

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN HIJRAH PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS IV SD

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

AULYA NUR FARHAN
NIM 20004046

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

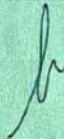
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN HLJRAH PADA
MATA PELAJARAN PAI KELAS IV SD**

Nama : Aulya Nur Farhani
NIM/BP : 20004046/2020
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2026

Disetujui oleh
Pembimbing



Dr. Novrianti, M. Pd.
NIP. 198011012008012014

Kepala Departemen



Nofri Hendri, M. Pd.
NIP. 197811292003121001

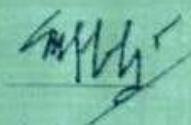
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Hujrah
Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD
Nama : Aulya Nur Farhan
NIM/BP : 20004046/2020
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2026

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Dr. Novrianti, M. Pd. NIP. 198011012008012014	
Anggota	1. Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T NIP. 198405232008121003	
Anggota	2. Reni Kurnia, M. Eng. NIP. 199203042022032016	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Aulya Nur Farhan
NIM/BP : 20004046/2020
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Hijrah
Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD

Dengan ini menyatakan skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar aslinya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Maret 2026

Saya yang menyatakan



Aulya Nur Farhan

NIM. 20004046

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Hijrah Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD” . Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Afdal, M.Pd.Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam proses penyelesaian studi.
2. Bapak Dr. Nofri Hendri, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan dukungan serta arahan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Novrianti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing saya yang dengan sabar telah memberikan bimbingan, arahan, kritik, dan saran yang sangat berarti bagi penyempurnaan skripsi ini.
4. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, ST, M. Pd. T. dan Ibu Reni Kurnia, M. Eng. selaku Dosen Penguji saya, yang telah memberikan masukan berharga dalam proses ujian skripsi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan lebih baik.
5. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M. Pd. selaku validator media dalam penyempurnaan produk untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staf administrasi fakultas ilmu pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu, bantuan dan pelayanan selama penulis menempuh pendidikan.
7. Ibu Elvina Sanusi, S.Pdi selaku guru Mata Pelajaran PAI di SDN 05 Jaruai, Kelurahan Bungus Barat, Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang sekaligus sebagai validator materi dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada kedua orang tua saya yaitu bapak Amiridwan, S.Kom dan ibu Nurhasiarti, S.Pd beserta abang dan adek yang senantiasa mendoakan, memberikan motivasi, serta kasih sayang sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini dengan berbagai macam rintangan didalamnya.

ABSTRAK

AULYA NUR FARHAN. 2026. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Hijrah Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 05 Jaruai, khususnya pada materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Pembelajaran yang masih menggunakan buku LKS dan metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif serta kesulitan memahami peristiwa hijrah secara konkret. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum optimal, padahal Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan multimedia pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) menggunakan model 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Tahap *define* dilakukan melalui analisis kurikulum, siswa dan konsep. Tahapan *design* berupa perancangan multimedia menggunakan *Adobe Animate*. Tahapan *develop* meliputi uji validitas oleh dua ahli media dan satu ahli materi serta uji praktikalitas kepada 22 siswa kelas IV. Tahap *disseminate* dilakukan dengan penyebaran produk di SD Negeri 18 Kampung Baru Kota Padang. Instrumen penelitian menggunakan angket skala Likert.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dan sangat praktis. Validasi materi memperoleh skor rata-rata 5 (sangat valid), sedangkan validasi media memperoleh rata-rata 4,78 dan 4,84 (sangat valid). Uji praktikalitas memperoleh rata-rata 4,33 (sangat praktis). Dengan demikian, multimedia pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran PAI kelas IV SD.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Hijrah Nabi Muhammad SAW, Model 4D.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.

Puji beserta syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, berkat Rahmat dan karunia-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini berjudul “Pengembangan multimedia pembelajaran pada mata Pelajaran PAI kelas IV SD”. Shalawat beserta salam penulis sampaikan kepada junjungan umat islam yakni, Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman kebodohan ke zaman yang terang benderang dipenuhi oleh ilmu pengetahuan. Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan interaktif siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 05 Jaruai dengan mempraktikalisasikan hasil pengembangan multimedia pembelajaran pada materi Hijrah pelajaran PAI dengan tujuan agar minat belajar siswa lebih meningkat. Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan acuan bagi pengembang atau peneliti untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan secara khusus pada bagian Ucapan Terimakasih dalam skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan dunia pendidikan, khususnya dalam teknologi dan media pembelajaran di sekolah dasar. Penulis juga membuka diri terhadap kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang.

Padang, Maret 2026

Penulis

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian	1
B. Identitas Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah Penelitian	10
E. Tujuan Penelitian Pengembangan	11
F. Spesifikasi Produk	11
G. Manfaat Penelitian Pengembangan	13
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teori	16
B. Kajian Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Berpikir	39
D. Pembatasan Masalah	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Model Penelitian Pengembangan	41
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	41
C. Definisi Operasional	47
D. Uji Coba Produk	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
A. Hasil Penelitian	60
B. Pembahasan Penelitian	78
C. Keterbatasan Penelitian	92
BAB V SIMPULAN, IMPIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN ...	93
A. Simpulan	93
B. Implikasi	94
C. Rekomendasi	95
DAFTAR RUJUKAN	97

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 .Tampilan awal multimedia Pembelajaran	13
Gambar 2 . Kerangka Berpikir	39
Gambar 3 . Prosedur Pengembangan 4D	42
Gambar 4 . Aset media	66
Gambar 5 Membuat <i>File</i> Baru	67
Gambar 6 . Memilih <i>Resolusi</i> Untuk Program Baru	67
Gambar 7 . Untuk Membuat Program Baru	68
Gambar 8 . Halaman awal produk	68
Gambar 9 . Halaman beranda	69
Gambar 10. Halaman Panduan pengguna	69
Gambar 11 .Halaman tujuan pembelajaran	70
Gambar 12 .Halaman materi	70
Gambar 13 .Halaman kuis	71
Gambar 14 .Langkah-langkah Input Video	71
Gambar 15 .Koding Pilihan Jawaban	72
Gambar 16 .Tampilan awal multimedia pembelajaran	73
Gambar 17 .Tampilan <i>slide</i> ke II	73
Gambar 18 .Tampilan petunjuk penggunaan	74
Gambar 19 .Halaman tampilan menu	74
Gambar 20 .Halaman profil pengembang	75
Gambar 21 .Halaman tujuan pembelajaran	75
Gambar 22 .Halaman materi	75
Gambar 23 .Halaman video pembelajaran	76
Gambar 24 .Halaman soal Latihan	76
Gambar 25 .Halaman penutup multimedia pembelajaran	76
Gambar 26 .Jenis <i>font</i> yang digunakan kurang menarik.	82
Gambar 27 .Jenis <i>font</i> sudah diganti menjadi <i>Eras bolt ICT</i>	83
Gambar 28 .Tombol yang digunakan belum menggunakan tombol 3D.	83
Gambar 29 .Tombol yang digunakan sudah menggunakan tombol 3D.	84
Gambar 30 .Sebelum menggunakan suara narator.	84
Gambar 31 .Sesudah menggunakan suara narator.	85
Gambar 32 .Kuis belum interaktif.	85
Gambar 33 .Kuis sudah interaktif.	86
Gambar 34 .Jika diklik pada selain tombol maka otomatis next ke halaman lain.	86
Gambar 35 .Tindak next jika diklik di luar tombol.	87
Gambar 36 .Validasi Media Oleh Validator I	137
Gambar 37 .Validasi Media Oleh Validator II	137
Gambar 38 .Validasi materi oleh guru mata pelajaran PAI	138
Gambar 39 .Penyerahan surat izin penelitian dengan kepala sekolah	139
Gambar 40 .Siswa menggunakan multimedia pembelajaran	139
Gambar 41 .Siswa mengisi angket praktikalitas	140
Gambar 42 .Penyebaran media ke sd negeri 18 kampung baru	141
Gambar 43 .Angket Guru	142

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 . Hasil PH Mata Pelajaran PAI di SDN 05 Jaruai	7
Tabel 2 . Penentuan Skala <i>Likert</i>	51
Tabel 3 . Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	52
Tabel 4 . Kisi-kisi Penilaian Ahli Media	53
Tabel 5 . Kisi-kisi Penilaian Pratikalitas	54
Tabel 6 . Interval skala penilaian validasi	56
Tabel 7 . Kriteria Validitas	57
Tabel 8 . Kriteria Pratikalitas	59
Tabel 9 . Analisis kurikulum	61
Tabel 10 . Hasil validasi materi	78
Tabel 11 . Hasil validasi media oleh validator I	79
Tabel 12 . Hasil validasi media oleh validator II	80
Tabel 13 . Hasil Uji Pratikalitas	81
Tabel 14 . Hasil validasi oleh validator II tahap II	87

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	102
Lampiran 2. Capaian Pembelajaran.....	104
Lampiran 3. Flow Chart.....	106
Lampiran 4. Storyboard.....	107
Lampiran 5. Angket Validasi Materi.....	110
Lampiran 6. Angket Validasi Media Oleh Vaidator I tahap I.....	113
Lampiran 7. Angket Validasi Media Oleh Vaidator II tahap I.....	116
Lampiran 8. Angket Validasi Media Oleh Vaidator I tahap II.....	119
Lampiran 9. Angket Validasi Media Oleh Vaidator II tahap II.....	122
Lampiran 10. Angket Praktikalitas Siswa.....	125
Lampiran 11. Hasil penilaian angket siswa.....	135
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian.....	136
Lampiran 13. Dokumentasi.....	137
Lampiran 14. Penyebaran media ke sd negeri 18 kampung baru kota padang....	141
Lampiran 15. Angket Guru.....	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan proses pembelajaran bagi seorang individu untuk dapat mengerti, paham, dan lebih kritis dalam berpikir. Pendidikan mempunyai peran sebagai ujung tombak dalam menentukan masa depan untuk mencapai kesejahteraan dan kemajuan bangsa. Hal ini sesuai dengan pendapat Novrianti (2017) yang mengemukakan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan merupakan sarana dan wahana yang strategis di dalam pengembangan sumber daya manusia. Melalui pendidikan yang berkualitas maka masyarakat mempunyai peran dalam melakukan perubahan dan pembangunan bangsa.

Perkembangan dunia abad ke-21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala aspek kehidupan manusia. Teknologi menghubungkan dunia yang saling bersekat-sekat menjadi tanpa batas. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah mendorong terciptanya kenyamanan dan kemudahan dalam kehidupan manusia. Begitu juga dengan penyelenggaraan kegiatan pendidikan (Susanto, 2021).

Pembelajaran abad 21 ini menuntut kemampuan siswa dalam mengikuti perkembangan zaman mulai dari kecakapan dan memecahkan masalah, berpikir kritis, kolaborasi, dan kecakapan berkomunikasi.

Menurut Ambyar dan Panyahuti (2020), untuk menghadapi pembelajaran pada abad 21 ini maka dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif serta mampu mengoptimalkan teknologi.

Pembelajaran abad 21 merupakan peralihan dari pembelajaran yang dulunya menggunakan pendekatan *teacher centered learning* menjadi *student centered learning*. Menurut Dewantara (2021) telah terjadi perubahan peran pendidik dan peserta didik dengan adanya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Awalnya pendidik berperan menjadi pengendali atau subjek utama dalam pembelajaran dengan adanya ICT (*Information and Communication of Technology*) peran pendidik dalam pembelajaran lebih banyak sebagai fasilitator yang memberikan pilihan dan tanggung jawab kepada peserta didik untuk mandiri. Begitu juga dengan peserta didik yang awalnya sebagai penerima informasi yang pasif sekarang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menggali informasi pengetahuan bersama-sama dengan peserta didik lain.

Menurut Novrianti (2022), penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan kompetensi guru tersebut, karena disamping dapat mampu menjelaskan materi, guru juga mampu menggunakan media dalam materi yang dijelaskannya. Media pembelajaran yang saat ini digunakan sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa dinilai sangat kreatif, dan sangat diapresiasi oleh siswa. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat membantu siswa memahami dengan cara yang menyenangkan. Untuk melaksanakan

pembelajaran ini digunakan media pembelajaran. Senada dengan Hasan dkk (2021) bahwasanya media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan baru dan kompetensi. Hal serupa juga ditemukan pada penelitian Afifah dkk (2022) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran adalah media yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan dapat mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, para pendidik mulai termotivasi menciptakan media pembelajaran untuk mencapai pembelajaran abad 21 saat ini. Melalui pembelajaran berbasis teknologi, diharapkan siswa dan guru dapat bekerjasama dengan lebih baik sehingga guru dapat melaksanakan tugasnya dan siswa dapat memahami materi serta meningkatkan minatnya.

Menurut Sherly dkk (2021) Kurikulum Merdeka belajar merupakan bentuk penyesuaian kebijakan untuk mengembalikan esensi dari asesmen yang semakin dilupakan. Konsep Merdeka Belajar adalah mengembalikan system pendidikan nasional kepada esensi undang-undang untuk memberikan kemerdekaan sekolah menginterpretasi kompetensi dasar kurikulum menjadi penilaian mereka. Merdeka belajar dapat dipahami sebagai merdeka berpikir, merdeka berkarya, dan menghormati atau merespons perubahan yang terjadi. Menurut Mastuti dkk (2020), nuansa pembelajaran lebih nyaman, karena siswa dapat berdiskusi lebih banyak dengan guru, belajar dengan outing class, dan tidak hanya mendengarkan

penjelasan guru, tetapi lebih membentuk karakter peserta didik yang berani, mandiri, cerdas dalam bergaul, beradab, sopan, berkompetensi, dan tidak hanya mengandalkan sistem ranking yang menurut beberapa survei hanya meresahkan anak dan orang. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi.

Sekolah dasar merupakan salah satu satuan pendidikan yang juga menerapkan kurikulum Merdeka Belajar, yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Tujuan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagaimana tercantum dalam Lampiran IV SK BSKAP No. 33 Tahun 2022 adalah untuk memberikan bimbingan kepada peserta didik agar memiliki akidah yang benar, berakhlak mulia, serta menjadikan kasih sayang dan sikap toleran sebagai landasan dalam kehidupannya. Selain itu, pembelajaran PAI bertujuan membentuk peserta didik agar menjadi pribadi yang memahami dengan baik prinsip-prinsip agama Islam terkait akhlak mulia, akidah yang benar berdasarkan paham ahlus sunnah wal jama'ah, syariat, serta perkembangan sejarah peradaban Islam. Pemahaman tersebut diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam hubungannya dengan Sang Pencipta, diri sendiri, sesama warga negara, sesama manusia, maupun lingkungan alam dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pembelajaran PAI juga diarahkan untuk membimbing peserta didik agar mampu menerapkan prinsip-prinsip Islam dalam berpikir sehingga benar, tepat, dan arif dalam menyimpulkan sesuatu serta mengambil keputusan. Lebih jauh, peserta didik dibantu dan dibimbing agar mampu memperbaiki kekurangan dirinya, menyayangi lingkungan alam sekitar, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab sebagai khalifah Allah di bumi. Dengan demikian, mereka dapat aktif dalam mewujudkan upaya melestarikan dan merawat lingkungan sekitarnya. Tujuan lainnya adalah membentuk peserta didik yang menjunjung tinggi nilai persatuan sehingga mampu menguatkan persaudaraan kemanusiaan (*ukhuwwah basyariyyah*), persaudaraan seagama (*ukhuwwah islamiyyah*), dan persaudaraan sebangsa serta senegara (*ukhuwwah waṭaniyyah*) dengan tetap menghargai kebinekaan agama, suku, dan budaya yang ada.

Menurut Sa'diyah (2022), pendidikan Islam juga menumbuhkan kepekaan. Siswa sedemikian rupa sehingga sikap dan perilaku hidupnya dipengaruhi dengan pemahaman yang mendalam terhadap nilai-nilai moral dan spiritual Islam. Mereka dilatih, oleh karena itu pencarian ilmu bukan sekedar memuaskan rasa ingin tahu kebijaksanaan atau hanya untuk kepentingan dunia material tetapi juga karena mengembangkan diri menjadi orang yang rasional dan bertakwa menjamin kehidupan material, moral dan spiritual keluarga, masyarakat dan umat manusia. Perspektif ini berasal dari keimanan yang mendalam kepada Allah SWT. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) pendidikan dasar mencakup SD/MI, SMP/MT atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah Dasar merupakan salah satu bagian komponen penting dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan nasional menuju pembangunan potensi siswa untuk menjadi orang Indonesia seutuhnya, khususnya manusia orang-orang yang beriman dan beribadah kepada Tuhan yang Maha Esa, mempunyai ilmu dan keterampilan, akhlak mulia, kesehatan jasmani dan rohani yang baik, Memiliki kepribadian yang stabil, cerdas, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab (UU RI No. 20 Tahun 2003)

Pembelajaran agama islam pada hakikatnya bertujuan agar peserta didik mampu mengamalkan apa yang telah di ajarkan oleh pendidik. Sebagaimana menurut Muhaimin (20018) bahwa dalam pembelajaran islam merupakan suatu kegiatan melalui bimbingan, pengajaran, latihan, yang dilakukan secara sadar dan sistematis atau terencana atas tujuan yang hendak dicapai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru yang mengajar PAI di SDN 05 Jaruai pada tanggal 30 Oktober 2024, menyatakan bahwa pembelajaran PAI di kelas IV SDN 05 Jaruai, Kelurahan Bungus Barat, Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang ini diberikan selama satu kali seminggu dengan durasi 2 jam pembelajaran dengan pembagian waktu 1 jam untuk penjelasan materi dan 1 jam untuk melakukan kegiatan evaluasi. Selama proses pembelajaran berlangsung, hanya beberapa peserta didik yang benar-benar memperhatikan pelajaran yaitu peserta didik yang duduk pada

bangku bagian depan. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang mengobrol saat guru menjelaskan pembelajaran, siswa yang keluar masuk kelas, siswa yang tertidur di kelas sehingga siswa yang cabut saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil wawancara, guru tersebut menyatakan bahwa, terjadi kesenjangan terhadap nilai peserta didik antara yang mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan yang tidak mencapai KKTP, untuk KKTP di pelajaran PAI di kelas IV SDN 05 Jaruai ini adalah 80. Dalam hal ini terlihat seperti siswa tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang terlihat kurangnya respon siswa saat guru memberikan pertanyaan atau intruksi dan siswa kurang aktif untuk bertanya atau berpendapat.

Berikut merupakan hasil belajar PAI peserta didik yang sebelumnya diperoleh dari guru yang mengajar tersebut.

Tabel 1. Hasil PH Mata Pelajaran PAI di SDN 05 Jaruai

No	BAB	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata
1.	BAB 1	22 Orang	55
2.	BAB 2	22 Orang	65
3.	BAB 3	22 Orang	50

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan siswa, dalam pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan buku LKS sebagai alat bantu dalam proses belajar. Hal ini terlihat dari media pembelajaran yang digunakan guru masih monoton dan terkesan kurang menarik. Bahan ajar siswa masih terbatas pada buku teks pelajaran membuat pengetahuan siswa terbatas pada apa yang ada di buku apa yang di sampaikan guru. Siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pada topik Hijrah Nabi Muhammad SAW, siswa mengalami

kesulitan dalam memahami bagaimana peristiwa hijrah berlangsung, apa saja latar belakangnya, serta bagaimana dampak besar yang ditimbulkannya bagi perkembangan dakwah Islam. Hal ini terlihat dari terbatasnya pengetahuan siswa pada LKS dan apa yang di jelaskan guru sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui, perlu solusi dalam pembelajaran, yaitu media sebagai penyampai pesan yaitu dengan menggunakan multimedia. Adanya multimedia pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa memahami secara lebih konkret jalannya peristiwa hijrah, mulai dari alasan Nabi Muhammad SAW dan para sahabat meninggalkan Makkah menuju Madinah, perjalanan yang penuh tantangan, hingga nilai-nilai keteladanan yang dapat diambil dari peristiwa tersebut. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengetahui fakta sejarah hijrah, tetapi juga mampu menghayati makna dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mencoba memberikan solusi alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan multimedia pembelajaran pada Topik “Hijrah Nabi Muhammad SAW” pada kurikulum merdeka belajar. Multimedia pembelajaran tersebut terkait dengan pengetahuan yang akan diberikan oleh guru kepada siswa yang berusaha memancing siswa untuk lebih tertarik mempelajari pelajaran kelas IV Sekolah Dasar. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran menarik dan dikemas bentuk multimedia

pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran pada kurikulum merdeka belajar, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN HIJRAH PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS IV SD”.

B. Identitas Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hanya beberapa peserta didik yang benar-benar memperhatikan pembelajaran yaitu peserta didik yang duduk pada bangku bagian depan.
2. Terjadi kesenjangan terhadap nilai peserta didik antara yang mencapai nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dan yang tidak mencapai KKTP.
3. Guru hanya menggunakan buku LKS sebagai alat bantu dalam proses belajar.
4. Siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi masalah sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*).
2. Penelitian ini hanya menilai tingkat validitas dan praktikalitas dari

multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

3. Uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas IV di SDN 05 Jaruai, Kelurahan Bungus Barat, Kecamatan Bungus Teluk Kabung, Kota Padang.
4. Tahap *disseminate* (penyebaran) dalam penelitian ini dilakukan secara terbatas dengan memperkenalkan dan menyebarkan produk multimedia pembelajaran kepada guru dan siswa di SD Negeri 18 Kampung Baru Kota Padang sebagai bentuk implementasi awal dari produk yang dikembangkan.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan pengembangan multimedia pembelajaran pada Topik Hijrah Nabi Muhammad SAW materi untuk kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Topik Hijrah Nabi Muhammad SAW Materi Untuk Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan multimedia pembelajaran pada Topik Hijrah Nabi Muhammad SAW materi untuk kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana penyebaran pengembangan multimedia pembelajaran pada Topik Hajar Nabi Muhammad SAW materi untuk kelas IV Sekolah Dasar ?

E. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD.
2. Menghasilkan multimedia pembelajaran yang valid digunakan pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD.
3. Menghasilkan multimedia pembelajaran yang praktis pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD.
4. Melakukan penyebaran multimedia pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas IV di Sekolah Dasar.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah Multimedia Pembelajaran dalam bentuk aplikasi. Multimedia Pembelajaran dikembangkan menggunakan *Adobe Animate*. Spesifikasi yang dikembangkan dari Multimedia Pembelajaran sebagai berikut.

1. Pembuatan multimedia pembelajaran ini menggunakan aplikasi Adobe Animate
2. Terdapat tombol menu, tombol *next*, tombol back di dalam media ini.
3. *File* akhir media multimedia pembelajaran ini akan disajikan dalam format swf/exe, dan disimpan didalam flashdisk dan CD.

4. Media pembelajaran ini terdiri dari lima segmen yaitu pengenalan, tujuan pembelajaran, penyajian informasi (materi), profil pengembang dan ditutup dengan soal latihan.
5. Pengenalan menampilkan judul program dan materi yang ada dalam media pembelajaran.
6. Penyajian informasi (materi) mencakup materi Kisah Hijrah Nabi Muhammad SAW Ke Madinah.
7. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan soal-soal latihan yang dijawab secara bersama di dalam buku masing-masing siswa.

Dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam mata pelajaran PAI menggunakan *software Adobe Animate* dan beberapa *software* dan *web* pendukung lainnya seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Audition*, *Canva*, *Adobe Premiere*, *notepad* dan *Freepik*. Sehingga dibutuhkan spesifikasi komputer/laptop minimum sebagai berikut:

Hardware :

1. Laptop / PC
2. CPU: Dual core 2 Ghz

Software :

1. RAM : 4 GB
2. Sistem Operasi : Windows 10 dan Windows 11

Dalam rangka mengimplementasikan Multimedia Pembelajaran pada mata pelajaran PAI yang dapat diakses oleh pengguna, maka dibutuhkan spesifikasi minimum perangkat yaitu:

Hardware :

1. Laptop / PC
2. CPU : Dual core 1 Ghz
3. Android : Lolipop 5.0

Software :

1. RAM : 2 GB
2. Sistem Operasi : Windows 7
3. RAM : 2 GB



Gambar 1. Tampilan awal multimedia Pembelajaran

G. Manfaat Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menghilangkan kejenuhan saat belajar, mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar serta menumbuhkan minat siswa dalam belajar.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan guru dalam

mengoptimalkan segala jenis media pembelajaran, khususnya dalam memanfaatkan multimedia pembelajaran *AdobeAnimate* ini yang nantinya dapat mendukung proses pembelajaran sehingga siswa dapat menuntaskan materi pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan yang berguna bagi lembaga pendidikan tempat peneliti mengadakan penelitian ini.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan yang lebih dalam mengenai penggunaan media-media pendukung dalam pembelajaran khususnya multimedia pembelajaran, serta implementasinya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi penelitian yang dilaksanakan adalah media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran yang dapat diuji validitas, praktikalitas dan efektivitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidak multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dengan cara validasi multimedia pembelajaran pada ahlinya. Sementara itu, uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui apakah multimedia pembelajaran ini praktis dan mudah digunakan dengan cara melihat hasil pengisian angket respon siswa terhadap multimedia pembelajaran yang

dikembangkan. Selanjutnya, melakukan uji efektivitas produk. Uji efektivitas produk dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang efektif tidaknya produk pengembangan jika diterapkan dalam proses pembelajaran di lapangan.

2. Keterbatasan Pengembang

Keterbatasan pengembangan media ini dibuat tidak untuk semua materi secara keseluruhan namun lengkap agar materi yang dikembangkan menjadi suatu kesatuan yang utuh dan berkesinambungan agar siswa menerima materi yang lengkap. Materi yang disajikan pada topik “Hijrah Nabi Muhammad SAW” dalam pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan materi yang disesuaikan pada jadwal melakukan penelitian di sekolah.

Keterbatasan dalam pengembangan multimedia pembelajaran, Aplikasi *Adobe animate* memerlukan kemampuan teknis tertentu dalam penggunaan fitur seperti timeline, layer, dan animasi sehingga proses pembuatan media membutuhkan waktu dan pemahaman yang cukup bagi pengembang. Selain itu, format output yang dihasilkan seperti *.swf* atau *.exe* cenderung lebih optimal digunakan pada perangkat komputer atau laptop sehingga akses penggunaan pada perangkat mobile masih terbatas. Dalam proses pengembangan, *Adobe Animate* juga sering memerlukan dukungan aplikasi lain untuk pembuatan desain grafis atau pengolahan video agar tampilan multimedia menjadi lebih menarik.

BAB V

SIMPULAN, IMPIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN

A. Simpulan

Dari analisis data yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu sebagai berikut:

1. Pada penelitian pengembangan ini telah mengembangkan produk multimedia yang sudah melalui proses pengembangan dengan model 4D, dan melalui proses validitas dan praktikalitas dengan hasil media yang valid dan praktis.
2. Multimedia pembelajaran ini dihasilkan melalui uji validitas media dan materi yang mana di ujikan kepada validator I memperoleh hasil validasi media sebesar 4,95 dan validator II memperoleh hasil 4 kemudian validator materi memperoleh hasil validasi materi sebesar 5, jadi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ini “sangat valid”. Kemudian pada hasil perolehan nilai dari praktikalitas sebesar 4,68 yang menunjukkan multimedia pembelajaran yang dihasilkan ini “sangat paraktis”.
3. Berdasarkan uji validitas dan praktikalitas yang telah dilakukan terhadap produk multimedia pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia menggunakan aplikasi *Adobe Animate* pada mata pelajaran PAI kelas IV SDN 05 Jaruai, Kelurahan Bungus Barat, Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang, sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Tahap penyebaran (*disseminate*) pada penelitian ini dilakukan setelah

multimedia pembelajaran dinyatakan valid dan praktis melalui proses validasi dan uji coba. Pada tahap ini, produk multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan disebarluaskan kepada pihak lain agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Penyebaran dilakukan di SD Negeri 18 Kampung Baru Kota Padang sebagai sekolah sasaran tambahan untuk memperkenalkan dan memanfaatkan produk yang telah dikembangkan. Kegiatan penyebaran ini bertujuan agar multimedia pembelajaran pada materi Hijrah Nabi Muhammad SAW dapat digunakan oleh guru sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran PAI di sekolah dasar. Selain itu, melalui tahap ini guru juga diberikan kesempatan untuk melihat dan mencoba penggunaan multimedia tersebut sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengembangan multimedia pembelajaran pada materi hijrah memiliki beberapa implikasi terhadap pembelajaran, baik pendidik, peserta didik, maupun pengembangan bahan ajar di masa depan.

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memperkuat teori bahwa pembelajaran dapat diimplementasikan melalui penggunaan multimedia pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dengan mempertimbangkan perbedaan kemampuan, minat, dan kebutuhan siswa

mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini memberikan alternatif bahan ajar digital yang dapat digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu guru dalam aktivitas pembelajaran, serta mempermudah siswa untuk belajar mandiri di sekolah maupun di rumah.

3. Implikasi terhadap Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembang atau peneliti lain dalam mengembangkan multimedia pembelajaran yang interaktif.

C. Rekomendasi

Berdasarkan dari kesimpulan di atas, maka dianjurkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Multimedia ini layak digunakan sebagai salah satu alat bantu guru dan siswa kelas IV SDN 05 Jaruai, Kelurahan Bungus Barat, Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang dalam mengikuti Pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah.
2. Pengembangan multimedia pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) sebaiknya dilakukan oleh tim pengembang yang memiliki keahlian mengenai multimedia dan paham tentang pelajaran PAI.
3. Guru sebagai pengendali kegiatan pembelajaran harus lebih kreatif dalam memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah, yaitu penggunaan proyektor

dalam pembelajaran di kelas. Agar implementasi dari terlaksananya kurikulum merdeka belajar dapat tercapai.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ambiyar, & Panyahuti. (2020). *Asesmen pembelajaran berbasis komputer dan Android*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto. (2012). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* (14th ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat sebagai Solusi dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17(2), 45–52.
- Ayurachmawati, P., Syaflin, S. L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Pada Muatan Materi IPA Di Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 941–949. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2602>
- Azhar Arsyad & Rahman (2015). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); Ed. Revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bakara, L., Utari, R. S., & Verayanti, V. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Mendukung Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Smp. *JPMI : Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(3), 901–912. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i3.17314>
- Barbara Desriana, C. A. B. (2018). Audiobook Pembelajaran Mata Kuliah Literatur Berdasarkan Perspektif Behavioral Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahasa Jerman. *Http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jitp*, 5(2), 140–150.
- Bruner, J. (1966). *Toward a theory of instruction*. Cambridge: Harvard University Press..
- Chipangura, A., & Aldridge, J. (2017). Impact of multimedia on students' perceptions of the learning environment in mathematics classrooms. *Learning Environments Research*, 20(1), 121–138. <https://doi.org/10.1007/s10984-016-9224-7>
- Cronsberry, J. (2004). *Word walls: A support for literacy in secondary school classrooms*. Ontario: Curriculum Services Canada.

- Daryanto. (2011). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- E. Baukal, C., B. Ausburn, F., & J. Ausburn, L. (2013). A Proposed Multimedia Cone of Abstraction: Updating a Classic Instructional Design Theory. *I-Manager's Journal of Educational Technology*, 9(4), 15–24. <https://doi.org/10.26634/jet.9.4.2129>
- Fendi, K. (2019). Perkembangan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata kuliah kimia dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 9(1), 1–10.
- Gagné, Robert M. 1985. *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <https://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Hakim, N., Yudiyanto, Y., Sa'diah, H., & Setiana, E. P. (2020). Manual Book Biology Scientific Camp: Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Outdoor Approach. *Biodik*, 6(1), 12–22. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i1.8458>
- Hamid, H. (2012). *Pengembangan kurikulum pendidikan* (Cet. 1). Bandung: Pustaka Setia.
- Husrah, I. (2020). Effectiveness of Chemistry Media Learning Based on Autoplay Media Studio 8.0 To Improve Students' Collaborative Character in Acid-Base Material At Sman 6 Pekanbaru. *International Journal of Educational Best Practices*, 4(2), 33. <https://doi.org/10.31258/ijebp.v4n2.p33-47>
- Labrecque. (2016). *Introduction to Adobe Animate CC*. San Jose: Adobe Developer Center.
- Mahmudah, R. (2016). *Pengaruh lingkungan sekolah terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadis siswa di MTs Mathla'ul Anwar Gunung Baru Way Kanan*.
- Maisaroh, O. :, Nurrohmah, F., Guru, P., Dasar, S., & Uny, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas Iii Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 749–759.

- Mayer. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>
- Munir. (2015). *Multimedia : Konsep dan aplikasi dalam pendidikan* (N. Ruswandi (ed.); 3rd ed.). Alfabeta.
- Musya'adah, U. (2018). *Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*. I(2), 2656–1638. <http://e-journal.ikhac.ac.id/index.php/aulada>
- Nazarudin, M. (2007). *Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*. Teras.
- Nofri Hendri & Novrianti (2017). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan Adobe Captivate 7.0 pada mata kuliah dasar-dasar komputer. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 2(2), 121–128.
- Rahmadani, L., Zuwirna, Z., Novrianti, N., & Supendra, D. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Metode Tawasilul Aayat Untuk Meningkatkan Kemampuan Muraja'ah Siswa Kelas Menengah Di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang. *Jurnal Family Education*, 3(1), 43-47
- Riduwan. (2012). *Metode dan teknik menyusun proposal penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian* (Warsiman, Ed.). Bandung: Alfabeta.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1), 59–72.
- Rukimin, K. (2015). Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan, November*, 102–114.
- Rusdiyah, A. M. & E. F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Rajawali Press.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Penelitian pengembangan (Research & Development). *Jurnal Pendidikan*, 165, 1–10.

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2012). *Evaluasi Pendidikan : Prinsip dan operasionalnya / Sukardi ; editor: Fatna Yustianti* (F. Yustianti (ed.); Ed. 1. Cet). Jakarta : Bumi Aksara, 2012. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=20949>
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Pengembangan Kurikulum* (Muhklis (ed.)). Remaja Rosdakarya.
- Sulaiman. (2017). Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Kajian Teori dan Aplikasi Pembelajaran PAI). In *PeNA*.
- Sutarjo, A. (2014). *Pembelajaran Nilai - Karakter : Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Efektif* (Cetakan ke). Rajawali Pers.
- Syahputra, W. F., & Novrianti, N. (2022). Pengembangan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMA pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Literasi Digital*, 2(1), 36-45.
- Tsaniyatus Sa'diyah. (2022). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*, 2(3), 148–159. <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408>
- Uno, H. B., & Lematenggo, N. (2011). *Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran / Hamzah B. Uno, Nina Lematenggo ; editor: Fatna Yustianti* (F. Yustianti (ed.); Ed. 1. Cet). Bumi Aksara.
- Vernon S. Gerlach, Donald P. Ely, R. M. (1980). *Teaching and Media: A Systematic Approach* (2nd, berilus ed.). Prentice-Hall.
- Winaryati, E. (2021a). *Cercular Model of RD & D*. www.penerbitbukumurah.com
- Winaryati, E. (2021b). *Cercular Model of RD & D Model RD&D Pendidikan dan Sosial*. In *Kbm Indonesia*. www.penerbitbukumurah.com
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD(translation:The effectiveness of using the Canva application as a medium for learning MI / SD science). *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan*

Teknologi, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>

Yusufhadi miarso (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.