



JURNAL S2 RESTU RESKY SATRIYA [3]

12%
Suspicious texts

- 3% Similarities
 - 2 % similarities between quotation marks
 - 0 % among the sources mentioned
- 7% Unrecognized languages
- 4% Texts potentially generated by AI

Document name: JURNAL S2 RESTU RESKY SATRIYA [3].docx
Document ID: d80926080e1a1b9015b535e822c6e2524bf9d6fe
Original document size: 901.45 KB

Submitter: UMSIDA Perpustakaan
Submission date: 12/8/2025
Upload type: interface
analysis end date: 12/8/2025

Number of words: 5,780
Number of characters: 43,232

Location of similarities in the document:



Sources of similarities

Main sources detected

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	jip.joln.org https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/download/166/168/340	< 1%		Identical words: < 1% (33 words)
2	ejournal.undiksha.ac.id Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada... https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/download/38604/20858	< 1%		Identical words: < 1% (25 words)
3	doi.org Kajian Literatur Sistematis: Integrasi Model Inkuiiri Berbasis Socioscientifi... https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.704	< 1%		Identical words: < 1% (21 words)

Sources with incidental similarities

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa UMSIDA_NOVIA ADELINE CHRISTIE OTT... #d1fbf9 ↳ Comes from my group	< 1%		Identical words: < 1% (16 words)
2	doi.org PENGEMBANGAN GAME MONOPOLI BERBASIS RME UNTUK MENINGKAT... https://doi.org/10.26618/sigma.v16i2.15929	< 1%		Identical words: < 1% (19 words)
3	doi.org Keefektifan Media Pembelajaran Film untuk Meningkatkan Pembelajaran... https://doi.org/10.28926/briliant.v7i4.1023	< 1%		Identical words: < 1% (20 words)
4	halaqa.umsida.ac.id Application of Child Friendly Schools Through the Hizbul ... https://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/download/171/255	< 1%		Identical words: < 1% (14 words)
5	doi.org Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar I... https://doi.org/10.51178/ce.v5i3.2197	< 1%		Identical words: < 1% (15 words)

Points of interest

Animation and Audio-Based Illustrated Story Media for Elementary School Students
[Media Cerita Bergambar Berbasis Animasi dan Audio untuk Siswa Sekolah Dasar]

Restu Resky Satriya¹⁾, Eni Fariyatul Fahyumi^{*,2)}



1) Program Studi Manajemen Pendidikan



halaqa.umsida.ac.id | Application of Child Friendly Schools Through the Hizbul Wathan Scouting Movement To Form Elementary Student Leadership Character
<https://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/download/171/255>

Islam,



Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa UMSIDA_NOVIA ADELIN CHRISTIE OTTAY.docx | Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa UMSIDA_NOVIA ADELIN CHRISTIE OTTAY
Comes from my group

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

2) Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi:

eni.fariyatul@umsida.ac.id

Abstract.

It can be seen that the problem of using media in elementary schools is currently a challenge, so media is needed to provide an understanding of prayer. The research method uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model combined with a quasi-experimental design. The subjects of the product validity test were 1 learning material expert, 1 learning media expert, and 1 learning expert. The subjects of the product trial (product practicality test) were 20 third-grade elementary school students. The methods used to collect data were observation, questionnaires, and tests. Data collection instruments used questionnaire sheets and test questions. Data analysis techniques used were qualitative descriptive analysis, quantitative analysis, and inferential statistics. The results of the study were that the media from the experts obtained an average validation score of 99.3%, thus obtaining a very valid qualification. The practicality test results obtained a score of 97%, with a very good qualification. The t-test results showed a significant difference in prayer understanding between the experimental class and the control class ($\text{sig. } 0.000 < 0.05$). It was concluded that Islamic picture story learning media based on animation and audio were effective in improving elementary school students' understanding of prayer. This research implies that the developed media can be used as an alternative, interactive, and enjoyable learning in Islam.

Keywords - Media Pembelajaran,



Animasi, Audio, Sholat, Pendidikan Islam

Abstra

k. Dapat dilihat adanya hal permasalahan penggunaan media disekolah dasar saat ini menjadi tantangan, maka dibutuhkan media dalam memberikan pemahaman sholat. Metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dipadukan dengan desain quasi-eksperimental. 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 20 orang siswa kelas III Sekolah Dasar. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, kuesioner, dan tes. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan statistik inferensial. Hasil penelitian yaitu media dari para ahli memperoleh skor rata-rata validasi sebesar 99,3%, sehingga mendapatkan kualifikasi sangat valid.



Hasil uji kepraktisan oleh siswa memperoleh skor 97%, dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji-t menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemahaman sholat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($\text{sig. } 0,000 < 0,05$). Disimpulkan bahwa media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis animasi dan audio efektif dalam meningkatkan pemahaman sholat siswa sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam Agama Islam.

Kata Kunci - Media Pembelajaran, Animasi, Audio, Sholat, Pendidikan Islam

I. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam berperan krusial dalam membentuk karakter, akhlak, dan spiritualitas peserta didik sejak dini. Metode penyampaian materi pembelajaran telah mengalami transformasi yang signifikan. Teknologi terus mengalami kemajuan pesat dari waktu ke waktu, baik di negara maju maupun negara berkembang seperti Indonesia [6], [7], [8], [9]. Anak-anak Generasi Alpha yang sejak dulu telah terpapar berbagai teknologi canggih menunjukkan karakteristik belajar yang berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Anak usia dini pada generasi Alpha dikenal memiliki tingkat keakraban yang tinggi dengan perkembangan teknologi [10], [11]. Peserta didik lebih responsif terhadap media pembelajaran yang interaktif, dinamis, dan multisensori.

Namun, permasalahan yang ada saat ini adalah keterbatasan metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan buku teks atau gambar statis, sehingga siswa mudah kehilangan minat dan konsentrasi. Di era modern saat ini, perkembangan teknologi yang pesat telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan [12], [13]. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa minimnya media pembelajaran berdampak pada kemampuan siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan cepat dan akurat [14], [15], [16]. Permasalahan yang teridentifikasi di Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 Sidoarjo menunjukkan bahwa pembelajaran sholat belum sepenuhnya menyentuh dimensi makna dan nilai-nilai spiritual yang lebih dalam.



Siswa cenderung menghafal gerakan dan bacaan sholat secara mekanis tanpa memahami urgensi dan hakikat ibadah tersebut. Hasil observasi juga menunjukkan kurangnya media pembelajaran yang mendukung, sehingga menyulitkan siswa untuk memahami materi. Hal ini menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam pembelajarannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang diusulkan adalah mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran.

Temuan penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital berperan krusial dalam membantu siswa dalam proses pembelajaran [17], [18], [19], [20], [21]. Media ini memadukan gambar dengan narasi audio sehingga informasi dapat diterima secara visual dan auditori. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi dan peningkatan motivasi belajar siswa [22]. Temuan penelitian terdahulu juga mengungkapkan bahwa media visual dapat mendukung pembelajaran siswa [23], [24], [25], [26], [27]. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media audio membantu siswa memahami pembelajaran dengan lebih mudah [28], [29], [30]. Animasi memungkinkan gambar bergerak yang menghadirkan visualisasi dinamis dan realistik, sehingga cerita yang disampaikan dapat terasa lebih hidup dan menarik [31], [32], [33], [34]. Dengan mengintegrasikan elemen animasi ke dalam media cerita bergambar, pengalaman belajar akan lebih interaktif, sehingga siswa tidak hanya melihat tetapi juga merasakan alur cerita secara utuh. Media animasi lebih berhasil menarik minat siswa, terutama anak-anak di tingkat sekolah dasar, karena menggabungkan elemen visual, gerakan, dan audio [35], [36]. Dalam animasi, gambar diam disusun sedemikian rupa sehingga ketika diputar secara berurutan, akan menciptakan kesan bergerak. Pergeseran warna dan gerakan ini diatur waktunya untuk menciptakan tampilan yang hidup dan dinamis [35], [36], [37]. Kombinasi animasi dan audio dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka lebih memahami konsep doa. Lebih lanjut, media ini mengakomodasi karakteristik pembelajaran Generasi Alfa yang lebih akrab dengan teknologi. Elemen audio juga dikembangkan lebih lanjut sehingga tidak hanya berfungsi sebagai pengiring visual, tetapi juga sebagai alat bantu yang memberikan pemahaman lebih mendalam tentang makna doa.

Temuan sebelumnya juga mengungkapkan bahwa media visual berperan penting dalam menyampaikan informasi bermanfaat untuk merangsang pikiran, perasaan, dan keterampilan siswa, sehingga meningkatkan minat belajar mereka [38], [39]. Temuan lain juga menunjukkan bahwa cerita bergambar merupakan media yang menarik dan populer bagi anak-anak, terutama jika cerita tersebut mengandung pesan moral [40], [41], [42]. Penggunaan media cerita bergambar berbasis animasi dan audio dalam pembelajaran agama diharapkan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa, terutama dalam memahami konsep-konsep ibadah yang abstrak. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang shalat dan meningkatkan kemampuan mereka dalam membaca dzikir. Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media cerita bergambar berbasis animasi dan audio untuk siswa sekolah dasar. Dengan animasi, siswa dapat mengamati gerakan secara langsung dan mengikutinya dengan lebih baik daripada hanya melihat ilustrasi statis. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih komprehensif dan bermakna.

II. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi [46]. Pada tahap analisis, dilakukan analisis terhadap permasalahan yang terjadi di lapangan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Pada tahap perancangan, dilakukan perancangan media dan dikembangkan berdasarkan hasil temuan masalah. Pada tahap pengembangan, dilakukan pengembangan produk media cerita bergambar berbasis animasi dan audio, serta uji validitas dan praktikalitas produk. Pada tahap implementasi, dilakukan uji keefektifan produk media cerita bergambar berbasis animasi dan audio. Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan. Subjek uji coba produk (uji praktikalitas produk) adalah 20 orang siswa sekolah dasar kelas III. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, kuesioner, dan tes. Kisi-kisi instrumen yang digunakan disajikan pada Tabel 1, 2, dan 3.

Tabel 1. Kisi-kisi Pakar Materi Pembelajaran

NO Indikator
1 Media sesuai dengan tujuan pembelajaran
2 Isi cerita sesuai dengan materi
3 Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa anak
4 Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah digunakan
5 Daya tarik kemasan media cerita bergambar berbasis animasi
6 Ketepatan penggunaan ilustrasi dan animasi
7 Koherensi penyajian isi cerita
8 Kejelasan dalam audio dan narasi cerita
9 Sinkronisasi antara animasi dan audio dalam penyampaian materi
10 Media cerita bergambar dapat digunakan kembali dalam pembelajaran

Tabel 2. Kisi Pakar Media Pembelajaran

NO Indikator
1 Tampilan media pembelajaran cerita bergambar berbasis animasi
2 Kesesuaian ilustrasi dan animasi dengan isi cerita
3 Kejelasan narasi dan audio di media
4 Daya tarik warna yang digunakan dalam desain 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 berbasis animasi
9 Media cerita bergambar sesuai dengan tujuan pembelajaran
10 Daya Tarik Media Cerita Bergambar Berbasis Animasi Bagi Siswa

Tabel 3. Kisi Pakar Pembelajaran

NO Indikator
1 Memudahkan guru dalam mengajar menggunakan media animasi dan audio
2 Membantu guru dalam menyampaikan materi
3 Media meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran
4 Kesesuaian isi cerita dengan Kompetensi Inti (KD)
5 Bahasa menarik yang digunakan dalam cerita bergambar berbasis animasi
6 Kesesuaian ilustrasi dan animasi dengan konten cerita
7 Penyajian cerita bergambar berbasis animasi dapat menarik perhatian siswa
8 Ketepatan penggunaan cerita bergambar berbasis animasi dalam pembelajaran
9 Siswa termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran
10 Peran cerita bergambar berbasis animasi dalam pembelajaran

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor yang diberikan oleh pakar dan siswa. Teknik analisis inferensial digunakan untuk menguji keefektifan produk. Uji keefektifan produk penelitian menggunakan desain berupa "Nonequivalent Control Group Design" yang melibatkan 2 kelompok kelas atau 2 kelompok subjek penelitian di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo, yaitu kelompok eksperimen (Kelas III Ibnu Sina) dan kelompok kontrol (Kelas III Al Farabi). Sebelum intervensi atau perlakuan diberikan, kedua kelompok subjek akan mengikuti pretes untuk mengevaluasi kemampuan awal masing-masing kelompok. Hipotesis yang dibuat di atas akan diuji menggunakan analisis statistik. Mengingat sampel penelitian berasal dari dua kelompok siswa yang berbeda, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t tidak berpasangan atau uji-t independen dengan tingkat signifikansi 5%. Hipotesis dinyatakan diterima jika nilai signifikansi yang diperoleh dari uji tersebut $< 0,05$; sebaliknya, hipotesis dinyatakan ditolak jika nilai signifikansi yang diperoleh $> 0,05$.

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis animasi dan audio untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang shalat di Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 Sidoarjo dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian adalah sebagai berikut. Pertama, analisis. Pada tahap analisis, hasil observasi di sekolah menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih konvensional. Sementara itu, tantangan pembelajaran agama Islam semakin menuntut pendekatan visual dan interaktif yang lebih modern. Sebelumnya, media pembelajaran audio visual telah digunakan. Namun, media tersebut belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa secara optimal karena visualnya masih statis, dan interaksinya hanya sebatas audio pasif. Selain itu, hasil belajar siswa yang menggunakan media sebelumnya memang menunjukkan perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol. Namun, kualitas pengalaman belajarnya masih dinilai kurang mendalam. Oleh karena itu, dikembangkan media versi baru yang menggabungkan unsur gambar, animasi

bergerak, narasi audio untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, imajinatif, dan efektif. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami makna dan gerakan shalat lebih mendalam serta memenuhi standar pembelajaran sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 85.



Pada tahap perancangan, media pembelajaran dikembangkan dengan mengatasi kekurangan media sebelumnya yang hanya menampilkan gambar statis dan narasi audio tanpa interaksi visual yang komprehensif. Perancangan ini dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan unsur animasi, unsur karakter, latar tematik, dan adegan ilustrasi baru untuk memperkaya alur cerita. Kisah ilustrasi Islami ini menggambarkan kegiatan shalat secara berurutan melalui visual animasi bergerak dan narasi audio terintegrasi.

□

□

Pada tahap pengembangan, media cerita bergambar Islami yang telah dirancang sebelumnya diwujudkan dalam bentuk produk pembelajaran digital berbasis animasi dan audio. Proses pengembangan ini meliputi pembuatan elemen visual, seperti ilustrasi karakter, latar cerita, dan animasi gerakan yang menggambarkan tahapan salat secara berurutan. Selain aspek visual, media juga dilengkapi dengan narasi audio yang disesuaikan dengan setiap adegan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami makna setiap gerakan salat secara lebih komprehensif. Penambahan elemen ilustrasi, seperti latar dan karakter, dirancang untuk menciptakan kedekatan kontekstual dengan dunia nyata siswa dan meningkatkan daya tarik media secara keseluruhan. Semua komponen kemudian disusun dan diselaraskan secara sistematis menjadi sebuah cerita yang terpadu, interaktif, dan edukatif. Hasil dari tahap ini adalah sebuah media cerita bergambar Islami berbasis animasi dan audio yang siap untuk uji kelayakan pada tahap selanjutnya. Hasil pengembangan media ini ditunjukkan pada Gambar 2.

□

□

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

Media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga orang ahli: ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi dan ahli media memberikan skor 100%. Sebagai perbandingan, ahli pembelajaran memberikan skor 98%, sehingga menghasilkan skor validasi rata-rata 99,3%, memenuhi syarat sangat valid. Setelah dinyatakan valid oleh para ahli, media melanjutkan ke tahap uji praktikalitas yang melibatkan 20 siswa kelas tiga Sekolah Dasar Muhammadiyah 2, Sidoarjo. Uji ini dilakukan melalui angket yang terdiri dari 10 pernyataan yang menilai tampilan visual, kualitas animasi, kejelasan audio, dan kemudahan penggunaan media. Hasil angket menunjukkan bahwa media memperoleh skor 970 dari 1.000 poin, atau setara dengan 97%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, versi media ini menunjukkan peningkatan dalam hal kemudahan, kenyamanan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil uji validitas dan praktikalitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas dan Praktikalitas Produk

TIDAK Pengujian Produk Skor Keterangan	
1 Pakar Materi Pembelajaran	100% Sangat valid
2 Pakar Media Pembelajaran	100% Sangat valid
3 Pakar Pembelajaran	98% Sangat valid
4 Pengujian Praktikalitas (oleh siswa)	97% Sangat praktis

Pada tahap implementasi, media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis animasi dan audio diimplementasikan untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman shalat. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan rancangan pretest-posttest control group design, yang melibatkan dua kelas: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerima perlakuan berupa media pembelajaran berbasis animasi dan audio, sedangkan kelas kontrol mengikuti metode pembelajaran konvensional. Jumlah siswa di setiap kelompok adalah 20, sehingga menghasilkan total sampel sebanyak 40 siswa. Data penelitian berupa skor pretest dan posttest dikumpulkan dari kedua kelompok dan dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26. Tes diberikan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi shalat. Hasil pretest dan posttest yang diperoleh dari setiap kelompok disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Tes pada Siswa

Tes Statistik Kelas Eksperimen Kelas Kontrol	
Pra-ujian Minimum	80,00
76,67	
Maksimum	90,00
86,67	
Rata-rata	84,83
80,08	
Pasca-tes Minimum	93,33
83,33	
Maksimum	100,00
90,00	
Rata-rata	97,83
86,75	

Berdasarkan hasil pretest yang diperoleh, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 84,83, dengan nilai tertinggi 90,00 dan terendah 80,00. Sementara itu, kelas kontrol memiliki nilai rata-rata pretest sebesar 80,08, dengan nilai tertinggi 86,67 dan nilai terendah 76,67. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, tingkat pemahaman siswa terhadap materi shalat pada kedua kelas berada pada kategori cukup, dan secara umum memiliki tingkat kemampuan yang relatif seimbang. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis animasi dan audio pada kelas eksperimen, dan metode konvensional pada kelas kontrol, dilakukan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi shalat secara lebih komprehensif dan interaktif.

Pengujian lebih lanjut dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum melakukan uji perbedaan menggunakan uji-t sampel independen, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesetaraan varians antara kedua kelompok. Berdasarkan hasil pengujian, nilai signifikansi yang

diperoleh untuk uji normalitas dan homogenitas lebih besar dari 0,05, yang berarti data berdistribusi normal dan homogen. Dengan demikian, syarat untuk melakukan uji-t telah terpenuhi. Hasil uji-t disajikan pada Tabel 6 .

Tabel 6. Hasil Uji T

Variabel Levene's Test for Equality of Variances t df Sig. (2-tailed) Mean Difference Std. Error Difference

Posttest Learning Outcomes F = 0.214. Sig. = 0.646 -7.893 38 0.000 -11.083 1.405

Hasil uji-t sampel independen menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan terdapat perbedaan yang nyata dan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Temuan ini memperkuat hipotesis penelitian bahwa media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis animasi dan audio memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman salat siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan efektif dan sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pengelolaan pembelajaran agama Islam di sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis animasi dan audio telah mencapai kualifikasi sangat baik. Pertama, media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis animasi dan audio layak digunakan karena dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi-materi dalam shalat. Adanya peningkatan nilai siswa yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol menunjukkan bahwa pengintegrasian unsur visual bergerak (animasi) dengan narasi audio memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Penggabungan media visual dan audio dinilai mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak, sebagaimana dijelaskan dalam teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penyampaian informasi akan lebih efektif apabila disampaikan melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan [47], [48]. Selain itu, penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media audio-visual dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran karena informasi disajikan secara konkret dan menarik [49], [50], [51]. Dalam konteks ini, penggunaan karakter animasi yang menunjukkan perilaku shalat yang benar memberikan contoh konkret yang mudah ditiru oleh siswa. Hal ini krusial dalam pendidikan agama, karena menginternalisasi nilai-nilai Islam membutuhkan lebih dari sekadar penyampaian teoretis; tetapi juga membutuhkan contoh visual yang imitatif [52], [53], [54]. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti mampu mendukung proses belajar kognitif dan afektif siswa serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia sekolah dasar yang menghendaki pendekatan visual dan konkret.

Kedua, media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis animasi dan audio layak digunakan karena dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Kombinasi narasi suara dan animasi bergerak menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai tampilan visual dinamis ([55], [56]). Media ini tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga membangkitkan minat belajar melalui alur cerita yang menyenangkan dan karakter yang menarik. Temuan sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis audiovisual dapat meningkatkan fokus dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran [57], [58], [59]. Penggunaan animasi interaktif dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari materi abstrak [53], [60], [61]. Hal ini juga didukung oleh teori motivasi belajar Keller (model ARCS) yang menekankan pentingnya attensi dan relevansi dalam membangun keterlibatan siswa. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik akan lebih mudah menyampaikan pesan pembelajaran dan mengurangi kebosanan siswa dengan materi yang berulang-ulang [62], [63], [64]. Dalam konteks ini, media yang dikembangkan berperan krusial dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif memahami dan memperdalam materi doa secara keseluruhan [49], [50], [51], [65]. Oleh karena itu, media ini tidak hanya layak digunakan tetapi juga menjadi syarat krusial dalam menciptakan pembelajaran agama yang bermakna dan berkualitas.

Ketiga, media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis animasi dan audio layak digunakan karena meningkatkan aktivitas siswa. Karakteristik media yang interaktif dan menarik ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, mempercepat proses pemahaman informasi, dan membantu siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman pribadi [66], [67], [68]. Media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat meningkatkan aktivitas dan kedalaman pemrosesan informasi siswa [69], [70], [71]. Pendekatan yang digunakan dalam media ini juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, di mana siswa tidak hanya dituntut untuk mengetahui tetapi juga memahami dan menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari [72], [73]. Salah satu keunggulan media ini adalah penggunaan alur cerita yang sarat nilai, sehingga memungkinkan siswa memahami makna doa dalam konteks kehidupan nyata. Unsur-unsur cerita yang dikemas secara menarik dan disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari anak sangat efektif dalam membangun hubungan emosional antara siswa dengan materi pembelajaran [74], [75]. Lebih lanjut, kehadiran tokoh-tokoh dalam cerita yang merepresentasikan perilaku positif juga memudahkan siswa untuk meneladani nilai-nilai Islam secara konkret. Dengan demikian, media ini tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga memfasilitasi proses internalisasi nilai-nilai secara alami dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Temuan terdahulu mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran agama Islam dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan menjadikan proses pembelajaran lebih komunikatif [76], [77], [78]. Selain itu, media yang menarik secara visual dan mempunyai alur cerita yang kuat dapat menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan fokus dan retensi informasi [79], [80], [81]. Temuan dalam penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan, termasuk doa. Media pembelajaran cerita bergambar Islam yang dikembangkan, berbasis animasi dan audio, tidak hanya membantu siswa memahami materi secara visual dan auditori, tetapi juga memudahkan guru untuk menyampaikan konsep-konsep abstrak yang sebelumnya sulit dipahami siswa secara konvensional.

Pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, memotivasi, dan relevan untuk memenuhi kebutuhan siswa masa kini. Oleh karena itu, hasil penelitian ini mendorong pengembangan media serupa untuk mendukung pembelajaran tematik Islami yang dapat mengikuti perkembangan zaman dan menjadi rujukan inovasi pendidikan berbasis nilai dan teknologi.

VII. Simpulan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran cerita bergambar Islami berbasis animasi dan audio layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman ibadah shalat siswa sekolah dasar. Kelayakan media ini diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, yang memberikan skor sangat tinggi dengan kategori "sangat baik". Selain itu, uji praktikalitas oleh siswa menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan memudahkan proses pembelajaran. Uji efektivitas juga menunjukkan adanya perbedaan yang nyata dan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Disimpulkan bahwa media



doi.org | Pengembangan Video Animasi "Kilani" Berbasis Canva Tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim Alaihi Salam Pada Pembelajaran Kelas 2 SD
<https://doi.org/10.53515/qodiri.2025.23.2.191-207>

ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

, dan direkomendasikan untuk digunakan dan dikembangkan lebih lanjut pada materi-materi keislaman lainnya

Referensi

- [1]Bertus "Aplikasi Pengenalan Rukun Islam Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Jurnal Algoritma*, vol. 18, no. 1, pp. 50–61, 2021
- [2]A. G. Tamami, S. Murhayati, and Zaitun, "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 4, pp. 2412–2419, 2024
- [3]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
- [4]"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
- [5]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
- [6]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," *Technological Forecasting and Social Change*,



vol. 172, 2021, doi: [10.1016/j.techfore.2021.121034](https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.121034).

[7]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

[8]T. Kartal, İ. S. Kızıltepe, and B. Kartal, "Extending Technology Acceptance Model with Scientific Epistemological and Science Teaching Efficacy Beliefs: A Study with Preservice Teachers," *Journal of Education in Science, Environment and Health*, 2022

[9]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,



download.garuda.kemdikbud.go.id

<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3483519&val=30391&title=Persepsi+Orang+Tua+Dalam+Pendidikan+Karakter+Anak+Usia+Dini+Selama+Pembelajaran+jarak+jauh>

ndonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini,

vol. 4, pp. 2655–6561, 2022

[11]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.

[12]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

[13]R. M. Sahin, D., & Yilmaz, "The effect of Augmented Reality Technology on middle school students' achievements and attitudes towards science education," Computers & Education, vol.



144, p. 103710, 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2019.103710.

[14]N.

Istiqlaroh and A. Aliyah, "Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," Jurnal Muassis Pendidikan Dasar,



vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2022, doi: 10.55732/jmpd.v1i1.3.

[15]A. Raharjo and A.

Fauzi, "The Effectiveness of Leaflet-Based Learning Media in Increasing Interest in Learning Social Sciences in Class V Elementary School Students," Journal of Elementary Education, vol. 9, no. 2, pp. 124–132, 2021

[16]A. Senen, Y. P. Sari, H. Herwin, R. Rasimin, and S. C. Dahalan, "The use of photo comics media: Changing reading interest and learning outcomes in elementary social studies subjects," Cypriot Journal of Educational Sciences, vol. 16, no. 5, pp. 2300–2312, 2021

[17]V. C. Gever, E. A. Tunca, A. A. Boluwatife, V. Nwogbo, and B. N. C.-O. Chibueze, "Visual m



[ejournal.undiksha.ac.id | Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/download/38604/20858)

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/download/38604/20858>

edia and learning: E

ffect of interactive television instruction as an intervention strategy for improving the critical thinking skills and disposition of out-of-school nomadic children in

Nigeria," Learning and Motivation, vol. 76, 2021

[18]S. Lutfi, K. Ismatullah, and Y. Nur Khaliso, "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

[19]N. Nuryadi, L. Kurniawan, and I. Khilifa, "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

[20]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

[21]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,"

[22]R. R. Satriya and E. F. Fahyuni, "Audio-Visual Based Picture Story Media for Elementary School Students," Journal of Education Technology, vol. 7, no. 3, pp. 543–553, 2023

[23]A.



M. Ani, 2016/2017," JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan),

vol. 2, no. 1, 2018

[24]Gergorius "Using c



[doi.org | Kajian Literatur Sistematis: Integrasi Model Inkuiri Berbasis Socioscientific Issues pada Pembelajaran IPA](https://doi.org/10.37630/jpm.v1i2.704)

<https://doi.org/10.37630/jpm.v1i2.704>

omic-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

[25]Y. Pujilestari "Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,"

[26]Parul, "Penerapan Media Gambar Dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan," Internasional Journal of Elementary Education.

[27]Xaverius, "Development O



[repository.upi.edu | KOMIK DIGITAL BERGENRE HORROR DENGAN JUDUL THE STARE' SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN MATA](http://repository.upi.edu/103487/8/S_MULTI_1903374_Title.pdf)

http://repository.upi.edu/103487/8/S_MULTI_1903374_Title.pdf

E-Comic Learning Media On The Topic Of The Human



vol. 5, no. 3, pp. 472–481, 2021

[28]Rachmawati "Pengembangan," Jurnal Basicedu, vol. 6, no. 4, pp. 6505–6513, 2022

[29]kosmas,

"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, 2023

[30]L. Suryani and S. B, "Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age, vol. 5, no. 1, pp. 900–908, 2020

[31]L. Meliana, D. R. Muhamrah, and G. Ginanjar, "Studi Pendahuluan Tentang Efektivitas Video Animasi Berbasis Game Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Di Sekolah SMP 1 Islam Tirtayasa," Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan

[32]Avivah, "Pengembangan Video Animasi Mengenai Pokok Pikiran Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar,"



Jurnal Elementaria Edukasia, vol. 7, no. 1, pp. 2504–2516,

2024

[33]A.



Rahmasari, Muzakki,

"Pengembangan Video Animasi untuk Mengenalkan Bahasa Dayak Ngaju di TK Islam Darul Istiqomah Kota Palangka Raya," Jurnal Care (Children Advisory Research and Education, vol. 13, no. 1, pp. 101–110, 2025

[34]R. Triningsih, G. Yarmi, and N. Nurhasanah, "Pengembangan Video Pembelajaran Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Naratif di Kelas IV Sekolah Dasar,"

[35]V. A. Putri, A. Aziz, and I. J. Suprayitno, "Analisis Kebutuhan Siswa Kelas VIII terhadap Media Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Teorema Pythagoras," JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA,



vol. 5, no. 1, pp. 273–281, 2025

[36]Bertus,

"Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar," Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa, vol. 3, no. 1, pp. 633–644, 2025

[37]risky "Pengembangan Media Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Dinamika Demokrasi," PAKAR : Pancasila Dan Kewarganegaraan, vol. 1, no. 1, pp. 10–20, 2025.



[38]restu

"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

[39]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

[40]satriya,

"Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa,"

[41]F. P.



Artharina, and Kiwoyo, "Pengembangan," Jurnal Pendidikan dan Konseling,

vol. 4, no. 5, pp. 2589–2595, 2022

[42]A. D. T. Hardanti, F. P. Rahmawati, and W, "Peningkatan Minat Membaca Menggunakan Media Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Negeri Bringin," Educatif Journal of Education Research, vol. 4, no. 3, pp. 261–266, 2022



[43]hijtu,

"Perubahan P



engembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendikia

Paser,

"

IQRO: Journal of Islamic Education, vol. 6, no. 1, pp. 33–60, 2023

[44]Syam,

"Guru dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di

Era Revolusi Industri 4.0,"

T

[45]xiver, "Penerapan Model," Jurnal PAI Raden Fatah, vol.

1, no. 1, pp. 62–67, 2019

[46]R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media, 2009.

[47]R. P. Sari, M. Sofwan, and D. Rosmalinda, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Tunas Pendidikan*, vol.



[48]aisyah Kamal,

"Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia," *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*,



vol. 2, no. 1, pp. 230–250, 2024

[49]R. R. Anggraini and E. F. Fahyuni,

"Science-Based Inquiry Learning with Islamic Values to Improve Critical Thinking: Pembelajaran Berbasis Penyelidikan Ilmiah dengan Nilai-Nilai Islam untuk Meningkatkan Pemikiran Kritis," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 6, pp. 1–13, 2025

[50]X. He and Q. Zhang, "Cloud Computing Based Digital Media Content Distribution Technology," *Procedia Computer Science*, vol. 247, no. C, pp. 461–468, 2023

[51]X. Yang, "3D Animation Production and Design Based on Digital Media Technology," *Procedia Computer Science*, vol. 247, no. C, pp. 1207–1214, 2024

[52]B. R. Aditya, A. Permadi, Andrisyah, and E. Hernawati, "Design Principles of Digital Storytelling for Children: A Design Science Research Case," *Procedia Computer Science*, vol.



[53]Eni,

"Child-Friendly Through Hizbul Wathan in Indonesia Muhammadiyah School," *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*,



vol. 535,

[54]al.,

"Optimising team dynamics: The role of AI in enhancing challenge-based learning participation experience and outcomes," *Computers and Education: Artificial Intelligence*, vol. 8, 2025

[55]jui, "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Video Animasi Berbasis Doratoon," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 8–16, 2024

[56]S. K. Pratidina, P. D. Iswara, and A. N. Aeni, "Pengembangan Video Animasi Mengenal Pokok Pikiran Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar,"

[57]bisal "Designing adaptive learning environments for continuing education: Stakeholders' perspectives on indicators and interventions," *Computers in Human Behavior Reports*,



vol. 16, 2024, doi: 10.1016/j.chbr.2024.100525.

[58]muhiho,

"Digital competences of university students after face-to-face and remote teaching: Video-animations digital create content," *Heliyon*, vol. 10, no. 11, 2024

[59]M.



Musaddat,

"Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksposisi Berbasis Video Animasi di SMP Negeri 3 Narmada," *Journal of Classroom Action Research*, vol. 7, pp. 466–476, 2025

[60]A. Ansari et al., "Associations between school characteristics and learning gains for pre-K attenders and non-attenders: Important constructs, limited evidence," *Early Childhood Research Quarterly*, vol. 72, pp. 182–194, 2025

[61]K. Batool, M. M. Baig, and U. Fatima, "Accuracy and efficiency in financial markets forecasting using Meta-Learning under resource constraints," *Machine Learning with Applications*, vol. 21, p. 100681, 2025

[62]S. Irfana, W. Hardyanto, and S. Wahyuni, "The Effectiveness of STEM-Based Android-Based Learning Media on Students' Critical Thinking Skills," *Physics Communication*, vol. 6, no. 1.

[63]busina "Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran,"



- [64]affan "Development Of Teaching Book For Dyslexia Children With Learning Style Intervention Assisted By Audio Visual Media At Elementary School," *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, vol. 5, no. 1, 2022
- [65]D. Novaliendry, K. S. Saltriadi, N. Mahyuddin, T. Sriyahuni, and N. Ardi, "Development of Interactive Media Based on Augmented Reality for Early Childhood Learning Around the Home," *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, vol. 16, no. 24, 2022
- [66]A. U. Sahaan, W. A. Marenanta, A. Dzikri, and F. Neta, "Developing Interactive Learning Multimedia Based on Simulation Model," *Pedagogy : Journal of English Language Teaching*, vol. 9, no. 1, p. 15, 2021
- [67]A. Mahdi, Safaruddin, M. Rumapea, and J. Taufan, "Development of Interactive Multimedia to Improve Letters Recognition for Children with Dyslexia,"
- [68]D. P. Amelia and A. Harahap, "Application of Interactive Multimedia-Based M



doi.org | PENGEMBANGAN GAME MONOPOLI BERBASIS RME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI BARI...
<https://doi.org/10.26618/sigma.v1i6i2.15929>

athematics Learning Media to Increase Students' Interest in Learning."

Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social

Sciences, vol. 4, no. 2, pp. 3153–3161, 2021

[69]E. F. Fahyuni, C. Taurusta, and R. T. Hariastuti, "Digital Counselling for Indonesian Millennials: Unlocking Learning Potential," *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, pp. 213-221, 2023

[70]S. Hanifah, I. Soraya, and M. Kurjum, "Optimalisasi Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*

[71]mertus "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Bermuatan Local Wisdom Gresik," *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 50–63, 2024.

[72]fandi rahma



n, "Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial, vol. 7, no. 1, pp. 13–28, 2020

[73]F. Fitriyani and A. T. Nugroho,

"Literasi Digital di Era Pembelajaran Abad 21," *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 201–208, Jul. 2022

[74]C. Imam and M. Furqon, "Penggunaan Animasi sebagai Media Edukasi Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Kemampuan Pembelajaran," *Blend Sains Jurnal Teknik*, vol. 3, no. 4, pp. 471–476, 2025

[75]S. Nur Alyah and A. Siti Anisah, "Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Qur'an Hadits,"



Journal of Classroom Action Research, vol. 7, no. SpecialIssue, 2025

[76]R. K. Alga, A. A. A. Hsb, S. Azhara, E. H. Hakim, N. Afia, and E. Yusnaldi,

"Pemanfaatan M



doi.org | Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi
<https://doi.org/10.51178/ce.v5i3.2197>

edia Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video

Animasi," *Continuous Education: Journal of Science and Research*, vol. 5, no. 3, pp. 200–212, 2024

[77]C. Rahayu and R. Fanreza, "Implementasi Pembelajaran Akhlak dengan Pencuplikan Video Animasi," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, [78]. Arjudin, and Sr



ipatmi,

"Pengaruh penggunaan media visual animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika," *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, vol. 6,

no. 1, pp. 182–190, 2024

[79]K.



Kasmawati, L. Parisu, C. Z., L. Sisi, W. O. Eka Dayanti, and A. Ahmad,

"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*,



vol. 9, no. 1, pp. 579–585, 2024

[80]A. Sholahunnisa and N. Hanifah Insani,

"Pengembangan M



doi.org
<https://doi.org/10.15294/rmtasc43>

edia Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi Berbasis Computing Dan Slideshow Materi Cerita Rakyat

Semarangan," Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa.

[81]vertus, "Media Pembelajaran Video Animasi Kartun Berbasis Aplikasi TikTok Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, vol. 9, pp. 94–103, 2025