

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS IV MI HASYIM ASY'ARY SEDATI

Mas'ad Sholeh , Asnal Mala

masadsholeh@gmail.com

Universitas Sunan Giri Surabaya

Abstrak

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Mengevaluasi kelayakan penerapan media animasi berbasis PowerPoint yang dibuat untuk siswa kelas IV MI Hasyim Asy'ary Sedati. (2) Menilai kemahiran siswa dalam menangkap materi shalat Dhuha melalui pemanfaatan media animasi berbasis PowerPoint yang dikembangkan. (3) Menilai kredibilitas materi animasi berbasis PowerPoint yang digunakan dalam kurikulum shalat Dhuha kelas IV MI Hasyim Asy'ary.

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D), sesuai dengan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan dan rekan. Setelah dilakukan validasi produk oleh ahli media dan materi, pengumpulan data dilakukan melalui pengujian terhadap sampel representatif sebanyak 28 siswa kelas IV MI Hasyim Asy'ary Sedati.

Temuan penelitian ini diuraikan sebagai berikut: (1) Media yang dikembangkan dinilai sangat sesuai oleh ahli materi (95%), dan ahli media (95,25%), dari segi kualitas. (2) Siswa mencapai tingkat keberhasilan yang luar biasa sebesar 89% pada tes pemahaman yang memasukkan media animasi ke dalam proses pembelajaran. (3) Media pembelajaran animasi berbasis Power Point dinilai bermanfaat bagi siswa dan sangat kompatibel dengan perangkat pembelajaran Fiqih materi shalat Dhuha. Oleh karena itu, media pembelajaran animasi materi Sholat Dhuha dapat dikatakan sebagai salah satu sumber pendidikan alternatif dalam pembelajaran fiqih.

Sejarah Artikel

Submitted: 10 januari 2024

*Accepted: 17 januari
2024*

Published: 18 januari 2024

Kata Kunci: *Media
Pembelajaran, Animasi
Berbasis Powerpoint,
Sholat Dhuha*

PENDAHULUAN

Pembelajaran menurut Nisfu Ema Fatimah (2017) merupakan hasil usaha pendidik dalam memfasilitasi perolehan ilmu pengetahuan pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran berlangsung dalam konteks interaksi pendidikan, yang mencakup lingkungan dan keadaan di mana partisipasi aktif antara guru dan siswa berlangsung. Dalam konteks yang lebih komprehensif, pembelajaran digambarkan sebagai penggabungan metodis dari komponen manusia, bahan, infrastruktur, aparatur, dan proses yang secara sinergis berdampak satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam sistem pengajaran, komponen manusia terdiri dari peserta didik, pengajar, dan tenaga pembantu, termasuk tenaga laboratorium. Berbagai sumber daya terdiri dari bahan-bahan,

termasuk buku, papan tulis, kapur tulis, foto, transparansi, film, kaset audio dan video, serta video. Sarana dan prasarananya terdiri dari komputer, alat audio visual, dan ruang kelas. Tata cara antara lain meliputi cara dan jadwal penyampaian informasi, sesi belajar, ujian.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran sudah meluas di lingkungan pendidikan masa kini, termasuk di lembaga seperti MI Hasyim Asy'ary Sedati. Namun, materi pembelajaran yang digunakan di lokasi penelitian seringkali berupa buku teks dan ceramah, yang memiliki keterbatasan antara lain berpotensi menimbulkan kantuk dan kebosanan pada siswa, kurangnya animasi, dan dominannya penyajian gambar statis dan konten tertulis.

Ungkapan "sebuah gambar bernilai ribuan kata" secara ringkas menangkap gagasan bahwa pembelajaran ditingkatkan dalam hal daya ingat dan kenikmatan melalui penerapan langsung. Praktikum disebut juga penerapan praktik, yang memungkinkan peserta didik memahami dan langsung menerapkan teori-teori yang disampaikan pendidik. Dengan cara menyajikan konten visual yang dinamis, media animasi semakin meningkatkan pengalaman belajar dengan memikat perhatian siswa dan meningkatkan konsentrasi.

Zhou dkk. (2020) mendefinisikan media animasi sebagai kumpulan gambar yang mensimulasikan gerak, sehingga menunjukkan kemajuan proses atau urutan. Istilah "animasi" berasal dari kamus bahasa Inggris Indonesia, yang berasal dari kata dasar "to anime", yang berarti tindakan bernyawa. Animasi, dalam arti luas, berkaitan dengan proses menanamkan vitalitas, semangat, antusiasme, dan dorongan pada entitas mati.

PowerPoint, sebuah aplikasi yang banyak digunakan, kemungkinan besar akan dikenali, terutama oleh individu yang secara rutin menyampaikan presentasi di berbagai lingkungan termasuk ruang kelas, kantor, dan seminar. Menurut Marpaung (2022), Microsoft Office PowerPoint yang disertakan dengan Microsoft Word dan Excel merupakan perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. PowerPoint adalah aplikasi yang dikembangkan dengan tujuan eksplisit untuk menghasilkan presentasi multimedia yang menarik secara visual. Ini memberikan proses pengembangan yang efisien, fungsionalitas intuitif, dan harga ekonomis, hanya memerlukan alat penyimpanan data.

Microsoft Office PowerPoint menawarkan kemampuan manajemen slide yang memfasilitasi pengorganisasian poin diskusi penting sebelum presentasi. Dengan menggunakan fungsi animasi, slide dapat ditampilkan dengan cara yang menawan. Berbagai atribut tambahan, termasuk pembelajar visual, auditori, dan kinestetik, diakomodasi dengan penggabungan efek, suara, dan citra ke dalam slide, sehingga meningkatkan kinerja dan dinamisme mereka.

Ketika media pembelajaran animasi, khususnya gambar bergerak yang disematkan dalam presentasi PowerPoint, diperhitungkan, siswa akan lebih mungkin memahami dan mengingat informasi yang disajikan oleh instruktur. Menurut Handoyo (2018), hasil belajar terdiri dari berbagai pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah psikomotorik, afektif, dan kognitif. Selain penguasaan konsep teoritis, pembelajaran meliputi pengembangan bakat, cita-cita, bakat, adaptasi sosial, kompetensi, dan cita-cita. Sederhananya, hasil belajar siswa mengacu pada kompetensi yang diperoleh melalui partisipasi dalam upaya pendidikan.

Hasil belajar memiliki peran penting dalam pendidikan, karena mereka memberikan gambaran tentang kemajuan dan pencapaian peserta didik. Hasil belajar dapat digunakan untuk memantau

perkembangan peserta didik, mengidentifikasi area kelemahan yang perlu ditingkatkan, memandu perencanaan pembelajaran berikutnya, dan mengevaluasi efektivitas metode pengajaran dan kurikulum. Selain itu, hasil belajar juga memiliki implikasi yang lebih luas. Hasil belajar yang baik dapat membuka pintu kesempatan bagi peserta didik, seperti melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi atau mendapatkan pekerjaan yang baik di masa depan. Hasil belajar juga dapat mempengaruhi harga diri dan motivasi peserta didik, karena pencapaian yang baik dapat memberikan kepuasan pribadi dan meningkatkan rasa percaya diri serta daya ingat.

Memori sebagaimana didefinisikan oleh Putri (2014) berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mengingat dan mengambil kembali informasi, data, dan pengalaman yang diperoleh sebelumnya, dengan mempertimbangkan keadaan khusus mereka. Pada dasarnya, ingatan terdiri dari ingatan akan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi sebelumnya. Memori umumnya didefinisikan oleh para sarjana sebagai korelasi yang ada antara pengalaman individu saat ini dan pengalaman masa lalu (Walgito, 2004). Ada kemungkinan bagi individu untuk mengambil informasi atau mengingat kembali pengalaman masa lalu (Afiatin, 2001). Menurut Drever (dalam Walgito, 2004), memori adalah kualitas intrinsik organisme hidup, dimana kapasitas mengingat pengalaman tertentu berdampak pada tindakan dan interaksi selanjutnya. Ingatan melampaui ingatan dan pengenalan sederhana; itu juga terdiri dari proses kebangkitan memori.

Sebagaimana dikemukakan oleh Mones (2020), memori berfungsi sebagai tempat penyimpanan data yang nyata di dalam otak, yang dapat ditanyakan sesuai kebutuhan. Sebaliknya, ini mungkin dianggap sebagai proses kognitif yang memerlukan pengerahan tenaga atau instruksi untuk menjamin ingatan akurat terhadap rangsangan visual dan pendengaran. Memori berfungsi sebagai kode yang menyimpan informasi penting untuk jangka waktu lama, dan tindakan mereproduksi memerlukan mengingat kembali persepsi atau pengalaman yang ditemui sebelumnya.

Daya ingat pembelajaran merujuk pada kemampuan seseorang untuk menyimpan, mengingat, dan mengambil kembali informasi yang dipelajari selama proses pembelajaran. Hal ini melibatkan berbagai aspek kognitif, termasuk pengkodean, penyimpanan, dan pemulihan informasi. Daya ingat yang baik dalam pembelajaran penting karena informasi yang disimpan dalam memori akan menjadi dasar untuk memahami konsep baru, menghubungkan informasi yang berbeda, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi yang relevan. Dengan daya ingat yang kuat, seseorang dapat merujuk kembali ke informasi yang telah dipelajari secara efisien dan efektif. Daya ingat pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk teknik pembelajaran yang digunakan, pengorganisasian informasi, repetisi, pengalaman emosional yang terkait dengan pembelajaran, serta kesehatan fisik dan kesejahteraan mental individu. Penting untuk mengembangkan strategi dan teknik yang membantu meningkatkan daya ingat pembelajaran, seperti penggunaan pengulangan terstruktur, pengorganisasian informasi dalam bentuk yang bermakna, menggunakan asosiasi dan pengaitan, visualisasi, dan teknik mnemonik. Memperhatikan aspek-aspek penting ini dapat membantu memaksimalkan potensi daya ingat dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pembelajaran fiqih melibatkan pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip hukum Islam. Konsep-konsep dalam fiqih seringkali abstrak dan kompleks, dan siswa MI mungkin menghadapi kesulitan dalam memahaminya secara menyeluruh. Pemahaman yang dangkal atau kurang tepat tentang konsep-konsep fiqih dapat mempengaruhi daya ingat serta hasil belajar siswa. Dalam kehidupan sehari-hari, siswa MI mungkin menghadapi tantangan dalam menerapkan hukum-

hukum fiqih secara praktis dalam situasi nyata. Kesulitan dalam mengenali situasi yang memerlukan penerapan hukum fiqih, pemahaman yang tidak tepat tentang prinsip-prinsip fiqih, atau kurangnya keterampilan dalam menerapkan hukum juga dapat mempengaruhi daya ingat & hasil belajar siswa.

Mata pelajaran fiqih merupakan bagian integral dari pendidikan agama Islam, sebagaimana dikemukakan oleh Amberi (2011). Tujuannya adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan, pemahaman, dan penerapan hukum Islam. Pemahaman ini berfungsi sebagai landasan gaya hidup mereka dan dicapai melalui upaya pengajaran, kegiatan bimbingan, dan pembiasaan berdasarkan pengalaman.

Signifikansi daya ingat dan hasil belajar mata pelajaran Fiqih terutama terasa pada konteks siswa MI. Mereka mempunyai fungsi penting dalam memupuk pemahaman prinsip-prinsip agama, menganjurkan kepatuhan terhadap doktrin-doktrin agama, memupuk watak hati nurani, mendidik siswa tentang nilai toleransi dan menghormati keberagaman, memotivasi penerapan praktis nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari, dan berkontribusi terhadap keberagaman. pembentukan identitas keagamaan siswa.

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan di MI Hasyim Asy'ary, khususnya di kelas IV, kami menyadari bahwa pengajar terutama mengandalkan buku teks sebagai bahan ajar, melengkapi mata kuliah Fiqh dengan ceramah dan pekerjaan rumah. Kurangnya daya ingat siswa terlihat jelas ketika guru menyampaikan pertanyaan dan siswa mengalami kesulitan dalam menjawab, yang merupakan indikasi gangguan konsentrasi dan daya ingat siswa. Penulis menyimpulkan, sering kali siswa mengalami kebosanan dan ketidaktertarikan akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, yang pada akhirnya mengakibatkan kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh instruktur.

Saat diwawancarai oleh Ibu Eli, seorang pengajar Fiqih, terungkap bahwa pengajar yang mengajar terkadang menyebabkan mahasiswa mengantuk.

Mengingat pentingnya media pembelajaran, sangat penting bagi para pengajar untuk memasukkannya ke dalam kerangka pendidikan sekolah secara keseluruhan. Integrasi media ke dalam proses pendidikan berfungsi untuk meningkatkan retensi siswa dan menambah signifikansi pengalaman belajar. Siswa menjadi lebih asyik, antusias, dan terpacu untuk belajar berkat metode ini; rasa ingin tahu terutama dipupuk dalam penelitian yurisprudensi. Dalam hal ini berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Media Animasi Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Daya Ingat Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI Hasyim Asy'ary Sedati”

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah berikut:

1. Kurangnya perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran
2. Kemampuan siswa dalam mengingat masih kurang pada mata pelajaran fiqih di kelas IV khususnya materi sholat dhuha
3. Kurang variatifnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

B. Batasan Masalah

Agar penulisan menjadi sistematis dan mencapai sasaran, maka perlu adanya Batasan masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media animasi berbasis power point pada materi sholat dhuha
2. Materi yang dikembangkan adalah materi sholat dhuha
3. Penelitian dilakukan terhadap peserta didik kelas IV MI Hasyim Asy'ary Sedati

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media animasi berbasis powerpoint pada materi sholat dhuha peserta didik kelas IV MI Hasyim Asy'ary?
2. Bagaimana kepraktisan media animasi berbasis powerpoint yang telah dikembangkan untuk peserta didik kelas IV MI Hasyim Asy'ary Sedati?
3. Bagaimana keefektifan peserta didik pada materi sholat dhuha terhadap media animasi berbasis powerpoint yang telah dikembangkan?

D. Tujuan Penelitian

Seperti yang tertuang dalam rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan media animasi berbasis powerpoint pada materi sholat dhuha peserta didik kelas IV MI Hasyim Asy'ary
2. Untuk mengetahui kepraktisan media animasi berbasis powerpoint yang telah dikembangkan untuk peserta didik kelas IV MI Hasyim Asy'ary Sedati.
3. Untuk mengetahui keefektifan peserta didik pada materi sholat dhuha terhadap media animasi berbasis powerpoint yang telah dikembangkan.

E. Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian di atas berupaya menghasilkan berbagai manfaat, baik komponen teoretis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan dijelaskan secara rinci di bawah ini:

1. Secara teoritis

menumbuhkan inovasi dan menambah pengetahuan di bidang praktik pendidikan, khususnya mengenai pengaruh media pembelajaran animasi terhadap retensi memori siswa pada mata pelajaran Fiqh di MI Hasyim Asy'ary Sedati.

2. Secara praktis

Dari sudut pandang praktis, penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat nyata bagi berbagai pemangku kepentingan:

- a. Bagi Peneliti: Memperdalam pemahaman tentang variabel-variabel yang mempengaruhi daya ingat siswa dalam bidang Fiqh.
- b. Bagi Pendidik: Mendorong pemikiran progresif dalam bahan ajar Fiqh dengan mengintegrasikan media pembelajaran animasi.

c. Bagi Peserta didik Mendorong lingkungan belajar yang efisien dan mengintegrasikan media animasi ke dalam mata kuliah Fiqih, dengan tujuan meningkatkan retensi dan meningkatkan prestasi akademik.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian kali ini difokuskan pada pengembangan media animasi pembelajaran berbasis PowerPoint sebagai alat bantu pendidikan. Produk yang akan diproduksi akan memiliki ciri-ciri tertentu sebagai berikut:

1. Materi edukasi yang terintegrasi dalam media ini berkaitan dengan shalat Dhuha dan dirancang untuk siswa kelas IV MI Hasyim Asy'ary Sedati
2. Prosedur pemanfaatan memungkinkan presentasi pada proyektor dan laptop lembaga pendidikan
3. Media pembelajaran dibedakan dengan gerakan animasi menawan secara visual yang dirancang khusus untuk meningkatkan asimilasi materi. Selain itu, menggunakan efek transisi yang bersifat moderat dan tidak terlalu detail
4. Materi pembelajaran yang dihasilkan berupa animasi slide PowerPoint yang layak untuk didistribusikan di lingkungan akademik.

LANDASAN TEORI

Dewi dan Nur (2014) berpendapat bahwa proses belajar dan belajar merupakan hal mendasar bagi kondisi manusia, dan saling terkait dengan perkembangan kehidupan manusia. Dengan terlibat dalam proses perolehan pengetahuan dan keterampilan, manusia mempunyai kemampuan untuk mengembangkan dan memelihara kemampuan bawaan yang ada dalam dirinya. Pemenuhan kebutuhan-kebutuhan ini menjadi tidak dapat dicapai tanpa adanya partisipasi dalam upaya pendidikan. Kebutuhan untuk memperoleh pendidikan dan memperoleh wawasan melampaui berbagai konteks, termasuk namun tidak terbatas pada rumah tangga, lembaga pendidikan, dan komunitas lokal. Selama umat manusia terus menghuni planet ini, kebutuhan akan perolehan pengetahuan akan tetap ada. Hal ini disebabkan oleh transformasi terus-menerus yang terjadi di dunia dan komponen-komponennya, termasuk sifat umat manusia yang terus berkembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi Research and Development (R&D), dan desain penelitian sesuai dengan model pengembangan 4-D Thiagarajan.

Dalam karyanya, Thiagarajan (1974) memaparkan proses penelitian dan pengembangan melalui pemanfaatan model 4-D: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Kerangka komprehensif untuk melakukan penelitian dan mengembangkan inisiatif terdiri dari fase-fase ini. Model tersebut menggambarkan kemajuan proses penelitian dan pengembangan melalui serangkaian tahapan yang berurutan. Individu yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah

mereka yang memverifikasi produk media animasi berbasis PowerPoint yang sedang dalam pengembangan. Kelompok ini mencakup ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran.

HASIL DAN ANALISIS DATA

1. Tahap Define (Pendefisian)

a. Front-end analysis, Analisis awal menunjukkan bahwa berdasarkan observasi langsung di MI Hasyim Asy'ary, khususnya di kelas IV, pengajar terutama memanfaatkan materi berbasis kitab di samping pendekatan ceramah dan penugasan, dengan penekanan khusus pada topik-topik yang berkaitan dengan fiqh. Ketidakmampuan siswa dalam berkonsentrasi akibat penerapan metodologi tersebut pada akhirnya mengakibatkan hasil belajar tidak tuntas.

b. Learner analysis, berfokus pada siswa kelas empat di MI Hasyim Asy'ary Sedati, yang menunjukkan preferensi terhadap kreativitas otak kanan dan pembelajaran visual.

c. Task analysis, pada siswa kelas IV MI Hasyim Asy'ary diidentifikasi melalui analisis tugas. Kompetensi dasar 4.6 menilai kemampuan siswa dalam mengamalkan tata cara shalat Dhuha, sedangkan kompetensi dasar 3.6 menekankan pada pemahaman terhadap ketentuan shalat Dhuha.

d. Concept analysis, menguraikan perkembangan shalat Dhuha dalam kerangka pengembangan. Alasan pemilihan materi ini adalah fokusnya pada komponen psikomotorik, yang mencakup keterampilan praktis yang dapat segera diterapkan oleh peserta didik.

e. Specifying instructional objectives, Proses menentukan tujuan instruksional untuk pembuatan video animasi ini memerlukan penjelasan sebagai berikut:

2. Tahap Design (Perancangan)

Pembuatan video animasi ini dibuat berdasarkan LKS Pembelajaran Fiqih Kelas IV yaitu tentang melaksanakan sholat dhuha dan mengidentifikasi ketentuan pelaksanaannya. Berikut proses pembuatan dan hasil pembuatan media animasi berbasis power point:

3. Tahap Development (Pengembangan)

Media pembelajaran animasi dibuat pada aplikasi powerpoint dengan format pendukung yang sudah disediakan pada Microsoft office powerpoint, pada di setiap bagian slide powerpoint dilengkapi asset desain karakter animasi manusia dan karakter berupa visual pendukung seperti bangunan, alat tulis, serta objek lainnya. Media pembelajaran animasi berbasis powerpoint yang selesai dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli media yang bernama Dr. Moh. Takwil, M. Pd, M. M dan ahli materi yang bernama Mukhammad Miftah Farid, M. Pd..

4. Tahap Desiminate (Penyebarluasan)

Proses penyebaran media pembelajaran animasi berbasis PowerPoint diimplementasikan melalui sesi tatap muka di ruang kelas IV MI Hasyim Asy'ary Sedati, dengan memanfaatkan fasilitas laptop dan proyektor sekolah. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan interaksi langsung antara guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Dalam era pendidikan modern, penggunaan teknologi menjadi salah satu kunci untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan laptop dan proyektor merupakan

metode yang populer dan efisien dalam menyajikan materi pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan animasi PowerPoint. Dengan menggunakan teknologi ini, seorang guru dapat dengan mudah memproyeksikan materi pembelajaran ke layar besar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmar, D. A. P. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Ipa Berbasis Lingkungan Alam Sekitar Kelas III Di Sd Islam Terpadu Ibnu Mas'ud Kulon Progo. *Skripsi*, 20, 10–38. <https://eprints.uny.ac.id/8597/>
- Amberi, M. (2011). PEMBELAIARAN FIQIH DI MADRASAH (Mencari Model di Tengah Perbedaan) Mazrur. *Tarbiyatuna Pendidikan Agama Tslam*, 1(1), 41–60.
- Audia, A., Sugihartini, N., & Putrama, I. M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Pengenalan Tata Cara Wudhu Dan Sholat Berbasis Animasi 3 Dimensi Terhadap Hasil Belajar Fiqih Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Karangasem. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 197. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18285>
- Dewi, G., & Nur, L. (2014). Gina Dewi Lestari Nur, 2014 Pembelajaran Vokal Grup Dalam Kegiatan Pembelajaran Diri di SMPN 1 Panumbangan Ciamis Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. *Yoanda Amallya*, 2008–2010.
- EKA PEBRIANI. (2019). *Hubungan Model Berfikir Induktif Terhadap Daya Ingat (Memory) Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Ma'Had Islamy 1 Ulu Palembang*.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Handoyo, A. (2018). Hubungan Kreatifitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1), 41–55.
- Hasil, P., Menggunakan, B., Dengan, P., Information, M., Pada, S., Pelajaran, M., Pada, F., Kelas, S., Negeri, I., Mataram, P., Pelajaran, T., Pendidikan, J., & Madrasah, G. (2017). Oleh Hafizuddin.
- Hastari, R. (2021). *PENGGUNAAN MEDIA ILUSTRASI GAMBAR BERTAJUK ISLAMI TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VII DI MTS AL-FURQON RAWI LAMPUNG SELATAN Skripsi Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjan*. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/17354>
- Jatmika, H. M., & Yogyakarta, U. N. (2005). Herka Maya Jatmika 2005. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 89–99.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- M. Chotibuddin. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Flash Player Terhadap

- Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 15 Banjarwati Paciran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.37286/ojs.v8i1.127>
- Marpaung, A. H. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Bergambar Dan Power Point Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Madinatussalam Percut Sei Tuan*.
- Mones, A. Y. (2020). Jurnal selidik. *Jurnal Selidik*, 1(1), 23–39.
- Nisfu Ema Fatimah, N. U. A. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Fiqih Di Mi Al Islam Tonoboyo Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang. *Tarbiyatuna*, 8(1), 9–22.
- Nurdiansah, & Toyiba, F. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 929–930. <http://eprints.umsida.ac.id/1610>
- Putri, A. A. (2014). Metode Coloring Cards untuk Meningkatkan Daya Ingat Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Siswa SMA. *Repositori UIN SUSKA RIAU*, 13–48. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/6307>
- Rahayu, R. T. (2014). Meningkatkan Daya Ingat melalui Penggunaan Media Mind Mapping pada Anak Kelompok B1 TK LKMD Singosaren Banguntapan. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1, 44–59. <https://eprints.uny.ac.id/14408/1/skripsi.pdf>
- Ramli AR, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Reichenbach, A., Bringmann, A., Reader, E. E., Pournaras, C. J., Rungger-Brändle, E., Riva, C. E., Hardarson, S. H., Stefansson, E., Yard, W. N., Newman, E. A., & Holmes, D. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3.
- Taman, M. B. (2022). *Implementasi Metode Mind Mapping dalam melatih daya ingat siswa di SMP Plus Raudlatul Muqorrob*.
- Zhou, Yang, & Wang. (2020). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *file:///C:/Users/VERA/Downloads/ASKEP_AGREGAT_ANAK_and_REMAJA_PRINT.docx*, 21(1), 1–9.