



Pelatihan membuat animasi cerita Islami dengan PowerPoint bagi guru di Taman Pendidikan Al-Qur'an Sufaini

Widyat Nurcahyo¹, Yumniati Agustina², Novianti M. Faizah³

^{1,3})Prodi Ilmu Komputer, Universitas Tama Jagakarsa, Jakarta, Indonesia

²)Prodi Akuntansi, Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan, Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history

Received Dec 16, 2023

Revised Dec 18, 2023

Accepted Dec 26, 2023

Abstrak

Pendidikan memegang peran krusial dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moral generasi muda. Dalam era teknologi yang terus berkembang, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi kebutuhan penting, terutama saat menggabungkan nilai-nilai keagamaan. Artikel ini mengeksplorasi peranan dan manfaat animasi cerita Islami melalui Powerpoint dalam pendidikan Al-Qur'an, serta fokus pada penguatan karakter Islami siswa berdasarkan kisah-kisah para sahabat Nabi. Pemanfaatan animasi dalam pendidikan Al-Qur'an memberikan keunggulan signifikan. Animasi memperkaya pembelajaran dengan visual yang menghidupkan cerita-cerita Al-Qur'an, memperkuat ikatan emosional siswa dengan nilai-nilai agama, dan memudahkan pemahaman konsep-konsep yang kompleks. Lebih lanjut, animasi mendorong keterlibatan siswa dan pengaplikasian ajaran-ajaran Islami dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan teknologi, seperti Powerpoint, dalam pembuatan animasi menjadi pendorong utama dalam menarik minat belajar dan mendalami pemahaman nilai-nilai keagamaan. Namun, hasil observasi awal di Taman Pendidikan Al-Qur'an Sufaini menunjukkan kendala dalam metode pembelajaran yang monoton, menyebabkan tingkat kehadiran rendah dan ketidakfokusan siswa. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan merancang program untuk guru-guru TPA dalam pembuatan animasi sederhana menggunakan Powerpoint. Hasilnya menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam pembuatan animasi, namun masih diperlukan waktu tambahan untuk hasil yang optimal. Meskipun demikian, pelatihan ini memberikan gambaran tentang potensi besar penggunaan animasi dalam memperkuat pendidikan Al-Qur'an dan karakter Islami siswa.

Abstract

Education plays a crucial role in shaping the character and moral values of the younger generation. In the era of ever-evolving technology, the integration of technology in education is an important necessity, especially when incorporating religious values. This article explores the role and benefits of animated Islamic stories through Powerpoint in Qur'anic education, and focuses on strengthening students' Islamic character based on the stories of the Prophet's companions. The utilization of animation in Qur'anic education provides significant advantages. Animation enriches learning with visuals that bring Qur'anic stories to life, strengthens students' emotional ties to religious values, and facilitates understanding of complex concepts. Furthermore, animation encourages student engagement and application of Islamic teachings in everyday life. The ability of technology, such as Powerpoint, to create animations is a key driver in attracting interest in learning and deepening understanding of religious values. However, initial observations at Sufaini Qur'anic Education Center (TPA) showed obstacles in monotonous learning methods, causing low attendance rates and student unfocusedness. Training activities were carried out by designing a program for TPA teachers in making simple animations using Powerpoint. The results show an increase in teacher skills in making animations, but additional time is still needed for optimal results. Nonetheless, the training provided an overview of the great potential of using animation in strengthening students' Qur'anic education and Islamic character.

Kata Kunci:

Animasi Power Point;
Karakter Islami;
Kisah Sahabat Nabi;
Pendidikan Karakter.

Corresponding Author:

Widyat Nurcahyo,
Prodi Ilmu Komputer



PENDAHULUAN

Usaha Pendidikan merupakan aspek krusial dalam membentuk karakter serta menginternalisasi nilai-nilai moral pada generasi muda (Sifa et al., 2022). Seiring dengan perubahan zaman, perkembangan teknologi telah menjadi salah satu pendorong utama transformasi dalam metode pembelajaran (Ardiningsih et al., 2023). Integrasi teknologi ke dalam konteks pendidikan telah membuka peluang baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif (Anyan et al., 2023).

Dalam era di mana teknologi terus berkembang dengan cepat, pendekatan pendidikan yang menggabungkan inovasi teknologi dengan nilai-nilai keagamaan telah memegang peran yang semakin penting (Saputra et al., 2021). Pemanfaatan teknologi tidak lagi hanya menjadi pilihan, namun sebuah kebutuhan esensial dalam menyampaikan pesan-pesan agama dan nilai-nilai moral kepada generasi masa kini.

Animasi menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dalam menarik perhatian anak-anak. Keberadaan cerita Islami dalam bentuk animasi dapat menjadi sarana yang menyenangkan untuk memperkenalkan nilai-nilai keagamaan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak (Novianti et al., 2022).

Animasi dalam pendidikan Al-Qur'an memiliki sejumlah manfaat yang sangat penting. Pertama, animasi memungkinkan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan (Azis, 2021). Dalam konteks Al-Qur'an, penggunaan animasi memperkaya pengalaman belajar dengan visualisasi yang menghidupkan cerita-cerita dalam Al-Qur'an (Novianti et al., 2022). Ini memungkinkan siswa untuk lebih terhubung secara emosional dengan materi pembelajaran, menciptakan ikatan yang lebih kuat dengan nilai-nilai yang ingin disampaikan.

Kedua, animasi membantu memudahkan pemahaman konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami hanya melalui teks (Azis, 2021). Dalam konteks Al-Qur'an yang seringkali memuat peristiwa atau konsep yang kompleks, animasi dapat menyajikan cerita-cerita tersebut dengan cara yang lebih visual dan konkret. Hal ini membantu siswa, terutama yang memiliki gaya belajar visual atau audio-visual, untuk memahami dan menginternalisasi pesan-pesan Al-Qur'an dengan lebih baik.

Selain itu, animasi juga mendorong interaktivitas dalam pembelajaran Al-Qur'an. Animasi yang dibuat dengan baik dapat dirancang untuk mengajak partisipasi siswa, misalnya melalui pertanyaan interaktif atau permainan yang terintegrasi dalam animasi. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami ajaran Al-Qur'an (Novelia & Hazizah, 2020).

Dengan memanfaatkan animasi dalam pendidikan Al-Qur'an, diharapkan pengalaman belajar siswa dapat menjadi lebih menyenangkan, pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Al-Qur'an menjadi lebih mendalam, dan motivasi mereka untuk menjalankan ajaran-ajaran Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari dapat ditingkatkan (Saputra et al., 2021).

Animasi memainkan peran kunci dalam penguatan karakter Islami siswa melalui beberapa cara yang penting. Pertama, dengan visualisasi yang mendalam, animasi mampu menghadirkan cerita-cerita Islami dengan cara yang memikat, menyentuh, dan mudah dipahami oleh anak-anak (M. Dewi et al., 2021). Ini bukan sekadar pengenalan konsep, tetapi juga membentuk ikatan emosional dengan nilai-nilai yang diilustrasikan, seperti keteladanan, kejujuran, kebaikan, dan ketabahan.

Kedua, animasi memiliki kelebihan untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan ajaran Islami secara menyeluruh (Saputra et al., 2021). Dalam konteks Al-Qur'an, animasi memungkinkan visualisasi peristiwa-peristiwa penting yang dapat memperkuat karakter Islami siswa, termasuk akidah, syariat dan akhlak (Abdullah, 2016). Dari kisah para nabi hingga pelajaran tentang kebaikan dan kesabaran, animasi mampu menyoroti nilai-nilai ini melalui gambaran visual yang kuat, memperkuat pemahaman dan implementasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Langga et al., 2020).

Selain itu, animasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk merenung dan meresapi ajaran-ajaran Islami dengan cara yang menggugah emosi dan pemikiran. Ini memungkinkan mereka untuk lebih terhubung secara personal dengan nilai-nilai yang disampaikan, membantu mereka dalam membangun kesadaran spiritual dan memperkuat karakter Islami mereka (Aris et al., 2023).

Penguatan karakter Islami melalui animasi bukan hanya tentang memahami, tetapi juga mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Animasi memberikan contoh konkret yang bisa diikuti, memberikan inspirasi, dan mendorong siswa untuk mengaplikasikan ajaran-ajaran Islami dalam berbagai situasi kehidupan mereka (Yuniati & Chudari, 2021).

Dengan demikian, melalui penggunaan animasi dalam pembelajaran Al-Qur'an dan nilai-nilai Islami, siswa memiliki kesempatan untuk menginternalisasi ajaran-ajaran tersebut dengan cara yang mendalam, memperkuat karakter mereka, dan mengembangkan sikap serta perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islami (Aris et al., 2023).

Penggunaan animasi dalam menyoroti kisah-kisah para sahabat Nabi merupakan langkah yang sangat efektif dalam pengembangan karakter Islami siswa (Urbaningkrum et al., 2021). Kisah-kisah ini tidak hanya menyajikan perjuangan dan kebaikan para sahabat, tetapi juga mengilustrasikan nilai-nilai yang dipegang teguh dalam Islam seperti kejujuran, kesabaran, keteguhan hati, dan kasih sayang.

Animasi mampu merangkum kehidupan para sahabat secara visual, memperlihatkan momen-momen penting dalam perjalanan mereka menjadi panutan dalam Islam (Prasetya et al., 2022). Dengan demikian, siswa tidak hanya mendengar cerita, tetapi juga melihat dan merasakan momen-momen yang membentuk karakter para sahabat.

Lebih dari sekadar cerita, kisah nabi dan para sahabat yang dianimasikan memberikan contoh konkret tentang bagaimana nilai-nilai Islami diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Pambayun et al., 2021). Misalnya, kisah kejujuran Abu Bakar, ketabahan Umar bin Khattab, kesabaran Utsman bin Affan. Animasi memberikan ruang bagi siswa untuk menangkap nilai-nilai ini melalui gambaran visual yang menginspirasi.

Dengan menggunakan animasi untuk mengilustrasikan kisah-kisah para sahabat, siswa dapat belajar bukan hanya dari kata-kata, tetapi juga melalui pengalaman visual yang memberikan inspirasi, memberdayakan, dan memotivasi mereka untuk meneladani nilai-nilai Islami yang tercermin dalam kehidupan para sahabat Nabi (Ningrum et al., 2023). Animasi menjadi jendela yang membuka kekayaan nilai-nilai Islami dari masa lalu, menginspirasi siswa untuk mengembangkan karakter Islami yang kuat dalam kehidupan mereka (Prasetya et al., 2022).

Penggunaan teknologi, seperti Powerpoint, bukan hanya sekadar alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi sarana yang kuat untuk menciptakan keterlibatan yang mendalam dan memikat bagi siswa (A. K. Dewi et al., 2022). Kemampuan teknologi untuk menggambarkan cerita-cerita keagamaan dalam bentuk animasi yang menarik telah membuka jalan bagi metode pembelajaran yang lebih interaktif, memicu rasa ingin tahu, serta memperdalam pemahaman akan nilai-nilai keagamaan secara menyenangkan bagi anak-anak.

Penggunaan PowerPoint dalam pembuatan animasi cerita Islami memberikan sejumlah manfaat yang signifikan dalam konteks pendidikan (Bastiana et al., 2022). Pertama, PowerPoint menawarkan kreativitas visual yang luar biasa dengan antarmuka yang mudah digunakan untuk menciptakan

elemen visual yang menarik. Kedua, kemudahan penggunaan dan aksesibilitas PowerPoint membuatnya menjadi alat yang mudah diakses oleh guru dan siswa, mengurangi hambatan dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran. Ketiga, PowerPoint memungkinkan pembuatan konten dengan animasi objek dan efek suara, memicu keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Gabungan kelebihan-kelebihan tersebut menjadikan PowerPoint sebagai platform yang sangat efektif dalam mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan ke dalam pengalaman belajar anak-anak.

TPA Sufaini adalah sebuah TPA yang didirikan sejak tahun 2014 dengan tujuan untuk menyelenggarakan pendidikan Al Qur'an secara gratis bagi anak-anak warga sekitar. Dengan jumlah peserta didik yang mencapai 80 orang dan guru sebanyak 6 orang, seluruh biaya operasional ditanggung oleh para donatur. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelas, sesuai dengan tingkat kemampuannya, yaitu: Kelas Usia Dini, Kelas IQRO, dan Kelas Al Qur'an.

Hasil observasi pendahuluan yang dilakukan oleh pelaksana kegiatan menyimpulkan bahwa kendala utama yang dialami oleh TPA Sufaini pada saat ini adalah metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang dilaksanakan dirasakan terlalu monoton, sehingga cenderung membosankan bagi peserta didik. Hal ini disinyalir menyebabkan tingginya absensi peserta didik. Hasil diskusi selanjutnya mengusulkan salah satu metode pembelajaran berupa story telling dengan memanfaatkan animasi sederhana dengan aplikasi Power Point. Sasaran pembelajarannya terutama ditujukan untuk Kelas Usia Dini, walau tidak menutup kemungkinan untuk digunakan dalam kelas lainnya, karena pembelajaran menggunakan animasi disukai oleh berbagai tingkat usia. Untuk itu, tim pelaksana merancang program berupa pelatihan bagi guru-guru TPA Sufaini dalam pembuatan animasi sederhana menggunakan Power Point untuk membuat cerita sahabat nabi.

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat yang signifikan. Pertama, memberikan keterampilan kepada guru TPA Sufaini dalam melakukan pengajaran berbasis teknologi, khususnya untuk pembelajaran karakter Islami. Kedua, memberikan keterampilan kepada guru TPA Sufaini untuk membuat materi pembelajaran dalam bentuk animasi menggunakan Power Point. Selanjutnya, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran karakter Islami. Terakhir, upaya menerapkan keilmuan di perguruan tinggi dalam kehidupan sehari-hari sehingga ilmu yang didapat dapat menjadi sumber pengetahuan yang bermanfaat.

Implikasi hasil kegiatan ini ada dua. Secara teoritis, hasil kegiatan dapat menjadi contoh pemanfaatan teknologi komputer sederhana dalam usaha meningkatkan pembelajaran di pendidikan non formal tingkat usia dini, sehingga bisa diterapkan di unit pendidikan lainnya. Sedangkan implikasi praktisnya adalah kegiatan pembelajaran di TPA Sufaini dapat terus ditingkatkan menggunakan animasi yang telah dibuat, dan guru yang telah mendapatkan pelatihan dapat terus membuat animasi lainnya sebagai bahan pembelajaran.

METODE

Pelaksanaan Kegiatan dilaksanakan di Taman Pendidikan Al Qur'an Sufaini, Jl. Nurul Huda No.72 RT.002 / RW.04, C iputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten.

Metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan terdiri dari:

a) Persiapan: Observasi Pendahuluan, tim pelaksana mendatangi TPA Sufaini untuk melakukan pengamatan langsung proses belajar mengajar di sana. Diskusi dengan Guru dan Pihak Yayasan, diskusi dilakukan untuk menggali berbagai permasalahan yang dialami oleh TPA Sufaini, yang bisa dibantu oleh Tim pelaksana. Diskusi Tim Pelaksana, iim Pelaksana melakukan diskusi untuk mencari solusi yang tepat bagi permasalahan yang dialami TPA Sufaini. Persiapan Materi dan Peralatan

b) Materi pelatihan dan peralatan yang dibutuhkan dipersiapkan: Pelatihan, melaksanakan pelatihan bagi guru-guru TPA. Evaluasi Hasil, dilakukan untuk mengetahui apakah kegiatan telah berhasil dilaksanakan dengan baik atau masih membutuhkan kegiatan lanjutan.

c) Peralatan dan bahan yang digunakan: 3 buah Laptop untuk pelatihan, Koneksi internet, 1 set TV untuk menonton animasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap observasi pendahuluan, tim pelaksana mengunjungi TPA Sufaini pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilaksanakan. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di TPA Sufaini dimulai pada pukul 16.00 WIB. Tim pelaksana hanya bertindak sebagai pengamat, tanpa campur tangan dalam proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan, diperoleh beberapa informasi sebagai berikut: Tingkat kehadiran siswa TPA hanya 70%, dan sulit menjaga konsentrasi para peserta didik Kelas Usia Dini. Sebagian lebih banyak berlarian dan bermain-main bersama temannya.

Setelah KBM selesai pada pukul 17.30 WIB, Tim pelaksana berdiskusi dengan para guru selama 30 menit. Dari hasil diskusi, diperoleh beberapa informasi sebagai berikut: Para guru, terutama guru kelas usia dini mengalami kesulitan untuk menjaga ketertiban kelas, para guru merasa keterbatasan metode pembelajaran yang digunakan menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan. Akibatnya peserta didik sering tidak masuk, dan/atau bermain saat pelajaran, dan para guru membutuhkan metode baru dan perlu meningkatkan keterampilannya dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, Tim pelaksana melakukan brainstorming internal tim untuk memperoleh solusi bagi permasalahan yang dialami para guru TPA Sufaini. Dari diskusi tersebut didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut: Salah satu metode pembelajaran yang menarik bagi kelas usia dini adalah story telling dalam bentuk video animasi kisah nabi dan sahabat nabi, iim pelaksana dapat membantu para guru dengan cara memberikan pelatihan pembuatan video animasi sederhana menggunakan Power Point, pelatihan dilakukan secara intensif selama 3 jam, dengan metode *baby sitting*. Metode *baby sitting* adalah metode training yang mendekati training individual dengan satu orang trainer membimbing secara ketat 1-2 orang trainee, hingga tujuan training tercapai, dan output dari pelatihan adalah animasi sederhana cerita nabi / sahabat nabi yang dibuat oleh para guru.

a) Peralatan yang dibutuhkan disediakan oleh Tim Pelaksana dan Yayasan.

Hasil diskusi tersebut disampaikan dan disepakati oleh Ketua Yayasan, tahap pelatihan dimulai pada pukul 10.00 WIB. Ada enam orang guru yang dibagi menjadi tiga kelompok. Masing-masing kelompok didampingi oleh satu orang pelaksana kegiatan. Melalui mesin pencari Google, peserta diajarkan mencari cerita Islami yang cocok untuk dibuat animasi pendek. Setelah mencari dan berdiskusi, para peserta sepakat untuk mengangkat kisah Abdurrahman bin Auf untuk dijadikan animasi.

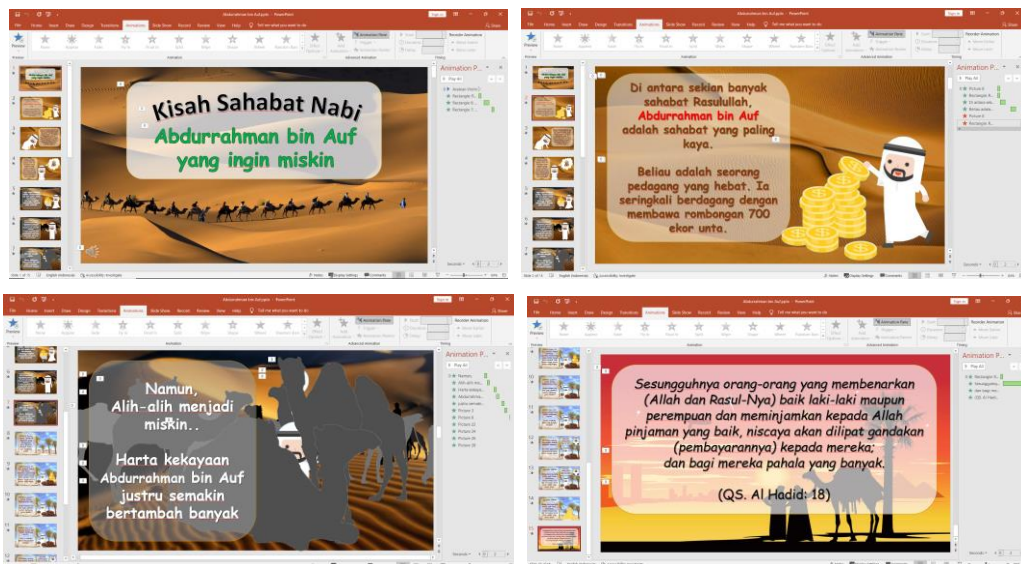
Setelah itu, peserta diajarkan untuk membuat kerangka adegan animasi secara kasar, sehingga dapat membayangkan materi gambar apa yang harus dicari selanjutnya. Kerangka yang diajarkan tidak dalam bentuk storyboard karena dinilai nanti akan terlalu lama. Kerangka yang dibuat hanya dalam bentuk catatan-catatan kecil tentang setiap halaman animasi yang akan dibuat.

Berdasarkan kerangka yang telah dibuat, peserta diajarkan untuk mencari gambar melalui mesin pencari Google. Gambar yang dicari terdiri dari karakter tokoh, latar belakang, dan gambar pendukung lain. Tim pelaksana membantu melakukan editing gambar sesuai keperluan menggunakan Photoshop. Selain gambar, peserta juga diajarkan untuk mencari lagu bernuansa arabian yang cocok untuk digunakan sebagai latar belakang.

Setelah materi terkumpul dan diedit, maka dengan dibimbing pelaksana kegiatan, para peserta bersama-sama membuat animasi dalam PowerPoint. Hasilnya kemudian di-export menjadi file video (mp4) dengan resolusi tertinggi karena akan dijalankan di perangkat TV besar. Durasi video 3 menit 17 detik. Setelah itu, dilakukan testing dengan menjalankan video tersebut di perangkat TV. Hasilnya sangat memuaskan dan siap dipertontonkan pada kelas TPA. Pelatihan dilakukan hingga pukul 15.00 WIB dengan jeda istirahat sholat dan makan.



Gambar 1. Pelaksana kegiatan membimbing peserta



Gambar 2. Contoh tangkapan layar animasi yang dibuat

Setelah jeda selama 1 jam, pada pukul 16.00 WIB, kelas TPA dimulai. Sesuai kesepakatan sebelumnya bahwa kegiatan TPA pada hari itu untuk seluruh kelas adalah menonton film. Dibuka dengan menonton video animasi yang dibuat oleh para guru. Diselingi dengan tanya jawab untuk memastikan bahwa peserta didik memahami makna tersirat dan tersurat dari kisah yang ditampilkan. Setelah itu dilanjutkan dengan menonton film Sirah Nabawiyah yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pembelajaran di TPA berakhir pada pukul 17.15 WIB.



Gambar 3. Peserta didik menonton animasi

Selama 30 menit selanjutnya, Tim pelaksana bersama para guru dan Ketua Yayasan melakukan review atas pelaksanaan pelatihan.

KESIMPULAN

Ketercapaian tujuan pelatihan secara umum sudah baik. Seluruh program dalam kegiatan ini bisa berjalan dengan lancar. Kerjasama dari pihak yayasan dan para guru sangat baik. Mereka sangat antusias dan berperan aktif dalam setiap program yang dilaksanakan.

Secara umum, para guru telah memahami cara pembuatan animasi sederhana dengan menggunakan Power Point, mulai dari mencari materi berupa cerita, membuat kerangka animasi, mencari materi gambar dan audio, serta membuat animasinya. Output yang diharapkan juga telah berhasil dihasilkan, walaupun masih dibantu oleh pelaksana kegiatan.

Video animasi yang ditampilkan kepada peserta didik berhasil menarik perhatian, sehingga para peserta didik menonton dengan semangat. Berdasarkan hasil evaluasi, nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalam video animasi dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik.

Namun terdapat juga beberapa kendala yang dirasakan cukup menghambat saat pelatihan. Pertama, peserta masih kesulitan dalam menentukan gambar yang tepat, sehingga perlu arahan lebih lanjut dari pelaksana kegiatan. Kedua, mereka mengalami kesulitan dalam mengatur detail waktu dalam animasi, memerlukan banyak bantuan dari pelaksana kegiatan. Ketiga, sering terjadi kesalahan dalam pengaturan layer animasi yang membutuhkan bantuan tambahan. Terakhir, pembuatan animasi tidak hanya bergantung pada kemampuan teknis penggunaan Power Point, tetapi juga memerlukan kreativitas dan kemampuan artistik. Para guru merasa kurang memiliki kedua aspek tersebut, menyebabkan rasa pesimisme dalam proses pembelajaran animasi.

Untuk itu disarankan agar kegiatan di TPA Sufaini perlu dilanjutkan untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal. Selain itu, waktu pelaksanaan kegiatan perlu ditambah dengan konsekuensi penambahan biaya.

Referensi

- Abdullah, S. A. Y. (2016). Elemen Dakwah dalam Siri Animasi Ummi: Ceritalah Pada Kami. *Journal Usuluddin*, 44(2), 85–116. <https://doi.org/10.22452/usuluddin.vol44no1.4>
- Anyan, Kwintiana, B., Haetami, A., Safar, M., Sa'idah, S., & Fradi, J. (2023). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 5(1), 132–142. <https://doi.org/10.37034/jidt.v5i1.292>
- Ardiningsih, N. A., Elhanafi, A. M., & Batubara, M. T. (2023). Perancangan Animasi 3d Kisah Perjalanan Isra' Mi'raj Menggunakan Software 3ds Max Sebagai Media Pengenalan Kepada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 2(1), 201–213. <https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/jirsi/index%0Ahttp://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Aris, S. M., Musa, H., Harun, F., Harun, N. H., Ismail, F. A., & Sahari, N. H. (2023). Implementation of Islamic Philanthropic Culture Among Children Through Animated Stories: A Study on Upin and Ipin Animation. *Al-Qanatir: International Journal of Islamic Studies*, 30(2), 164–175. <http://www.al-qanatir.com/aq/article/view/658/402>
- Azis, N. (2021). Pelatihan Animasi Tingkat Basic Menggunakan Adobe Flash Pada Siswa Smk Utama Pondok Gede, Bekasi-Jawa Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01(03), 8–13.
- Bastiana, Budiman, A., Zulfitriah, & Pristiwaluyo, T. (2022). Pelatihan Power Point Interaktif Dengan Animasi di SLB Negeri 1 Kabupaten Gowa. *Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 43–50.
- Dewi, A. K., Tohaningrum, A., & Maylenasari, N. M. W. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Rumah Baca Asmanadia Sumbang. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 5(1), 62–69. <https://doi.org/10.35335/abdimas.v5i1.1885>
- Dewi, M., Diah, K., Suhatman, R., & Kamila, A. (2021). Penerapan Video Animasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 4 di SD Al-Ittihad Pekanbaru. *FLEKSIBEL: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 45–52.
- Langga, F. H., Ahmad, H. A., & Mansoor, A. Z. (2020). Animated Web Series as Media for Islamic Education in Children. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 4(2), 125–132. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v4i2.982>

- Ningrum, A. A., Ayuswantana, A. C., & Wulandari, S. (2023). Perancangan Motion Comic Sebagai Media Edukasi Kisah Keteladanan Nusaibah Binti Ka'Ab Bagi Remaja Muslimah Usia 18-22 Tahun. *Jurnal Synakarya*, 4(1), 31-46. <https://doi.org/10.33005/synakarya.v4i1.91>
- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037-1048.
- Novianti, N., Amelia, M., Wahyuni, M. S., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran : Aplikasi Fun Edu'kids Islamic Berbasis Ibuildapp Pada Materi Kisah Keteladanan Para Nabi di Kelas V SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 275-283. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.198>
- Pambayun, E. L., Nugraha, M. I. A., & Han, M. I. (2021). Analisis Persepsional Siswa Sekolah Dasar pada Konten Video Animasi Dakwah Nabi Ibrahim. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 4(02), 139-153. <https://doi.org/10.37542/iq.v4i02.257>
- Prasetya, T. A., Yanti, R. D., Nurrahman, Z., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Animasi WOL (way of life) sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16353-16359. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5073%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5073/4291>
- Saputra, M. R., Wardhana, K. E., Effendy, R., Muthmainnah, R., & Anastasya, T. A. (2021). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 6(3), 167-182. <https://doi.org/10.21462/educasia.v6i3.126>
- Sifa, R. M., Harahap, A. A. R., Khairat, M., Rambe, A. H., Putri, F. W., Ginting, F. A., & Setiani, E. A. (2022). Implementasi Budaya dan Pendidikan Karakter dalam Membentuk Karakter Islami di SD Nurfadilah. *Pendidikan Tambusai*, 6(2), 13081-13089.
- Urbaningkrum, S. M., Ichsan, Y., Rahma, A. N., & Iklima, I. (2021). Penerapan Metode Kisah Melalui Video Animasi Pada Pendidikan Akhlak. *Darul 'Ilmi*, 9(2), 231-243. <https://doi.org/10.24952/di.v9i2.3899>
- Yuniati, N. I. D., & Chudari, I. N. (2021). Analisis Nilai-Nilai Karakter Dalam Animasi Riko The Series Sebagai Alternatif Pembelajaran Karakter. *Didaktika*, 1(3), 469-478.