**PENGEMBANGAN VIDIO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH 8 PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI**

Nahda Zulvia Marni1 , Rizki Pebrina2, Ali Akbar3

|  |  |
| --- | --- |
| **\*Corespondence :**  Email : [nahda1407@gmail.com](mailto:nahda1407@gmail.com)  [rizkipebrina@uinmybatusangkar.ac.id](mailto:rizkipebrina@uinmybatusangkar.ac.id) | **Abstract**  Perkembangan IPTEK dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemajuan proses pendidikan melalui perencanaan yang matang. Dalam proses pembelajaran misalnya, banyak media yang bisa dikembangkan oleh guru dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Ini merupakan sebuah tuntutan yang harus dilakukan oleh guru PAI agar pembelajaran lebih efektif dan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa. Saat ini banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam merancang sebuah media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi.Di antara aplikasi yang dapat digunakan adalah *macromedia flash* 8. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan video animasi menggunakan aplikasi *macromedia flash* 8 pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang valid dan praktis. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement,* dan *Evaluation).* Alat pengumpulan data berupa lembar validasi dan kuesioner dengan teknik analisis data menggunakan Formula Aiken. Berdasarkan hasil uji validitas video animasi menggunakan aplikasi *Macromedia flash* 8 secara keseluruhan diperoleh hasil sebesar 0,83 dengan kriteria sangat valid, untuk aspek praktikalitas secara keseluruhan diperoleh sebesar 0,91 dengan kategori sangat praktis.  ***Abstrak***  The development of science and technology can be used to improve the progress of the educational process through careful planning. In the learning process, for example, there are many media that can be developed by teachers by utilizing existing technology. This is a demand that PAI teachers must carry out so that learning is more effective and able to attract students' attention and motivation. Currently, there are many applications that can be used by teachers in designing interesting and technology-based learning media. Among the applications that can be used is Macromedia Flash 8. The aim of this research is to develop animated videos using the Macromedia Flash 8 application for PAI and Budi learning. Valid and practical character. This research is development research with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implement and Evaluation). Data collection tools include validation sheets and questionnaires with data analysis techniques using the Aiken Formula. Based on the results of the validity test of animated videos using the Macromedia Flash 8 application, the overall result was 0.83 with very valid criteria, for the practicality aspect the overall result was 0.91 with the very practical category. |
| **Authors Affiliation:**  1Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar  2Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar  3Penyuluh Agama Kementerian Agama Tanah Datar |
| **Article History :**  Submission :  Revised :  Accepted :  Published: |
| **Keyword :** Islamic Education, Video Animation.  ***Kata Kunci :*** Pendidikan Agama Islam, Video animasi. |

**Pendahuluan**

Seiring dengan perkembangan zaman, tenaga pendidik (guru) dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran. Sejalan dengan ini berdasarkan jurnal (Husaini, 2016) pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dapat melalui pemanfaatan internet dalam *e-learning* maupun menggunakan komputer. Diharapkan dengan menggunakan media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat terjadi. Di samping itu, Tantangan pendidikan pada era milineal yang dihadapi guru, menuntut guru untuk bisa Melek teknologi digital, Guru sebagai pembelajar sepanjang hayat, Menyuguhkan Pembelajaran yang Menyenangkan dan Penuh Makna, Guru harus menjadi Teladan, karena adanya perubahan peserta didik pada generasi era milenial guru harus melihat tantangan ini sebagai suatu hal posistif dengan selalu melakukan inovasi dan keterampilan dalam pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman. (Anggun, 2019: 247)

Hal ini berarti bahwa pembelajaran PAI tidak saja dilakukan dengan menggunakan media yang konvensional namun juga dapat memanfaatkan media lainnya yang berbasis teknologi dan itu adalah sebuah keniscayaan yang mesti dilakukan pada pembelajaran saat ini. Penggunaan video dalam pembelajaran juga bisa menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran saat ini. Dimana media video sangat bagus, efektif serta efisien karna dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai dengan baik. Adanya video pembelajaran ini diharapkan, agar peserta didik mampu meningkatkan minat belajar (wisada dkk, 2019) dan tujuan pembelajaran akan lebih cepat tercapai. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, menuntut pendidik untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi tersebut dengan cara memanfaatkannya untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Saat ini, banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran di antaranya seperti, *Geogebra,* *Microsoft powerpoint*, *Adobe flash*, *Macromedia flash 8*, dll yang seharusnya bisa dimanfaatkan dan dikembangkan untuk membuat media pembelajaran. Menurut (Utama, 2012: 6) media pembelajaran dengan menggunakan media komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban dalam menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif, yang membuat peserta didik tidak mudah lupa, tidak mudah bosan dan lebih sabar menjalankan intruksi yang diinginkan program.

Dengan media ini juga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka bisa mengeksplorasi materi yang mereka pelajari yang membuat materi itu terus diingat dan melekat yang dapat membantu keberhasilan belajar nantinya. Semakin berkembang dan majunya teknologi informasi saat ini, maka tuntutan terhadap penggunaan media juga mengalami perubahan. Sudah seharusnya bagi pendidik untuk bersikap profesional dan mampu menyajikan media pembelajaran berbasis teknologi yang modern, menarik,unggul,dan praktis untuk digunakan. Begitu banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk menunjang profesinya sebagai pengajar, diantaranya media dengan menerapkan video pembelajaran. memaksimalkan proses pembelajaran terhadap pencapaian tujuan yang diinginkan. Dalam (Purwanti, 2015) mengelompokkan beberapa manfaat dari media pembelajaran, di antaranya menjelaskan pembelajaran yang bersifat abstrak, meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, mengaitkan teori atau konsep dengan realita, interaksi antar peserta didik dengan lingkungannya dapat meningkat,dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu menggunakan penelitian lapangan dengan melihat kondisi secara langsung di tempat penelitian sebagai bentuk acuan dalam pengembangan produk. Produk yang akan di hasilkan menggunakan aplikasi *Macromedia flash 8* dengan memberikan penayangan video berbentuk karakter animasi kartun kepada peserta didik. Hal ini Bertujuan agar peserta didik dapat memilih dan memahami isi dari video yang ditampilkan.Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh (Sri Haryati, 2012) bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kelayakan dari produk yang dihasilkan.Hal ini tentu akan menjadi bahan pemikiran oleh guru terhadap media yang cocok digunakan dalam pembelajaran Pendidikan agama Islam. Rumusan masalah penelitian dalah bagaimanakah validitas dan praktikalitas video animasi menggunakan aplikasi *Macromedia flash 8* pada mata pelajaran PAI. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui validitas dan praktikalitas video animasi menggunakan aplikasi *Macromedia flash 8* pada mata pelajaran PAI

**Isi Artikel**

Video animasi yang dimaksud ialah gambar yang berasal dari kumpulan berbagai gambar, seperti manusia, hewan, tumbuhan, gedung dan sebagainya bergerak sesuai alur yang ditentukan. Hasil penelitian (Wisada, Putu Darma, I Kamong Sudarma, 2019) menjelaskan keunggulan dari video animasi yaitu dapat menyajikan unsur- unsur secara maksimal dan sempurna seperti warna, bunyi, gerakan serta suatu proses dengan jelas. Sehingga video animasi mampu menarik perhatian siswa dan akhirnya dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pendapat ini sejalan dengan pendapat lainnya yang menjelaskan pengertian video animasi dengan berbantuan aplikasi atau metode lain. Menurut (Nuswantoro and Vicky Dwi Wicaksono 2019:3166) menjelaskan bahwa “Video animasi pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu, dan cocok untuk sekolah dasar”. (Khairani, febrinal. 2016: 95-102). Menurut (Sukanta, 2017: 28) kelebihan video animasi adalah:

1. Penggabungkan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.
2. Tidak membuat peserta didik menjadi jenuh
3. Gambar serta warna warni yang terdapat dalam video menjadi daya tarik peserta didik.
4. Gambar objek lebih fleksibel dan terlihat nyata.
5. Lebih komunikatif.

Aplikasi *Macromedia flash 8* merupakan salah satu aplikasi pengeditan video animasi yang jarang digunakan oleh banyak orang, tetapi sangat cocok digunakan sebagai alat di dalam proses pembelajaran. Selain kualitas video yang dihasilkan sesuai kebutuhan, aplikasi ini juga mengandung banyak fitur-fitur yang membuat video semakin menarik akan tampilannya. Wirawan Istiono (2006:13) menjelaskan bahwa *Macromedia Flash 8* adalah suatu program aplikasi berbasis vektor standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk membuat animasi logo, movie, game, menu interaktis, dan pembuatan aplikasi-aplikasi web.

Keistimewaan *Macromedia flash 8* juga ditemukan melalui fiturnya yang banyak dan unik, hingga pengeditan video penunjang pembelajaran lebih inovatif dan kreatif (Guntoro, 2022: 80). Pemilihan *Macromedia flash 8* dalam kegiatan pembelajaran memiliki banyak kelebihan segi fitur *Macromedia flash 8* memliliki fitur yang banyak dan lengkap dibandingkan *software* yang lain seperti software *adobe flash* player juga mempunyai banyak fitur sehingga mampu menghubungkan gambar suara dan animasi. Akan tetapi, pihak adobe mengumumkan bahwa *adobe flash player* sudah tidak bisa didukung lagi sejak 31 desember 2020 dan memblokir konten *flash* agar tidak berjalan pada flash player mulai dari 12 Januari 2021. *Macromedia flash 8* dihadirkan sebagai *software* pembuat video animasi yang mudah dan menyenangkan. *Macromedia flash 8* ini pertama kali muncul dengan versi *Macromedia flash 8,* *Macromedia flash 8* 1. dengan terus berkembangnya teknologi *Macromedia flash 8* ada pembaharuan versi yakni *Macromedia flash 8.* Bedanya dengan versi sebelumnya ialah fitur yang terbaru, terbanyak dalam aplikasi tersebut.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk memanfaatkan aplikasi-aplikasi tersebut untuk digunakan sebagai bahan/ media dalam pembelajaran agar peserta didik dapat lebih memahami dan tertarik pada materi yang disampaikan. *Software* yang coba peneliti kembangkan adalah *Macromedia flash 8* karena software ini diharapkan mampu menarik minat peserta didik dengan tampilan gambar, animasi dan suara yang jelas dan menarik. Penggunaan media pembelajaran secara umum dapat Dari banyaknya aplikasi yang bisa digunakan, peneliti memilih aplikasi *Macromedia flash 8* sebagai alat pembuatan media pembelajaran video animasi karena *Macromedia flash 8* merupakan aplikasi yang gampang difungsikan dan menolong pendidik membuat video animasi serta aplikasi ini terbilang dalam kadar normal untuk *Handphone*. Aplikasi edit video dengan praktis.

Pendidikan agama islam terpadu merupakan salah satu mata pelajaran yang mengarah kepada pemenuhan aspek jasmani dan rohani sehingga membentuk sikap peserta didik. Pembentukan sikap peserta didik inilah yang menjadi pilihan peneliti untukbahan penelitian yang akan dikaji lebih lanjut. Hal ini berdasar pada pengaruh perkembangan zaman menjadikan perubahan terhadap lingkungan yang bercampur terhadap budaya luar sehingga banyak terjadi kurangnya rasa menghargai terhadap orang tua dan guru oleh peserta didik dalam kehidupan nyata. Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu materi yang bertujuan meningkatkan akhlak mulia dan nilai-nilai jiwa spritual dalam diri anak. Pendidikan agama khususnya agama islam mempunyai posisi penting dalam sistem pendidikan nasional dan menjadi materi wajib yang harus diajarkan kepada siswa. Alim dalam (Rahmawati, 2018) juga menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan program terencana dari pendidikan menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga sampai mengimani ajaran agama islam.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah kegiatan yang dilakukan untuk membimbing sekaligus mengarahkan anak didik menuju terbentuknya pribadi yang utama berdasarkan nilai-nilai etika Islam dengan tetap memelihara hubungan baik terhadap Allah Swt, sesama manusia, dirinya sendiri dan alam sekitarnya melalui materi meyakini hormat dan patuh kepada orang tua adalaha cerminan dari iman.

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komputer menuntut pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut dalam melangsungkan proses pembelajaran, banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu membuat media pembelajaran diantaranya seperti, *Geogebra,* *Microsoft powerpoint*, *Adobe flash*, *Macromedia flash 8*, dll yang seharusnya bisa dimanfaatkan dan dikembangkan untuk membuat media pembelajaran. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komputer menuntut pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut dalam melangsungkan proses pembelajaran, banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu membuat media pembelajaran diantaranya seperti, *Geogebra,* *Microsoft powerpoint*, *Adobe flash*, *Macromedia flash 8*, dll yang seharusnya bisa dimanfaatkan dan dikembangkan untuk membuat media pembelajaran. Menurut (Mahnun, 2012: 31) pemilihan media pembelajaran merupakan hal yang penting bagi pendidik, pendidik harus memilih media pembelajaran yang akan membuat siswa tertarik terhadap media yang di buat. Jika media yang ditampilkan adalah hal-hal yang baru yang belum pernah dilihat atau diketahui oleh siswa baik secara fisik maupun non fisik, begitu juga pesan yang terkandung pada media tersebut adalah sesuatu yang baru dan atraktif misal dari segi warna dan juga desainnya, semakin besar rasa keinginan siswa untuk memahami dan manggunakan media tersebut.

Di era modern saat ini perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi sangat berkembang dengan pesat, sehingga menjadikan itu sebagai suatu kebutuhan dan tuntutan yang harus dikuasai oleh pendidik maupun peserta didik, akan tetapi dalam penerapannya penggunaan media berbasis teknologi dan informasi ini bukan sesuatu yang mudah untuk dipelajari dan diterapkan. Dalam penerapannya penggunaan media berbasis teknologi membutuhkan beberapa teknik sehingga media tersebut dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan semaksimal mungkin, serta penggunaan media ini dapat berfungsi dengan baik dan tepat (Zahwa, Syafi’I, 2022).

Menurut Muhson, 2013 yang dikutip dalam jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia bahwa di era globalisasi dan informasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan, namun dalam implementsinya bukanlah merupakan hal yang mudah. Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut.

Berdasarkan argumen tersebut, perlu dirancang media pembelajaran yang memberikan kemudahan kepada guru serta bisa menunjang motivasi dan semangat belajar bagi peserta didik sehingga memunculkan pembelajaran yang menyenangkan. Di antara media pembelajaran yang mampu membawa siswa kepada situasi nyata yang berhubungan dengan materi ajar adalah media audio visual, yaitu video pembelajaran dalam bentuk animasi. Dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Model ini disusun secara terpogram yang memudahkan peneliti dalam memecahkan sebuah masalah yang ingin diteliti. Dalam pencapaian hasil, model pengembangan ADDIE ini memiliki langkah-langkah tahapan, yaitu: (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan pengembangan model ADDIE.

1. Tahapan Analisa (*Analysis*)

Tahapan analisis ini merupakan langkah awal dalam melihat, mengamati, dan menentukan materi ajar yang sesuai dengan tingkatan penerima materi dan sesuai dengan perkembangannya.

1. Menganalisis Media
2. Analisis KD
3. Analisis karakter peserta didik
4. Tahapan Perancangan (*Design*)

Pada tahapan ini merupakan lanjutan dari analisis yang sudah diamati dan siap untuk di susun dalam sebuah perancangan pengembangan suatu produk. Tahapan perancangan ini melihat kepada beberapa tahapan kegiatan.

1. Pemilihan Materi Terkait Bahan Ajar

Dalam pemilihan materi untuk di jadikan bahan dalam pembuatan video animasi maka harus disesuaikan dengan media yang digunakan. Keberhasilan dari video animasi.

1. Penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM)

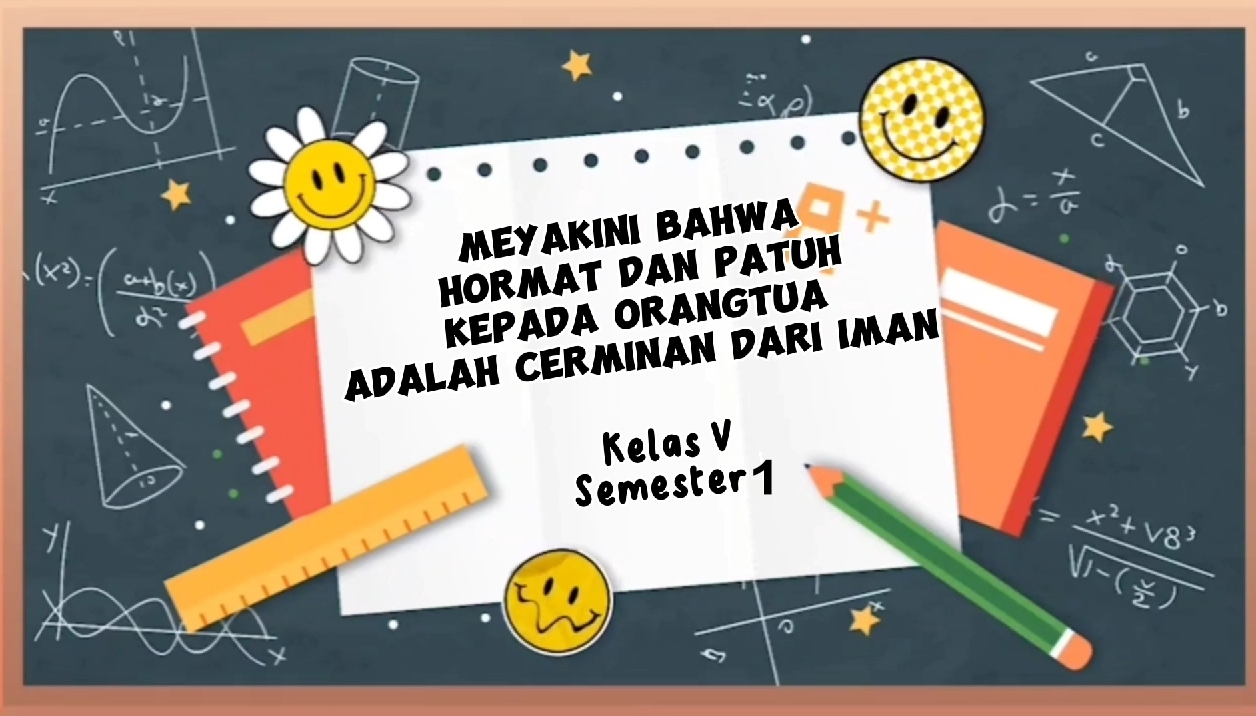
GBPM disusun untuk mengidentifikasi program pembelajaran yang akan dibuat. Melalui proses identifikasi maka ditentukan beberapa hal yang ada dalam program video

1. Pembuatan Flowchart (Bagan alur)

*Flowchart* merupakan alur program atau rangkaian kejadian dalam program yang dimulai dari pembuka (*star),* isi, sampai keluar *(exit/ quit). Flowchart* memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta pernyataannya.

1. Pembuatan Storyboard

*Storyboard* atau papan cerita yaitu uraian penjelasan program yang dikembangkan. *Storyboard* berisi visual dan audio penjelasan masing-masing alur dalam *Flowchart.*



***Gambar 1.*** *Tampilan Awal Video Berupa Cover*

****

***Gambar 2.*** *Tampilan Pendahuluan*

1. Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan ini peneliti akan melakukan validasi suatu produk yang akan dibuat. Dimana produk tersebut akan divalidasi oleh tiga orang validator, selanjutnya melakukan perbaikan sesuai dari arahan yang diberikan oleh validator.

****

***Gambar 3.*** *Prosedur Pengembangan*

1. Implementasi (*Implement*)

Setelah melewati tahapan pengembangan dan menghasilkan suatu produk maka tahapan implementasi ini ialah tahap pengujian kepada peserta didik dalam bentuk melihat kepraktisan dari produk yang dihasilkan. Produk nantinya diujicobakan kepada peserta didik kelas V SD, Pengujian ini awalnya tidak dilakukan dalam proses pembelajaran guna mengurangi resiko dari kegagalan produk atau ketidakefektifan produk yang dihasilkan.

1. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahapan terakhir yaitu evaluasi. Tujuannya adalah untuk melakuakan pemeriksaan terhadap kevalidan dan kepraktisan dari suatu produk yang telah diuji cobakan. Menurut (Medan & Panggabean, n.d.) menyatakan dalam model pengembangan ADDIE praktis digunakan untuk menggambarkan suatu pendekatan sistematis dalam pengembangan intruksional. Hal ini jelas karena tahapan model ADDIE memiliki susunan yang berurutan.

hasil validasi pada aspek media yang divalidasi oleh 3 orang validator, dapat dilihat bahwa hasil validasi pada aspek media secara umum adalah 0,853 dengan kriteria sangat valid, sedangkan hasil validasi pada aspek materi yang divalidasi oleh 3 orang validator, dapat dilihat bahwa hasil validasi pada aspek materi secara umum adalah 0,801 dengan kriteria sangat valid, dan mendapatkan rata-rata 0, 860 dengan kriteria sangat valid. Dan hasil praktikalitas pada aspek tampilan media secara umum memperoleh nilai 0,88 Dengan kriteria sangat praktis, dan pada aspek penyajian materi secara umum memperoleh nilai 0,932 Dengan kriteria sangat praktis.

**Tabel 1. Hasil Validitas**

**V1**

**V2**

**V3**

1

Materi

75

78

74

57

60

56

173

216

0.801

Sangat Valid

2

Media

97

91

90

76

70

69

215

252

0.853

Sangat Valid

172

169

238

133

130

125

561

468

0.860

Sangat Valid

**n*(c-1*)**

***V***

***Ket***

**No**

Jumlah

***Penilaian***

***S1***

***S2***

***S3***

***∑s***

***Aspek***

**Tabel 2. Hasil Praktikalitas**

| *Kriteria* | *Butir* | *Penilaian* | | *∑* | *n(c-1)* | *V* | *Ket* |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| R1-R11 | S1-S11 |
| Media | 1-10 | 53 | 43 | 389 | 440 | 0,932 | Sangat Praktis |
| Materi | 11-14 | 53 | 42 | 164 | 255 | 0,88 | Sangat Praktis |

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil analisis data yang telah diuraikan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai produk video animasi Pendidikan agama islam terpadu menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* dinyatakan sudah valid setelah melakukan revisi berdasarkan uji validitas. Aspek media secara umum adalah 0,853 dengan kriteria “sangat valid” dan hasil validasi pada aspek materi secara umum adalah 0,801 dengan kriteria “sangat valid” sehingga video animasi yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Setelah melalui tahap revisi, penelitian dilanjutkan kepada tahap implement. Video animasi di uji cobakan kepada sebelas orang peserta didik kelas V untuk uji praktikalitas. Uji praktikalitas pada aspek tampilan media secara umum memperoleh nilai 0,88 Dengan kriteria “sangat praktis” dan aspek penyajian materi secara umum memperoleh nilai 0,932 Dengan kriteria “sangat praktis”. Yang mana rata-rata validitas produk video pembelajaran diperoleh dengan nilai sebesar dengan kriteria sangat valid praktikalitas produk video animasi Pendidikan agama islam terpadu termasuk ke dalam kategori sangat praktis yang didapati berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan kepada Sebelas orang peserta didik dengan perolehan rata-rata praktikalitas sebesar dengan kategori sangat praktis.

**Referensi**

***Jurnal***

Abdullah, R. (2017). *Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran.* Lantanida Journal, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.

Agustina, M. (2019). Problem Base Learning (PBL): *Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kreatif Siswa*. *Agustina*, 164–173.

Ardiansyah. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Animasi Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran Bahasa Inonesia Materi Teks Negosiasi Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tarakan*. Skripsi. Universitas Borneo Tarakan: Tarakan.

Baharuddin, I. (2014). Pesantren Dan Bahasa Arab. *Jurnal Thariqah Ilmiah*, *01*(01), 16–30.

Buchari, Z. Muhamad. (2015). *Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Melkanisme Pengujian Kendaraan Bermotor Di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi*. Journal Vol 6, no 1.

Budi, Purwanti. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model *Assure. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan. Vol 3, Nomor 1, Januari 2015.* Kota Probolinggo.

Daryanto. 2013). *Media Pendidikan(Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran). Yogyakarta: Gava Media.*

Desi, Periswenti. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*: Universitas Pahlawan.

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, *4*(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>.

Hariri, R. Al, & Maharani, S. (2019). Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Yang Karya Videonya Diunggah Kembali (Reupload) Di Youtube Secara Ilegal Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Simposium Hukum Indonesia*, *1*(1), 211.

Ibrahim, R. (2013). PENDIDIKAN MULTIKULTURAL : Pengertian , Prinsip , dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam. *Addin*, *7*(1), 1–26.

Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia flash 8 Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX.* Jurnal Ipteks Terapan, 10(2), 95–102.

Kirom,Askhabul. 2017. Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multicultural*. Jurnal al-murabbi*. 3(1).

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *8*(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

Noeng Muhajir. (2017). Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial. *Jurnal Ilmiah Iqra’*, 1.

Nugraha, muldiyana. 2018. Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Jurnal Tarbawi*: *jurnal keilmuan manajemen pendidikan.*

Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(1), 48–64.

Pendidikan, D., Islam, A., Raden, F. I., & Lampung, I. (2015). Tujuan Pendidikan Islam Imam Syafe’I. *Jurnal Pendidikan Islam*, *6*(November), 151–166.

Rahmawati,Rina. 2021. Pengembangan media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia.*1(1): Rahmawati, F. (2018). Kecenderungan Pergeseran Pendidikan Agama Islam di Indonesia Pada Era Disrupsi. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, *13*(2). <https://doi.org/10.19105/tjpi.v13i2.1752>.

Tegeh, I Made; Jampel, I. N. P. T. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(1), 24–29.

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, Adr. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, *3*(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>

Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.