

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOTION GRAPHIC MATA PELAJARAN PAI MATERI ILMU PENGETAHUAN DI MASA BANI UMAYYAH**

**Randi Irvan Nudin<sup>1</sup> Setria Utama Rizal<sup>2</sup> Rodhatul Jennah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>IAIN PALANGKA RAYA, [randiirvann@gmail.com](mailto:randiirvann@gmail.com)

<sup>2</sup>IAIN PALANGKA RAYA, [setria.utama.rizal@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:setria.utama.rizal@iain-palangkaraya.ac.id) ,

<sup>3</sup>IAIN PALANGKA RAYA, [rodah\\_67@yahoo.co.id](mailto:rodah_67@yahoo.co.id)

### **ABSTRAK**

Materi Sejarah Kebudayaan Islam dalam mata pelajaran PAI dianggap sulit oleh siswa karena banyak menyajikan peristiwa-peristiwa, tanggal, tahun, serta nama tokoh-tokoh sejarah di masa lampau yang sulit dihafalkan, sehingga dianggap hal yang abstrak dan hanya bisa dibayangkan siswa saja. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu membantu siswa dalam mengatasi kesulitan tersebut. Pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* bertujuan untuk menghasilkan media *motion graphic* mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah kelas VIII di SMPN 3 Sampit. Metode penelitian ini menggunakan *research & development* dengan model pengembangan ADDIE, yang diantaranya yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen penilaian yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk berupa lembaran penilaian media yang digunakan untuk ahli materi, ahli media dan lembar tanggapan siswa dengan menggunakan skala *likert*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi syarat digunakan sebagai media pembelajaran.

*Kata Kunci* : Pengembangan media, *Motion Graphic*, Media Pembelajaran, PAI

## ABSTRACT

The materials of the history of Islamic Culture on Islamic Education Lesson is considered difficult by students because it presents many events, dates, years, and names of historical figures in the past that are difficult to memorize, so they are considered abstract things and can only be imagined by students. The use of instructional media is expected to be able to help students overcome these difficulties. The development of motion graphic based learning media aims to produce motion graphic media of Islamic Education Lesson about the growth of science in Bani Umayyah period for eight grade at SMPN 3 Sampit. This research method uses research & development with the ADDIE development model, which includes: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The assessment instrument used to determine product quality is in the form of a media assessment sheet used for material experts, media experts and student response sheets using a scale's Likert. The results showed that the media developed met the requirements to be used as a learning medium.

*Keywords:* Media Development, Motion Graphics, Instructional Media, PAI

### *Article History:*

Received : 28-12-2021

Revised : 18-04-2022

Accepted : 12-08-2022

Copyright © Nudin, Rizal, Jennah

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu proses yang terencana dalam menyiapkan peserta didik agar dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam serta menjadikannya sebagai pedoman hidup (Elihami & Syahid, 2018). Bidang studi dalam Pendidikan Agama Islam meliputi Akidah Akhlak, Qur'an, Fiqih, dan Sejarah

Kebudayaan Islam. Sejarah kebudayaan Islam dalam Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu materi yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, tokoh yang berprestasi, dan peranan peradaban Islam dimasa lampau, meliputi perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW, Khulafaur Rasyidin, Bani Umayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai

perkembangan Islam di Indonesia (NURJANNAH, 2016).

Berdasarkan wawancara peneliti pada tanggal 28 Mei 2020 kepada Pak Hamid S.HI selaku guru Pendidikan Agama Islam SMPN 3 Sampit, mengatakan bahwa materi Sejarah Kebudayaan Islam adalah materi yang sulit bagi siswa. Materi Sejarah Kebudayaan Islam banyak menyajikan peristiwa-peristiwa, tanggal, tahun, serta nama tokoh-tokoh sejarah di masa lampau yang sulit dihafalkan, sehingga dianggap hal yang abstrak dan hanya bisa dibayangkan siswa saja. Dalam proses pembelajaran materi Sejarah Kebudayaan Islam metode yang sering digunakan adalah metode ceramah dan media jarang digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Tambak (2014) metode ceramah yang dipergunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam pembelajarannya harus menggunakan media pembelajaran. Media memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam pembelajaran, di samping juga kemudahan bagi peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan guru.

Penyebaran virus Corona (Covid-19) yang semakin meluas ke berbagai daerah termasuk di

Kabupaten Kotawaringin Timur juga berdampak pada proses pembelajaran. Kabupaten Kotawaringin Timur yang masih berada pada zona merah Covid-19, menyebabkan tahun ajaran baru 2020/2021 yang dimulai pada 13 Juli 2020 tetap menggunakan pola pembelajaran dari rumah atau daring (Borneo News, 08 Juli 2020 Pukul 19.30 WIB). Masa pandemi ini menuntut guru untuk mampu mendesain pembelajaran daring yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian guru harus berinovasi dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk mengemas materi pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.

Guru seharusnya memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik (Yaumi, 2018). Teknologi yang memiliki peran positif diharapkan dapat membuat lingkungan belajar mengajar yang kondusif. Khususnya bagi generasi Z yang tidak terlepas dari teknologi dalam kegiatan sehari-hari. Sehingga

teknologi perlu dimanfaatkan di masa sekarang.

Media merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Hal ini sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya yang menyatakan bahwa media adalah perantara dari sumber informasi kepada penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya (Sanjaya, 2014). Sedangkan Rizal (2016) mengatakan bahwa Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran.

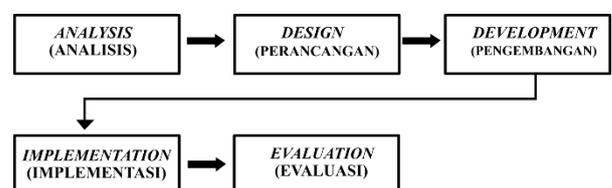
Salah satu media yang bisa kita gunakan adalah *motion graphic*. Berdasarkan hasil penelitian oleh Shinta & Hanif dkk (2019) media *motion graphic* memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa, siswa menjadi lebih aktif dan berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, oleh karena itu peneliti meyakini bawasanya media ini bisa digunakan dalam pembelajaran PAI. *Motion graphic* merupakan

penggabungan gambar, baik itu foto, ilustrasi, atau bentuk artistik digital yang yang berbasis visual dengan video dalam sebuah komposisi desain (Purwanti & Haryanto, 2015).

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan media berbasis *motion graphic* mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah kelas VIII di jenjang SMP.

## II. METODE

Jenis dari penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Yang menggunakan model pengembangan ADDIE.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan ADDIE

Adapun subjek uji coba kelompok adalah peserta didik kelas VIII SMPN 3 Sampit. Uji coba kelompok kecil

dilakukan kepada subjek sejumlah 10 orang dan uji kelompok besar kepada subjek sejumlah 30 orang di kelas VIII-1. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen wawancara dan lembar angket.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. ANALYSIS (ANALISIS)**

##### **1. Analisis Karakteristik Siswa**

Siswa kelas VIII SMPN 3 Sampit pada umumnya berada pada usia 12-14 tahun yang merupakan generasi Z karena lahir antara tahun 1995 sampai tahun 2012 yang dari lahir berinteraksi dengan kemajuan teknologi (Hastini et al., 2020). Pada saat proses pembelajaran PAI guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan lebih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran.

Kurangnya memanfaatkan media dalam pembelajaran membuat siswa lebih cepat bosan, khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam yang dianggap sulit oleh siswa karena materi yang banyak memuat nama tokoh, tanggal, tempat, dan peristiwa-peristiwa masa lampau. Sehingga siswa generasi sekarang membutuhkan macam-macam metode dan media yang dapat

meningkatkan minat siswa dalam belajar, karena siswa di era generasi Z ini lebih menguasai informasi yang disuguhkan pada *gadget*, kemudahan informasi yang diperoleh melalui *gadget* tersebut membuat generasi ini cepat bosan dalam menangkap materi pembelajaran yang disampaikan secara konvensional (Andarwati, 2019). Generasi Z adalah generasi *cyber* yang lahir sesudah tahun sembilan puluhan, generasi Z menggunakan fasilitas multimedia dan berbagai bentuk teknologi di kehidupan sehari-hari. Berbagai perangkat elektronik yang sering digunakan seperti *smartphone*, Ipad, tablet dan laptop, hal ini berarti informasi mudah didapatkan (Nawawi, 2020).

##### **2. Analisis Materi**

Materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah dipilih berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 28 Mei 2020 kepada pak Hamid S.HI selaku guru PAI SMPN 3 Sampit, bahwa materi mengenai Sejarah Kebudayaan Islam merupakan yang banyak menyajikan mengenai waktu, peristiwa-peristiwa dan tokoh di masa lalu yang membuat siswa sulit untuk

menghafalkannya serta hanya bisa dibayangkan saja karena dianggap hal abstrak, sehingga diperlukan media untuk membantu memperjelas materi.

Kompetensi inti (KI) dalam materi ini yaitu KI4) Mencoba, mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunkan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. Kompetensi dasar dalam materi ini yaitu KD 4.13) Menerangkan rangkaian sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah.

KI dan KD dipilih sesuai kebutuhan siswa yaitu sulit menghafal rangkain peristiwa dalam materi sejarah, sehingga dari materi tersebut media *motion graphic* dibuat agar mampu memperjelas materi mengenai rangkaian sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah yang disampaikan serta membantu siswa belajar secara mandiri.

### 3. Analisis Kebutuhan

Pandemi Covid-19 membuat pembelajaran pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 menggunakan sistem pembelajaran dari rumah atau daring. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan internet dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan guru dimana saja dan kapan saja menggunakan aplikasi seperti Classroom, *video conference*, telepon atau *live chat* maupun melalui Whatsapp group (Dewi, 2020).

Penggunaan media dalam pembelajaran daring bertujuan untuk: 1) menyeragamkan materi yang disampaikan; 2) membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan jelas; 3) pembelajaran lebih interaktif; 4) proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja; 5) membangun sikap positif siswa terhadap materi yang diajarkan (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Berdasarkan karakteristik tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *motion graphic*. Penggunaan media *motion*

*graphic* diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri.

## **B. DESIGN (PERANCANGAN)**

Tahap desain disini yaitu tahap pembuatan desain media yang dikembangkan. Pada tahap desain peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media *motion graphic* yang dikembangkan, media dirancang dan disajikan dengan memperhatikan hasil pada tahap analisis (Maulana, 2017). Tahap *design* memuat beberapa tahapan yaitu membuat RPP, *storyboard*, naskah video, dan instrumen penelitian.

Tahap pertama dalam perancangan ini adalah menyiapkan RPP yang dijadikan sebagai dasar pembuatan media. RPP mencakup KD, indikator pencapaian, materi, metode, langkah, media, dan sumber pembelajaran serta penilaian (Arman, 2017). RPP yang dibuat secara lengkap dan sistematis bertujuan untuk membuat pembelajaran berjalan efektif, efisien, menyenangkan, inspiratif, memotivasi siswa berperan aktif serta

memberikan ruang yang cukup bagi kemandirian siswa dan kreativitasnya (Setiana, 2019). Pembuatan RPP dibimbing oleh dosen pembimbing dan dikoreksi oleh Bapak Abdul Hamid, SH.I selaku guru PAI SMPN 3 Sampit.

Tahap kedua adalah membuat *storyboard*, yang berfungsi sebagai acuan rangkain peristiwa yang divisualisasikan dalam media. *Storyboard* memuat gambaran elemen-elemen yang digunakan pada setiap *layer* pada media yang dibuat (Diariono, 2008). *Storyboard* yang dibuat oleh peneliti direvisi satu kali sesuai dengan masukan revisi media oleh ahli materi dan media.

Tahap ketiga yaitu membuat naskah *motion graphic*. Materi pembelajaran dituangkan kedalam tulisan berupa naskah. Naskah berfungsi sebagai petunjuk operasional dalam pelaksanaan produksi dengan menggunakan istilah Bahasa produksi (Kurniawan et al., 2018). Naskah *motion graphic* yang dibuat oleh peneliti direvisi satu kali sesuai masukan hasil validasi media oleh ahli materi dan ahli media. Menurut Pratama, dkk (2020) naskah *motion graphic* mulai ditulis dengan mengidentifikasi gagasan yang

dirumuskan dalam perangkat khusus pembelajaran, gagasan tersebut dituangkan ke dalam naskah dan kemudian diproduksi menjadi media pembelajaran.

Tahap keempat dalam *design* adalah membuat instrumen penelitian. Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengukur atau mengumpulkan data suatu *variable* (Matondang, 2009). Peneliti menggunakan tiga instrumen yaitu instrumen validasi ahli materi, validasi ahli media dan angket uji coba untuk siswa, dalam proses pembuatan instrumen dibimbing oleh dosen pembimbing. Instrumen digunakan untuk mendapatkan suatu fakta menjadi data, data yang diperoleh akan sesuai dengan keadaan sebenarnya seperti di lapangan jika instrumen yang digunakan valid dan reliable dengan tingkat kesukaran serta memiliki daya beda dan pengecoh yang baik (Arifin, 2017).

### **C. DEVELOPMENT (PENGEMBANGAN)**

Tahap ini merupakan proses untuk menerapkan *storyboard* dan naskah yang telah dibuat menjadi media *motion graphic*. Langkah-langkah dalam membuat *motion graphic* diantaranya: 1) rekaman suara narator 2) membuat ilustrasi dan mengedit gambar dengan *software* Inkscape 3) mengolah gambar dan ilustrasi menjadi *motion graphic* dengan *software* PowerPoint 4) menggabungkan semua bagian *scene motion graphic* dan menambahkan *backsound* musik dengan *software* Kinemaster.

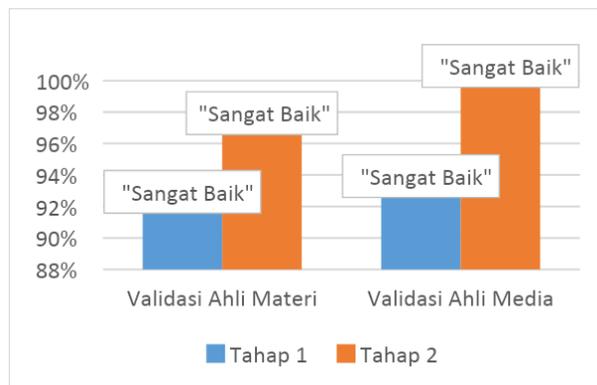
### **D. IMPLEMENTATION (IMPLEMENTASI)**

Setelah produk awal media *motion graphic* selesai dikembangkan, media tersebut perlu dilakukan validasi terhadap beberapa indikator penilaian kelayakan dari aspek media maupun aspek materi. Untuk menguji kelayakan media tersebut menggunakan angket skala likert. Skala likert adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh likert. Skala likert mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga

membentuk sebuah skor/nilai yang merepresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku (Budiaji, 2018).

Penilaian kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi melalui dua tahap penilaian. Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Abdul Hamid, S.HI dan validasi ahli media oleh Bapak Dr. H. Mazrur, M.Pd.

Hasil penilaian ahli media dan ahli materi digambarkan pada grafik di bawah ini:



Gambar 2. Grafik hasil validasi ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan grafik di atas, kualitas media *motion graphic* yang dikembangkan termasuk kriteria “sangat baik” dari hasil penilaian validator ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi diperoleh persentase nilai akhir dengan rata-rata 94,5% kategori “sangat baik” dan hasil validasi ahli media diperoleh

persentase nilai akhir dengan rata-rata 96,5% Kategori “sangat baik”.

Perbaikan media *motion graphic* berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

**Masukan :** Beberapa ilustrasi perlu diperbaiki dengan gambar objek yang lebih jelas misalnya gambar bangunan untuk menggambarkan pembangunan.



Gambar 3. Tampilan gambar objek *motion graphic* sebelum direvisi.

**Revisi :** Mengganti gambar yang sebelumnya menggunakan gambar yang kecil, diganti dengan gambar ilustrasi yang lebih jelas.



Gambar 4. Tampilan gambar objek *motion graphic* sesudah direvisi.

**Masukan :** Ilustrasi buku perlu diperbaiki dengan gambar yang lebih jelas seperti gambar tumpukan buku di lemari.



Gambar 5. Ilustrasi buku sebelum direvisi

**Revisi :** Ilustrasi buku diganti dengan gambar tumpukan buku



Gambar 6. Ilustrasi buku sesudah direvisi.

**Masukan :** Warna *background motion graphic* monoton kuning, sehingga perlu variasi warna *background*.



Gambar 7. Warna *Background* sebelum direvisi

**Revisi :** Menambah variasi warna *background* sehingga tidak monoton warna kuning.



Gambar 8. Warna *Background* sesudah direvisi

Penggunaan gambar ilustrasi yang sesuai diharapkan dapat

memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, sebagaimana yang diungkapkan Wongso dan Erlyana, (2020) ilustrasi bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya, gambar ilustrasi dengan bantuan visual, akan memudahkan tulisan/informasi untuk dicerna.

**Masukan :** Ketidaksesuaian *timing* antara audio narator dan gambar pada *motion graphic*



Gambar 9. *Timing* antara gambar dan audio sebelum direvisi

**Revisi :** Mengatur kembali kesesuaian *timing* antara audio narator dan gambar



Gambar 10. *Timing* antara gambar dan audio sesudah direvisi

Menurut Yuwono, dkk (2015) audio berfungsi sebagai pendukung dalam membangun suasana yang ingin ditampilkan atau emosi yang

ingin ditampilkan pada penonton, penggunaan audio membuat informasi yang ingin disampaikan semakin jelas dan mengganti informasi yang tidak dapat divisualkan. Oleh karena itu *timing* audio narator harus sesuai dengan visual yang ditampilkan.

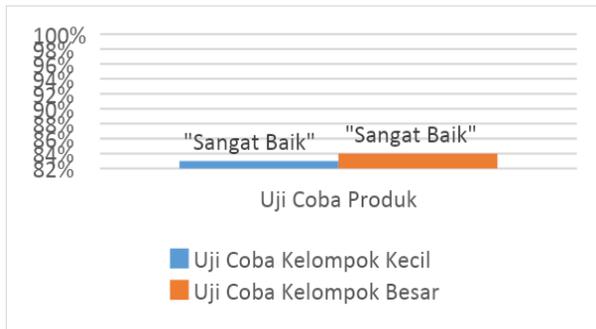
#### **E. EVALUATION (EVALUASI)**

Evaluasi bertujuan untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi dalam penelitian ini termasuk evaluasi formatif proses yang merupakan sebuah proses untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran untuk mengetahui beberapa hal, yaitu: a) Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan; b) Peningkatan kompetensi dalam diri siswa, yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran; c) Keuntungan yang dirasakan sekolah akibat peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti program pembelajaran (Hamzah, 2019).

Uji coba kepada siswa kelas VIII SMPN 3 Sampit yang dilaksanakan melalui dua tahap yaitu

uji coba kelompok kecil dengan jumlah siswa 10 orang dan uji coba kelompok besar dengan jumlah siswa 20 orang.

Uji coba kepada siswa dilaksanakan secara daring melalui aplikasi WhatsApp Group untuk berkomunikasi dengan siswa dan mengarahkan siswa untuk menyimak media *motion graphic* yang disajikan di Youtube (<https://youtu.be/tlUiX6P8bt4>, 30 September 2020 Pukul 08.30 WIB). Untuk mengetahui respon siswa terhadap media *motion graphic*, peneliti menggunakan angket skala likert yang disajikan melalui Google Form. Selama proses uji coba kelompok kecil dan kelompok besar secara daring terdapat kelemahan diantaranya: 1) media *motion graphic* yang diunggah melalui Youtube hanya ditonton oleh 22 siswa dari 30 siswa; 2) angket yang mencantumkan nama siswa sebagai responden membuat siswa cenderung memilih atau menilai pilihan yang baik sehingga mengabaikan pandangan pribadi siswa.



Gambar 11. Hasil Uji Coba Produk

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh adalah 83% dengan kategori “sangat baik dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase akhir 84% dengan kategori “sangat baik”.

#### IV. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* ini menggunakan model ADDIE yaitu: 1) *Analysis*, yang meliputi analisis karakteristik siswa, analisis materi dan analisis kebutuhan; 2) *Design*, yang menghasilkan RPP, *storyboard*, naskah *motion graphic*, dan instrumen penelitian yang berupa angket validasi ahli materi, ahli media seta angket uji coba siswa; 3) *Development*, yang merupakan proses pembuatan *motion graphic* meliputi pembuatan gambar ilustrasi, rekaman suara narrator, mengolah ilustrasi menjadi *motion graphic*, serta menggabungkan setiap scene *motion*

*graphic* 4) *Implementation*, yaitu hasil validasi ahli materi, dan ahli media; 5) *Evaluation*, yaitu hasil dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andarwati, M. (2019). Pembelajaran sejarah kontekstual, kreatif, menyenangkan di kelas dengan “power director” bagi generasi Z. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 64–81.
- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen dalam suatu Penelitian. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.31949/th.v2i1.571>
- Arman, A. (2017). Upaya Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah Di SMAN 1 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat. *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN*, 1(1). <https://doi.org/10.34125/mp.v1i1.57>
- Budiaji, W. (2018). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal ilmu pertanian dan perikanan*, 2, 127–133. <https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bgy>
- Hamim, Muhammad. 2020. Tahun Ajaran Baru Dimulai 13 Juli 2020, Namun Tetap Belajar Dari Rumah. <https://www.borneonews.co.id/berita/176617-tahun-ajaran-baru-dimuali-13-juli-2020-namun-tetap-belajar-dari->

- [rumah](#). Diakses pada 8 Juli 2020 Pukul 19.30 WIB
- Dewi, W. A. F. (2020). DAMPAK COVID-19 TERHADAP IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. 2(1), 7.
- Diartono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Dinamik*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.35315/dinamik.v13i2.81>
- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). PENERAPAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER PRIBADI YANG ISLAMI. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79–96. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Literasi Nusantara.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kurniawan, D. C., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Matondang, Z. (2009). VALIDITAS DAN RELIABILITAS SUATU INSTRUMEN PENELITIAN. *Jurnal Tabularasa*, 6(1), 87–97.
- Maulana, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Dengan Platform Android Materi Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) Pada Program Studi Ketenagalistrikan Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(2), 197–207.
- Nawawi, M. I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.216>
- Nurjannah, N. (2016). Menemukan nilai karakter dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *AL-TADABBUR*, 2(1), 1–12.
- Pratama, A., Ulfa, S., & Praherdhiono, H. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BUDAYA REOG PONOROGO SEBAGAI SUPLEMEN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SISWA SEKOLAH DASAR. 7(1), 9.
- Purwanti, A., & Haryanto, H. (2015). PENGEMBANGAN MOTION GRAPHIC PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS I SEKOLAH DASAR. *Jurnal*

*Inovasi Teknologi Pendidikan*,  
2(2), 190–200.  
<https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7609>

Audio Visual Di Program Studi  
Desain Komunikasi Visual  
Universitas Kristen Petra.  
*Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 12.

- Rizal, S. U. (2016). *Media Pembelajaran: Panduan Membuat Presentasi Menarik Untuk Pendidik Dan Peserta Didik*. CV. Nuraini.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana.
- Setiana, D. S. (2019). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN RPP DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA UNIVERSITAS SARJANAWIYATA TAMANSISWA YOGYAKARTA. *Prosiding Seminar Nasional MIPA Kolaborasi*, 1(1), 120–131.
- Shinta, A., & Hanif, M. (n.d.). *Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students*. 11.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif. Dan R & D*. Alfabeta.
- Tambak, S. (2014). METODE CERAMAH: KONSEP DAN APLIKASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *JURNAL TARBIYAH*, 21(2), Article 2. <https://doi.org/10.30829/tar.v21i2.16>
- Wongso, L., & Erlyana, Y. (2020). PERANCANGAN LIGHT NOVEL SITTI NURBAYA DENGAN ILUSTRASI CAT AIR. *Jurnal Titik Imaji*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.30813/titik>
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Yuwono, F., Ardianto, D. T., & Erandaru, E. (2015). Perancangan Video Pembelajaran MataKuliah