

## Pengembangan Bahan ajar Berbasis Video Animasi dalam Materi Sikap Dermawan dan Menghindari Kikir pada Kelas VII Mts Muslimat NU

Muhammad Rizqi<sup>1</sup>, Cahya Noormila<sup>2</sup>, Aprilia Rizqi Permatasari<sup>3</sup>, Abdul Azis<sup>4</sup>, Abdullah<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup> Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya  
E-mail: [Cahyanormila@gmail.com](mailto:Cahyanormila@gmail.com)

---

### Article Info

---

#### Article history:

Received September 20, 2024  
Revised September 26, 2024  
Accepted September 29, 2024

---

#### Keywords:

feasibility, multimedia, android, generous attitude and avoiding stinginess.

---

### ABSTRACT

This research aims to test the quality of product development for animated video-based teaching materials in terms of being generous and avoiding stinginess. The research was carried out using the ADDIE R&D model method. Data collection techniques through questionnaires. The research instrument is a media and material expert assessment sheet. The results obtained in the research were a score of 93% from media experts with very appropriate criteria, and a score of 83% from material experts with very appropriate criteria. The advantage of the product being developed is that it is interactive: it can be operated on an Android device without requiring additional applications; contains various types of media in the form of images, videos and animations to help visualize abstract concepts in the material Generous Attitudes and Avoiding Stinginess so as to facilitate the learning process; Interactive multimedia is equipped with evaluations in the form of practice questions to hone students in improving their high-level thinking skills.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



---

### Article Info

---

#### Article history:

Received September 20, 2024  
Revised September 26, 2024  
Accepted September 29, 2024

---

#### Keywords:

kelayakan, multimedia, android, Sikap Dermawan dan Menghindari Kikir

---

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan menguji kualitas pengembangan produk bahan ajar berbasis video animasi dalam materi sikap dermawan dan menghindari kikir. Penelitian dikerjakan melalui metode R&D model ADDIE. Teknik pengumpulan data melalui angket. Instrumen penelitian berupa lembar penilaian ahli media dan materi. Hasil yang diperoleh dalam penelitian yaitu skor sebesar 93% dari ahli media dengan kriteria sangat layak, dan skor sebesar 83% oleh ahli materi dengan kriteria sangat layak. Kelebihan produk yang dikembangkan adalah bersifat interaktif: dapat dioperasikan pada perangkat android tanpa memerlukan tambahan aplikasi lain; memuat berbagai jenis media berupa gambar, video, dan animasi untuk membantu memvisualisasikan konsep abstrak pada materi Sikap Dermawan dan

Menghindari Kikir sehingga memudahkan proses pembelajaran; multimedia interaktif dilengkapi dengan evaluasi berupa Latihan soal untuk mengasah siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir level tinggi.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



### **Corresponding Author:**

Muhammad Rizqi  
Institut Agama Islam Negri Palangka Raya  
E-mail: [Cahyanoormila@gmail.com](mailto:Cahyanoormila@gmail.com)

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan usaha agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya seperti kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, kekuatan spiritual keagamaan, disiplin diri, dan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara pendidikan merupakan suatu usaha yang terarah dan terencana (UU No. 20 Tahun 2003). Pemberian pendidikan juga diharapkan mampu membentuk SDM yang berkualitas sehingga peserta didik mampu bersaing dan menghadapi kehidupan di luar (Lestari et al., 2024).

Pendidikan karakter adalah upaya yang disadari dan direncanakan untuk mengembangkan potensi individu agar memiliki kepribadian dan moral yang baik. Pendidikan karakter dapat diterapkan melalui proses pembelajaran formal maupun informal. Dengan adanya pendidikan formal, diharapkan individu mampu mengambil keputusan secara bijaksana dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat berkontribusi positif di lingkungan masyarakat.

Secara umum, peran pendidikan karakter dalam membentuk kepribadian

hanya dapat terwujud melalui program-program khusus yang secara khusus dirancang untuk tujuan tersebut. Selain itu, pendidikan karakter juga dapat diperoleh melalui organisasi dan kegiatan ekstrakurikuler. Pendidikan karakter memiliki kontribusi yang signifikan dalam membentuk kepribadian siswa. Pendidikan ini sangat penting dalam membentuk kepribadian siswa, terutama dalam menghadapi dampak negatif dari arus globalisasi. Kepribadian siswa akan semakin baik jika terus dilatih dan dikembangkan melalui pendidikan karakter (Prasetyo et al., 2019).

Islam mengajarkan kepada umatnya untuk saling menyayangi serta mengasihi terhadap sesama makhluk ciptaan Allah Swt. Hal ini tergambar di awal surah Al-Fatihah ayat pertama dengan sifat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Oleh karena itu, seseorang yang mengamalkan dua sifat Allah ini, akan dekat kepada Allah serta Rasulullah dan tentu saja orang di sekitarnya juga merasakan hal tersebut. Namun, begitu juga jika hal yang terjadi adalah sebaliknya. Maka, akan terasa jauh dari Allah dan Rasulullah tentunya akan dijauhi oleh orang-orang disekitarnya. Untuk itu, tentu saja hidup akan terasa bahagia jika semua



orang dapat saling menyayangi serta, mengasih terhadap sesama manusia maupun ciptaan Allah yang lainnya. Salah satu pengamalan sikap yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan sifat saling menyayangi serta mengasih terhadap sesama adalah dengan sikap dermawan (Hakim & Sitorus, 2023).

Nilai-nilai sosial seperti kedermawanan, islam mendorong individu untuk berperilaku dermawan dan bermurah hati terhadap sesama. Memberikan bantuan kepada yang membutuhkan dan berbagi kekayaan (Romlah & Rusdi, 2023) sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan dalam membangun masyarakat yang harmonis. Kedermawanan, sebagai bentuk perhatian terhadap sesama, membantu menciptakan hubungan sosial yang kuat dan saling mendukung, yang pada akhirnya memperkuat kesatuan sosial di dalam komunitas.

Ketika seseorang bersikap dermawan, mereka tidak hanya memberikan bantuan kepada yang membutuhkan, tetapi juga membangun budaya gotong royong dan solidaritas. Ini menjadikan masyarakat lebih inklusif dan lebih mampu menghadapi berbagai masalah sosial, seperti kemiskinan dan ketidaksetaraan.

Selain itu, sikap dermawan berkontribusi pada kesejahteraan mental dan emosional, baik untuk yang memberi maupun yang menerima. Kedermawanan dapat memberikan kepuasan dan kebahagiaan, meningkatkan rasa saling percaya, dan mengurangi konflik serta sikap egois dalam masyarakat. Oleh karena itu, kedermawanan memiliki peran besar dalam mewujudkan masyarakat yang damai, peduli, dan harmonis. Hakikat akhlak menurut Al Ghazali seperti kondisi jiwa dan

bentuknya yang batin. Sebagaimana sempurna bentuk lahir secara mutlak yang kemudian menjadi tidak sempurna dengan indahnya keberadaan dua mata saja, tanpa hidung, mulut dan pipi, tetapi kebagusan semuanya harus ada agar kebagusan dahir menjadi sempurna. Maka, demikian pula dalam urusan batiniah (jiwa), ada empat unsur yang harus baik semua, sehingga kebagusan akhlak menjadi sempurna. Apabila kebagusan empat unsur ini seimbang dan setara serta sesuai maka kebagusan akhlak bisa di dapatkan dan niscaya akan mencapai kemuliaannya. Diantara empat unsur tersebut adalah: kekuatan ilmu, kekuatan emosi, kekuatan syahwat, dan kekuatan adil diantara tiga kekuatan tersebut (Mz, 2018).

Kedermawanan adalah kebaikan hati seseorang terhadap orang lain. Kedermawanan merupakan suatu sikap memberikan harta kepada oranglain tanpa diminta haknya dan itu adalah salah satu sifat terpuji. Dermawan merupakan bagian dari ahlak mulia yang dapat dimiliki oleh seseorang melalui dua hal. Pertama, dapat dimiliki karena tabiat alami yang telah dikodratkan dan menjadi fitrah bagi setiap orang. Kedua, dapat dimiliki melalui latihan, pembiasaan dan pengalaman. Jika melihat orang yang sedang kesusahan atau membutuhkan bantuan, orang yang mempunyai sifat dermawan akan merasa senang jika bisa membantunya. Hidup seseorang akan lebih bahagia jika memiliki sifat yang dermawan, karena dengan kedermawanannya maka akan melapangkan dadanya (Triani, 2021).

Sikap dermawan dan penghindaran terhadap kekikiran semakin menjadi perhatian dalam dunia pendidikan saat ini, terutama karena dampaknya terhadap karakter dan moral siswa. Materi ini



penting dipelajari karena sifat dermawan sangat baik untuk diterapkan siswa dikehidupannya sehari-hari contohnya seperti saat disekolah meminjamkan barangnya kepada temannya yang membutuhkan.

Tantangan yang dihadapi guru dalam mengajarkan materi sifat dermawan dan menghindari kikir ialah kurangnya pemahaman siswa tentang beberapa bahasa yang asing dpendengarannya, namun bisa diselesaikan oleh guru dengan memberikan penjelasan materi yang jelas.

Hasil observasi yang kami lakukan memang menemui banyak sekali anak yang belum mengerti apa itu sikap dermawan dan kikir hal ini disebabkan kurangnya efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

Sekolah yang hanya mendidik pemikiran dan mengesampingkan aspek moral adalah sekolah yang sedang mempersiapkan masyarakat yang berbahaya (Kaimuddin, 2014).

Kurangnya minat siswa terhadap materi sikap dermawan dan menghindari kikir dikarenakan beberapa faktor salah satunya ialah metode pembelajaran yang membosankan.

Ada teori yang menyebutkan bahwa media visual lebih mudah dipahami oleh siswa, Teori Multi-Intelligensi (Howard Gardner): Teori ini mengidentifikasi berbagai jenis kecerdasan, termasuk kecerdasan visual-spasial (Putra & Dewantoro, 2022). Siswa yang memiliki kecerdasan visual-spasial yang kuat akan lebih mudah belajar melalui media visual (Hamzah, A. 2009) tetapi penerapannya pada pendidikan karakter masih kurang. Oleh karena itu penulis memberikan obsi dengan membuat media pembelajaran

berbasis video animasi dengan materi sikap dermawan dan menghindari kikir, dan memberikan penugasan setelah siswa melihat video tersebut untuk mengevaluasi bagian mana yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran.

Ada banyak bahan ajar berbasis teks, namun sangat sedikit yang menggunakan media video animasi, padahal media ini lebih menarik bagi siswa karena siswa bisa belajar sambil melihat dan membayangkan apa yang terjadi sehingga lebih mudah diingat dan dimengerti oleh siswa. Sayangnya tempat penulis melakukan observasi masih memiliki keterbatasan vasilitas seperti proyektor sehingga guru hanya bisa mengajar dengan metode ceramah dan penugasan.

Keunggulan media video animasi mengenai sifat dermawan dan menghindari kikir ini tidak hanya dapat dilihat tetapi juga dapat didengar. Fungsi lain dari video ini adalah dapat menarik minat, perhatian siswa, memperjelas sajian ide dan mengilustrasikan sehingga siswa tidak cepat lupa. Disamping itu secara ekonomis video termasuk media yang relatif lebih murah baik harga maupun pengoperasiannya. Dari keunggulan media video animasi diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta bagi siswa yang disesuaikan screen time dan tahap perkembangan siswa (Awuni, N. S., & Isni, K. May, 2022). Atas dasar diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang Pengembangan Bahan ajar Berbasis Video Animasi dalam Materi Sikap Dermawan dan Menghindari Kikir.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Reserch &

Development (RND). Metode ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifannya. Pengertian RnD dapat diartikan suatu proses untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang mana produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan (Widodo et al., 2020). Model yang digunakan oleh penulis ialah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. (Fayrus Abadi Slamet, 2022)

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket ini dirancang untuk menggali pengalaman dan pendapat peserta didik serta guru mengenai video pembelajaran animasi. Pertanyaan dalam angket mencakup aspek-aspek

seperti tingkat kesenangan, kemudahan, dan efektivitas dalam membantu pemahaman materi. Sumber data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh langsung dari responden. Responden dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas VII dan Guru Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Pengumpulan data dari kedua kelompok ini diharapkan memberikan perspektif mengenai video pembelajaran animasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video animasi yang dibuat melalui web yang ada di internet untuk materi yang dalam penyajian materi dan evaluasinya diorientasikan dengan soal dan angket. Pengembangan media mengikuti desain penelitian 2D.

Berikut beberapa tampilan media yang dihasilkan:



Gambar 1. Tampilan perkenalan video animasi pembelajaran



Gambar 2. Tampilan materi dalam video animasi pembelajaran



## Hasil

Hasil dari penelitian pengembangan adalah produk berbentuk video pembelajaran animasi yang sudah di validasi oleh ahli media dan ahli materi, berikut paparan hasil validasi ahli media dan ahli materi:

### 1. Validasi Ahli

Dibawah ini akan dipaparkan terkait tanggapan dari ahli media dan ahli materi :

#### A. Ahli Media

Validasi ahli media oleh Bapak SR selaku dosen ahli media diperoleh nilai presentase 93% setelah melakukan satu kali revisi. Yang dinyatakan masuk dalam kategori “Sangat Baik”, sebelum melakukan revisi media ada beberapa komentar seperti Desain yang kurang menarik, dari segi warna dan audio, Bagian huruf yang terlalu kecil dan padat membuat bosan untuk dilihat. Sehingga setelah melakukan revisi Produk sudah bisa diuji cobakan.

#### B. Ahli Materi

Validasi ahli materi oleh Bapak Abdullah, M.Pd. selaku dosen ahli materi diperoleh nilai presentase 83% setelah melakukan satu kali revisi. Yang dinyatakan masuk dalam kategori “Sangat Baik”, Sebelum melakukan revisi materi ada beberapa komentar seperti elemen pada materi masih kurang luas, Ada beberapa Kktp masih belum sesuai dengan Tp, dan soal belum sesuai dengan Kktp.

### 2. Uji coba produk

Dalam artikel ini, peneliti melakukan uji coba produk pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran animasi yang dipaparkan secara rinci melalui beberapa langkah strategis yang diambil oleh peneliti. Proses pembelajaran dimulai dengan salam pembuka, dilanjutkan dengan menanyakan kabar siswa/wi yang bertujuan juga untuk apresiasi secara tidak langsung dimulai dengan menanyakan kabar para siswa-siswi secara personal, seperti apakah ada yang sedang sakit atau izin. Langkah ini diambil untuk memastikan kondisi fisik dan emosional siswa sebelum mereka memasuki materi pembelajaran. Dengan cara ini, peneliti tidak hanya berusaha untuk mendekati diri kepada siswa, tetapi juga ingin menciptakan lingkungan belajar yang lebih manusiawi dan kondusif, di mana setiap siswa merasa diperhatikan oleh pendidik, memberikan pertanyaan pemantik agar memicu siswa-siswi untuk berfikir kritis, menjelaskan sedikit materi tentang sikap dermawan dan menghindari kikir agar memberi gambaran apa saja yang akan disampaikan menggunakan media video pembelajaran animasi, lalu kami lanjutkan dengan kegiatan ice breaking seperti mengajak siswa/wi tepuk semangat yang bertujuan untuk mencairkan suasana dan menumbuhkan antusiasme siswa sebelum memulai materi inti. Aktivitas sederhana ini berhasil menciptakan suasana yang lebih santai, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan siap berpartisipasi aktif.

### 3. Reaksi Peserta Didik terhadap Media Video Pembelajaran Animasi

Peserta didik di Mts Muslimat NU Palangaka Raya menunjukkan reaksi yang sangat positif dan antusias terhadap penggunaan video pembelajaran animasi. Banyak siswa yang mengatakan lebih senang belajar dengan menggunakan video pembelajaran animasi dibandingkan dengan metode ceramah saja. Penggunaan video pembelajaran animasi ini terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar hal ini sesuai dengan data yang peneliti dapatkan dari lapangan yang menunjukkan 74% siswa/wi setuju dengan penggunaan media video pembelajaran animasi sebagai tambahan bahan ajar untuk guru agar murid tidak bosan dalam belajar.

Penggunaan video pembelajaran animasi juga sangat disukai siswa-siswi karena bisa memudahkan mereka dalam belajar, video pembelajaran animasi merupakan media yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja, tampilan video yang menarik yang membantu siswa-siswi dalam belajar.

### Pembahasan

Penelitian ini ditujukan untuk menghasilkan produk multimedia content production dengan basis video animasi pembelajaran untuk bahasan pokok kikir dan dermawan di kelas VII C di MTS Muslimat NU Palangka Raya yang layak diaplikasikan dalam pembelajaran. Setelah melalui prosedur pengembangan dengan desain 2D, dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist. Demikian ini menunjukkan bahwa pengembangan video animasi yang

dihasilkan telah memenuhi aspek-aspek kelayakan.

Kelayakan media pembelajaran dengan tampilan video animasi juga diperkuat dengan pernyataan berikut: Bahwa kelebihan media pembelajaran berbasis video animasi dapat menarik dan merangsang (stimulus) peserta didik untuk mudah menyimak materi lebih dalam (Sukiman, 2012).

Penelitian ini juga relevan dengan penelitian Cici Farida, Destiniar dan Nyiyayu Fahriza Faudiah (2022), dimana dalam penelitiannya dihasilkan media dalam bentuk video animasi juga. Modul tersebut memuat materi Penyajian Data. Hasil penelitian Cici Farida, Destiniar dan Nyiyayu Fahriza Faudiah juga mendapatkan penilaian dengan validasi sebesar 93% yang menunjukkan kriteria sangat baik untuk aspek materi dan validasi sebesar 93% yang artinya tergolong kriteria sangat baik untuk aspek desain media.

Produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti menyajikan materi kikir dan dermawan yang berorientasi HOTS. Wawancara bersama guru Al – Qur'an Hadist Mts Muslimat NU menyatakan bahwa kurikulum yang digunakan sudah mengenalkan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan kognitif level tinggi (HOTS). Untuk mendukung persoalan yang demikian, maka peneliti membuat rancangan media pembelajaran yang berorientasi pada HOTS untuk penyajian materi di dalamnya (Kaimuddin, 2014).

Materi ditampilkan dengan orientasi HOTS sehingga dalam penyampaian materi menyesuaikan model PjBL (project-based learning). Satu contoh penyampaian materi berorientasi HOTS di dalam media pada

bahasan apa manfaat dermawan, pada materi ditunjukkan gambar manfaat bersikap dermawan. Pada contoh kasus tersebut siswa diberikan stimulasi untuk berpikir bagaimana hubungan gambar gambar yang ditampilkan dengan manfaat sifat dermawan.

Penyajian latihan soal dan kuis sebagai bahan evaluasi juga berorientasi HOTS. Latihan soal dan kuis memuat unsur KKO aspek kognitif C1, C2 dan C3. Salah satu contoh penyajian soal berorientasi HOTS, yaitu Pengertian dari sifat kikir adalah. Contoh lainnya yaitu ciri ciri orang dermawan antara lain.

Secara keseluruhan jumlah persentase penyajian HOTS pada materi adalah 70% dari slide yang menampilkan materi dan 100% pada bahan evaluasi. Persentase penyajian HOTS tiap-tiap KKO adalah C3 (Kognitif) sebanyak 100%. Adapun penyajian materi dan evaluasi berorientasi HOTS bertujuan untuk mendukung siswa agar meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Sebagaimana yang disebutkan oleh Noprinda & Soleh (2019) dalam penelitiannya, bahwa HOTS diperlukan untuk melatih siswa dalam pengembangan kemampuan berpikir dan pembiasaan diri menyelesaikan masalah yang termasuk ke dalam kategori menganalisis, mengevaluasi, dan merancang.

Penelitian oleh Cici Farida, Destiniar, Nyiayu Fahriza Fuadiah (2022) Dalam penelitian jurnal ini, media pembelajaran berbasis video animasi digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa. Produk media ini dinyatakan valid dengan skor rata-rata validasi 93%, praktis dengan skor rata-rata 86% berdasarkan respons siswa, dan efektif dengan

persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 81,8%. Hasil penelitian dalam ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan memiliki validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, tidak ada referensi langsung yang menyebutkan secara eksplisit bahwa pengembangan media ini secara khusus ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Fokus utama penelitian lebih pada aspek penyajian materi yang menarik dan efektif dalam proses pembelajaran matematika, yang secara tidak langsung dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Produk berupa video animasi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kelebihan seperti penjelasan materi yang sudah jelas dan menampilkan gambar yang menarik.. Media yang dikembangkan memuat gambar, video, dan animasi untuk membantu memvisualisasikan konsep abstrak pada materi kikir dan dermawan sehingga memudahkan proses pembelajaran. Media video animasi dilengkapi dengan evaluasi berupa latihan soal berorientasi HOTS untuk melatih peserta dalam memperbaiki kemampuan berpikir level tinggi

### **Kesimpulan**

Kualitas multimedia interaktif yang diteliti berdasarkan hasil pengujian dari ahli media mendapatkan rerata skor sebesar 93% yang menunjukkan kriteria sangat layak dan kesimpulan dapat diaplikasikan tanpa revisi, Penilaian dari ahli materi mendapatkan rerata skor sebesar 83% yang menunjukkan kriteria sangat layak dan dapat diaplikasikan tanpa revisi. Penelitian





pengembangan video animasi ini diharapkan dapat dilanjutkan sampai dengan tahap uji coba skala besar untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan kepada peserta didik. Pengembangan multimedia interaktif ini juga dapat dikembangkan pada materi fisika yang lainnya.

Adapun video animasi sebagai bahan ajar yang dikembangkan untuk mengajar sikap dermawan dan menghindari kikir pada siswa kelas VII Mts Muslimat NU dapat meningkatkan daya Tarik dan minat siswa dalam mempelajari materi tersebut dan membantu siswa lebih mudah memahami konsep abstrak seperti sifat dermawan dan menghindari kikir. Dan Adapun efektivitas dalam penyampaian nilai moral pada video animasi memungkinkan penyampaian nilai-nilai moral lebih interaktif dan menyenangkan melalui cerita visual yang menarik, siswa dapat melihat contoh konkret dari perilaku dermawan serta dampak negative dari kikir, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dan Adapun untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam penggunaan video animasi cenderung meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, karena mereka lebih tertarik dengan metode pembelajaran yang visual dan dinamis yang mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning). Dan Adapun juga peningkatan hasil belajar dalam bahan ajar yang berbasis video animasi, terdapat peningkatan dalam pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, terutama dalam materi-materi yang berkaitan dengan Pendidikan karakter moral.

## Daftar Pustaka

- Hakim, A. R., & Sitorus, N. I. K. (2023). Menumbuhkan Sikap Dermawan Pada Peserta Didik Di Lingkungan Sekolah. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(3), 183–189. <https://doi.org/10.59059/tarim.v4i3.226>
- Kaimuddin, K. (2014). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013. *Dinamika Ilmu*, 14(1), 47–64. <https://doi.org/10.21093/di.v14i1.7>
- Lestari, K. A., Julia, A., Putri, N. A., Darusalam, M. R., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Moral Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(2), 97–105. <https://doi.org/10.33061/js.v6i2.9085>
- Mz, S. R. (2018). Akhlak Islami Perspektif Ulama Salaf. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(01), 67. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i01.212>
- Noprinda, Chintia Tri, and Sofyan M. Soleh. "Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis higher order thinking skill (HOTS)." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2.2 (2019).
- Prasetyo, D., Marzuki, & Riyanti, D. (2019). *Pentingnya Pendidikan Karakter Melalui Keteladanan Guru*. 4(1), 19–32.
- Putra, H. P., & Dewantoro, M. H. (2022). Penerapan Teori Multiple Intelligences Howard Gardner Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Madania: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 12(2), 95–113. <https://doi.org/10.24014/jiik.v12i2.18>



709

Romlah, S., & Rusdi, R. (2023). Pendidikan Agama Islam Sebagai Pilar Pembentukan Moral Dan Etika. *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 8(1), 67–85. <https://doi.org/10.61815/alibrah.v8i1.249>

Triani, R. A. (2021). Urgensi Sikap Dermawan Menurut Hadis. *Jurnal Riset Agama*, 1(1), 177–186. <https://doi.org/10.15575/jra.v1i1.14366>

Undang - Undang No. 20 Tahun 2023

Widodo, Bangkit Joko, and Binti‘Arifatul Hanifah. "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Kontekstual* 1.02 (2020): 19-28.