

**PENGEMBANGAN VIDEO BONEKA INTERAKTIF PADA
MATERI ZAKAT DENGAN METODE *FLIPPED LEARNING* DI
KELAS VI SD NEGERI 8 PALEMBANG**

TESIS

Oleh :

Winda Eprilia

NIM. 06032682226002

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2024

**PENGEMBANGAN VIDEO BONEKA INTERAKTIF PADA
MATERI ZAKAT DENGAN METODE *FLIPPED LEARNING* DI
KELAS VI SD NEGERI 8 PALEMBANG**

TESIS

Oleh :

Winda Eprilia

NIM 06032682226002

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

Mengesahkan,

Pembimbing 1,



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP 197001232006041001

Pembimbing 2,



Dr. Nurhasan, S.Ag., M.Ag.

NIP 197407052009121002

Mengetahui,

Dekan FKIP,



Dr. Hartono, M.A.

NIP 196710171993011001

Koordinator Pogram Studi,



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP 19700123200604100

**PENGEMBANGAN VIDEO BONEKA INTERAKTIF PADA
MATERI ZAKAT DENGAN METODE *FLIPPED LEARNING* DI
KELAS VI SD NEGERI 8 PALEMBANG**

TESIS

**Oleh : Winda Eprilia
NIM : 06032682226002**

Telah diajukan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 11 Januari 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
2. Sekretaris : Dr. Nurhasan, S.Ag.,M.Ag.
3. Anggota : Dr. Hartono, MA.
4. Anggota : Dr. Izzah, M.Pd.

Handwritten signatures of the examiners, including the names of the members of the exam committee.

Palembang, Januari 2024

Mengetahui

KPS Magister Teknologi Pendidikan,

Handwritten signature of Dr. Makmum Raharjo.

Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP 197001232006041001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Winda Eprilia
NIM : 06032682226002
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis saya yang berjudul “Pengembangan Video Boneka Interaktif pada Materi Zakat dengan Metode *Flipped Learning* di Kelas VI SD Negeri 8 Palembang” ini adalah benar benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penaggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang di jatuhkan kepada peneliti.

Demikian pernyataan ini di buat dengan sungguh sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Winda Eprilia

NIM 06032682226002

PRAKATA

Bismillahirrohmanirrohim, Alhamdulillah dengan mengucapkan ribuan syukur kepada Allah SWT yang selalu menolong dan menguatkan saya sehingga saya dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Video Boneka Interaktif pada Materi Zakat dengan Metode *Flipped Learning* di Kelas VI SD Negeri 8 Palembang” ini Insyaa Allah tepat pada waktunya. Shalawat serta salam juga tidak pernah berhenti tercurah kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Pada kesempatan ini penulis juga izin mengucapkan banyak terima kasih atas semua bantuan, do’a, dan dukungan yang telah diberikan dalam menyelesaikan tesis ini khususnya kepada :

1. Kedua Orang Tua tercinta, Tarmudi dan Nelly Yanti yang selalu memberikan dukungan dan senantiasa mendoakan anaknya yang masih perlu banyak belajar ini.
2. Ayuk tercinta, Anita Pratiwi yang juga telah memberikan dukungan dan do’anya kepada penulis selama menyelesaikan Pendidikan.
3. Kepada Dr. Hartono, M.A. Selaku Dekan FKIP UNSRI sekaligus reviewer/penguji tesis saya yang banyak memberikan saran yang sangat membangun dalam penyelesaian tesis ini.
4. Kepada Koordinator Magister Teknologi Pendidikan sekaligus pembimbing pertama tesis saya Dr. Makmum Raharjo, M.Sn dan Dr. Nurhasan, S.Ag., M.Ag. yang tidak pernah lelah memberikan bimbingan, arahan, kritik, saran dan motivasi, serta amat sabar dalam membimbing saya sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini.
5. Kepada Dr.Syarifuddin, M.Pd. Dr. Santi Oktarina, M.Pd., dan Dahliya Oktamiya, S.Pd., M.Ag. selaku validator.
6. Seluruh Dosen Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Sriwijaya. terimakasih banyak atas semua ilmu dan pengalaman yang telah kalian berikan kepada saya semoga menjadi amal jariyyah hingga di akhirat.

7. Kepada Devi Damayanti, S.Pd. dan seluruh rekan kerja guru dan tenaga kependidikan SD Negeri 8 Palembang yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih selalu memberi masukan serta semangat dalam menyelesaikan Tesis ini
8. Kepada support system saya, Muhammad Miftahul Falah,A.Md.,Pnl., Adelya Endang Widyastuti,S.Pd., & Umi Susilawati, S.T. yang banyak memberikan bantuan, dukunga, saran, do'a, dan selalu setia mendengarkan keluh kesah penulis dalam penyelesaian tesis ini.
9. Kepada Sahabat seperjuangan saya, Feby Lestari Safitri,S.Ag., Nyimas Hayati, S.E., Nurhaleza Idris, Muhammad Rizky, Aqiyla Raihan,S.Pd., Dewi Indriani,S.Pd., Sabrina Ramadhani,S.Pd.,Gr., Devi Agustina,S.Pd.,Gr., Aulia Salsabila,S.Pd.,Gr., dan Ori Yunarto, S.Pd.,Gr. yang juga banyak memberikan do'a dan dukungan dalam menyelesaikan Pendidikan ini,
10. Kepada rekan teman seperjuangan Magister Teknologi Pendidikan Universitas Sriwijaya Angkatan 2022 yang sudah memberikan kepercayaan selama 3 semester ini menjadi ketua tingkat, membimbing dengan sabar, dan memberikan semangatnya untuk menyelesaikan Pendidikan secepatnya.

Penulis



Winda Eprilia

NIM. 06032682226002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
RINGKASAN	xvi
SUMMARY.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Belajar.....	10
2.1.2 Pengertian Pembelajaran.....	11
2.1.3 Prinsip Pembelajaran	12
2.2 Metode Pembelajaran	13
2.2.1 <i>Hybrid Learning</i>	13
2.2.2 <i>Blended Learning</i>	14
2.2.3 <i>Flipped Learning</i>	16

2.3 Media Pembelajaran	17
2.3.1 Jenis – jenis Media Pembelajaran	18
2.3.2 Pemilihan Media Pembelajaran	18
2.4 PAI di Sekolah Dasar	19
2.4.1 Karakteristik Siswa SD	20
2.4.2 Pendidikan Agama Islam di SD	21
2.4.3 Materi Zakat Pada PAI di SD	22
2.5 Video Pembelajaran	25
2.5.1 Unsur – unsur Media Video	26
2.5.2 Video Interaktif	27
2.6 Boneka	29
2.7 Aplikasi <i>Editing Video</i>	30
2.8 Aplikasi – aplikasi Pembuat Video Interaktif	32
2.9 Model Pengembangan	34
2.9.1 Model-Model Pengembangan	34
2.9.2 Model Pengembangan ADDIE	37
2.10 Penelitian Relevan	38
2.11 Kerangka Berpikir	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1 Subjek dan Objek Penelitian	41
3.2 Jenis dan Model Penelitian	41
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	41
3.4 Langkah – langkah Prosedur Penelitian	42
3.4.1 Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	43
3.4.2 Tahap <i>Design</i> (Perencanaan)	44
3.4.3 Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	44
3.4.4 Tahap <i>Implement</i> (Penerapan)	46
3.4.5 Tahap <i>Evaluate</i> (Evaluasi)	48
3.5 Teknik Pengumpulan Data	48
3.5.1 Observasi	48
3.5.2 Wawancara	48

3.5.3 Angket.....	49
3.5.4 Tes Hasil Belajar	53
3.5.5 Studi Dokumentasi.....	53
3.6 Teknik Analisis Data.....	53
3.6.1 Analisis Data Observasi	54
3.6.2 Analisis Data Wawancara	54
3.6.3 Analisis Data Angket Analisis Kebutuhan.....	54
3.6.4 Analisis Data Lembar Validasi Ahli	56
3.6.4 Analisis Data Angket Praktisitas.....	60
3.6.5 Analisis Data Tes.....	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Hasil Penelitian.....	66
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	66
4.1.2 Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	71
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	70
4.1.4 Tahap Pengimplementasian (<i>Implementation</i>).....	93
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	105
4.2 Pembahasan Penelitian	111
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	118
5.1 Simpulan.....	118
5.2 Saran	119
DAFTAR PUSTAKA.....	121
LAMPIRAN.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Observasi Pembelajaran	44
Tabel 3. 2 Kisi - kisi Instrumen Wawancara Guru PAI	45
Tabel 3. 3 Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	45
Tabel 3. 4 Kisi - kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 3. 5 Kisi - kisi Instrumen Validasi Media.....	47
Tabel 3. 6 Instrumen Validasi Bahasa	47
Tabel 3. 7 Kisi - kisi Instrumen Praktisitas	48
Tabel 3. 8 Instrumen Validasi Ahli Media.....	50
Tabel 3. 9 Instrumen Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3. 10 Angket Validasi Ahli Bahasa	52
Tabel 3. 11 Kategori Skor Kevalidan	53
Tabel 3. 12 Kriteria Tingkat Kevalidan Media.....	54
Tabel 3. 13 Kategori Skor Jawaban Angket	57
Tabel 3. 14 Kriteria Interpretasi Skor Angket	57
Tabel 3. 15 Kategori <i>Gain</i> Ternormalisasi	58
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Guru Melalui Wawancara	60
Tabel 4. 2 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa	61
Tabel 4. 3 KD yang akan digunakan	62
Tabel 4. 4 Prototype Video Boneka Interaktif.....	64
Tabel 4. 5 Prototype Video Boneka Interaktif.....	74
Tabel 4. 6 Hasil Ahli Validasi Media.....	81
Tabel 4. 7 Revisi Validasi Media.....	82
Tabel 4. 8 Hasil Ahli Validasi Materi	83
Tabel 4. 9 Revisi Validasi Materi	85
Tabel 4. 10 Hasil Ahli Validasi Bahasa	86
Tabel 4. 11 Revisi Validasi Bahasa	87
Tabel 4. 12 Revisi Produk Saran Reviewer Eksternal.....	88
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Uji Validasi	90
Tabel 4. 14 Produk Final Video Boneka Interaktif.....	92

Tabel 4. 15 Saran Peserta Didik pada Tahap <i>One to One</i>	98
Tabel 4. 16 Hasil Pada Tahap <i>Small Group</i>	100
Tabel 4. 17 Tanggapan Peserta Didik Pada Tahap <i>Small Group</i>	100
Tabel 4. 18 Revisi dan Perbaikan Pada Tahap <i>Small Group</i>	101
Tabel 4. 19 Kriteria Ketuntasan	103
Tabel 4. 20 Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> siswa	103
Tabel 4. 21 Hasil <i>N-Gain</i>	105
Tabel 4. 22 Hasil <i>N-Gain</i> Siswa.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Tahapan Model Pengembangan <i>4D</i>	33
Gambar 2. 2 Bagan Tahapan Pengembangan Model <i>ADDIE</i>	34
Gambar 2. 3 Bagan Tahapan Pengembangan Model <i>IDI</i>	34
Gambar 2. 4 Bagan Kerangka Berpikir.....	38
Gambar 3. 1 Bagan Langkah - langkah Prosedur Penelitian	40
Gambar 4. 1 Buku yang digunakan dalam menyusun materi	64
Gambar 4. 2 Shooting Boneka Zava dan Zaka	71
Gambar 4. 3 Editing Video.....	72
Gambar 4. 4 Pembuatan Materi	72
Gambar 4. 5 Proses Pembuatan Media dengan Aplikasi AS3.....	73
Gambar 4. 6 Hasil <i>Hosting Website</i> Media Boneka	73
Gambar 4. 7 LKPD yang dibuat.....	73
Gambar 4. 8 Grafik Hasil Uji Validasi	91
Gambar 4. 9 <i>Pre test</i> Siswa	102
Gambar 4. 10 <i>Post test</i> Siswa.....	102
Gambar 4. 11 Grafik Perbandingan <i>Post Test</i> dan <i>Pre Test</i>	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	127
Lampiran 2 Naskah Kisah Tentang Zakat.....	128
Lampiran 3 LKPD.....	132
Lampiran 4 RPP.....	135
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Universitas	150
Lampiran 6 Surat Izin Dinas Pendidikan	151
Lampiran 7 Surat Selesai Penelitian SDN 08 Palembang.....	152
Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Materi	153
Lampiran 9 Lembar Hasil Validasi Media.....	156
Lampiran 10 Lembar Hasil Validasi Bahasa	159
Lampiran 11 Hasil <i>Pre Test</i>	162
Lampiran 12 Hasil <i>Post Test</i>	164
Lampiran 13 Angket <i>One to One</i>	166
Lampiran 14 Angket <i>Small Group</i>	178
Lampiran 15 Dokumentasi.....	182
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Tesis.....	184
Lampiran 17 Hasil Turnitin.....	189
Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup.....	190

PENGEMBANGAN VIDEO BONEKA INTERAKTIF PADA MATERI ZAKAT DENGAN METODE *FLIPPED LEARNING* DI KELAS VI SD NEGERI 8 PALEMBANG

Penulis :

Winda Eprilia

06032682226002@student.unsri.ac.id

Pembimbing :

Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

makmunraharjo@unsri.ac.id

Dr. Nurhasan, S.Ag., M.Ag.

nurhasan@unsri.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video boneka interaktif pada materi zakat di sekolah dasar yang akan diimplementasikan dengan metode *flipped learning*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 08 Palembang. Model Pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Analisis data dilakukan dengan angket, wawancara, dan tes serta studi dokumentasi. Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VI SD Negeri 8 Palembang membutuhkan media video boneka interaktif yang akan dikembangkan. Pengembangan media video boneka interaktif dilakukan dengan merancang tujuan pembelajaran hingga penyusunan *prototype*. Berdasarkan hasil *expert review* (validasi ahli) yang terdiri dari validasi media, Bahasa, dan materi didapatkan rata-rata validasi sebesar 94,3% dengan kategori sangat valid. Sedangkan pada tahap uji *small group*, didapatkan hasil sebesar 93,2% dengan kategori sangat praktis. Untuk rerata hasil *post test* sebesar 80% dengan hasil *N-gain* 0,73 kategori sangat tinggi yang berarti media video boneka interaktif pada materi zakat valid, efektif, dan memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Video, Boneka Interaktif, Zakat, *Flipped Learning*

**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE DOLLS VIDEO ON
ZAKAH MATERIAL WITH FLIPPED LEARNING METHOD IN
CLASS VI ELEMENTARY SCHOOL 8 PALEMBANG**

Author:

Winda Eprilia

06032682226002@student.unsri.ac.id

Supervisor:

Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

makmunraharjo@unsri.ac.id

Dr. Nurhasan, S.Ag., M.Ag.

nurhasan@unsri.ac.id

ABSTRACT

This research aims to produce an interactive puppet video on zakat material in elementary school that will be implemented with the flipped learning method. The subjects of this research were 6th grade students of SD Negeri 08 Palembang. The development model used is ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data analysis was carried out with questionnaires, interviews, and tests as well as documentation studies. From the results of the needs analysis conducted, it can be concluded that grade VI students of SD Negeri 8 Palembang need interactive puppet video media to be developed. The development of interactive puppet video media is carried out by designing learning objectives to the preparation of prototypes. Based on the results of expert review (expert validation) which consists of media validation, language, and material, the average validation is 94.3% with a very valid category. While at the small group test stage, the results obtained were 93.2% with a very practical category. For the average post test results of 80% with the N-gain result of 0.73 very high category which means that the interactive puppet video media on zakat material is valid, effective, and has an influence in improving student learning outcomes.

Keywords : *Video, Interactive Dolls, Zakah, Flipped Learning.*

RINGKASAN

Video boneka interaktif pada materi zakat di sekolah dasar merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konsep zakat. Video boneka interaktif ini diaplikasikan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan diimplementasikan secara *flipped learning* kepada siswa. Dalam model ini, penggunaan video boneka interaktif bertujuan menyajikan konsep-konsep zakat secara menarik dan melibatkan, sementara pendekatan PBL menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan eksplorasi aktif terhadap masalah dunia nyata yang terkait dengan zakat. Metode *flipped learning* mengintegrasikan berbagai modalitas pembelajaran, termasuk sumber daya daring, multimedia, dan interaksi tatap muka, menciptakan pengalaman pembelajaran yang komprehensif. Materi pembelajaran difokuskan khusus pada zakat, dengan keterkaitan konsep zakat dalam skenario kehidupan nyata, mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi praktis. Model ini disesuaikan untuk tingkat sekolah dasar, mempertimbangkan kemampuan kognitif, minat, serta karakteristik siswa SD. Dengan menggabungkan elemen media interaktif berupa video boneka interaktif yang dihubungkan dengan permasalahan zakat dalam kehidupan sehari-hari, pemecahan masalah dunia nyata, dan metode pembelajaran yang menarik siswa dapat lebih mudah menerima dan tertarik mengikuti pembelajaran. Model ini bertujuan meningkatkan pengalaman pembelajaran secara keseluruhan dan memastikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap prinsip-prinsip zakat di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa terhadap Pengembangan Video Boneka Interaktif pada Materi Zakat dengan Metode *Flipped Learning* di Kelas VI SD Negeri 8 Palembang didapatkan hasil bahwa: (1) siswa belum memiliki sumber belajar yang luas sehingga membutuhkan sebuah media sebagai sarana mereka dalam memahami materi zakat. (2) guru membutuhkan media agar lebih mudah dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dari hal tersebut, maka penting bagi kita untuk merancang dan mengembangkan suatu

media yang merespon kebutuhan siswa di abad 21 yakni melalui video boneka interaktif. Dengan adanya video boneka interaktif ini berpotensi besar dalam memvisualisasikan materi dan mengilustrasikan konsep-konsep yang masih sulit dipahami hanya dengan teks pembelajaran atau ceramah. Selain itu siswa juga akan menjadi lebih aktif untuk mengasah kemampuan yang dibutuhkan pada abad 21. Penelitian ini juga dapat mendorong pengembangan lebih banyak materi pembelajaran inovatif yang menggabungkan teknologi dan pendekatan PBL untuk berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan juga didapatkan hasil validasi media sebesar 100%, validasi materi sebesar 92%, dan validasi Bahasa sebesar 90,90% dengan rata-rata hasil validasi yaitu 94,3% kategori sangat valid.

Hasil uji kepraktisan Pengembangan Video Boneka Interaktif pada Materi Zakat dengan Metode *Flipped Learning* di Kelas VI SD Negeri 8 Palembang memperoleh hasil pada tahap *one to one* dan *small group* dengan kategori baik dengan skor pada tahap *small group* yaitu sebesar 93,2%. Serta hasil penelitian ini juga menunjukkan efektivitas yang tinggi karena memiliki rerata hasil postest sebesar 80% dengan skor Ngain 0,73. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Video Boneka Interaktif pada Materi Zakat dengan Metode *Flipped Learning* di Kelas VI SD Negeri 8 Palembang telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan memiliki efektivitas untuk digunakan dalam pembelajaran.

SUMMARY

Interactive dolls video on zakat material in elementary school is a learning media designed to increase students' engagement and understanding of the concept of zakat. This interactive dolls video is applied by using Problem Based Learning model and implemented in flipped learning to students. In this model, the use of interactive dolls videos aims to present zakat concepts in an interesting and engaging way, while the PBL approach emphasizes student-centered learning with active exploration of real-world problems related to zakat. The flipped learning method integrates various learning modalities, including online resources, multimedia and face-to-face interaction, creating a comprehensive learning experience. The learning materials are focused specifically on zakat, with linkages to zakat concepts in real-life scenarios, encouraging students to apply their knowledge in practical situations. The model is customized for elementary school level, taking into account the cognitive abilities, interests, and characteristics of elementary school students. By combining interactive media elements in the form of interactive puppet videos linked to zakat issues in daily life, real-world problem solving, and interesting learning methods, students can more easily accept and be interested in following the learning. This model aims to improve the overall learning experience and ensure a deeper understanding of the principles of zakat in elementary school.

Based on the results of the analysis of student needs for the Development of Interactive Dolls Videos on Zakat Material with the Flipped Learning Method in Class VI SD Negeri 8 Palembang, the results show that: (1) students do not have extensive learning resources so they need a media as a means for them to understand zakat material. (2) teachers need media to make it easier to deliver the expected learning objectives. From this, it is important for us to design and develop a media that responds to the needs of students in the 21st century, namely through interactive puppet videos. With this interactive dolls video, there is great potential in visualizing material and illustrating concepts that are still difficult to understand only with learning texts or lectures. In addition, students will also

become more active to hone the skills needed in the 21st century. This research can also encourage the development of more innovative learning materials that combine technology and PBL approaches for various subjects in elementary schools. Based on the results of the validation carried out, the results of media validation were also obtained at 100%, material validation at 92%, and language validation at 90.90% with an average validation result of 94.3% very valid category.

The results of the practicality test of the Interactive Dolls Video Development on Zakat Material with the Flipped Learning Method in Class VI SD Negeri 8 Palembang obtained results at the one to one and small group stages in the good category with a score at the small group stage of 93.2%. And the results of this study also show high effectiveness because it has an average posttest result of 80% with an Ngain score of 0.73. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the Development of Interactive Dolls Video on Zakat Material with Flipped Learning Method in Class VI SD Negeri 8 Palembang has met the criteria of valid, practical, and has the effectiveness to be used in learning.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mewujudkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan berkarakter merupakan salah satu tujuan dan harapan pendidikan. Melalui pendidikan, manusia diharapkan dapat memiliki wawasan yang luas tentang berbagai hal baik itu permasalahan kehidupan sehari-hari maupun kebutuhan terhadap rohani manusia itu sendiri. Pendidikan merupakan salah satu upaya yang diyakini dapat melahirkan manusia Indonesia yang ideal untuk menyongsong era abad ke-21 seperti saat ini.

Esensi pentingnya pendidikan di abad 21 yang diiringi dengan pesatnya kemajuan teknologi ini tidak bisa dipisahkan dari berbagai aspek kehidupan. Pernyataan ini sejalan dengan yang disampaikan Istiqomah (2021) yang mengatakan bahwa pendidikan dan teknologi merupakan kebutuhan primer dan sangat penting untuk menunjang kehidupan. Dengan berbagai karakternya, anak-anak di abad 21 menjadikan Pendidikan sebagai hal utama untuk menembus batas yang ada. Senada dengan hal tersebut, Gunadi (2022) menjelaskan bahwa pendidikan di abad 21 membuat hidup menjadi lebih luas, berbasis multikultural, dan globalisasi juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Selain itu juga, tantangan hidup dan persaingan terus meningkat sehingga dibutuhkan pendidikan yang tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga dapat membuat peserta didik menjadi terampil. Dengan pendidikan dapat menjadi sebuah bekal bagi peserta didik di masa depan.

Dalam hal ini, peran guru menjadi salah satu komponen dalam upaya mencapai tujuan Pendidikan yang diharapkan tersebut. Sebagai fasilitator Pendidikan, guru diharapkan dapat mengakomodir kebutuhan peserta didik terhadap pembelajarannya, mulai dari membuat perangkat yang menarik, menggali potensi yang ada di dalam peserta didik, maupun menerapkan kegiatan belajar mengajar yang mampu membuat peserta didik nyaman dan menikmati pembelajaran yang diberikan tersebut. Pada abad 21 seperti saat ini,

mengharuskan guru menyesuaikan strategi, model, media, dan metode pengajaran yang disesuaikan dengan karakter generasi tersebut.

Media pembelajaran secara umum dapat didefinisikan sebagai teknologi penyalur pesan dalam membantu tersampainya materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran dianggap mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kesulitan proses belajar mengajar. (Ali, 2020). Dengan adanya media yang dapat menggambarkan materi pembelajaran secara menarik dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang menyenangkan. Miarso (2007) juga mendefinisikan hal serupa bahwa media merupakan semua hal yang dapat merangsang peserta didik sehingga terciptanya proses belajar mengajar yang aktif.

Sehingga dari pengertian tentang media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu alternatif yang dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan membuat peserta didik terlibat aktif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Shihab (2021) yang mengatakan bahwa pengembangan atas berbagai inovasi media pembelajaran dan kelas atau satuan Pendidikan yang dilakukan beriringan dengan pedagogi yang mumpuni adalah alternatif untuk membentuk generasi yang menjunjung tinggi profil pelajar Pancasila. Dimensi profil pelajar Pancasila yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 memuat enam penguatan yakni (1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) Mandiri, (3) Bergotong royong, (4) Berkebinekaan global, (5) Bernalar kritis, (6) Kreatif merupakan upaya penguatan karakter peserta didik yang tidak hanya berbasis asumsi, tetapi juga berbasis bukti.

Seperti contohnya pada dimensi pertama yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Kurikulum di Indonesia berusaha memfasilitasi perwujudan penguatan dimensi profil pelajar Pancasila tersebut melalui Pendidikan agama yang diterapkan di setiap satuan pendidikan. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 008 Palembang, peserta didik di sekolah tersebut didominasi oleh pemeluk agama islam, oleh sebab itu mata

pelajaran agama yang dilaksanakan di sekolah tersebut fokus pada Pendidikan Agama Islam.

Menurut Darajat (2020), pendidikan Islam adalah usaha untuk memberikan panduan dan pelatihan kepada peserta didik agar mereka selalu memiliki pemahaman yang komprehensif terhadap ajaran Islam, merasakan tujuan-tujuan Islam secara mendalam, dan pada akhirnya mampu menerapkan serta menginternalisasi Islam sebagai pandangan hidup mereka. Oleh karena itu, ketika kita berbicara tentang pendidikan Islam, terdapat dua aspek yang harus diperhatikan. Pertama, adalah mendidik siswa agar dapat mengadopsi perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dan akhlak Islam. Kedua, mengajar siswa untuk memahami dan mempelajari materi ajaran Islam. Materi Pendidikan Agama Islam pada tingkat Sekolah Dasar memuat banyak topik dari kelas 1 sampai Kelas 6. Salah satu materi agama Islam yang diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar khususnya pada kelas VI adalah materi zakat. Secara bahasa (*lughat*), zakat berarti berkah, tumbuh dan berkembang (*al-namaa*), kesuburan atau bertambah (HR. At-Tirmidzi) atau dapat pula berarti membersihkan atau mensucikan (QS. At-Taubah:10). Dinamakan zakat karena, dapat mengembangkan dan menjauhkan harta yang telah diambil zakatnya dari bahaya. Menurut Ibnu Taimiah, hati dan harta orang yang membayar zakat tersebut menjadi suci dan bersih serta berkembang secara maknawi. (Wibowo, 2015)

Sebagai rukun Islam yang ke-empat, sudah seyogianya pemeluk agamanya memahami tentang zakat dan ketentuannya. Namun kenyataannya masih banyak peserta didik yang belum memahami kewajiban terhadap zakat bahkan tidak sedikit dari mereka yang belum mengetahui apa itu zakat. Hal ini didasarkan pada observasi peneliti saat pembukaan stand zakat fitrah di sekolah tersebut. Ketentuan terhadap pembayaran zakat fitrah yang merupakan pengetahuan dasar pada materi zakat belum dipahami oleh peserta didik. Senada dengan assesmen diagnostik yang dilakukan oleh peneliti melalui penyebaran angket, peserta didik kelas VI yang seharusnya sudah memahami apa itu zakat, belum mampu mengimplementasikan materi zakat dalam kehidupan beragama. Penyampaian

materi pembelajaran dengan metode konvensional dan cenderung membosankan menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya pemahaman peserta didik terhadap Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi zakat. Seiring dengan pendapat Suryaningrum (2022), juga mengatakan hal yang sama bahwa belum tepatnya penggunaan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran menyebabkan pembelajaran berlangsung monoton. Kegiatan pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa sulit memahami materi yang diajarkan, sehingga siswa kurang berperan aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa yang rendah dan pengetahuan siswa itu sendiri. Padahal saat ini sudah banyak model pembelajaran yang bisa membantu guru untuk membuat pembelajaran lebih bermakna, salah satunya model *Problem Based Learning* atau biasa yang dikenal dengan model *PBL*. Menurut Triandi (2020), Model *PBL* ini merupakan model yang efektif untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam model ini, siswa diberi kesempatan untuk aktif terlibat dalam mengeksplorasi konsep dan memecahkan masalah yang nyata. (Triandi,et.al, 2020) Sehingga melalui pengalaman yang ditempuh ini, siswa tidak hanya memahami konsep secara lebih mendalam tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis seperti kemampuan menganalisis, mensintesis informasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.(Yunita,et.al, 2020) Jadi model ini memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara aktif, mengembangkan kreativitas mereka, dan mengaitkan pengetahuan dengan konteks dunia nyata.

Dalam penelitian yang dilakukan Hakim (2020), mengatakan hal yang sama bahwa permasalahan peserta didik sulit memahami materi Pendidikan Agama Islam yang disampaikan disebabkan guru yang masih menerapkan pembelajaran berbasis *teksbook*. Di samping itu, pengembangan pembelajaran PAI sekarang ini kurang merespon perkembangan zaman revolusi *industry 4.0*. Padahal realita peserta didik sekarang ini pada umumnya sangat akrab dengan teknologi. Teknologi di sini pun tidak hanya diartikan sebagai perangkat digital seperti *handphone*, laptop,dan sejenisnya, melainkan juga pada inovasi pendidik untuk membuat siswa tertarik dan dapat

berpartisipasi aktif dalam pembelajaran tersebut, baik melalui media, model, dan lain sebagainya. Menurut Shihab (2021), teknologi adalah cara berdaya, alat yang sangat efektif dalam menumbuhkan potensi di segala usia. Oleh sebab itu, seyogianya sebagai seorang pendidik PAI yang responsif melihat kondisi tersebut akan bersikap inovatif dan kreatif mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak-anak (peserta didik) sekarang ini (Fakhruddin,2014).

Peranan inovasi terhadap perangkat pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik untuk menangkap materi pelajaran lebih mudah sekaligus mendesain keberlanjutan, dapat menjadi solusi untuk memastikan terwujudnya cita-cita dan harapan pendidikan agar dipraktikkan dengan lebih masif di ekosistem Pendidikan, salah satunya melalui media yang menarik. Dengan media yang menarik dapat menjadi alat yang mentransformasi interaksi maksimal antara pendidik dan peserta didik. Jika inovasi pada bidang pembelajaran terus dikembangkan akselerasi terhadap kualitas pendidikan akan lebih mudah diimplementasikan.

Saat ini pembelajaran sudah semakin maju dengan hadirnya konsep, metode, strategi hingga model pembelajaran modern yang tentunya beraneka ragam pendekatan yang disusun secara khusus dan khas dari tiap-tiap model tersebut. model pembelajaran adalah sebuah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. begitu banyak bentuk dan jenis dari model pembelajaran diantaranya adalah *cooperative learning*, *inquiry learning*, *discovery learning*, *e-learning*, sampai kepada metode pembelajaran yang menggabungkan keduanya yaitu metode *flipped learning*.

Penggabungan pembelajaran ini dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, dapat pembelajaran langsung dan selanjutnya dapat dilakukan secara daring, atau pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara tatap muka sebagian dari kelompok belajar, dan sebagian lagi berlangsung secara online. selain itu metode *flipped learning* dapat dilakukan secara *face to face* (luring) dan secara *Online*

(daring) sehingga memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja . Menurut Mosa (2006) menyampaikan bahwa yang digabungkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas dengan tatap muka secara konvensional (*classroom lesson*) dengan pembelajaran secara *online*. Model *flipped learning* dimulai pembelajaran yang dilakukan secara *online* di luar kelas atau di rumah dengan konten-konten yang sudah disediakan sebelumnya.

Metode *flipped learning* dipercaya sebagai metode yang berpotensi di masa depan. Model *flipped learning* merupakan konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas dan *online* (Rahmi, 2022). Selain itu Menurut Kurniawati et al. (2019), pada pembelajaran online, peserta didik dapat mempelajari sumber belajar yang telah diberikan oleh guru secara mandiri. Sedangkan pada pembelajaran tatap muka digunakan untuk diskusi secara berkelompok, melatih keterampilan, mengasah lebih mendalam pemahaman materi (Savitri, 2022), dan berdiskusi tentang materi atau masalah yang

belum dipahami oleh peserta didik (Yulietri., 2015). Pembelajaran yang di desain ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk pembelajaran paradigma baru pada abad 21. Seperti yang dituangkan Puspitarini (2022) pada penelitian sebelumnya, pembelajaran *flipped learning* ini merupakan pembelajaran yang memiliki potensi besar di masa yang akan datang. Di satu sisi *flipped learning* tetap menghadirkan sosok guru yang dibutuhkan oleh peserta didik, sedang di sisi lain juga mengakomodir kebutuhan peserta didik sebagai generasi milenial untuk lebih leluasa mengakses keragaman sumber belajar dan internet melalui perangkat teknologi komunikasi dimanapun dan kapanpun.

Namun pada kenyataannya pembelajaran yang tidak sepenuhnya dilakukan secara tatap muka atau biasa yang lebih dikenal dengan pembelajaran online dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif terutama ketika mendengarkan penyampaian pendidik melalui virtual yang erat kaitannya dengan penggunaan internet yang pada kenyataannya tidak seluruh peserta didik dapat mengaksesnya pada waktu tersebut serta dibutuhkannya media - media

yang interaktif guna membantu pendidik agar dapat menyampaikan pembelajaran secara efektif.

Karakteristik siswa SD yang senang dengan permainan dan melihat hal yang konkrit seperti boneka yang disajikan dalam bentuk video interaktif diyakini dapat meningkatkan motivasi peserta didik yang kemudian diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa dan memudahkan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam materi zakat. Dalam model ini, penyampaian pesan materi oleh pendidik kepada peserta didik akan lebih efektif dan efisien jika dibantu dengan teknologi dalam bentuk media maupun sarana pendukung pembelajaran lainnya.

Sehubungan dengan kegunaan media yang sangat kompleks tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media video boneka interaktif melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dan metode *flipped learning* yang diharapkan mampu membantu pendidik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif kepada siswa, sehingga lebih termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan terkait media pembelajaran pada materi zakat dengan mengangkat judul “Pengembangan Video Boneka Interaktif pada Materi Zakat dengan Metode *Flipped Learning* di Kelas VI SD Negeri 8 Palembang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan siswa akan pengembangan video boneka interaktif dengan metode *flipped learning* pada materi zakat di Sekolah Dasar.
2. Desain media yang dirancang guru belum mengaplikasikan sisi interaktif dengan siswa bahkan siswa jarang menggunakan media.
3. Pengembangan video boneka interaktif dengan metode *flipped learning* pada materi zakat di Sekolah Dasar yang belum pernah dilakukan.

4. Belum adanya implementasi dari pengembangan video boneka interaktif dengan metode *flipped learning* pada materi zakat di Sekolah Dasar.
5. Evaluasi yang dilakukan masih cenderung konvensional sehingga tidak menyesuaikan kebutuhan perkembangan zaman terhadap perkembangan teknologi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana analisis kebutuhan terhadap pengembangan video boneka interaktif dengan metode *flipped learning* pada materi zakat di Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana pengembangan video boneka interaktif dengan metode *flipped learning* pada materi zakat di Sekolah Dasar yang *Valid* ?
3. Bagaimana pengembangan video boneka interaktif dengan metode *flipped learning* pada materi zakat di Sekolah Dasar yang praktis ?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan video boneka interaktif dengan metode *flipped learning* pada materi zakat di Sekolah Dasar ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan kebutuhan pengembangan video boneka interaktif dengan metode *flipped learning* pada materi zakat di Sekolah Dasar
2. Untuk menghasilkan video boneka interaktif dengan metode *flipped learning* pada materi zakat di Sekolah Dasar yang Valid.
3. Untuk menghasilkan video boneka interaktif dengan metode *flipped learning* pada materi zakat di Sekolah Dasar yang Praktis.
4. Untuk menjelaskan efektivitas video boneka interaktif dengan metode *flipped learning* pada materi zakat di Sekolah Dasar pada materi zakat di Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis.

A. Secara Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model pembelajaran *PBL* berbasis video boneka interaktif dengan metode *flipped learning* pada materi zakat di Sekolah Dasar.

B. Secara Praktis

Adapun manfaat secara praktis yang dapat diambil oleh beberapa pihak antara lain:

1. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat menjadi solusi permasalahan terhadap keterbatasan pengetahuan materi zakat dalam mata pelajaran Pendidikan agama Islam pada kelas VI.
2. Bagi pendidik, penelitian ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana dalam memahami materi zakat Pendidikan agama Islam Kelas VI.
3. Bagi Lembaga atau sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan inspirasi dalam melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan mutu pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan agama Islam Kelas VI materi zakat.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi bahan referensi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, R., Lestari, V. R., Nisa, N. H., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan abzat (aplikasi belajar zakat) untuk menumbuhkan kesadaran berzakat pada siswa kelas vi sd. *Js (jurnal sekolah)*, 7(3), 353. <https://doi.org/10.24114/js.v7i3.44542>
- Anggraini, M., Kasiyun, S., Mariati, P., & Sunanto, S. (2021). *Analisis Keberhasilan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Melalui Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5): 3010-3019. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1223>
- Ardina, R. (2022). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1): 1-12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- A.R. Supriatna, Rosinar Siregar, Luthfita Chairani Fatihah. (2022). *The Interactive Multimedia Development Based On Articulate Storyline On The Fairy-Tale Material Understanding For Third- Grade Elementary School Students*. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 12(01), 37-43. Retrieved from <https://jurnal.pendidikandd.org/index.php/JPD/article/view/285>
- Benufinit, Y. A., Tanggur, F. S., Malaikosa, A. R. P., Koka, L., & Modok, E. S. (2022). Pemanfaatan aplikasi filmora dalam pembuatan video tutorial praktikum. 2(1).
- Baker, N. (2022). *Online Gaming Statistics 2023 Report - Online Gaming Facts and Stats*. Uswitch.com. Retrieved February 8, 2023, from <https://www.uswitch.com/broadband/studies/online-gaming-statistics/>
- Baedowi, Soleh. (2021). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Pusat perbukuan.
- Bersin, Josh. 2004. *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. USA: Pfeiffer Publishing. Collins. (2006). *Collins English Dictionary*. Collins Dictionaries.
- Beer, P. (2020). *The Effects of Technological Developments on Work and Their Implications for Continuous Vocational Education and Training*:

A Systematic Review. *Organizational Psychology*, 11(1), 1-8.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00918>

Cortez, M. B. (2017). *Technology in the Classroom: The 21st Century Classroom (Infographic)*. EdTech Magazine. Retrieved February 8, 2023, from <https://edtechmagazine.com/k12/article/2017/09/classroom-tech-use-rise-infographic>

Dwiyogo, Wasis D. 2018. Pembelajaran Berbasis Blended Learning. Depok: RajaGrafindo.

Dziuban et al. (2018). *Blended Learning: the new normal and emerging technologies*. International Journal of Educational Technology in Gigher Education, 15(3): 1-16.
<https://doi.org.10.1186/s41239-017-0087-5>.

Emzir. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantittatif & Kualitatif*. Jakarta:Rajawali Pers.

Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>

Fitriani, N., & Susanti, E. (2022). Penggunaan media aplikasi editor video vn dalam pembelajaran menulis teks prosedur siswa kelas xi sma pm at-taqwa.

Fakhrurrazi, (2018). *Hakikat Pembelajaran yang Efektif*. Jurnal At-Tafkir, 9 (1): 85-99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>

Fitriyana, Novia., & Hasanudin, Cahyo. (2022). *The Use Of Animation-Based Fairy Tales Media To Improve The Listening Skills Of Elementary Schools Students*. International Conference on Education Innovation and Social Science (ICEISS). <https://proceedings.ums.ac.id/index.php/iceiss>

Hakim, M. L. (2020). The Development of Interactive Learning Multimedia for Zakat Lesson. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 15(1), 79. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v15i1.7251>

Istiningsih, Siti., & Hasbullah. (2017). *Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan*. Jurnal Elemen, 1 (1): 49-56. <https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.79>

- Iqbal, Mohammad. (2019). *Hukum Zakat dalam Perspektif Hukum Nasional*. Jurnal Asy-Syukriyyah, 20(1), Hlm. 26-51.
- Ismail, Fajri. (2016). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Palrmbang : Karya Sukses Mandiri.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (1972). *Model of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi*. Jurnal Edukasi dan Sains, 3(2): 312-325.
<https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>
- Mas'ud Ali, Kemas. (2020). *Media Pembelajaran*. Palembang: CV. Amanah.
- Mosa, E. (2006). Trends in educational technology. Syracuse, NY: ERIC Clearinghouse on Information and Technology, Syracuse University.
- Moto, Maklonia Meling. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. Indonesian Journal of Primary Education. 3 (1): 20-28.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Misyikat, 3(1): 171-187.
<https://doi.org.0.33511/misykat.v3n1.171>
- Oemar Hamalik. (1990). *Pengembangan Kurikulum, Dasar-dasar dan Pengembangannya*. Bandung: Mandar Maju.
- Pane, A., & Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, 3(2): 333.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Plomp, Tjeerd. Educational Design Research: an Introduction. Dalam Tjeerd Plomp dan Nienke Nieveen (Ed.). 2010. An Introduction to Educational Design Research. Enschede: SLO•Netherlands Institute for Curriculum Development.

- Puspitarini, D. (2022). *Blended Learning sebagai Model Pembelajaran Abad 21*. Jurnal Karya Ilmiah, 7(1): 1-6. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.307>
- Resti., & Rachmijati, C. (2020). Analysis The Use of Intsuctional Media on Teaching English to Young Learner at Elementary School in Bandung. Journal of english education, 3(4): 453-458. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/project/article/view/4334/pdf>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. Indonesian Language Education and Literature, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Salma Prawiradilaga, Dewi. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shihab, Najelaa., dkk. (2021). *Teknologi Untuk Masa Depan: Hadir di Pembelajaran Masa Kini*. Jakarta: Literati.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiharni, G. A. D. (2018). Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Creative Problem Solving. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 88. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i2.15378>
- Suryaningrum, Evi. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Memahami Zakat Melalui Penerapan Model Market Place Activity. *Jurnal Sang Guru*, 1(1): 1-9. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/jsg/article/view/4170>
- Syarif Sumantri, Mohamad. (2015) *Strategi Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap
- Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>

- Sindu, I. G. P., Santyadiputra, G. S., & Permana, A. A. J. (2020). The effectiveness of the application of Articulate Storyline 3 learning object on student cognitive on Basic Computer System courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3). <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i3.36094>
- Syahfitra, M. F., & Satria, T. D. (2021). Aplikasi video editing sebagai media pembelajaran pada mata kuliah praktik instrumen perkusi lanjutan di prodi pendidikan musik. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 5(2), 164. <https://doi.org/10.24114/gondang.v5i2.28236>
- Tim Pengembang MKDP. (2018). *Kurikulum & Pembelajaran*. Depok:Rajawali Pers.
- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>
- Triandi, D., Nuryani, P., & Djumhana, N. (2020). Penerapan model pembelajaran pbl (problem based learning) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di kelas iv sekolah dasar. 5.
- Windhaber, Kevin. (2018). *How interactive storytelling in a digital role-playing game can improve the learnability of Japanese Kanji*.
<http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1221722&dswid=-1432>
- Yahya, R., Ummah, S. K., & Effendi, M. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan SJME (*Supremum Journal of Mathematics Education*), 4(1), 78–91.
- Yunita, N., Zahara, L., Prodi Pendidikan Fisika, FMIPA, Universitas Hamzanwadi, Syahidi, K., & Prodi Pendidikan Fisika, FMIPA, Universitas Hamzanwadi. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Melalui Lesson Study Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Kappa Journal*, 4(2), 233–239. <https://doi.org/10.29408/kpj.v4i2.2756>
- Zhao Jianhua. 2008. An Examination of students 'Perception of Blended E-learning in Chinese Higher Education, [Online] Tersedia : www.springerlink.com/indezzr823125035647432.pdf