

Analisis Pemanfaatan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Materi Alam Barzakh

Achmad Fatchan Fathoni¹, India Findiani², Shelsya Muna Anggita³, Eka Putri Norma Indah Noviyanti⁴, Siti Nindya Nur Khamidah⁵, Nailus Sa'adah⁶, Yayuk Lailatul Khasanah⁷, Muhammad Romadlon Habibullah⁸.

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

Email : achmadfathan9@gmail.com¹, indiafindiani@gmail.com², shelsyaanggita@gmail.com³, ekaputrinormaindahnoviyanti@gmail.com⁴, anndyhmdh@gmail.com⁵, nailuss885@gmail.com⁶, yayuklailat@gmail.com⁷, roma@unugiri.ac.id⁸

Kata Kunci	Abstrak
Animated Video, Faith and Morals, The Realm of Barzakh, Understanding the concept	The use of audiovisual media nowadays has become one of the common learning alternatives implemented in schools. This media has a main advantage, which is its ability to turn learning methods that tend to be monotonous into more interactive learning experiences. This study is motivated by the problem of students' low understanding of the Barzakh Nature material in the Akidah Akhlak subject. The characteristics of this material are considered too abstract, making it difficult for students at the concrete operational stage to visualize it. Therefore, this study aims to analyze the contribution of using teaching media in the form of YouTube-based animated videos to improve students' conceptual understanding, observe the process of its application, and map supporting and inhibiting factors. The approach used in this study employs a literature review method. The data collection process was carried out through searching, filtering, and reviewing scientific articles as well as relevant books in the Google Scholar database. The findings from this literature review show that integrating animated video media has great conceptual potential in helping students understand the abstract subject of the Afterlife, making it easier for them to internalize. Although there are still some shortcomings, its successful implementation is still supported by the availability of diverse YouTube content. The implication of this study highlights the importance of developing audiovisual media as an innovative solution for teachers to improve the quality of learning in metaphysical religious topics.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini telah membawa perubahan yang sangat penting terhadap paradigma pembelajaran di kelas. Beberapa penelitian terdahulu menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi tidak lagi sekedar menjadi perangkat pendukung, melainkan telah membawa perubahan yang krusial untuk

meningkatkan kualitas dalam belajar mengajar (H. Misran Nuryanto, 2022). Di era digital, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam merancang sarana atau alat pembelajaran yang bisa mengatasi jika ada keterbatasan selama proses belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Chusnul Al Fasyi bahwa salah satu inovasi teknologi yang memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah pemanfaatan media video animasi yang diintegrasikan melalui platform YouTube (Nukh Khozain, 2020). Menurut (Rifa'i.M.H, 2025) dalam penelitiannya menegaskan bahwa pemanfaatan media ini dinilai mampu memberikan materi belajar secara interaktif dan menarik, sehingga bisa merangsang keterlibatan aktif serta motivasi belajar peserta didik secara lebih mendalam (Angelie et al., 2025).

Penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh (Yulianti et al., 2024) juga menyatakan bahwa kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif ini sangat diperlukan, terutama dalam implementasi pembelajaran Akidah Akhlak yang terdapat muatan nilai-nilai keimanan yang bersifat metafisik, salah satunya mengenai materi Alam Barzakh. Materi ini dinilai berada di luar jangkauan indrawi manusia yang menyebabkan peserta didik sulit untuk memahaminya (Saputra et al., 2025).

Penelitian serupa dari (Ainah et al., 2026) yang dikutip dalam literatur terkait mengonfirmasi bahwa pemanfaatan media interaktif sangat efektif untuk membangun pemahaman konseptual dasar peserta didik terhadap materi yang bersifat abstrak. Mengingat perkembangan kognitif peserta didik pada tingkatan SD/MI berada pada fase operasional konkret. Saat fase ini kemampuan berpikir logis mereka sangat bergantung pada objek-objek nyata atau visualisasi. Inilah yang memicu rendahnya tingkat pemahaman materi, dimana pembelajaran sering kali terjebak pada metode yang monoton (Sari, 2023).

Meskipun penelitian-penelitian di atas sudah banyak membahas tentang media animasi dan platform YouTube untuk materi umum, namun masih sangat jarang ditemukan kajian pustaka yang secara khusus membedah pemanfaatan video animasi YouTube untuk materi yang bersifat metafisik dan abstrak seperti Alam Barzakh, khususnya bagi karakteristik kognitif anak usia SD. Di sinilah letak perbedaan dan kebaruan penelitian ini, di mana fokus utamanya adalah mengulas secara teoritis bagaimana video animasi dapat menghubungkan materi gaib tersebut agar ramah terhadap cara berpikir anak operasional konkret.

Oleh karena itu, kajian ini sangat penting untuk dilakukan sebagai upaya memberikan solusi atas problematika pembelajaran materi tersebut. Pemanfaatan media ini dikaji untuk memetakan bagaimana video animasi berbasis YouTube dapat membantu menguatkan pemahaman konseptual peserta didik dalam mempelajari materi Alam Barzakh.

METODE PENELITIAN

Pendekatan pada penelitian yang diterapkan dalam artikel ini yaitu menggunakan studi kepustakaan (*literature review*). Pada proses penelitian ini sangat berhubungan langsung dengan mencari, menelaah secara mendalam, mengumpulkan, mencatat, kemudian menyusun topik yang telah didapat. Melalui pendekatan tersebut dilakukan secara kritis dan komprehensif terhadap bahan-bahan referensi yang memiliki relevansi kuat dengan topik bahasan khususnya pada buku dan jurnal ilmiah yang layak untuk digunakan sebagai landasan referensi (Assyakurrohim et al., 2023).

Penelitian ini sepenuhnya memanfaatkan data sekunder yang berasal dari laporan riset para peneliti terdahulu. Kriteria inklusi dalam pemilihan literatur ini ditentukan berdasarkan kesesuaian rentang tahun publikasi maksimal lima tahun terakhir, relevansi topik mengenai pemanfaatan media digital di sekolah. Serta jenis sumber yang digunakan hanya berupa artikel jurnal ilmiah terpercaya. Guna memperkuat argumentasi yang diintegrasikan dari artikel jurnal ilmiah yang sejalan dan fokus pada pembahasan (Yulia et al., 2025). Proses pengumpulan data sekunder tersebut dilaksanakan secara bertahap, meliputi langkah identifikasi kata kunci pada database, seleksi terhadap judul studi yang relevan, dan evaluasi mendalam pada kualitas isi jurnal, hingga penggabungan literatur yang terpilih guna memperoleh kesatuan informasi. Teknik data yang telah terkumpul dari studi literatur tersebut kemudian dianalisis menjadi satu kesatuan informasi yang utuh untuk menjawab rumusan masalah yang dikaji (Jamaludin et al., 2023).

Adapun teknik analisis data yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, di mana analisis ini adalah untuk memaparkan kembali benang merah bahasan berdasarkan hasil telaah pustaka yang dianalisis dengan cara membandingkan atau komporasi (Rahma & Hidayah, 2022). Secara operasional, tahapan analisis ini dimulai dari proses reduksi data dengan menyaring temuan yang tidak relevan, dilanjutkan ke kategorisasi tema untuk memetakan poin penting bahasan, melakukan komporasi hasil

penelitian antarsumber bacaan, hingga tahap akhir berupa penarikan kesimpulan secara umum.

HASIL DAN DISKUSI

A. Pengertian Video Animasi

Video merupakan salah satu media yang efektif dalam membantu proses pembelajaran. Video bisa menciptakan pengalaman belajar baru yang jauh lebih hidup, interaktif, dan menarik karena menampilkan gambar bergerak sekaligus dengan suaranya kepada peserta didik dibandingkan jika peserta didik hanya mendengarkan rekaman suara atau membaca teks biasa. Sebagai media digital, video menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Istilah lain berpendapat bahwa video juga bisa dikatakan sebagai gabungan dari ribuan lembar gambar diam (foto) yang ditata secara berurutan. Ketika gambar-gambar mati tersebut diputar atau digerakan dalam kecepatan tertentu atau kecepatan yang sangat tinggi. Di dalam dunia digital, setiap lembar gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan saat sistem memutar lembar gambar-gambar tersebut dinamakan dengan frame rate, dengan ukuran kecepatan yang menggunakan satuan *frame per second* (fps) yang artinya berapa banyak jumlah gambar yang ditampilkan dalam satu detiknya (Afifah, 2021).

Makna Animasi pada Kamus Besar Bahasa Indonesia-Inggris, animasi berasal dari kata dasar “to animate”, artinya “menghidupkan”. Secara umum animasi bisa diartikan sebagai salah satu proses menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan jiwa, semangat, atau napas kehidupan agar seakan-akan benda itu hidup. Animasi mempunyai struktur umum sebagai media transformasi dan informasi yang berarti berguna untuk menyampaikan suatu pesan terhadap subjek-subjek yang diberikan. Misalnya, digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik yang di mana animasi ini bertindak sebagai jembatan yang mengubah konsep abstrak atau materi yang sulit dipahami peserta didik menjadi mudah dipahami karena menampilkan bentuk visual yang lebih nyata dan mudah dipahami. Jadi, animasi bukan hanya membahas tentang pergerakan semata, bisa juga bagaimana dan seperti apa perubahannya, yang ditampilkan oleh pembuatnya (AMARODIN, 2021). Maka dari itu, dapat didefinisikan bahwa animasi adalah

gambar yang memuat objek-objek yang tampak hidup, karena kumpulan gambar berubah setiap kali perubahan tersebut ditampilkan (Trimansyah, 2024).

Dari pengertian-pengertian tadi, kita bisa membuat kesimpulan bahwa Video Animasi itu sebenarnya adalah gabungan antara teknologi video yang memutar urutan gambar mati dengan kecepatan tinggi alias *frame rate* tertentu supaya terlihat bergerak, dan konsep animasi yang esensinya adalah "menghidupkan" benda mati, sehingga kalau keduanya disatukan, video animasi menjadi sebuah media digital interaktif penuh ilusi dan fantasi yang tidak hanya menampilkan visual bergerak saja tetapi juga memberikan suara untuk menyampaikan informasi dari cerita animasi tersebut dengan memperlihatkan bagaimana bentuk, ekspresi, dan perubahan setiap subjek di dalamnya dan diatur sedemikian rupa oleh pembuatnya supaya terlihat benar-benar hidup dan menarik saat ditonton.

B. Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Animasi

Dalam proses pembelajaran, diharapkan guru mempunyai metode yang efektif dan efisien agar dapat digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan pemilihan metode yang tepat dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi kondusif dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Implementasi Media Video Animasi Audiovisual untuk Menstimulasi Pemahaman Peserta Didik (Sumber: minorrahman.sch.id, 2026)

Salah satu media yang dapat di gunakan ialah video animasi. Media ini adalah merupakan sekumpulan gambar yang diolah sehingga gambar tersebut dapat bergerak dan dilengkapi oleh audio atau suara sehingga tampak hidup serta memberikan pembelajaran dan pesan-pesan bagi penikmat video animasi tersebut.

Adapun manfaat pengguna video animasi dalam pembelajaran ialah : a) Mampu menarik minat belajar peserta didik, b) Memperindah penyajian materi, c) Memudahkan guru menyusun pembelajaran. d) Meningkatkan pemahaman peserta didik, e) Serta membantu guru untuk menjelaskan sebuah materi secara menarik.

Dengan menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas waktu, ruang serta materi yang di berikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Azhara et al, 2024).

Berdasarkan hasil kajian berbagai literatur, pemanfaatan media audio-visual mempunyai peran yang sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi Alam Barzakh. Materi Alam Barzakh termasuk materi yang membutuhkan penjelasan lebih mendalam karena berkaitan dengan kehidupan setelah kematian yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan media audio-visual dapat membantu peserta didik memperoleh gambaran yang lebih jelas sehingga materi lebih mudah dipahami (Hasibuan et al., 2025)..

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi Alam Barzakh, penerapan media audio-visual dapat dilakukan melalui pemanfaatan video animasi pembelajaran maupun video pembelajaran yang berasal dari platform digital seperti YouTube. Video animasi digunakan untuk menjelaskan pengertian Alam Barzakh, proses kehidupan di alam kubur, serta hikmah yang dapat diambil dari pembelajaran tersebut. Pemanfaatan animasi dapat membantu peserta didik memahami konsep yang sulit dipahami apabila hanya dijelaskan secara lisan melalui metode ceramah. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan video edukasi Islami yang membahas materi Alam Barzakh berdasarkan Al-Qur'an dan hadis. Melalui tayangan video tersebut, peserta didik dapat memperoleh penjelasan yang lebih sistematis mengenai kehidupan setelah kematian (Kosesa et al., 2024). Pemanfaatan media tersebut juga dapat meningkatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Islam & Buton, 2024).

Video pembelajaran yang dipilih juga perlu disesuaikan lagi dengan tingkat perkembangan peserta didik dan tetap berpedoman pada sumber yang benar sesuai ajaran Islam. Pemanfaatan media tersebut tidak hanya membantu peserta didik memahami materi, tetapi juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Maka dari itu, media audio-visual berbasis video animasi dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam

membantu peserta didik memahami materi Alam Barzakh secara lebih baik dan bermakna (September et al, 2025).

C. Faktor Pendukung dan Penghambat

Penerapan media video animasi pada proses pembelajaran merupakan salah satu inovasi teknologi pendidikan yang membawa perubahan besar terhadap dinamika kelas. Di era digital, visualisasi materi pelajaran lewat gambar bergerak dan audio bukan berfungsi sebagai alat bantu saja, melainkan sebagai sarana untuk mengubah metode pembelajaran konvensional menjadi lebih modern. Namun, efektivitas dan implementasi media ini tidak terjadi secara spontan hanya karena bermodal menayangkan video saja, melainkan dipengaruhi oleh interaksi sebagai aspek di lingkungan sekolah.

Pada praktiknya, keberhasilan menggunakan video animasi sebagai alat penyampaian dan petunjuk materi pelajaran pada proses pembelajaran sangat bergantung pada keseimbangan antara kesiapan sumber daya dan respon dari pengguna materi tersebut. Terdapat aspek-aspek yang bisa membuat penerimanya bisa langsung paham dan senang saat pembelajaran berlangsung, namun juga ada tantangan yang dapat mengintrepretasikan ulang hasil proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penting untuk meratakan secara menyeluruh apa saja faktor yang melancarkan maupun yang berpotensi menyumbat jalannya penerapan media tersebut.

Secara umum, faktor-faktor tersebut dapat di kategorikan menjadi dua dimensi utama, yaitu faktor prengambat. Pemahaman yang mendalam mengenai kedua faktor ini akan membantu guru dari pihak sekolah dalam melakukan pencegahan serta mengoptimalisasikan pengguanaa media video animasi agar tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

Dalam penerapan media video animasi pastinya memiliki faktor pendukung dan penghambat, antara lain yakni:

1. Faktor Pendukung

Sebelum membahas lebih jauh, mengenai implemetasi di kelas, hal pertama yang perlu dipahami adalah bahwa faktor pendukung merupakan elemen utama yang bisa menjamin keberlangsungan pemanfaatan media berbasis digital. Adanya

teknologi tidak akan memberikan dampak positif yang besar tanpa adanya guru yang terampil dan peserta didik yang responsif.

Dalam konteks ini, keahlian guru dalam memilih visualisasi video animasi yang tepat serta kesiapan siswa dalam mencerna materi pada tayangan visual yang disajikan menjadi kunci utama keberhasilan dalam pembelajaran. Tanpa adanya keseimbangan tersebut, media video animasi tidak akan mampu menjembatani pemahaman siswa. Oleh karena itu, faktor pendukung di bawah ini saling berkaitan satu sama lain dalam membentuk pembelajaran yang berkualitas.

- a. Ketersediaan sarana dan prasarana, seperti LCD, laptop, komputer, dan perangkat elektronik lainnya.

Faktor utama yang mendukung penerapan media ini bisa berjalan dengan baik adalah karena sekolah di zaman sekarang rata-rata sudah mempunyai fasilitas yang memadai. Mulai dari LCD proyektor, laptop, komputer, dan perangkat elektronik lainnya yang siap untuk di pakai ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat mempermudah dan mendukung guru selama proses belajar mengajar.

- b. Guru yang paham dengan adanya perkembangan media pembelajaran.

Peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan termasuk salah satu hal yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya video animasi ini menjadi salah satu solusi yang mempermudah para guru dalam menyampaikan materi. Karena, dengan media ini bisa membuat peserta didik menjadi lebih faham dengan materi dan juga membuat peserta didik tidak bosan jika hanya mendengar penjelasan dari guru saja.

- c. Antusiasme dan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran .

Dengan adanya antusias dan semangat dari peserta didik terhadap media pembelajaran yang diberikan guru dapat memberikan dampak positif seperti, bagaimana kemampuan peserta didik bisa lebih faham dengan teori-teori yang sebelumnya di anggap rumit, peserta didik juga lebih berani mengangkat tangan untuk bertanya kepada guru, serta aktif berdiskusi dengan teman, dan bisa memulai untuk berpikir secara kritis dalam memecahkan masalah, karena imajinasi peserta didik sudah dirangsang oleh tayangan dari

video animasi tersebut. Karena dalam proses pembelajaran berlangsung untuk membuat peserta didik untuk faham itu bukan dari guru saja, tetapi dari peserta didik juga, karena ketika ditayangkan video animasi tersebut peserta didik menjadi lebih semangat dengan adanya guru menunjukkan gambar yang bisa bergerak serta bisa di dengar oleh peserta didik.

2. Faktor Penghambat

Pemanfaatan media di sekolah juga bisa menjadi faktor penghambat video animasi ini. Jika kelengkapan dalam pemanfaatan video animasi tersebut terbatas maka tidak akan terlaksana dalam penggunaan media video animasi tersebut. Jadi, sarana media video animasi yang diterapkan di sekolah sangatlah penting.

Hal ini juga sejalan dengan teori bahwa salah satu masalah kualitas pendidikan di Indonesia adalah kualitas pembelajaran yang rendah, termasuk metode pengajaran guru yang kurang baik atau buruk, bisa jadi juga kurikulum yang tidak efektif, serta manajemen sekolah, dan kurangnya minat peserta didik untuk belajar. Adapun faktor penghambatnya antara lain:

a. Keterbatasan kemampuan sebagian guru dalam mengoperasikan teknologi.

Walaupun fasilitas di sekolah sudah ada, Tetapi kenyataannya di lapangan masih sering ditemui kendala klasik seperti di mana sebagian guru, terutama yang sudah lama mengajar biasa di sebut (gaptek) dalam mengoperasikan perangkat teknologi digital mutakhir maupun *software* pemutar animasi, sehingga potensi besar dari media pembelajaran yang sudah ada ini akhirnya menjadi kurang maksimal, karena gurunya sendiri masih kaku untuk menggunakan media ini.

b. Kendala teknis seperti listrik mati secara tiba-tiba saat pembelajaran berlangsung.

Ini adalah salah satu faktor penghambat yang sering terjadi. contohnya kendala teknis dari luar seperti tiba-tiba aliran listrik dari PLN mendadak mati, di saat guru sedang memutar video di tengah-tengah jam pelajaran berlangsung, yang otomatis langsung membuat semua perangkat elektronik seperti laptop dan proyektor juga menjadi mati total dan menggagalkan fokus peserta didik yang lagi belajar (Huda & Muhsona, 2022).

- c. Masih ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang diberikan melalui video animasi, sehingga mereka akan merasa tertinggal dan tidak mampu menangkap materi dengan baik.

Dalam media pembelajaran video animasi ini masih terdapat beberapa peserta didik yang tertinggal dalam aspek penguasaan materi. Karena peserta didik mempunyai gaya yang berbeda-beda saat belajar. Beberapa peserta didik pasti ada yang masih kesulitan dalam menangkap materi saat dijelaskan melalui video animasi ini. Alhasil peserta didik akan merasa tertinggal dan mereka juga harus memperhatikan proses pembelajaran yang kompleks atau berbeda-beda mengenai pemahaman mereka sendiri. Maka dari itu, kebebasan untuk menentukan pilihan, baik tentang metode maupun media, dapat disesuaikan dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Maka ketepatan dalam pemilihan media dan metode pembelajaran sangat dianjurkan (Bariah et al, 2023).

- d. Isi video yang belum tentu akurat.

Banyak video animasi Alam Barzakh di YouTube dibuat oleh pembuat konten umum, bukan oleh ahli agama. Oleh karena itu, isi video tersebut seringkali tidak sesuai syariat islam. Terlebih, peserta didik usia SD lebih cenderung menikmati visual animasinya karena lucu atau menarik daripada memperhatikan materinya. Sehingga fokusnya dapat teralihkan.

KESIMPULAN

Pemanfaatan video animasi lewat YouTube membuat peserta didik lebih faham materi, Terutama yaitu materi tentang alam barzakh di mata Pelajaran Akidah Akhlak. Karena pada materi ini yang membahas kehidupan setelah meninggal jauh di jangkauan manusia atau lebih tepatnya sulit untuk di bayangkan. Lewat video animasi yang memdukan gambar yang bisa bergerak dan suara yang bisa di dengar menjadikan proses pembelajaran tidak monoton, bisa menarik perhatian peserta didik, dan bisa meningkatkan motivasi peserta didik, dan peserta didik yang dahulunya menganggap materi ini sulit untuk di fahami Ketika guru menggunakan media ini akan membuat proses pembelajaran semakin mudah dan membuat peserta didik lebih faham.

Dengan menggunakan media animasi ini juga ada kelebihan dan kekurangan saat di gunakan saat pembelajaran berlangsung. Contohnya seperti masalah Ketika ada

seorang guru yang masih gagap teknologi, kendala mati lampu, atau koneksi sinyal yang lemot saat di gunakan. Meskipun ada kendala guru bisa memilih video yang benar atau yang tepat sesuai dengan materi, mempersiapkan dan memastikan sebelum di gunakan untuk proses pembelajaran, dengan seperti itu pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan bermanfaat untuk peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN MAHARAH ISTIMA ' BERBASIS*. 181–188.
- Ainah, L. N., Wantari, I. J., & Rofiq, A. A. (2026). *Analisis Penggunaan Media Video Interaktif dalam Pembelajaran PAI : A Systematic Literature Review*. 197–207.
- AMARODIN. (2021). *PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL KONTEN YOUTUBE ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MIN 4 OKU TIMUR*.
- Angelie, A., Chumairoh, W., Fradana, A. N., & Sidoarjo, M. (2025). *CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Pendahuluan Pendidikan berfungsi berfungsi sebagai elemen utama dalam membentuk manusia*. 8, 955–966.
- Assyakurrohim, D., Ikham, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*. 3(1), 1–9.
- Azhara et al. (2024). *Penerapan Media Video Pembelajaran Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 1A Sekolah Dasar Negeri 7 Ciamis*. 2(2), 74–80.
- Bariah et al. (2023). *EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA GURU PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUT TAQWA PURWOSARI*. 2, 781–786.
- H. Misran Nuryanto, E. R. M. (2022). *PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL. El-Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 5, 1–8.
- Hasibuan, A. F., Wahana, M. A., & Daulay, S. P. (2025). *Kesulitan Memahami Konsep Akidah di Kalangan Siswa : Media Pembelajaran Islami Berbasis Animasi Sebagai Solusi Efektif dalam Menjelaskan Materi Abstrak Mata pelajaran Akidah Akhlak merupakan komponen fundamental dalam pendidikan merupakan solusi inovatif dan efektif untuk menjelaskan materi akidah yang abstrak serta*. 3(November), 272–282.

- Huda, M. M., & Muhsona, C. (2022). *MODEL PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DENGAN YOUTUBE CONTENT DALAM MENINGKATAN KECERDASAN*. 5(2), 154–179.
- Islam, A., & Buton, U. M. (2024). *Pengembangan Teknologi Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*. 4, 416–432.
- Jamaludin, U., Adya Pribadi, R., & Sarni, S. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Ipa Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3247–3256. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1015>
- Kosesa, M. D., Luthfi, N., Herianingtyas, R., Dewi, R., & Selatan, K. T. (2024). *MODEL TPACK DAN VIDEO ANIMASI*. 4(2), 145–154. <https://doi.org/10.15408/elementar>.
- Nukh Khozain, M. (2020). Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. *Edukasia Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 331–346.
- Rahma, B. A., & Hidayah, H. (2022). Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Metode Pembelajaran Loose Part Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana : Universitas Negeri Semarang*, 190.
- Rifa'i.M.H. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI BERBASIS YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SD AL-QUR'AN MINHAJUTH THULLAB WAY JEPARA*.
- Saputra, R. A., Pujiani, N., & Setiani, R. (2025). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR AQIDAH AKHLAK KELAS V DAN VI DI MADRASAH IBTIDAIYAH TARBIYATUNNISA. *MARHALAH ULA Jurnal Pendidikan Dasar*, 01(01), 1–13.
- Sari, F. N. (2023). Pemanfaatan media video untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran aqidah akhlak kelas v mi 1. *Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 1–11.
- September et al. (2025). *PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR AQIDAH AKHLAK KELAS V DAN VI DI MADRASAH IBTIDAIYAH TARBIYATUNNISA*. 01(01), 1–13.
- Trimansyah. (2024). *PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI DALAM MENGASAH KEMAMPUAN SISWA UNTUK MEMAHAMI MATERI BENTUK SUKU DAN BUDAYA DI MIN 4 BIMA*.
- Yulia, N. M., Putri, E., Indah, N., & Soffiana, M. (2025). *Pengaruh Pendekatan Joyfull*

Learning Dalam Mengembangkan Minat Belajar Anak Sekolah Dasar. 2(02), 165–174.

Yulianti, P., Negeri, S. D., & Baru, B. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI pada Materi Asmaul Husna di SD Negeri 23 Bandar Baru. 1(2).*