

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Terhadap Materi Kisah Nabi Ibrahim as Melalui Film Animasi Hafiz dan Hafizah

Improving Student Learning Outcomes on the Story of the Prophet Ibrahim (as) through Hafiz and Hafizah Animation Film

Nurfitriani R. Suleman¹⁾, Mujahid Damopolii²⁾, Wiwik Pratiwi³⁾

1)Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

2)Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

3)Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kisah Nabi Ibrahim AS di kelas 2 SDN 21 Limboto melalui penerapan media film animasi Hafiz dan Hafizah. Penelitian di latarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik, sehingga membuat siswa cepat bosan dan pasif. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat siklus: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas 2. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 55,33% pada pra-siklus menjadi 69,33% pada siklus I, dan mencapai 81,33% pada siklus II. Jumlah siswa yang tuntas juga meningkat drastis dari 3 siswa menjadi 24 siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan film animasi Hafiz dan Hafizah merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kisah para nabi.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Film Animasi; Hafiz dan Hafizah; Kisah Nabi.

Abstrak

This research aims to improve students' learning outcomes on the story of Prophet Ibrahim AS for second-grade students at SDN 21 Limboto by implementing the animated film media "Hafiz and Hafizah." The study was motivated by low student learning outcomes caused by conventional teaching methods that are less engaging, leading to boredom and passivity among students. The research method employed is Classroom Action Research (CAR), utilizing the Kurt Lewin model, which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. The subjects were 30 second-grade students. Data were collected through observation, learning outcome tests, interviews, and documentation, then analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed a significant improvement in student learning outcomes. The average class score increased from 55.33% in the pre-cycle to 69.33% in cycle I and reached 81.33% in cycle II. The number of students who achieved mastery

also rose dramatically from 3 to 24 students. Therefore, it can be concluded that the use of the animated film "Hafiz and Hafizah" is an effective strategy for enhancing student learning outcomes related to the stories of the prophets.

Keywords: Learning Outcomes; Animated Films; Hafiz and Hafizah; The Story of the Prophet.

Disubmit (23-12-2025), Direview (02-01-2026), Diterima (30-01-2026)

***Corresponding author: Nurfitriani R Suleman**

E-mail: fitrisuleman805@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan, dari segi bahasa, berasal dari kata dasar "didik" yang diberi awalan "men", menjadi mendidik. Kata kerja ini berarti memelihara dan memberi latihan atau arahan (Miharjo & Wanto, 2022). Sedangkan sebagai kata benda, pendidikan berarti proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Fikar Warosa et al., 2022; Rizik, Hasibuan, & Anwar Us, 2021).

Secara umum, pendidikan dapat diartikan sebagai usaha pengembangan kualitas diri manusia dalam segala aspeknya (Azzahra, Rahmi, Sabri, & Hidayatullah, 2024). Pendidikan merupakan sebuah aktivitas yang disengaja untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan berbagai faktor yang saling berkaitan satu sama lain, sehingga membentuk satu sistem yang saling mempengaruhi (Dahniar, 2022).

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pihak-pihak yang bertanggung jawab untuk mendidik, mengajar, mengembangkan, serta mengarahkan potensi anak agar mereka dapat berperan sesuai dengan ajaran agamanya (Rahmah, 2023). Pendidikan agama dan moral memiliki peran penting dalam membina karakter keagamaan pada anak-anak usia sekolah dasar yang sedang berada dalam masa perkembangan pesat (Aiena Kamila, 2023; Judrah, Arjum, Haeruddin, & Mustabsyirah, 2024).

Bagi siswa sekolah dasar, PAI bertujuan untuk mengenalkan mereka pada ajaran Islam yang masih diyakini oleh sebagian besar masyarakat. Selain itu, pendidikan ini juga membantu anak-anak dalam mengembangkan karakter, etika, dan moral yang terkandung dalam ajaran Islam. Namun, sering kali penyampaian materi kisah para nabi masih bersifat naratif konvensional, yang kurang menarik minat peserta didik.

Metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik sering kali menjadi kendala dalam proses pembelajaran PAI. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan, pasif, dan tidak fokus saat guru menyampaikan materi (Sayid Qutub, 2025). Oleh karena itu, sangat dibutuhkan metode yang lebih kondusif untuk meningkatkan daya ingat dan antusiasme belajar anak-anak.

Salah satu solusi yang efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif, seperti media audio-visual (Hasanah, 2025; Hidayat, 2020). Di era digital saat ini, film animasi menjadi salah satu media yang sangat digemari oleh anak-anak karena

tampilannya yang menarik dan mudah dipahami (Sandi, 2021). Media ini dapat menjadi alat bantu yang kuat untuk membuat pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan.

Salah satu materi pokok dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar adalah kisah Nabi Ibrahim AS. Materi ini memiliki tujuan pembelajaran yang mulia, yaitu agar siswa dapat meyakini kebenaran kisah Nabi Ibrahim AS, menunjukkan sikap rela berkorban, taat, dan patuh kepada Allah SWT, serta mampu menceritakan kembali kisah tersebut dengan baik dan benar (Sandi, 2021).

Animasi adalah bentuk film yang diciptakan melalui gambar-gambar yang digerakkan secara berurutan, sehingga tercipta ilusi Gerakan (Sandi, 2021). Dengan bantuan teknologi komputer dan grafik, pembuatan film animasi menjadi lebih mudah dan menarik. Salah satu contoh film animasi Islami yang populer adalah "Hafiz dan Hafizah".

Film animasi "Hafiz dan Hafizah" menyajikan cerita-cerita Islami, termasuk kisah para nabi, dalam bentuk visual yang menarik dan sesuai dengan psikologi perkembangan anak. Film ini tidak hanya menghibur, tetapi juga sarat akan nilai-nilai pendidikan karakter dan akidah yang positif bagi anak-anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas 2 SDN 21 Limboto, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Siswa terlihat kurang aktif, respon lambat, cepat bosan, bahkan ada yang tertidur saat guru menyampaikan materi. Mereka juga cenderung tidak memperhatikan guru dan tidak bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.

Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media animasi menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap kisah Nabi Ibrahim AS masih sangat rendah. Dari data pra-siklus, hanya 3 dari 30 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 55,33%. Mayoritas siswa belum mampu menguraikan kisah Nabi Ibrahim AS dengan tepat.

Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan belum efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perlu adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar (Hanifah, Safii, & Hasan, 2024; Rita octavia & A. Hasan, 2023).

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menerapkan media film animasi "Hafiz dan Hafizah" sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini diharapkan dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Penelitian ini difokuskan pada kelas 2 SDN 21 Limboto, yang merupakan lingkungan yang representatif untuk menguji efektivitas media animasi dalam pembelajaran PAI. Dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang, penelitian ini akan dilaksanakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Melalui penerapan media film animasi, peneliti berharap dapat membuktikan bahwa metode pembelajaran yang kreatif dan kontekstual mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kisah Nabi Ibrahim AS. Hasil dari penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Terhadap Materi Kisah Nabi Ibrahim As Melalui Film Animasi Hafiz Dan Hafizah Di Kelas 2 SDN 21 Limboto”. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan pembelajaran dan menemukan solusi praktis yang dapat diterapkan secara luas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Hasan, 2019) dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahap berulang dalam bentuk siklus, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata di lapangan secara sistematis melalui penerapan tindakan pembelajaran yang dapat diperbaiki secara berkala. Model Kurt Lewin digunakan karena sederhana, mudah dipahami, dan menjadi dasar bagi berbagai model PTK lainnya, sehingga sangat efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa secara langsung di kelas.

Desain penelitian dirancang dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan, yang dilaksanakan selama periode Juli hingga Agustus 2025 di kelas 2 SDN 21 Limboto. Setiap siklus dimulai dengan perencanaan tindakan berupa penyusunan RPP, pemilihan video film animasi "Hafiz dan Hafizah" yang relevan, serta persiapan instrumen pengamatan dan evaluasi. Tindakan dilaksanakan oleh peneliti bersama guru kelas dengan menerapkan media film animasi sebagai strategi pembelajaran materi kisah Nabi Ibrahim AS, disertai diskusi kelompok dan kegiatan menyusun urutan cerita untuk melatih pemahaman siswa.

Pada tahap observasi, peneliti mengumpulkan data selama pelaksanaan tindakan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas belajar siswa, wawancara dengan guru, serta dokumentasi proses pembelajaran. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes tertulis pada akhir setiap siklus untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa dalam aspek pengetahuan dan keterampilan. Data kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar, serta secara kualitatif melalui catatan lapangan dan refleksi untuk mengevaluasi efektivitas tindakan.

Tahap refleksi dilakukan setelah setiap siklus untuk menganalisis data hasil observasi dan evaluasi, kemudian merumuskan perbaikan untuk tindakan pada siklus berikutnya. Proses ini berulang hingga tujuan penelitian tercapai, yaitu peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal mencapai $\geq 90\%$ dengan nilai individu $\geq 72\%$. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya mengidentifikasi masalah, tetapi juga memberikan solusi praktis yang dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas 2 SDN 21 Limboto dengan jumlah subjek 30 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Tujuan utama penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kisah Nabi Ibrahim AS melalui penerapan media film animasi Hafiz dan Hafizah.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus mengikuti model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Sebelum pelaksanaan tindakan (pra-siklus), dilakukan pengukuran awal terhadap pemahaman siswa terhadap materi kisah Nabi Ibrahim AS. Hasilnya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah. Berdasarkan data pra-siklus, nilai rata-rata kelas hanya mencapai 55,33%.

Dari 30 siswa, hanya 3 siswa (10%) yang dinyatakan tuntas belajar dengan skor minimal 72, sedangkan 27 siswa (90%) belum mencapai ketuntasan. Skor tertinggi yang dicapai adalah 8 (80%), sementara skor terendah adalah 4 (40%).

Tabel berikut menampilkan hasil belajar peserta didik pada pra-siklus:

No	Nama Siswa	Skor	Presentase (%)	Keterangan
1	Syafriyandi Bilau	5	50	Tidak Tuntas
2	Saipul Bantahali	4	40	Tidak Tuntas
3	Saputra Panto	6	60	Tidak Tuntas
4	Nur Alisya Rahman	8	80	Tuntas
...
24	Khairul Azzam Inunu	8	80	Tuntas
29	Nurain Dambela	4	40	Tidak Tuntas
30	Aulia Purna Putri	6	60	Tidak Tuntas
Jumlah		166		
Rata-rata		55,33		

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang digunakan sebelumnya kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi secara mendalam.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2025 (pertemuan 1) dan 28 Juli 2025 (pertemuan 2). Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan materi menggunakan buku siswa dan memberikan soal pilihan ganda.

Pada pertemuan kedua, guru mulai menerapkan media film animasi "Hafiz dan Hafizah" sebagai inti kegiatan pembelajaran. Film ditayangkan, kemudian siswa dibagi dalam kelompok diskusi untuk mengidentifikasi nilai-nilai keteladanan dari Nabi Ibrahim AS.

Hasil tes pada akhir Siklus I menunjukkan adanya peningkatan, meskipun belum optimal. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 69,33%. Jumlah siswa yang tuntas juga bertambah menjadi 14 siswa (46,67%), sementara 16 siswa (53,33%) masih belum tuntas.

Tabel berikut menampilkan hasil belajar peserta didik pada Siklus I Pertemuan 2:

No	Nama Siswa	Skor	Presentase (%)	Keterangan
1	Syafriyandi Bilau	7	60	Tidak Tuntas
2	Saipul Bantahali	7	60	Tidak Tuntas
3	Saputra Panto	6	50	Tidak Tuntas
4	Nur Alisyah Rahman	10	80	Tuntas
...
24	Khairul Azzam Inunu	11	90	Tuntas
29	Nurain Dambela	11	90	Tuntas
30	Aulia Purna Putri	8	70	Tidak Tuntas
Jumlah		2.120		
Rata-rata		70,67		

Grafik perbandingan antara pra-siklus dan Siklus I menunjukkan tren peningkatan yang jelas, namun masih banyak siswa yang belum mencapai standar ketuntasan. Refleksi dari Siklus I mengungkapkan beberapa kendala, seperti masih banyak siswa yang malu menjawab pertanyaan, kurang fokus, dan kesulitan membaca.

Berdasarkan hasil refleksi, peneliti merancang perbaikan untuk Siklus II. Fokus tindakan diperdalam dengan aktivitas lebih interaktif, seperti menyusun urutan kartu kisah dan menceritakan kembali kisah secara lisan.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 4 Agustus 2025 (pertemuan 1) dan 11 Agustus 2025 (pertemuan 2). Pada pertemuan pertama, setelah menonton film, siswa diminta maju satu per satu untuk mengurutkan kartu-kartu cerita kisah Nabi Ibrahim AS yang telah disediakan oleh guru.

Pada pertemuan kedua, siswa kembali menonton film, kemudian dipandu oleh guru untuk menceritakan kembali kisah Nabi Ibrahim AS secara lisan, bergiliran di depan kelas. Aktivitas ini dirancang untuk melatih kemampuan menyimak, berpikir logis, dan menyampaikan informasi secara runtut.

Hasil tes pada akhir Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata kelas mencapai 81,33%, melewati target yang ditetapkan. Jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat drastis menjadi 24 siswa (80%), sementara hanya 6 siswa (20%) yang masih belum tuntas.

Tabel berikut menampilkan hasil belajar peserta didik pada Siklus II Pertemuan 2:

No	Nama Siswa	Skor	Presentase (%)	Keterangan
1	Syafriyandi Bilau	10	80	Tuntas
2	Saipul Bantahali	10	80	Tuntas
3	Saputra Panto	8	70	Tuntas
4	Nur Alisyah Rahman	11	90	Tuntas

...
24	Khairul Azzam Inunu	11	90	Tuntas
29	Nurain Dambela	11	90	Tuntas
30	Aulia Purna Putri	10	80	Tuntas
Jumlah		2.440		
Rata-rata		81,33		

Grafik perbandingan antara semua siklus menunjukkan pola peningkatan yang konsisten dan positif. Dari pra-siklus hingga Siklus II, tidak ada penurunan nilai rata-rata kelas.

Berikut adalah ringkasan perkembangan nilai rata-rata kelas:

Tahap	Nilai Rata-Rata (%)
Pra-Siklus	55,33
Siklus I	69,33
Siklus II	81,33

Perbedaan nilai rata-rata antara pra-siklus dan Siklus II adalah 27%, yang merupakan peningkatan yang sangat signifikan. Analisis data juga menunjukkan bahwa peningkatan terjadi pada hampir seluruh siswa. Misalnya, siswa Djafar Alit Hasan meningkat dari 40% menjadi 80%, dan Nurain Dambela meningkat dari 40% menjadi 90%.

Berdasarkan data, dapat disimpulkan bahwa penerapan media film animasi Hafiz dan Hafizah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini berhasil mengubah suasana kelas dari pasif menjadi aktif dan antusias. Film animasi memiliki daya tarik tinggi bagi anak usia sekolah dasar karena menggabungkan unsur visual dan audio secara harmonis. Warna-warni, karakter lucu, dan alur cerita yang menarik mampu memfokuskan perhatian siswa.

Media ini membantu siswa memahami konsep abstrak, seperti iman dan keteguhan hati, melalui ilustrasi konkret dalam bentuk cerita. Siswa dapat melihat langsung bagaimana Nabi Ibrahim AS menunjukkan sikap rela berkorban dan taat kepada Allah SWT. Proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Siswa tidak hanya mendengar cerita, tetapi juga menyaksikan dan merasakan emosi dari tokoh-tokohnya, sehingga nilai-nilai yang ingin diajarkan lebih mudah dipahami dan diinternalisasi.

Selain itu, media ini mendukung teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri. Melalui diskusi dan presentasi setelah menonton film, siswa secara aktif mengolah informasi dan membuat kesimpulan. Peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh peningkatan motivasi intrinsik siswa. Mereka menonton film bukan karena paksaan, tetapi karena minat dan keingintahuan mereka terhadap cerita yang disajikan.

Lingkungan belajar menjadi lebih kondusif. Siswa lebih aktif, respon cepat, dan antusias untuk berpartisipasi dalam diskusi, dibandingkan pada saat pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat para ahli bahwa media

audiovisual seperti film animasi merupakan alat mediator yang efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik.

Efektivitas media ini terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan teks, gambar, suara, dan gerak, yang merupakan elemen multimedia yang ideal untuk pembelajaran anak-anak. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, seperti senang bermain, bergerak, dan bekerja dalam kelompok, turut berkontribusi pada keberhasilan tindakan.

Faktor internal seperti gaya belajar siswa juga berperan. Beberapa siswa lebih mudah memahami informasi melalui visual, sehingga media film sangat membantu mereka. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting. Guru tidak hanya menayangkan film, tetapi juga mengarahkan diskusi, memberikan penguatan, dan membimbing siswa untuk menarik kesimpulan.

Evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan (setiap akhir siklus) memungkinkan peneliti untuk melakukan refleksi dan perbaikan proses pembelajaran secara tepat waktu. Dukungan dari pihak sekolah dan kolaborasi dengan guru PAI juga menjadi faktor eksternal yang mendukung keberhasilan penelitian ini.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya dengan memanfaatkan media digital yang populer di kalangan anak-anak, dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Peningkatan hasil belajar bukan hanya tercermin dari aspek kognitif (pengetahuan), tetapi juga berdampak pada aspek afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan menyampaikan).

Kesimpulan akhirnya adalah bahwa media film animasi Hafiz dan Hafizah adalah strategi pembelajaran yang sangat efektif dan layak untuk dijadikan alternatif dalam pengajaran materi kisah para nabi di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media film animasi Hafiz dan Hafizah secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kisah Nabi Ibrahim AS di kelas 2 SDN 21 Limboto. Peningkatan tersebut terjadi secara bertahap dari pra-siklus hingga akhir siklus II, dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata kelas dari 55,33% menjadi 81,33%. Jumlah siswa yang tuntas juga meningkat signifikan dari hanya 3 siswa (10%) pada pra-siklus menjadi 24 siswa (80%) pada akhir penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi mampu mengatasi kelemahan metode konvensional yang kurang menarik perhatian siswa.

Penggunaan film animasi tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa dalam memahami dan menceritakan kembali kisah nabi, tetapi juga berdampak positif pada aktivitas belajar mereka. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi selama proses pembelajaran. Daya tarik visual, audio, dan narasi cerita yang sesuai dengan psikologi anak membuat materi agama menjadi lebih hidup dan mudah dipahami. Dengan demikian, film

animasi Hafiz dan Hafizah merupakan strategi pembelajaran yang sangat potensial untuk diterapkan secara luas dalam pengajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiena Kamila. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Moral Dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar. *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(4), 31–41.
- Azzahra, A. F., Rahmi, N., Sabri, A., & Hidayatullah, R. (2024). Integrasi Administrasi Pendidikan Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Indonesia Era Society 5.0. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 863–878.
- Dahniar, D. (2022). Sistem Pendidikan, Pendidikan Sebagai Sistem Dan Komponen Serta Interpendensi Antar Komponen Pendidikan. *Jurnal Literasiologi*, 7(3). <http://doi.org/10.47783/literasiologi.v7i3.322>
- Fikar Warosa, M., Dionisius Eda, R., Qistina Septiani Sudarno, M., Gerald Syarizal, M., Bastian Zaidan, M., & Fitriyano, G. (2022). Mengedukasi Warga Belajar Tentang Pentingnya Pendidikan Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Langgeng Ikhlas. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LP UMJ*.
- Hanifah, Y., Safii, R., & Hasan, A. A. (2024). Learning Models of Mahārah AI - Istimā'™ and Mahārah AI - Kalām at An Najah Purwokerto Student Boarding School. *ELOQUENCE: Journal of Foreign ...*, 3(1), 448–458. <http://doi.org/https://doi.org/10.58194/eloquence.v1i2.325>
- Hasan, A. A. (2019). Model Pembelajaran CTL Berbasis IT untuk Menguasai Mufradat Bahasa Arab. *AL-Lisan: Jurnal Bahasa (E-Journal)*, 4, 133–147. Retrieved from <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/al/ar;ticle/view/860>
- Hasanah, M. (2025). Penerapan Media Audio Visual Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas VII MTSS Yasti Pimpinan Tahun Pelajaran 2023-2024. *Jurnal Komunikasi*, 3(1), 10–17.
- Hidayat, A. (2020). Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 122–131.
- Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, H., & Mustabsyirah, M. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(1), 25–37. <http://doi.org/10.53621/jider.v4i1.282>
- Miharjo, W. M., & Wanto, D. (2022). Objek pendidikan serta adab dalam menuntut ilmu menurut al-qur'an dan sunnah. *Kasta : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*, 2(3), 180–191. <http://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.360>

- Rahmah, M. Y. N. (2023). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Akhlak Santri di Pondok Pesantren Nurussalam. *Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, Dan Dakwah*, 19(2), 1–19.
- Rita octavia, & A. Hasan, A. (2023). Development of Short Film-Based Muhadasah Learning Media at SMP IT LHI Yogyakarta. *ELOQUENCE : Journal of Foreign Language*, 2(3), 385–395. <http://doi.org/10.58194/eloquence.v2i3.1448>
- Rizik, M., Hasibuan, L., & Anwar Us, K. (2021). Pendidikan Masyarakat Modern dan Tradisional dalam Menghadapi Perubahan Sosial dan Modernisasi. *Jurnal Literasiologi*, 5(2). <http://doi.org/10.47783/literasiologi.v5i2.219>
- Sandi, S. (2021). Pemanfaatan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Flashmx. *Jurnal Komunikasi*, 12(2), 144–151. <http://doi.org/10.31294/jkom.v12i2.11239>
- Sayid Qutub. (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi InVideo terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI. *Journal of Islamic Education Studies*, 4(1), 71–80. <http://doi.org/10.58569/jies.v4i1.1325>