-scale, international, and multilevel study of the roles of teacher and school characteristics," *Comput Educ*, vol. 179, p. 104424, 2022, doi: 10.1016/j.compedu.2021.104424.
- [14] H. A. Alfadda and H. S. Mahdi, "Measuring Students' Use of Zoom Application in Language Course Based on the Technology Acceptance Model (TAM)," *J Psycholinguist Res*, vol. 50, no. 4, pp. 883–900, 2021, doi: 10.1007/s10936-020-09752-1.
- [15] R. Rony, "Urgensi Manajemen Budaya Organisasi Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik," *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, vol. 2, no. 1, pp. 98–121, 2021, doi: 10.31538/tijie.v2i1.26.
- [16] A. S. Rahmatullah, F. Suud, and N. Azis, "Healing Bullying Behavior on Santri at Islamic Boarding School," *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, vol. 20, no. 2, pp. 240–258, Dec. 2022, doi: 10.21154/cendekia.v20i2.4872.
- [17] N. T. Maghfiroh and S. Sugito, "Perilaku Bullying pada Anak di Taman Kanak-kanak," *Jurnal Obsesi*, vol. 6, no. 3, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1845.
- [18] M. Wahdah and Y. Mujiwati, "Penanggulangan Kekerasan di Lingkungan Sekolah Melalui Implementasi Program Sekolah Ramah Anak," *Jurnal Pendidikan Edutama*, vol. 7, no. 1, 2020, doi: 10.30734/jpe.v7i1.598.
- [19] S. Khaerunnisa and M. Muqowim, "Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Karakter Peduli Sosial," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, vol. 9, no. 2, p. 206, 2020, doi: 10.21043/thufula.v8i2.7636.
- [20] G. Istiningsih and D. S. A. Dharma, "Integrasi Nilai Karakter Diponegoro dalam Pembelajaran Untuk Membentuk Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar," *Kebudayaan*, vol. 16, no. 1, 2021, doi: 10.24832/jk.v16i1.447.
- [21] S. Ismail, S. Suhana, and Q. Y. Zakiah, "Analisis Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter dalam Mewujudkan Pelajar Pancasila di Sekolah," *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, vol. 2, no. 1, 2021, doi: 10.38035/jmpis.v2i1.388.
- [22] Elisa, Prasetyo, and Hadi, "Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Siswa melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka," *Mimbar PGSD Undiksha*, vol. 7, no. 2, pp. 114–121, 2019, doi: 10.23887/jjgsd.v7i2.17553.
- [23] A. Munawwaroh, "Keteladanan Sebagai Metode Pendidikan Karakter," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, vol. 7, no. 2, p. 141, 2019, doi: 10.36667/jppi.v7i2.363.
- [24] I. D. Towoliu, S. Hartati, and H. Hapidin, "Pendidikan Karakter Berbasis Islam melalui Program Cinta Rosul pada Anak Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.618.
- [25] U. Aisyah, N. Nurmisdaramayani, and F. Azmi, "Hubungan Kompetensi Sosial Guru Pendidikan Agama Islam terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII MTs Miftahul Jannah Pantai Cermin Kecamatan Tanjung Pura," *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, vol. 1, no. 2, pp. 164–172, 2021, doi: 10.47467/tarbiatuna.v1i2.604.
- [26] S. Sulasteri, M. Rusydi Rasyid, and M. Akhyar, "the Effect of the Use of Learning Media Based on Presentation Media on Interest and Mathematical Learning Outcomes," *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, pp. 221–236, 2018, doi: 10.24252/mapan.2018v6n2a8.
- [27] N. Nuryadi, L. Kurniawan, and I. Kholifa, "Developing mobile learning based on ethnomathematics viewed from adaptive e-learning: Study of two dimensions geometry on Yogyakarta palace's chariot," *International Journal of Education and Learning*, vol. 2, no. 1, pp. 32–41, 2020, doi: 10.31763/ijele.v2i1.85.
- [28] V. C. Gever, E. A. Tunca, A. A. Boluwatife, V. C. Nwogbo, and B. N. Chinweobo-Onuoha, "Visual media and learning: Effect of interactive television instruction as an intervention strategy for improving the critical thinking skills and disposition of out-of-school nomadic children in Nigeria," *Learn Motiv*, vol. 76, 2021, doi: 10.1016/j.lmot.2021.101767.
- [29] S. Lutfi, K. Ismatullah, and Y. Nur Kholiso, "Developing Interactive Learning Multimedia for Mathematics Subject in Junior High School Grade VIII Student East Lombok," *Indonesian Journal of Innovation and Applied Sciences (IJIAS)*, vol. 1, no. 2, pp. 105–112, 2021, doi: 10.47540/ijias.v1i2.237.

- [30] M. Ridha, Firman, and Desyandri, "Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 5, no. 1, pp. 154–162, 2021, doi: 10.31004/jptam.v5i1.925.
- [31] J. Hasbullah and A. Maksun, "Strategi Belajar Mengajar Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam," *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 17–24, 2019, doi: 10.33650/edureligia.v3i1.859.
- [32] J. A. Westomi, N. Ibrahim, and M. Sukardjo, "Pengembangan Paket Modul Cetak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk Siswa SMA Negeri 1 Wangi-wangi Kabupaten Wakatobi," *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 20, no. 2, pp. 138–151, 2018, doi: 10.21009/jtp.v20i2.8628.
- [33] K. Indrawari and S. Habiburrahman, "Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Metode al-Qur'an Tematik," *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, vol. 17, no. 1, pp. 17–35, 2019, doi: 10.21154/cendekia.v17i1.1357.
- [34] J. Adiyono and S. Jumrah, "Perubahan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendekia Paser," *IQRO: Journal of Islamic Education*, vol. 6, no. 1, pp. 33–60, 2023, doi: 10.24256/iqro.v6i1.4017.
- [35] A. Zulvawati, M. Isnaini, and A. Imtihana, "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Islam Di Smp Muhammadiyah 4 Palembang," *Jurnal PAI Raden Fatah*, vol. 1, no. 1, pp. 62–67, 2019, doi: 10.19109/pairf.v1i1.3011.
- [36] A. R. Syam, "Guru dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Industri 4.0," *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 14, no. 1, pp. 1–18, 2019, doi: 10.19105/tjpi.v14i1.2147.
- [37] A. Cahyani and S. Masyithoh, "Kontribusi Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 17, no. 01, pp. 61–72, 2023, doi: 10.55799/jalr.v17i01.253.
- [38] A. Awhinarto and S. Suyadi, "Otak Karakter Dalam Pendidikan Islam: Analisis Kritis Pendidikan Karakter Islam Berbasis Neurosains," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 10, no. 1, 2020, doi: 10.21831/jpk.v10i1.29693.
- [39] L. M. Blaschke and S. Hase, "Heutagogy and digital media networks: Setting students on the path to lifelong learning," *Pacific Journal of Technology Enhanced Learning*, vol. 1, no. 1, pp. 1–14, 2019, doi: 10.24135/pjtel.v1i1.1.
- [40] S. Raihan, Haryono, and F. Ahmadi, "Development of Scientific Learning E-Book Using 3D Pageflip Professional Program," *Innovative Journal Of Curriculum and Educational Technology*, vol. 7, no. 1, pp. 7–14, 2018, doi: 10.15294/ijcet.v7i1.24793.
- [41] U. Nafi'ah, Mashuri, and D. N. Wijaya, "The development of digital book of European history to shape the students' democratic values," *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 14, no. 6, 2019, doi: 10.3991/ijet.v14i06.9760.
- [42] Abd. Ghofur, "Digital Comic Media on Smartphones to Improve Communication Skills," *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, vol. 3, no. 3, pp. 432–444, 2022, doi: 10.46843/jiecr.v3i3.149.
- [43] M. Putri and L. Sumardi, "Dampak Teknologi Informasi terhadap Pola Interaksi Masyarakat : Studi Kasus di Desa Jantuk Lombok Timur," *AS-SABIQUN*, vol. 5, no. 1, pp. 14–24, 2023, doi: 10.36088/assabiqun.v5i1.2582.
- [44] S. W. Y. Lee, M. Shih, J. C. Liang, and Y. C. Tseng, "Investigating learners' engagement and science learning outcomes in different designs of participatory simulated games," *British Journal of Educational Technology*, vol. 52, no. 3, pp. 1197–1214, 2021, doi: 10.1111/bjet.13067.
- [45] A. Hasan Lubis and M. Darwis Dasopang, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, vol. 05, no. 06, pp. 780–791, 2020, doi: 10.17977/jptpp.v5i6.13613.
- [46] G. Díaz-Sainz *et al.*, "Mobile learning in chemical engineering: An outlook based on case studies," *Education for Chemical Engineers*, vol. 35, 2021, doi: 10.1016/j.ece.2021.01.013.
- [47] M. Khairudin, A. K. Triatmaja, W. J. Istanto, and M. N. A. Azman, "Mobile virtual reality to develop a virtual laboratorium for the subject of digital engineering," *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, vol. 13, no. 4, pp. 79–95, 2019, doi: 10.3991/ijim.v13i04.10522.



- [48] A. M. Ani, "Penggunaan Media Kartu Gambar Berwarna Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas VII Smp 4 Mataram Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, vol. 2, no. 1, 2018, doi: 10.58258/jisip.v2i1.246.
- [49] M. Sumantri, D. N. Sudana, and E. Y. Adnyana, "Penerapan Media Gambar Dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan," *Internasional Journal of Elementary Education*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2017, doi: 10.23887/ijee.v1i1.11433.
- [50] Y. Pujiestari and A. Susila, "Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan," *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, vol. 19, no. 02, pp. 40–47, 2020, doi: 10.21009/jimd.v19i02.14334.
- [51] N. K. Ar. T. K. Udayani, I. M. C. Wibawa, and N. W. Rati, "Development Of E-Comic Learning Media On The Topic Of The Human Digestive System," *Journal of Education Technology*, vol. 5, no. 3, pp. 472–481, 2021, doi: 10.23887/jet.v5i3.34732.
- [52] R. Lestari, T. Haryono, and E. Erman, "Using comic-based socio-scientific issues in inquiry learning to increase interest and achievement in science learning," *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching*, vol. 4, no. 1, p. 62, 2021, doi: 10.21043/thabiea.v4i1.9919.
- [53] M. P. Fauziah and M. Ninawati, "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6505–6513, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3257.
- [54] S. Limin and R. S. Kundiman, "Peranan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Menunjang Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Musik," *Psalmoz : A Journal of Creative and Study of Church Music*, vol. 4, no. 1, pp. 16–26, Jan. 2023, doi: 10.51667/JPSALMOZ.V4I1.1114.
- [55] L. Suryani and S. B. Seto, "Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 900–908, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.601.
- [56] F. Fitri Zalukhu, E. Vierginia Asria Ningsih Zega, F. Faebua Dodo Daeli, and A. Bawamenewi, "Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning," *Journal on Education*, vol. 06, no. 01, pp. 5793–5800, 2023, doi: 10.31004/joe.v6i1.3506.
- [57] Imron, "Penerapan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Ips-2 Man Kota Pasuruan," *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, vol. 2, no. 4, pp. 231–239, 2022, doi: 10.51878/social.v2i4.1806.
- [58] A. Aprilia and A. N. K. Rosyidah, "Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa," *Journal of Classroom Action Research*, vol. 5, pp. 30–34, 2023, doi: 10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3417.
- [59] R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media, 2009.
- [60] W. Ainia, Badruli Martati, and Aristiana Prihatining Rahayu, "Analisis Metode Menghafal Al-Qur'an Pada Anak Usia Dini Di Tahfidzhul Anak Usia Dini (Taud Saqu) Pondok Pesantren Karangasem Paciran Lamongan," *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 21–35, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3340.
- [61] L. Mutia, G. Gimin, and M. Mahdum, "Development of blog-based audio-visual learning media to improve student learning interests in money and banking topic," *Journal of Educational Sciences*, vol. 4, no. 2, p. 436, 2020, doi: 10.31258/jes.4.2.p.436-448.
- [62] A. Muhibbin, G. T. Monica, P. Patmisari, and A. Muthali'in, "Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Critical Thinking Siswa Menggunakan Strategi Point Counterpoint," *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, vol. 2, no. 2, pp. 233–252, 2021, doi: 10.21154/asanka.v2i2.3181.
- [63] I. M. D. Setiawan and I. D. G. Ari Oka, "The Use of Audio-Visual Assisted Google Classroom for Mathematics Course," *Journal of Education Technology*, vol. 4, no. 3, p. 244, Sep. 2020, doi: 10.23887/jet.v4i3.28529.

- [64] Y. S. Mariyah, A. Budiman, H. Rohayani, and W. D. Audina, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari," *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, vol. 4, no. 2, pp. 959–967, Oct. 2021, doi: 10.34007/JEHSS.V4I2.778.
- [65] N. P. Candra Lestari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA," *Journal of Education Action Research*, vol. 2, no. 4, p. 355, 2018, doi: 10.23887/jea.v2i4.16331.
- [66] J. Muhammad, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, vol. 2, no. 8, pp. 297–304, 2022.
- [67] A. Fujiyanto, A. K. Jayadinata, and D. Kurnia, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup," *Jurnal Pena Ilmiah*, vol. 1, no. 1, pp. 841–850, 2016, doi: 10.23819/pi.v1i1.3576.
- [68] A. Virgiana and Wasitohadi, "Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong - Blora Semester 2 Tahun 2014/2015," *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 6, no. 2, pp. 100–118, 2016, doi: 10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p100-118.
- [69] S. N. Alim, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash Dalam Fiqih Islam Materi Pokok Sholat Dan Zakat," *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 38–59, 2021, doi: 10.31538/munaddhomah.v2i1.66.
- [70] F. T. Nomleni and T. S. N. Manu, "Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 8, no. 3, pp. 219–230, 2018, doi: 10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230.
- [71] G. H. A. Pratama, N. T. Renda, and K. Pudjawan, "Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips," *Mimbar Ilmu*, vol. 23, no. 1, pp. 128–136, 2018, doi: 10.23887/mi.v23i1.16402.
- [72] A. N. Aeni, J. S. Nurlatifah, A. P. Setiowati, and L. Ubaidiah, "Pengembangan Aplikasi Belajar Tata Cara Salat (BTS) Berbasis Smart Apps Creator sebagai Pembelajaran PAI di SD," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 2, p. 704, 2023, doi: 10.35931/am.v7i2.2086.
- [73] Zakiah and Wardana, "Information Technology-Based Learning (Media Development Applications Quizlet On Students In Mi Ddi Seppange Bone)," *AL-ILTIZAM, Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 4, no. 1, pp. 37–52, 2019, doi: 10.33477/alt.v4i1.781.
- [74] S. A. N. Wahiddah, L. Lathipah, D. Indaryanti, Z. P. Fadilah, and A. N. Aeni, "Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 4182–4191, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2778.
- [75] R. Maherah, "Peranan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Sikap Keagamaan Pada Siswa," *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, vol. 19, no. 1, pp. 209–232, 2020, doi: 10.29300/atmipi.v19.i1.2433.
- [76] S. Rohaeni, P. Putriani, A. M. Syaefulloh, M. F. Suryanto, and A. N. Aeni, "Pengembangan Aplikasi Shofun (Salat Is Fun) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II Sekolah Dasar," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 2, p. 851, 2023, doi: 10.35931/am.v7i2.2100.
- [77] I. Syahrizar, U. Supriadi, and A. Fakhruddin, "Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran PAI Melalui Pembelajaran Berbasis Digital (Studi Eksploratif di SMA Negeri 15 dan SMA Alfa Centauri Kota Bandung)," *Journal on Education*, vol. 05, no. 04, pp. 13766–23782, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i4.2389.
- [78] A. Permadi and N. Novrianti, "Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Fotografi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP," *Jurnal Family Education*, vol. 3, no. 1, 2023, doi: 10.24036/jfe.v3i1.79.
- [79] A. A. Rahma, P. Pebriyani, R. Syahas Wibusana, and A. N. Aeni, "Pengembangan Media Audio-Visual Kisana (Kisah Sahabat Nabi) bagi Siswa Kelas V SD," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 1, pp. 4263–4271, 2023, doi: 10.31004/jptam.v7i1.5917.

- [80] R. Dartiara, Y. Suprihain, and Yerni, "Pengembangan Media Animasi Bahasa Inggris berbasis Islamic Content di TK NU Maarif 2 Metro," *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 161–174, 2021, doi: 10.32332/ejipd.v7i2.3101.
- [81] S. Novalia and Z. H. Ramadan, "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Riau Pada Materi Persatuan Dan Kesatuan Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 08, no. 01, pp. 6060–6072, 2023, doi: 10.23969/jp.v8i1.9104.
- [82] N. Fadilla, I. Yunita Sari, F. Arafah, and N. Nur Azmi, "Peranan Media Animasi Interaktif Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Keagamaan Di Sekolah Dasar," *Jurnal al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 3, no. 1, pp. 1–17, 2023, doi: 10.51700/almutaliyah.v3i1.402.



# TUGAS AKHIR (RESTU RESKY SATRIYA, 202071000061)

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	10%
2	<a href="http://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet Source	5%
3	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	1%

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On