

IMPLEMENTASI VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SKI PADA PESERTA DIDIK DI MI

Dewi Yuliani¹, Laela Mauludiyana², Muawanah³, Zulfatur Romaniyah⁴, Dian Rif'iyati⁵
^{1,2,3,4,5}UIN K.H. Abdurrahman Wahid, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jun 1, 2023

Revised Juli 12, 2023

Accepted Juli 21, 2023

Kata Kunci:

Video Animasi,
Pembelajaran,
Sejarah Kebudayaan
Islam

ABSTRAK

Peran teknologi pada dunia pendidikan menjadi sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Seorang guru tidak hanya menyampaikan materi saja akan tetapi, guru juga di tuntut untuk dapat menguasai beberapa hal yang dapat menunjang keberhasilan belajar mengajar. Selain itu, guru dapat memanfaatkan media video animasi. Video animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi media video animasi untuk meningkatkan pemahaman sejarah kebudayaan islam pada peserta didik di madrasah ibtidaiyah. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan model kepustakaan atau *library research*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan studi kepustakaan dengan mengumpulkan bahan-bahan yang berkaitan dengan penelitian. Sumber informasi tersebut dapat berasal dari jurnal - jurnal ilmiah dan buku-buku. Hasil dari penelitian ini dijelaskan bahwa implementasi media video animasi dapat meningkatkan pemahaman sejarah kebudayaan islam pada peserta didik di madrasah ibtidaiyah. Seorang Guru sejarah islam harus bisa memanfaatkan teknologi dan membuat perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan sebaik mungkin agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Dengan media video animasi dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, membangkitkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan pemahamannya.

ABSTRACT

Keywords:

Animated Videos,
Learning,
History of Islam.

The role of technology in the world of education is very important in the process of teaching and learning activities. A teacher not only delivers material, but teachers are also required to be able to master several things that can support successful teaching and learning. Apart from that, teachers can use animated video media. An animated video is a stationary object that is projected to move as if it were alive according to the character made from several sets of images that change regularly and alternately according to the design, so that the video displayed is more varied with interesting and colorful images that can increase attractiveness. student learning. Based on the background above, the aim of this research is to find out how the implementation of animated video media can increase understanding of the history of Islamic culture among students at Madrasah Ibtidaiyah. This type of research is qualitative research with a library model approach. The data collection technique in this research is using library research by collecting materials related to the research. Sources of this information can come from scientific journals and books. The results of this research explain that the implementation of animated video media can increase the understanding of the history of Islamic culture among students at madrasah ibtidaiyah. An Islamic history teacher must be able to utilize technology and plan,

implement and evaluate learning as well as possible so that learning objectives can be achieved. With animated video media, it can make it easier for students in the learning process, arouse students' interest in learning and increase their understanding.

Corresponding Author:

Dewi Yuliani,

Program Studi PGMI, Universitas Islam Negeri KH. Abdurrahman Wahid,

Jl. Rowolaku, Kec. Kajen, Kabupaten Pekalongan, Indonesia.

Email: dyuliani513@gmail.com

How to Cite:

Yuliani, D., Mauludiyana, L., Muawanah, M., Romaniyah, Z., Rif'iyati, D. (2023). Implementasi Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman SKI Pada Peserta Didik di MI. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6(4), 403-412.

Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi kemajuan dan perkembangan di berbagai bidang termasuk pendidikan. Pendidikan di abad 21 atau dikenal dengan era revolusi industri 4.0 ini berdampingan dengan pemanfaatan teknologi digital dan kecakapan. (Dewi Rahmawati Noer Jannah & Idam Ragil Widiyanto Atmojo, 2022) Di abad 21 banyak sekali perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan, oleh karena itu guru perlu upaya-upaya agar tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK tersebut. Menurut Putrawangsa dan Hasanah dalam Siti Nurlani, dkk disimpulkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran pada prinsipnya tidak dapat dipakai untuk pemahaman sebuah konsep dan hasil pemikiran peserta didik, melainkan hanya dapat membantu meningkatkan pemahaman konseptual dan mengembangkan kemampuan intuisinya.

Guru dituntut untuk mampu mendesain atau merancang media pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran. (Nurlani et al., 2020) Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bagi peserta didik dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahamannya. Selain itu, pendidik dapat menggunakan media ini sebagai alat bantu pendidikan dalam proses melaksanakan suatu proses pembelajaran yang berlangsung, dan dapat membantu guru dalam mengajarkan informasi kepada siswa. Lingkungan belajar siswa dapat dibuat lebih produktif dan efektif melalui penggunaan materi pembelajaran berbasis teknologi. (Salsabil, 2022) Oleh karena itu, sekolah harus memanfaatkan teknologi yang ada untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Berbagai media yang telah digunakan di sekolah, salah satunya berbasis video animasi (Al Anshory, 2020).

Video animasi adalah objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan

gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik. Seorang guru dapat menggunakan video animasi ini untuk memudahkan mereka dalam mengajarkan materi dalam kegiatan belajar mengajar. Jika siswa menggunakan salah satu indranya maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Maka guru dapat menggunakan media yang tepat untuk membangkitkan minat siswa dan meningkatkan pemahamannya. Khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI).

Sejarah kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa dari tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) ke atas hingga perguruan tinggi. (Rohmah, 2021) Berbeda dengan ilmu-ilmu lain, pelajaran SKI ini sangat sulit untuk dipahami. Salah satu alasannya adalah bahwa kelas sejarah mengajarkan sesuatu tentang sejarah Islam masa lampau. Ada kemungkinan rendahnya nilai kompetensi dan pemahaman peserta didik disebabkan oleh strategi penyampaian pembelajaran yang kurang tepat. Selain itu, pembelajaran SKI yang berlangsung di madrasah lebih terlihat oleh guru daripada peserta didiknya. Peserta didik tidak merespon kegiatan pembelajaran dan berdampak negatif pada kurangnya minat belajar karena SKI dianggap membosankan oleh mereka sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami materi tersebut. Dengan hal itu, guru dapat menerapkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif dalam proses pembelajaran, tidak hanya metode ceramah atau pemberian tugas, yang menekankan peran guru lebih dominan dibandingkan siswa selama proses belajar, sehingga siswa cenderung pasif dan jenuh dalam belajar.

Melalui media animasi tersebut diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan pemahaman peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Interaksi antara peserta didik dan media pembelajaran dapat benar-benar mengalami peristiwa sejarah daripada hanya membayangkannya saja. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan dibahas oleh penulis yaitu "Implementasi Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam Pada Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah".

Metode

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan *studi literatur/studi pustaka*. Studi literatur merupakan suatu metode meninjau dan mengkaji secara kritis suatu pengetahuan, gagasan ataupun penemuan dari beberapa sumber-sumber tulisan yang sebelumnya telah dibuat. Data hasil literasi dari beberapa jurnal yang relevan dengan topik yang diangkat dalam lingkup Implementasi Media Video Animasi

Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam Pada Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah menjadi sumber data penelitian yang dilakukan. Pengambilan data dilakukan melalui penelusuran beberapa jurnal secara digital. Analisis data dilakukan dengan metode isi melalui proses pemilihan beberapa jurnal yang relevan dengan lingkup penelitian, membandingkan diantara beberapa jurnal yang diperoleh dari proses pemilihan, kemudian hasil perbandingan jurnal sebelumnya digabungkan sehingga dihasilkan suatu data yang relevan.

Hasil dan Pembahasan

Di era abad 21 kini digitalisasi sedang merambat pada seluruh aspek kehidupan. Maka, pada masa kini kita sangat dituntut untuk melakukan segala sesuatu menggunakan teknologi. Peran teknologi pada dunia pendidikan menjadi sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain saat ini teknologi berperan sebagai media interaksi dan alat untuk transfer informasi terkait pembelajaran.

Tabel 1. Implementasi Pembelajaran SKI

Kegiatan	Implementasi Pembelajaran SKI di MI
Media Video Animasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mudah memahami 2. Pembelajaran lebih menarik 3. Pembelajaran tidak monoton 4. Meningkatkan minat belajar peserta didik

Mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan - bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media. Berdasarkan pendapat diatas secara umum media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pembelajaran video animasi disebut juga dengan pembelajaran yang interaktif, yang mempunyai peranan penting dalam dalam proses kegiatan pembelajaran Karena dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran dan memberikan kesan mengurangi rasa bosan anak dalam belajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, seorang guru harus mengetahui hal apa yang dapat membantu suksesnya kegiatan belajar mengajar di kelas, selain guru memahami materi yang akan disampaikan, guru juga harus menyiapkan media apa yang cocok untuk digunakan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan dapat

membuat siswa menjadi lebih senang dan termotivasi saat mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. karena menjadi seorang guru tidak hanya menyampaikan materi saja akan tetapi guru juga di tuntut untuk dapat menguasai beberapa hal yang dapat menunjang keberhasilan belajar mengajar.

Menurut penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah kumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat gambar menjadi hidup dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. (Putri et al., 2023)

Bahwa ada beberapa peran media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran SKI bukan merupakan fungsi tambahan, melainkan memiliki fungsi tersendiri yakni sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar pembelajaran fiqih yang lebih efektif. 2) Media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran, artinya bahwa setiap penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat pada tujuan dan bahan ajarnya terlebih dahulu. 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai hiburan sehingga tidak diperkenankan menggunakannya hanya sebagai permainan atau semata untuk memancing perhatian siswa. 5) Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar, artinya bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat dengan mudah dan lebih cepat menangkap tujuan dan bahan ajar yang disampaikan. 6) Selain itu media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Yang pada umumnya, hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan lebih tahan lama mengendap dalam otak peserta didik sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi. 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir.

Dengan demikian implementasi dari media dalam proses pembelajaran yaitu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam bentuk tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Media tidak hanya berupa alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan. Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar dan media yang digunakan pun baru sebatas alat bantu visual.

Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan alat audio mulai dilakukan sehingga lahir alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar mengajar dikelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa. (Moh. Nasrul Amin, 2019)

Proses Penerapan Video Pembelajaran Animasi dalam Meningkatkan Pemahaman SKI Pada Peserta Didik di MI

Pada masa newn ormal memberikan dampak yang signifikan terhadap penurunan kepahaman belajar siswa dan menjadi penyebab utama turunnya minat siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan prestasi belajar siswa yang di bawah rata-rata. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa, bahkan mampu mempengaruhi psikologi siswa dengan bantuan teknologi yang semakin canggih. Akibatnya, penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi terhadap efektifitas proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Perencanaan Guru

Memulai proses pembelajaran dengan menyiapkan bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa. Misalnya, guru membuat RPP yang memuat kegiatan yang akan digunakan di awal, inti, dan akhir. Sebagai alat guru untuk menyampaikan materi, guru membuat video slide dengan menggunakan animasi gambar, suara, dan tulisan yang diambil dari internet. Guru juga menentukan jadwal dan kegiatan yang harus diselesaikan. Selain itu, instruktur menyiapkan pengaturan tempat duduk siswa di kelas agar mereka dapat memahami informasi yang disajikan dan menumbuhkan lingkungan belajar yang aktif.

Pelaksanaan

Kegiatan awal guru menyambut siswa yang menandai dimulainya pembelajaran. Kedua, guru meminta siswa untuk berdoa di bawah arahan guru. Guru kemudian mencatat kehadiran siswa dan terakhir menjelaskan tujuan pembelajaran. Kegiatan Inti Pada kegiatan inti, guru memberikan informasi kepada siswa dalam bentuk video yang telah disiapkan. Setelah itu, guru memberikan waktu 20 menit kepada siswa untuk menonton dan mendengarkan video tersebut. Selain itu, setelah video

ditayangkan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang baru saja mereka tonton. Jika siswa masih belum paham, guru akan menjelaskan kembali. Instruktur kemudian akan memberikan pekerjaan rumah kepada siswa untuk membantu mereka meninjau pelajaran dan mempersiapkan pertemuan berikutnya. (Aisyah et al., 2023). Kegiatan Penutup, Pada kegiatan ini guru mengadakan tindak lanjut dengan meminta peserta didik membuat tugas proyek maupun evaluasi dengan permainan atau bisa mengerjakan lembaran peserta didik (LKPD).

Kelebihan Media Video Animasi

Semua metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk video animasi. Video animasi memiliki kelebihan, yaitu mereka dapat meningkatkan pemahaman peserta didik untuk belajar. Diharapkan bahwa materi pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin, berwarna-warni dan bergerak agar menarik minat peserta didik. Jadi, keinginan peserta didik untuk belajar dengan serius akan meningkat secara signifikan dan pada akhirnya peserta didik akan merasa tertarik dan senang dalam belajar. Kelebihan media video animasi ini yaitu:

a. Dapat menarik perhatian peserta didik ketika belajar

Dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang berisikan tentang sejarah akan menarik apabila pembelajaran yang diwarnai dan bergerak menarik minat peserta didik. Akibatnya, keinginan peserta didik untuk belajar meningkat dan serius.

b. Guru dapat menghemat energi dan waktu karena penjelasannya dituangkan dengan menayangkan video/film pembelajaran

Video animasi dapat ditonton dimana saja dan kapan saja, yang membuatnya lebih mudah bagi pengguna. Untuk menyebarkannya, guru dan peserta didik hanya perlu menggunakan smartphone ataupun link YouTube sebagai pembelajaran yang dibagikan oleh guru.

c. Terdapat 2 media, yaitu media video dan media audio

Penggunaan berbagai media komunikasi ini dapat memudahkan guru memberikan pelajaran secara langsung kepada peserta didik. Video animasi adalah media terbaru dalam proses pembelajaran.

d. Peserta didik mudah memahami materi pelajaran yang sulit dipahami

Dalam video, objek besar dapat terlihat kecil dan objek kecil akan terlihat besar, sehingga penyajian yang rumit akan mudah dipahami. Dengan melihat video yang menampilkan gerakan dan suara, pelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Jika materinya sulit ataupun kurang dipahami, siswa dapat membuka kembali materi yang telah diberikan oleh guru, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami pelajaran. (Umi Wuryanti, 2016)

Kekurangan video animasi

Selain kelebihan, media pembelajaran memiliki kekurangan. Kekurangan media video animasi memiliki kendala dalam proses pembelajarannya, yaitu:

- a. Guru belum memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal video animasi sehingga masih perlu pelatihan
- b. Muatan animasi yang terbatas sehingga tidak semua materi bisa disampaikan melalui video animasi
- c. Dalam pengoperasian media animasi masih banyak guru yang belum mengerti sehingga mereka kesulitan dalam pengoperasiannya
- d. Belum semua guru bisa menggunakan media video animasi dan masih banyak guru yang belum memahami tentang video animasi ini, jika penggunaan media video digunakan dikelas dan ada peserta didik yang sangat aktif maka Pembelajaran tidak akan fokus, dan akan terjadi pembelajaran yang bersifat satu arah.
- e. Guru harus lebih kreatif, pintar dan mengikuti perkembangan zaman teknologi. Jika video animasi ini digunakan dikelas maka guru harus sering menerangkan bahwa ketika menerapkan media video animasi disaat diskusi. Dikarenakan penggunaan media video animasi baru digunakan. (Hasmira, 2017)

Evaluasi

Tugas dinilai secara individual oleh pendidik, yang memastikan tidak ada peserta didik yang berada dibawah KKM. Kemudian pendidik akan melakukan penyembuhan secara eksplisit dengan mendapatkan beberapa informasi tentang ketidakpahaman terhadap apa yang di jawab oleh peserta didik melalui tatap muka secara langsung. Guru kemudian memberikan laporan kepada wali kelas tentang nilai dan kemajuan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang sedang dikerjakan peserta didik. Evaluasi yang dilakukan adalah sebagai berikut: penilaian Pengetahuan, keterampilan, dan sikap disiplin yang ditunjukkan peserta didik terhadap guru selama pembelajaran dapat digunakan untuk menilai sikap, pengetahuan, dan nilai keterampilan. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi dan kemauannya untuk aktif bertanya juga dapat digunakan untuk menilai keterampilan.

Untuk meningkatkan pemahaman belajar Sejarah Kebudayaan Islam, media berbasis video animasi harus mengatasi kendala sebagai berikut:

- a. Memori laptop harus memadai
Guru harus memiliki memori yang cukup di laptop untuk meminta video pembelajaran ini. Karena jika tidak, akan sulit untuk dibuka dan tidak bisa ditayangkan video pembelajarannya.
- b. Guru tidak boleh digantikan

Karena guru masih harus menjelaskan atau menarik kesimpulan tentang materi yang diajarkannya agar peserta didik dapat lebih mengenal mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Guru menanggapi pertanyaan tersebut dengan memberikan penjelasan atau kesimpulan berdasarkan video pembelajaran

c. Kurangnya Waktu

Karena kurangnya waktu akan mengakibatkan berkurangnya jumlah video yang ditampilkan, maka waktu juga berperan penting dalam proses pembelajaran saat menyelesaikan materi melalui penggunaan video. Keadaan serupa akan menjadi hambatan selama proses pembelajaran. (Aisyah et al., 2023).

Simpulan

Di abad 21 kini digitalisasi sedang merambat pada seluruh aspek kehidupan. Maka, pada masa kini kita sangat dituntut untuk melakukan segala sesuatu menggunakan teknologi. Peran teknologi pada dunia pendidikan menjadi sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain saat ini teknologi berperan sebagai media interaksi dan alat untuk transfer informasi terkait pembelajaran. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak bisa lepas dengan sejarah maka dari itu pada buku paket banyak perihal tulisan yang membuat peserta didik tidak tertarik dan membosankan. Kita sebagai guru harus bisa memanfaatkan teknologi di abad 21 yang semakin canggih, agar peserta didik dapat memahami sejarah kebudayaan islam yaitu dengan bantuan media video animasi dimana hal tersebut menceritakan kisah sejarah islam. Namun, tidak semua sekolah bisa menggunakan media ini karena terbatasnya fasilitas yang ada di sekolahnya. Oleh karena itu, kita sebagai guru harus bisa lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan peserta didik.

Daftar Pustaka

- Aisyah, N., Zahro, L., & Jannah, M. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI. *Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 3(4), 202–212.
- Al Anshory, M. L. (2020). Problematika Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 16(1), 76–86. <https://doi.org/10.20414/jpk.v16i1.2222>
- Dewi Rahmawati Noer Jannah & Idam Ragil Widiyanto Atmojo. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 6(1), 36–46. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>
- Hasmira. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri Ngapa. *Jurnal Wahana Kajian IPS*, 1.
- Moh. Nasrul Amin. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran SKI MI. *Jurnal PGMI*, 2, 115–127.
- Nurlani, S., Munawaroh, N., & -, I. (2020). Penerapan "Media Animasi Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam" (Penelitian di SDIT Atikah Musaddad Kabupaten Garut). *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(2), 337. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i2.1025>
- Putri, A., Setiawan, H. R., Harfiani, R., Islam, A., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2023). *Implementasi*

Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tarigh di Satit Phatnawitya Thailand. 7, 2323–2328.

- Rohmah, dkk. (2021). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Kasus Kelas IV B MIS Nurul Hikmah 04). *Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam, 4*(2).
- Salsabil, D. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Zepeto Sebagai Media Pembelajaran Budaya Islam Untuk Siswa Kelas 4 SD/MI. *Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan, .*
- Umi Wuryanti. (2016). Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Karakter, 4.*
- Aisyah, N., Zahro, L., & Jannah, M. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI. *Manajemen Dan Pendidikan Islam, 3*(4), 202–212.
- Al Anshory, M. L. (2020). Problematika Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem. *Jurnal Penelitian Keislaman, 16*(1), 76–86. <https://doi.org/10.20414/jpk.v16i1.2222>
- Dewi Rahmawati Noer Jannah & Idam Ragil Widiyanto Atmojo. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *International Journal of Information and Communication Technology Education, 6*(1), 36–46. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>
- Hasmira. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri Ngapa. *Jurnal Wahana Kajian IPS, 1.*
- Moh. Nasrul Amin. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran SKI MI. *Jurnal PGMI, 2*, 115–127.
- Nurlani, S., Munawaroh, N., & -, I. (2020). Penerapan "Media Animasi Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam" (Penelitian di SDIT Atikah Musaddad Kabupaten Garut). *Jurnal Pendidikan UNIGA, 14*(2), 337. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i2.1025>
- Putri, A., Setiawan, H. R., Harfiani, R., Islam, A., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2023). *Implementasi Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tarigh di Satit Phatnawitya Thailand. 7, 2323–2328.*
- Rohmah, dkk. (2021). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Kasus Kelas IV B MIS Nurul Hikmah 04). *Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam, 4*(2).
- Salsabil, D. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Zepeto Sebagai Media Pembelajaran Budaya Islam Untuk Siswa Kelas 4 SD/MI. *Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan, .*
- Umi Wuryanti. (2016). Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Karakter, 4.*