

## Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar

Desi Marliani Rahmania<sup>1\*</sup>, Anisatul Haq Mustafa<sup>2</sup>, Hana Fitriani<sup>3</sup>, Sariten Handayati<sup>4</sup>, Ani Nur Aeni<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Mayor Abdurahman No. 211, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, Indonesia  
desimarlianir73@upi.edu

### Abstract

This research was conducted based on several problems that occur in elementary schools, one of which is the saturation of students during the learning process. Where students feel bored if learning is only done with the lecture method. Therefore this study aims to see how far the effectiveness of the use of CapCut-based animated video media as a da'wah learning media in PAI learning in elementary schools. The method used in this study is the Design and Development (D&D) method. The research sample consisted of 5th graders at SDN Overtime Situ, with a total of 23 students. The material that we provide is about "Exemplary Prophet Muhammad SAW in Preaching" which has been packaged into the form of an animated video. Based on the results of the study, video-animation-based learning media was considered good by Islamic Religious Education teachers at SDN Lembur Situ with an overall percentage of 78%. It can be concluded that the use of Capcut-based animated video media can increase students' understanding of the Prophet Muhammad's fortitude in preaching. Therefore, it is suggested that CapCut-based animated video media can be used as an effective learning media in teaching PAI in elementary schools.

**Keywords:** Video Animation, Da'wah, and Islamic Religious Education in Elementary School

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan berdasarkan beberapa permasalahan yang terjadi dibangku sekolah dasar, salah satunya yaitu kejenuhan peserta didik saat proses pembelajaran. Dimana peserta didik merasa bosan apabila pembelajaran hanya dilakukan dengan metode ceramah. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana efektivitas penggunaan media video animasi berbasis Capcut sebagai media pembelajaran dakwah dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Design and Development (D&D). Sampel penelitian terdiri dari kelas 5 SDN Lembur Situ, dengan jumlah siswa 23 orang. Materi yang kami berikan yaitu mengenai "Keteladanan Nabi Muhammad SAW Dalam Berdakwah" yang sudah dikemas kedalam bentuk Video Animasi. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran berbasis video animasi dinilai baik oleh guru PAI SDN Lembur Situ dengan presentase keseluruhan yaitu sebanyak 78%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Capcut dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang Ketabahan Nabi Muhammad SAW dalam Berdakwah. Oleh karena itu, disarankan agar media video animasi berbasis Capcut dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Video Animasi, Dakwah, dan Pendidikan Agama Islam di SD

Copyright (c) 2023 Desi Marliani Rahmania, Anisatul Haq Mustafa, Hana Fitriani, Sariten Handayati, Ani Nur Aeni

Corresponding author: Desi Marliani Rahmania

Email Address: [desimarlianir73@upi.edu](mailto:desimarlianir73@upi.edu) (Jl. Mayor Abdurahman No. 211, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, Indonesia)

Received 1 June 2023, Accepted 12 June 2023, Published 15 June 2023

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berlangsung pesat dan berpengaruh pada berbagai aspek kehidupan. Salah satu aspek kehidupan yang tidak terlepas dari perkembangan teknologi adalah pendidikan. Adanya perkembangan teknologi ini menuntut para guru tidak hanya profesional, namun harus mengimbangi dan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu merubah cara mendidik agar relevan dengan perkembangan zaman. Diantaranya dengan

menggunakan media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yaitu media audio dan visual berupa video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan salah satu inovasi pembelajaran dalam bidang pendidikan. Selaras dengan hal tersebut, efisiensi dalam mengimplementasikan inovasi pendidikan kemungkinan besar akan muncul banyak kondisi belajar yang menyenangkan dan kegiatan belajar (pengajaran) dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Syamsuar & Reflianto, 2018). Video pembelajaran dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya.

Penggunaan media pembelajaran berupa video harus dirancang dengan kreatif dan menarik agar dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Video animasi merupakan salah satu jenis video pembelajaran yang tepat untuk diterapkan kepada peserta didik di sekolah dasar dan juga cocok untuk diimplementasikan pada semua mata pelajaran terutama mata pelajaran PAI. Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari bagi umat Islam. Dalam proses pembelajaran PAI, diperlukan metode dan media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memahami dan mengaplikasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Metode adalah seperangkat langkah (apa yang harus dikerjakan) yang tersusun secara sistematis (urutannya logis). Menurut Sudjana (2005), metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran". Metode pembelajaran selalu beririsan dengan media pembelajaran, karena dalam pengimpelentasian metode dibutuhkan media sebagai penunjang atau pendukung. Media pembelajaran merupakan salah satu metode dalam mengatasi segala macam persoalan dalam mengajar, tidak hanya menyelesaikan masalah tetapi menyediakan banyak informasi komprehensif bagi peserta didik. (Tafonao, 2018). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pelajaran merupakan alat perantara pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar.

Desain media pembelajaran yang menarik dan inovatif akan membuat suasana kelas mengikuti perkembangan zaman dan sesuai dengan karakteristik siswa. Untuk menciptakan suasana tersebut guru harus memiliki empat kompetensi dasar yang harus dimiliki, diantaranya kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, serta kompetensi profesional yang diperoleh dari pendidikan profesi. Menurut Degeng (dalam Parmiti 2014:5) "Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa". Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. Tidak hanya menarik dan inovatif saja tetapi didalam menerapkan media pembelajaran harus dipertimbangkan dari berbagai aspek agar tepat guna dan bermanfaat. Hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam menerapkan media pembelajaran yaitu:

1. Access (Akses) ,yaitu kemudahan dalam segi keterjangkauan, ketersediaan, dengan pemanfaatan yang dapat dirasakan oleh para siswa atau peserta didik,
2. Cost (Biaya), yaitu dalam hal pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan pertimbangan pembiayaan yakni media yang akan dipilih serta digunakan relative jangan terlalu mahal,
3. Technology (Teknologi), yaitu pemilihan media pembelajaran harus berasaskan terhadap ketersediaan akses teknologi yang menunjang,
4. Interactivity (Interaktif), yaitu media yang dipilih harus memberikan suatu proses timbal balik atau feedback yang memunculkan suatu proses komunikasi dua arah yang interaktif terutama dalam penyampaian pesan melalui media pembelajaran tersebut.
5. Organization (Pengorganisasian), yaitu proses penentuan prioritas media yang dipilih akan ditujukan untuk siapa dan kepada siapa misalnya dalam hal ini adalah kepada para peserta didik atau siswa SD dengan tentunya harus mendapatkan dukungan dari berbagai pihak terkhusus pihak sekolah dan juga masyarakat.
6. Novelty (Kebaruan), yaitu media yang dipilih atau yang akan digunakan harus mempunyai suatu inovasi yang menjadi suatu daya tarik tersendiri terutama bagi para peserta didik atau siswa dalam proses pembelajarannya.

Penelitian desain dan pengembangan terkait produk video animasi berbasis capcut ini bertujuan untuk menciptakan suatu media pembelajaran menarik, aktif dan kreatif bagi peserta didik sekolah dasar. Aplikasi capcut merupakan salah satu aplikasi editing yang memiliki banyak fitur menarik untuk menunjang pembuatan video animasi. Dalam menggunakan aplikasi ini juga sederhana sehingga setiap orang terutama guru dapat dengan mudah membuat video pembelajaran berupa animasi. Implikasinya proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan kreatif.

Subjek penelitian ini adalah para peserta didik kelas 5 SDN Lembur Situ, Sumedang utara Kabupaten Sumedang. Sesuai dengan nama produk yang dimaksud yakni desain produk video animasi ini merupakan suatu jenis media pembelajarn berbasis teknologi dengan mengandung unsur perpaduan antara unsur visual (gambar, tulisan, animasi, video) dengan unsur audio di dalamnya. Pendidikan Agama Islam yang disesuaikan dengan muatan materi yang tercantum dalam Kurikulum 2013. Adapun konten yang disajikan produk video animasi khususnya yang berkaitan dengan materi kelas 5 SD yakni diantaranya adalah perjuangan dakwah nabi Muhammad SAW. Dakwah perjuangan nabi Muhammad SAW apabila disajikan dalam bentuk video animasi tentunya dapat membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar PAI.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, bahwa kami tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul “Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. untuk mengetahui desain media video animasi berbasis capcut sebagai media dakwah dalam

pembelajaran PAI di Sekolah Dasar

2. untuk mengetahui produk media video animasi berbasis capcut sebagai media dakwah dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar dan
3. untuk mengetahui penilaian media video animasi berbasis capcut sebagai media dakwah dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar.

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu

1. bagaimana desain media video animasi berbasis capcut sebagai media dakwah dalam pembelajaran PAI di Sekolah dasar?
2. bagaimana produk media video animasi berbasis capcut sebagai media dakwah dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar? dan
3. bagaimana penilaian media video animasi berbasis capcut sebagai media dakwah dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar?

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan model penelitian Design and Development (D&D), Berdasarkan pernyataan Richey dan Klein (2007) menyimpulkan bahwa model D&D adalah studi sistematis tentang proses desain, pengembangan, dan evaluasi adalah dengan tujuan untuk menciptakan dasar empiris dalam penciptaan produk, alat dan model instruksional dan non-instruksional yang baru atau yang disempurnakan. Model D&D adalah metode penelitian yang tujuan utamanya adalah untuk memberikan informasi kepada Instructional Designer (ID) bahwa masalah dalam pendidikan telah diidentifikasi dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui beberapa penelitian pada proses desain, pengembangan, dan evaluasi (Richey dan Klein dalam Ellis & Levy, 2010, hal. 108).

Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan desain pembelajaran menurut pendekatan ADDIE yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian pada pengembangan media pembelajaran ini merupakan siswa kelas V SDN Lembursitu. Adapun pihak yang terlibat dalam penelitian ini adalah seorang ahli media dan materi, dan guru PAI SDN Lembursitu. Waktu yang digunakan dalam melakukan penelitian ini, yaitu selama tiga bulan dimulai dari bulan Februari sampai bulan April 2023.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert, Skala Likert ini biasanya digunakan Skala Likert biasanya terdiri dari pernyataan atau pertanyaan serta serangkaian jawaban berupa Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Adapun ketentuan yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada table 1 berikut :

Tabel 1. Tabel Skor

Skor	Skor Rata-rata	Kategori
1	0%-20%	Sangat Kurang
2	21%-40%	Kurang
3	41%-60%	Cukup
4	61%-80%	Baik
5	81%-100%	Sangat Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan tahap penelitian, dilakukan tahap uji validasi terhadap produk Video Animasi berbasis Capcut dengan melibatkan guru dan siswa SDN Lembur Situ sebagai pengguna produk. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan feedback yang akurat mengenai keefektifan dan kualitas produk. Hasil dan pembahasan dari penelitian ini memberikan penjelasan lebih detail mengenai produk yang telah dibuat, yaitu Video Animasi berbasis Capcut. Pada saat penelitian, kami juga melakukan wawancara terhadap guru PAI di SDN Lembur Situ. Wawancara ini berhubungan dengan penerapan media saat proses pembelajaran PAI di kelas. Hasil dari wawancara tersebut menyatakan bahwa penggunaan media masih jarang diterapkan dengan beberapa alasan, diantaranya adalah fasilitas yang kurang menunjang, guru yang kurang paham akan pembuatan media, dan guru merasa menggunakan buku masih efektif dilakukan dalam pembelajaran PAI di kelas. Namun, setelah kami mendemonstrasikan produk Video Animasi berbasis Capcut ini, beliau setuju bahwa penggunaan media Video Animasi berbasis Capcut ini lebih meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya perpaduan warna, elemen gambar dan suara menjadikan siswa bersemangat dan tidak jenuh saat proses pembelajaran di kelas.

Selain melakukan wawancara kami juga menyebarkan angket penilaian produk kepada Guru PAI Sekolah Dasar lainnya sebagai berikut :

### *Penilaian oleh Guru*

Untuk lebih mengetahui kelayakan produk yang kami buat, kami membuat instrumen penilaian yang diberikan kepada guru PAI SDN Lembursitu. Instrumen penilaian itu memuat 11 pertanyaan.

Tabel 2. Hasil Penilaian Produk Oleh Guru PAI SDN Lembursitu

Partisipan	Kelayakan Isi				Kelayakan Video Animasi					Kelayakan Audio	Kelayakan Bahasa	Jumlah	Persentase (%)
Guru A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	43	78
<b>Tafsiran</b>												<b>Baik</b>	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa respon guru PAI terhadap video animasi yang kami buat memiliki persentase hingga 78% sehingga dapat dikatakan produk video animasi yang kami buat memiliki status kelayakan “baik” yang meliputi kesesuaian materi dengan KD, penguasaan materi, pendalaman materi, kesesuaian penulisan materi, dan kebermanfaatan materi dalam video animasi.

Kualitas desain video dinilai baik oleh guru PAI selaku pengguna. Penilaian desain video meliputi penilaian komposisi warna, ketajaman gambar, huruf dan tata letak, daya tarik video, dan kebermanfaatan video dalam pembelajaran. Selain itu, guru PAI memberikan penilaian bahwa video animasi yang telah dibuat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Penilaian terhadap produk juga dilakukan oleh siswa kelas V SD Negeri Lembursitu melalui tanggapan langsung siswa setelah produk di ujikan. Hasil data yang didapat dari siswa dengan dibimbing oleh peneliti, sehingga penilaian yang diberikan secara objektif dan tanpa tekanan dari pihak manapun. Penilaian yang diberikan kepada siswa terdiri isi/materi dan desain video. Tanggapan langsung yang diberikan oleh siswa, bahwa isi/materi jelas dan mudah dipahami serta desain video yang menarik.

### ***Desain Produk Video Animasi***

Pertama, langkah yang kami ambil yaitu menentukan alur cerita yang disesuaikan dengan materi pembahasan. Materi yang diangkat yaitu Keteladanan Nabi Muhammad SAW dalam berdakwah dengan KD 3.17 dan 4.17. Materi tersebut dikemas dalam bentuk cerita yang unik dan menarik. Pada sesi pertama kami membuat alur cerita yang diperankan oleh dua tokoh utama, dimana siswa diajak untuk berdoa dan bernyanyi, hal ini sengaja kami buat sebagai bentuk ice breaking. Setelah itu, sesi kedua kami buat sebagai materi inti yang diperankan oleh tokoh ke tiga sebagai peran pembantu. Pada sesi kedua ini, tokoh memberikan pemahaman bagaimana Nabi Muhammad menyikapi beberapa tantangan ketika berdakwah.

Kedua, kami menentukan tokoh dan karakternya. Hal ini dilakukan agar karakter tokoh bisa disesuaikan dengan alur cerita yang telah kami buat. Berikut tokoh yang ada pada Video Animasi yang kami buat :

Tabel 3. Tokoh-tokoh Utama dan Pendukung

Tokoh Utama	1. Fatimah Malik 2. Zahra Hadid
Tokoh Pendukung	1. Beruang Odi 2. Ibu 3. Anak

Ketiga, Kami menentukan aplikasi apa saja yang akan diperlukan selama proses pembuatan video animasi. Setelah melihat dan mempertimbangkan kebutuhan video. Kami memutuskan menggunakan aplikasi Capcut sebagai aplikasi utama pembuatan video. Selain aplikator nya mudah digunakan, fitur didalamnya pun sangat membantu kami menyempurnakan video yang akan kami buat, contohnya fitur stiker, font, pengaturan audio serta gambar dan masih banyak lagi. Selain itu

kami juga menggunakan beberapa aplikasi tambahan, seperti Canva dan IbisPaint. Canva dan IbisPaint kami gunakan dalam membuat tokoh animai dan latar pada video animasi yang kami buat.

### **Produk Video Animasi Berbasis Capcut**

Video animasi yang kami buat berdurasi 10 menit 21 detik, dengan resolusi 1080P. Video animasi ini sudah bisa diakses dengan aplikasi Youtube dengan format penamaan “Episode 1 | Fatimah & Zahra - Ketabahan Nabi Muhammad dalam Berdakwah”

## **Fatimah & Zahra**

Gambar 1. Tampilan Video Animasi



Gambar 2. Tampilan Video Animasi



Gambar 3. Tampilan Video Animasi



Gambar 4. Tampilan Video Animasi



Gambar 5. Tampilan Video Animasi



Gambar 6. Tampilan Video Animasi

## **KESIMPULAN**

Pada dasarnya, lingkungan belajar yang efektif adalah lingkungan belajar yang menyenangkan. Seiring berkembangnya zaman dan teknologi informasi, media digital kerap menjadi pemicu keberhasilan efektifnya proses pembelajaran di kelas. Desain media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa pada saat ini salah satunya adalah media video animasi berbasis Capcut. Video animasi ini dibuat karena mampu memberikan informasi yang efektif dan juga mengemas materi yang disajikan secara menarik. Video animasi ini memadukan antara unsur audio dan unsur visual dengan memuat isi materi mengenai “Ketabahan Nabi Muhammad SAW dalam berdakwah”

Dalam penelitian ini, penggunaan media video animasi berbasis Capcut dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang materi dakwah dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, media video animasi berbasis Capcut juga dapat memfasilitasi pemahaman siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditif.

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Selain itu, diharapkan pula dapat membuka peluang bagi penelitian selanjutnya terkait pengembangan media pembelajaran lainnya dengan menggunakan teknologi terkini.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada guru dan siswa SDN Lembur Situ atas kerjasama dan bantuan yang diberikan dalam penelitian kami. Tanpa dukungan dan partisipasinya, penelitian ini tidak akan berhasil seperti yang diharapkan. Kami sangat menghargai waktu dan usaha yang telah diberikan oleh seluruh tim di SDN Lembur Situ. Segala partisipasi dan kontribusi yang sudah dilakukan sangat penting bagi kesuksesan penelitian ini. Kami berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan di Indonesia.

## **REFERENSI**

- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Amaly, A. M., & Abdussalam, A. (2021). Jurnal al burhan staidaf. *Jurnal Al Burhan Staidaf*, 1(1), 1–13.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Ayuningtyas, T., Aeni, A. N., & Syahid, A. A. (2022). Meningkatkan kemampuan pendidik dalam penggunaan teknologi melalui workshop adaptasi teknologi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 149–159. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i2.52260>



- Fajrussalam, H., Noviyanti, A., Marsela, C., & Aprilinati, M. (2022). Alternatif Media Dakwah Di Masa Pandemi. *Nautical: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(3), 157–161.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Parmiti, Desak Putu. (2014). Pengembangan Bahan Ajar. Singaraja: Undiksha
- Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. (2014). *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Puspita, W., Karimah, A. F., Khairunnisa, R. A. S. A. H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3612–3623. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahiddah, S. A. N., Lathipah, L., Indaryanti, D., Fadilah, Z. P., & Aeni, A. N. (2022). Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4182–4191. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2778>
- Yuwanita, I., Dewi, H. I., & Wicaksono, D. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Instruksional*, 1(2), 152. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>