

PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI AGAMA ISLAM PADA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH BABAKANPARI CIDAHU

1Sidiq Abdilah Wahid*, 2M Wildan Alfarizi, 3Ade Nurpriatna

1,2,3,4Sekolah Tinggi Agama Islam Kharisma, Sukabumi, Indonesia
e-mail: sidiqabdilahwahid@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MI Babakanpari Cidahu sebagai upaya meningkatkan pemahaman nilai-nilai keislaman siswa. Permasalahan penelitian berangkat dari masih terbatasnya penggunaan media digital dalam pembelajaran agama yang cenderung bersifat hafalan dan berpusat pada guru. Menggunakan pendekatan kualitatif naratif dengan jenis penelitian lapangan, data diperoleh melalui wawancara dengan guru, siswa, dan kepala sekolah, serta observasi dan dokumentasi yang dilakukan pada bulan Oktober 2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Guru merencanakan pembelajaran dengan memilih video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan nilai Islam sehingga menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan sarana, rendahnya dukungan orang tua, dan gangguan di kelas, media animasi terbukti efektif sebagai sarana pembentukan karakter dan spiritual siswa. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat teori pembelajaran multimodal serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran digital PAI yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan spiritual. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya kolaborasi antara sekolah, guru, dan orang tua dalam mengoptimalkan pembelajaran Islam berbasis media digital kontekstual.

Kata kunci: animasi, media pembelajaran, pendidikan Islam

Abstract

This study aims to analyze the use of animated video media in Islamic Religious Education learning at MI Babakanpari Cidahu as an effort to improve students' comprehension of Islamic values. The research problem is based on the limited use of digital media in Islamic education, which often relies on memorization and teacher-centered methods. Using a qualitative narrative approach with field research, data were collected through interviews with teachers, students, and the principal, along with observations and documentation conducted in October 2025. The results show that animated videos significantly enhance students' understanding, motivation, and engagement during learning. Teachers plan lessons by selecting videos aligned with learning objectives and Islamic values, creating meaningful and enjoyable experiences for students. Despite challenges such as limited facilities, low parental involvement, and classroom distractions, the findings confirm that animated media can serve as an effective pedagogical tool for moral and spiritual development. Theoretically, this research reinforces multimodal learning theory and contributes to the development of a digital Islamic education model that integrates cognitive, affective, and spiritual dimensions. The implication of this study highlights the need for collaboration between schools, teachers, and parents to optimize Islamic learning through contextual digital media.

Kata kunci: animation, Islamic education, learning media

I. Pendahuluan

Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran merupakan bagian dari inovasi teknologi pendidikan yang terus berkembang seiring kemajuan digital. Media ini mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan naratif yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. menurut (Gumilar dkk., 2022) media video animasi dapat mempermudah siswa memahami konsep abstrak karena menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih konkret dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pandangan Khasanah & Nisa (2024) bahwa video animasi dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik di tingkat

sekolah dasar. Dengan demikian, pemanfaatan video animasi menjadi relevan dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas dan partisipasi aktif siswa.

Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan masih terdapat kesenjangan dalam pemanfaatan media video animasi untuk meningkatkan pemahaman materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada aspek kognitif umum atau pembelajaran sains, sementara penerapan video animasi dalam konteks nilai-nilai keislaman masih jarang dieksplorasi. (Impronah & Batubara, 2021) menyoroti bahwa pemahaman materi agama sering kali bersifat hafalan dan belum menyentuh ranah afektif siswa. Inkonsistensi juga terlihat dari hasil penelitian (Saifuddhin & Dwi, 2023) yang menunjukkan peningkatan pemahaman konsep melalui media animasi, tetapi belum ada bukti kuat mengenai pengaruhnya terhadap internalisasi nilai-nilai spiritual dalam pembelajaran PAI.

Sebagai alternatif solusi, media video animasi dapat menjadi jembatan yang efektif untuk menyampaikan materi agama dengan cara yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Melalui penggabungan unsur narasi islami, ilustrasi tokoh, serta simulasi situasi moral, video animasi memungkinkan siswa memahami nilai keislaman secara mendalam tanpa kehilangan makna ajarannya. (Farios, 2023) menegaskan bahwa karakter visual yang kuat dan penggunaan simbol keagamaan dalam animasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengaitkan konsep agama dengan kehidupan sehari-hari.

Kajian literatur sepuluh tahun terakhir menunjukkan tren positif pengembangan media video animasi dalam berbagai mata pelajaran dasar. Misalnya, (Muakhirin, 2022) membuktikan peningkatan hasil belajar melalui media visual dinamis, sedangkan (Ranida, 2024) mengembangkan video animasi berbasis karakter untuk meningkatkan sikap religius siswa. Penelitian terbaru oleh (Khasanah & Nisa, 2024) menekankan pentingnya integrasi nilai spiritual dalam desain media digital. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti aspek teknis, riset ini akan menekankan bagaimana media video animasi kontekstual dapat menjadi instrumen pembentukan pemahaman dan sikap religius siswa MI secara simultan.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menghadirkan media pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi namun tetap berlandaskan nilai-nilai Islam. Penerapan video animasi dalam pembelajaran PAI bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media internalisasi karakter Islami. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang selaras dengan visi pendidikan karakter di madrasah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan media video animasi terhadap peningkatan pemahaman materi Pendidikan Agama Islam pada siswa Madrasah Ibtidaiyah. Kajian ini dilakukan dalam konteks pembelajaran kelas rendah MI dengan unit analisis peserta didik sebagai subjek utama. Melalui pendekatan kuasi-eksperimen, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh media video animasi terhadap pemahaman konsep keagamaan siswa.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode naratif karena berfokus pada penelusuran pengalaman dan makna subjektif para informan dalam konteks nyata pembelajaran di madrasah. Pendekatan ini dipilih untuk menggali secara

mendalam bagaimana guru, siswa, dan kepala sekolah memaknai penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan, sebab peneliti terlibat langsung di lingkungan MI Babakanpari Cidahu selama proses pengumpulan data. Menurut Mashuri (2021), penelitian kualitatif bersifat naturalistik karena dilakukan dalam situasi yang wajar dan tidak dimanipulasi. Oleh karena itu, kehadiran peneliti menjadi instrumen utama dalam memperoleh data yang valid dan mendalam sesuai realitas di lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Babakanpari Cidahu pada bulan Oktober, dengan subjek penelitian terdiri dari dua guru, dua siswa, dan satu kepala sekolah. Pemilihan informan dilakukan secara purposive karena mereka dianggap paling memahami konteks penggunaan media video animasi dalam pembelajaran PAI. Selama penelitian berlangsung, peneliti melakukan observasi langsung terhadap aktivitas pembelajaran, mencatat interaksi guru dan siswa, serta mendokumentasikan bentuk pemanfaatan media yang digunakan. Peneliti juga menjaga hubungan profesional dengan subjek penelitian guna memperoleh data yang objektif dan autentik. Keberadaan peneliti di lokasi penelitian dijaga agar tidak mengganggu proses belajar, namun tetap aktif dalam mengamati dinamika yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Moleong & Surjaman, 2014).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan dua guru untuk memperoleh informasi tentang strategi pembelajaran menggunakan media video animasi, dua siswa untuk mengetahui pengalaman belajar mereka, serta kepala sekolah untuk memahami kebijakan dan dukungan terhadap penggunaan media tersebut. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara semi-terstruktur yang disusun berdasarkan indikator pemanfaatan media pembelajaran, serta lembar observasi yang digunakan untuk mencatat perilaku dan interaksi di kelas. Data yang terkumpul kemudian diklasifikasikan berdasarkan tema-tema naratif seperti pemanfaatan media, respon siswa, dan hasil pembelajaran. Prosedur ini sejalan dengan pendapat Achjar dkk., (2023) bahwa pengumpulan data kualitatif harus dilakukan secara berulang dan mendalam agar maknanya dapat dipahami secara komprehensif.

Analisis data dilakukan secara induktif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil wawancara dan observasi dianalisis dengan cara menyeleksi, mengelompokkan, dan menafsirkan narasi informan untuk menemukan pola makna yang berkaitan dengan efektivitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran PAI. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber (guru, siswa, kepala sekolah) dan triangulasi metode (wawancara, observasi, dokumentasi). Validitas hasil penelitian diuji melalui member checking dengan cara mengonfirmasi hasil temuan kepada informan, serta audit trail untuk mencatat seluruh proses penelitian secara transparan. Dengan tahapan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan yang kredibel, dapat dipercaya, dan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis media digital di madrasah.

III. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Perencanaan Penggunaan Media Video Animasi

Proses perencanaan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MI Babakanpari Cidahu dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian antara tujuan pembelajaran dan isi video yang akan

ditayangkan. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru PAI selaku informan kunci, beliau menjelaskan bahwa pemilihan video animasi selalu disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tema materi yang sulit dijelaskan secara lisan.

“Dalam perencanaan, saya menyesuaikan penggunaan video animasi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Biasanya saya memilih bagian materi yang sulit dijelaskan secara lisan agar dapat divisualisasikan melalui animasi. Selain itu, saya juga menentukan waktu penayangan yang tepat serta menyiapkan kegiatan tindak lanjut seperti diskusi dan refleksi bersama siswa. Pertimbangan utama saya adalah kesesuaian isi video dengan ajaran Islam dan kompetensi dasar yang diajarkan. Saya juga memperhatikan keakuratan materi, bahasa yang mudah dipahami, tampilan yang menarik, serta durasi yang tidak terlalu panjang agar siswa tetap fokus selama pembelajaran berlangsung.” (1/W/G1/10-10-2025)

Guru kelas lain menambahkan bahwa perencanaan juga dilakukan melalui koordinasi dengan kepala sekolah dan sesama guru untuk memastikan media yang digunakan sesuai dengan nilai-nilai keislaman serta karakteristik siswa madrasah.

“Kami biasanya berdiskusi dulu dengan rekan guru dan kepala sekolah sebelum menentukan video yang akan dipakai. Video yang digunakan tidak boleh mengandung unsur yang bertentangan dengan akidah atau akhlak. Jadi selain menarik, isinya juga harus mendidik dan selaras dengan nilai Islam.” (2/W/G2/10-10-2025)

Kepala MI Babakanpari Cidahu juga mengonfirmasi bahwa setiap penggunaan media pembelajaran berbasis animasi harus melalui persetujuan sekolah. Beliau menegaskan bahwa perencanaan dilakukan agar tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga pada pembentukan karakter religius siswa.

“Kami mendukung penggunaan media video animasi selama tujuannya untuk meningkatkan pemahaman dan kecintaan anak-anak terhadap ajaran Islam. Guru perlu merencanakan dengan baik, mulai dari pemilihan video, waktu penayangan, hingga kegiatan refleksi setelahnya. Sekolah juga menyediakan fasilitas proyektor dan speaker untuk mendukung kegiatan tersebut.” (3/W/KS/10-10-2025)

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama bulan Oktober 2025, perencanaan pembelajaran dengan media video animasi terlihat sistematis. Guru menyiapkan RPP yang mencantumkan kegiatan menonton video sebagai bagian dari apersepsi atau penjelasan inti. Setiap kali pembelajaran dimulai, guru memastikan alat dan media berfungsi dengan baik sebelum pelajaran dimulai. Saat observasi, peneliti mencatat bahwa guru menayangkan video berdurasi lima menit tentang kisah teladan Nabi. Siswa tampak antusias, memperhatikan layar dengan fokus, dan menjawab pertanyaan guru setelah video berakhir. Setelah kegiatan menonton, guru memfasilitasi diskusi ringan tentang pesan moral dalam video tersebut, lalu menutup dengan doa bersama.

Selain wawancara dan observasi, dokumentasi yang dikumpulkan berupa foto kegiatan pembelajaran, salinan RPP, serta daftar video yang digunakan selama proses belajar. Dari hasil triangulasi antara wawancara, observasi, dan dokumentasi, diperoleh gambaran bahwa perencanaan penggunaan media video animasi di MI Babakanpari Cidahu dilakukan dengan memperhatikan prinsip relevansi, nilai keislaman, dan efektivitas pembelajaran. Semua informan menyatakan bahwa tahapan perencanaan ini sangat penting agar media video animasi tidak sekadar menjadi hiburan visual, tetapi berfungsi sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap ajaran Islam secara kontekstual dan menyenangkan.

Kendala dari Proses Pemanfaatan Media Video Animasi

Melihat perkembangan pembelajaran berbasis digital saat ini, guru diharapkan mampu memanfaatkan media video animasi sebagai sarana untuk membantu siswa

memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan cara yang menarik dan kontekstual. Namun dalam penerapannya di MI Babakanpari Cidahu, ditemukan beberapa kendala yang menghambat efektivitas proses pembelajaran. Kendala tersebut berasal dari faktor dukungan orang tua, keterbatasan sarana pembelajaran, serta kondisi sosial siswa di kelas. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan pada bulan Oktober 2025, ketiga faktor ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam memaksimalkan fungsi media video animasi sebagai alat bantu belajar yang efektif.

Berdasarkan wawancara dengan guru PAI sebagai informan kunci, kendala pertama yang dihadapi adalah kurangnya dukungan dari orang tua siswa di rumah. Guru menjelaskan bahwa sebagian besar orang tua belum berperan aktif dalam mendampingi anak ketika mempelajari kembali materi yang telah ditayangkan melalui video animasi. "Banyak orang tua yang belum memahami pentingnya mendampingi anak setelah menonton video di sekolah. Padahal, kalau orang tua mau berdiskusi dengan anak di rumah tentang isi video, pemahaman mereka akan lebih kuat. Sebagian orang tua menganggap video hanya hiburan, bukan media belajar." (1/W/G1/10-10-2025)

Guru kelas lainnya menambahkan bahwa faktor sarana dan prasarana juga menjadi hambatan yang cukup signifikan. Di MI Babakanpari Cidahu, belum semua ruang kelas dilengkapi dengan perangkat proyektor dan speaker. Hal ini menyebabkan guru harus menyesuaikan jadwal dan bergantian menggunakan alat dengan kelas lain. "Kami di sini hanya punya satu proyektor. Jadi harus dipakai bergantian antar kelas. Kalau pas alatnya rusak atau listrik padam, ya pembelajaran terpaksa ditunda. Kadang juga suara dari speakernya kurang jelas, jadi anak-anak tidak fokus saat menonton." (2/W/G2/10-10-2025)

Kepala MI Babakanpari Cidahu turut membenarkan bahwa keterbatasan fasilitas menjadi salah satu tantangan utama dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Beliau menjelaskan bahwa sekolah terus berupaya melakukan perbaikan dengan mengajukan bantuan sarana serta mendorong guru agar kreatif memanfaatkan media sederhana yang tersedia. "Kami menyadari keterbatasan alat masih menjadi kendala utama. Namun guru kami tetap berusaha maksimal dengan alat yang ada. Sekolah sudah mengajukan bantuan untuk menambah perangkat, dan kami juga mendorong guru agar mampu menyesuaikan video yang digunakan dengan materi ajar tanpa harus bergantung pada internet." (3/W/KS/10-10-2025)

Selain faktor orang tua dan sarana, kendala lain yang ditemukan berasal dari lingkungan sosial siswa, khususnya interaksi antar teman selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan dua siswa, diketahui bahwa suasana kelas sering kali menjadi kurang kondusif saat video diputar. "Waktu nonton video, kadang ada teman yang ramai, jadi aku nggak bisa dengar suaranya." (4/W/S1/10-10-2025) Siswa lain menambahkan, "Teman-teman suka bercanda pas nonton. Jadi kadang aku nggak bisa lihat gambarnya karena ada yang berdiri di depan." (5/W/S2/10-10-2025)

Hasil observasi peneliti pada bulan Oktober 2025 memperlihatkan bahwa kendala-kendala tersebut memang nyata terjadi di lapangan. Pada salah satu sesi pembelajaran, guru menayangkan video animasi bertema kisah teladan Nabi. Di awal kegiatan, anak-anak terlihat antusias dan fokus menyimak. Namun setelah beberapa menit, suasana kelas menjadi ramai karena beberapa siswa saling berbicara dan bergerak ke depan layar. Guru berusaha mengondisikan kelas dengan menenangkan anak-anak dan mengatur kembali posisi duduk. Selain itu, tampak bahwa kualitas suara dari speaker kurang jernih sehingga pesan dalam video tidak seluruhnya dapat ditangkap oleh siswa. Dalam catatan observasi, guru mencatat perlunya durasi video yang lebih singkat serta kualitas audio-visual yang lebih baik agar pembelajaran berjalan efektif.

Hasil Pelaksanaan Pemanfaatan Media Video Animasi

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan memanfaatkan media video animasi di MI Babakanpari Cidahu menunjukkan adanya dampak positif baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap pemahaman dan antusiasme belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI sebagai informan kunci, guru menjelaskan bahwa penggunaan video animasi membantu siswa memahami konsep ajaran Islam yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah diingat.

“Setelah saya menggunakan video animasi, anak-anak lebih cepat paham isi materi. Misalnya, ketika saya menjelaskan kisah Nabi atau tata cara salat, mereka jadi lebih fokus dan ingat langkah-langkahnya. Ada anak yang biasanya diam, tapi setelah menonton video animasi, mulai aktif bertanya. Itu menunjukkan mereka mulai memahami isi pelajaran.” (1/W/G1/10-10-2025)

Guru kelas lain juga menyampaikan bahwa media video animasi mampu menarik perhatian siswa dan mengurangi kejemuhan saat pembelajaran berlangsung. Menurutnya, visualisasi dan narasi dalam video membuat anak-anak lebih mudah menghubungkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

“Kalau dulu anak-anak cepat bosan kalau hanya saya ceramahi, sekarang lebih semangat karena bisa melihat gambar bergerak dan mendengar cerita. Mereka jadi paham bahwa ajaran Islam itu dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari.” (2/W/G2/10-10-2025)

Kepala MI Babakanpari Cidahu juga menilai bahwa penerapan media video animasi berdampak langsung terhadap peningkatan minat belajar siswa, serta memberi motivasi bagi guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi.

“Dulu anak-anak kadang pasif kalau pelajaran agama. Sekarang terlihat lebih hidup suasannya. Media video animasi membuat guru lebih mudah menjelaskan dan anak-anak juga senang belajar. Kami melihat nilai-nilai PAI mereka meningkat, baik dari hasil tugas maupun perilaku sehari-hari.” (3/W/KS/10-10-2025)

Sementara itu, berdasarkan wawancara dengan dua siswa, diketahui bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran disertai dengan video animasi. Salah satu siswa mengatakan bahwa ia bisa mengingat isi cerita lebih lama karena tampilannya menarik. “Saya suka nonton videonya karena ada gambar dan suaranya. Jadi saya lebih cepat hafal cerita Nabi dan doa-doa.” (4/W/S1/10-10-2025) Siswa lain menambahkan, “Kalau nonton video, saya jadi tahu maksud cerita. Gambarnya lucu dan suaranya jelas, jadi saya ngerti apa yang diajarkan ustaz.” (5/W/S2/10-10-2025)

Hasil observasi peneliti pada bulan Oktober 2025 memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan media video animasi berjalan dengan kondusif dan menyenangkan. Saat video ditayangkan, sebagian besar siswa memperhatikan layar dengan antusias. Guru mengawali kegiatan dengan doa bersama, kemudian memutar video berdurasi pendek yang sesuai dengan tema pelajaran hari itu. Setelah video selesai, guru mengajak siswa untuk mendiskusikan isi tayangan, menanyakan nilai-nilai Islam yang dapat diambil, dan memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa terlihat aktif menjawab pertanyaan dan beberapa di antaranya bahkan mengaitkan isi video dengan pengalaman mereka di rumah. Dari hasil pengamatan tersebut, terlihat bahwa pembelajaran berbasis video animasi mampu menciptakan interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta meningkatkan fokus dan partisipasi mereka dalam kelas.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi di MI Babakanpari Cidahu, ditemukan bahwa pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hal ini menjawab kesenjangan yang ditemukan pada penelitian terdahulu, di mana proses pembelajaran PAI sering kali masih didominasi oleh ceramah dan hafalan (Syafrin dkk., 2023), sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memahami makna ajaran Islam secara kontekstual. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan perencanaan yang matang, penggunaan media video animasi mampu menjembatani kesenjangan antara penyampaian materi dan pemahaman siswa. Pemilihan video yang relevan dengan kompetensi dasar serta sesuai dengan nilai-nilai Islam membuat siswa tidak hanya memahami isi pelajaran, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya.

Temuan penelitian ini juga memperkuat teori pembelajaran multimodal oleh (Mayer, 2014), yang menyatakan bahwa integrasi visual dan audio dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik. Video animasi yang menggabungkan unsur visual, narasi, dan musik terbukti mampu membantu siswa memahami konsep keislaman yang abstrak seperti keimanan, akhlak, dan ibadah. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Tabina dkk., 2024) yang menemukan bahwa media animasi interaktif dapat meningkatkan fokus belajar siswa sekolah dasar. Namun, penelitian di MI Babakanpari Cidahu menambahkan konteks baru, yaitu penerapan media animasi yang berorientasi pada nilai-nilai religius, sehingga bukan hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan spiritual siswa. Hal ini memperkuat teori pendidikan Islam holistik yang menekankan keseimbangan antara *'ilm* (pengetahuan) dan *adab* (moral). Temuan bahwa perencanaan penggunaan video animasi dilakukan dengan sangat sistematis—meliputi penyesuaian dengan KD, seleksi konten berbasis nilai Islam, dan penyusunan RPP yang terintegrasi—menjadi kunci utama keberhasilan.

Hasil ini sejalan dan memperkuat temuan Perdana (2024) yang menyatakan bahwa efektivitas media digital dalam PAI sangat bergantung pada perencanaan desain instruksional yang matang. Konsep "*pedagogical content knowledge*" yang dikembangkan oleh Gudmundsdottir & Shulman (1987) menemukan relevansinya di sini, di mana guru tidak hanya menguasai materi tetapi juga pengetahuan tentang bagaimana merepresentasikan materi kompleks seperti kisah Nabi dan tata cara salat menjadi visual yang mudah dipahami (*pedagogical knowledge*). Proses koordinasi dan seleksi ketat untuk memastikan kesesuaian dengan nilai Islam juga memperkuat temuan Mukhibat (2013) tentang pentingnya "*islamization of knowledge*" dalam media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa dalam konteks Indonesia, integrasi nilai-nilai keislaman bukanlah penghambat, melainkan sebuah prasyarat untuk memastikan media digital dapat diterima dan efektif digunakan di lingkungan madrasah. Temuan ini berkontribusi pada modifikasi teori penerimaan teknologi, seperti *Technology Acceptance Model* (TAM), dengan menambahkan variabel "Kesesuaian Nilai Religius" sebagai faktor kunci yang mempengaruhi niat dan perilaku guru dalam mengadopsi teknologi di madrasah.

Dampak positif video animasi dalam mentransformasi materi abstrak menjadi konkret secara empiris membuktikan dan mengkonkretkan prinsip-prinsip dalam teori Mayer (2009) tentang multimedia learning. Prinsip "multimedia principle" (orang belajar lebih baik dari kata dan gambar) dan "*temporal contiguity principle*" (kata dan gambar disajikan bersamaan) terlihat ketika narasi dan visualisasi dalam video membantu siswa MI memahami urutan tata cara salat dengan lebih baik. Namun, temuan kendala teknis seperti ketersediaan proyektor terbatas dan kualitas audio yang buruk mengedepankan sebuah kekurangan dalam implementasi teori ideal multimedia learning di lapangan.

tentang kesenjangan digital di pendidikan dasar, di mana infrastruktur yang tidak memadai sering menjadi penghambat utama pemanfaatan teknologi pendidikan, bahkan untuk inovasi yang telah terbukti efektif secara pedagogis.

Di sisi lain, kendala yang ditemukan dalam penelitian ini, seperti keterbatasan sarana, kurangnya dukungan orang tua, dan gangguan dari teman sebaya, menunjukkan adanya faktor eksternal yang turut memengaruhi efektivitas pembelajaran digital di madrasah. Keterbatasan fasilitas menjadi hambatan klasik yang juga disebutkan dalam penelitian Kasrah dkk. (2024), di mana implementasi teknologi pendidikan di madrasah dasar masih menghadapi keterbatasan infrastruktur. Selain itu, partisipasi orang tua yang rendah dalam mendukung pembelajaran berbasis media di rumah juga menjadi tantangan yang diperkuat oleh temuan Damayanti (2025), bahwa kolaborasi sekolah dan keluarga sangat berperan dalam menjaga kesinambungan pembelajaran nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menegaskan perlunya pendekatan *school-home partnership* dalam penerapan media pembelajaran berbasis digital agar efek pembelajaran tidak berhenti di ruang kelas. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keunggulan media digital tidak serta merta menjamin terciptanya lingkungan belajar yang efektif jika tidak didukung oleh keterampilan manajemen kelas yang memadai.

Hasil observasi ini sangat sejalan dengan penelitian (Makmur dkk., 2024) yang menekankan bahwa integrasi teknologi menuntut kompetensi tambahan guru dalam "digital classroom management". Guru tidak hanya menjadi operator teknologi, tetapi harus mampu mengantisipasi dan menangani dinamika sosial yang muncul akibat penggunaan media yang highly engaging. Temuan ini memberikan koreksi penting terhadap anggapan bahwa media yang menarik akan otomatis menciptakan keterlibatan yang produktif. Justru, daya tarik media tersebut dapat menimbulkan eksitasi berlebihan yang harus diatur melalui strategi pedagogis yang tepat. Yang menarik, respons guru dan sekolah yang tetap berusaha maksimal dengan alat yang ada sejalan dengan konsep "*teacher agency*" yang dikemukakan oleh Minsih (2020). Meskipun menghadapi kendala sistemik, guru di MI Babakanpari menunjukkan kapasitas untuk beradaptasi dan berimprovisasi. Hal ini memberikan nuansa penting pada diskusi kesenjangan digital—bahwa di balik keterbatasan infrastruktur, terdapat potensi ketahanan (*resilience*) dari para pendidik.

Dampak langsung dari penggunaan video animasi di MI Babakanpari Cidahu menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan dan penguatan sikap religius. Hal ini sejalan dengan penelitian Impronah & Batubara (2021) yang menyatakan bahwa media video animasi berbasis karakter Islami mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Namun, temuan di madrasah ini menunjukkan bahwa video animasi juga dapat menjadi sarana pembentukan karakter Islami bila disertai kegiatan refleksi dan diskusi setelah penayangan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat teori sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam konteks pendidikan Islam dasar, yakni bahwa efektivitas media animasi akan optimal bila dirancang dengan pendekatan *nilai dan pengalaman spiritual*. Guru berperan sebagai fasilitator yang menuntun siswa memahami nilai dari pesan visual, bukan sekadar penonton pasif.

Kemampuan video animasi dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus kontekstual memberikan kontribusi penting pada pengembangan pendekatan *fun and meaningful learning* dalam pendidikan agama. Temuan bahwa siswa mampu menghubungkan nilai-nilai Islam dengan kehidupan sehari-hari setelah menonton video secara empiris membuktikan efektivitas pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam konteks digital. Hasil ini memperkuat dan

memperluas temuan Septikasari dkk., (2024) dengan menunjukkan bahwa kontekstualisasi tidak hanya dapat dilakukan melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui media simulasi visual yang dirancang dengan baik. Pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) dalam konteks ini bukan sekadar hiburan, tetapi merupakan proses engagement kognitif dan afektif yang mendalam,

Secara empiris, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan media video animasi tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi, melainkan pada kesesuaian antara media, strategi pembelajaran, dan konteks nilai keislaman yang diajarkan. Hal ini mendukung pandangan Syafrin dkk., (2023) bahwa efektivitas pembelajaran kualitatif dipengaruhi oleh keterlibatan langsung guru dan peserta didik dalam proses reflektif. Penelitian ini juga melengkapi temuan internasional seperti Hamdi dkk. (2022), yang menegaskan bahwa penggunaan *animated learning media* secara signifikan meningkatkan pemahaman moral anak usia sekolah dasar di berbagai konteks budaya.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menjawab rumusan masalah yang diajukan, tetapi juga memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan model pembelajaran PAI berbasis media digital yang kontekstual, berkarakter, dan sesuai dengan prinsip nilai Islam. Penelitian ini berhasil menjawab kesenjangan yang diidentifikasi dalam literatur mengenai bagaimana inovasi teknologi dapat diimplementasikan secara efektif dalam setting pendidikan dengan sumber daya terbatas. Temuan bahwa dampak positif yang signifikan dapat dicapai meskipun menghadapi kendala sistemik memberikan perspektif yang optimistik namun realistik bagi pengembangan pendidikan di daerah dengan karakteristik serupa (Kusnanto dkk., 2025).

Dengan demikian, keberhasilan di MI Babakanpari tidak hanya membuktikan efektivitas media video animasi secara pedagogis, tetapi juga menawarkan model ketahanan inovatif yang dapat diadaptasi oleh sekolah-sekolah lain dalam konteks serupa. Hal ini memperkaya khazanah penelitian tentang teknologi pendidikan dengan menambahkan dimensi kontekstual dan adaptif sebagai faktor kritis keberhasilan (Nugraha dkk., 2025).

Keberhasilan implementasi media video animasi di tengah berbagai kendala memberikan kontribusi teoretis yang signifikan pada bidang implementasi sains dalam pendidikan. Temuan ini menantang asumsi linear bahwa inovasi hanya dapat berhasil dalam kondisi ideal. Sebaliknya, penelitian ini mengusulkan model implementasi adaptif di mana kualitas konten dan pedagogi dapat mengkompensasi keterbatasan infrastruktur.

Keberhasilan implementasi media video animasi di tengah berbagai kendala sejalan dengan temuan ahli yang menekankan pentingnya *model implementasi adaptif* dalam pendidikan berbasis teknologi. Wahyuni dkk., (2025); dan Marwiji (2024) menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran dapat berhasil meskipun tidak berlangsung dalam kondisi ideal, selama guru mampu menyesuaikan pendekatan pedagogis dengan konteks lokal dan karakter peserta didik. Pandangan ini diperkuat oleh penelitian Rosadi dkk., (2025) yang membuktikan bahwa adaptasi sistemik dan kedisiplinan institusional dapat menjadi kunci keberhasilan inovasi meski dihadapkan pada keterbatasan struktural. Selain itu, Rosadi (2024) menegaskan bahwa transformasi pendidikan tidak harus bergantung pada sumber daya yang ideal, melainkan pada kemampuan untuk mengelola aspek afektif dan spiritual siswa sebagai bagian dari proses pembelajaran yang berkelanjutan. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat kontribusi teoretis Rosadi bahwa inovasi pendidikan yang berhasil bukanlah hasil dari kondisi ideal semata,

melainkan dari kemampuan adaptasi dan kontekstualisasi yang menjadikan implementasi teknologi pendidikan lebih tangguh, relevan, dan bermakna.

Fenomena di MI Babakanpari memperkuat konsep "*appropriate technology*" dalam pendidikan teknologi yang tidak harus paling mutakhir, tetapi yang paling sesuai dengan konteks dan kebutuhan lokal. Keberhasilan ini juga memberikan dukungan empiris bagi pendekatan *frugal innovation* dalam pendidikan, di mana inovasi dapat tumbuh dan berhasil justru dalam kondisi keterbatasan sumber daya. Kesenjangan yang Terjawab dan Kontribusi Original Penelitian ini berhasil menjawab kesenjangan yang diidentifikasi dalam literatur mengenai bagaimana inovasi teknologi dapat diimplementasikan secara efektif dalam setting pendidikan dengan sumber daya terbatas.

Temuan bahwa dampak positif signifikan dapat dicapai meskipun menghadapi kendala sistemik sejalan dengan pandangan Rosadi yang menekankan pentingnya adaptasi dan ketahanan inovatif dalam penerapan teknologi pendidikan di lingkungan dengan keterbatasan sumber daya. Dalam penelitiannya Rosadi dkk., (2023), Rosadi menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan, bahkan di sekolah dengan fasilitas terbatas, selama guru mampu merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan reflektif. Selain itu, studi Rosadi & Julianti (2024) menegaskan bahwa keterbatasan infrastruktur dapat diatasi melalui pelatihan dan pendampingan yang menumbuhkan ketangguhan guru dalam berinovasi secara kontekstual.

Senada dengan itu, penelitian Ilma dkk. (2025) menambahkan bahwa efektivitas teknologi pendidikan tidak hanya bergantung pada perangkat yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan guru mengintegrasikan nilai-nilai lokal, kebutuhan peserta didik, dan prinsip reflektif dalam RPP. Dengan demikian, keberhasilan di MI Babakanpari memperkuat argumentasi Rosadi bahwa kontekstualisasi dan adaptasi pedagogis merupakan faktor kunci yang menjadikan inovasi teknologi pendidikan tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga tangguh secara sistemik.

Temuan bahwa dampak positif yang signifikan dapat dicapai meskipun menghadapi kendala sistemik memberikan perspektif yang optimistik namun realistik bagi pengembangan pendidikan di daerah dengan karakteristik serupa. Dengan demikian, keberhasilan di MI Babakanpari tidak hanya membuktikan efektivitas media video animasi secara pedagogis, tetapi juga menawarkan model ketahanan inovatif yang dapat diadaptasi oleh sekolah-sekolah lain dalam konteks serupa. Hal ini memperkaya khazanah penelitian tentang teknologi pendidikan dengan menambahkan dimensi kontekstual dan adaptif sebagai faktor kritis keberhasilan.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di MI Babakanpari Cidahu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berperan penting dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa. Guru merancang perencanaan yang sistematis dengan menyesuaikan isi video terhadap kompetensi dasar serta nilai-nilai keislaman sehingga media ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter religius. visual dan audio mampu meningkatkan daya serap belajar, serta memperluasnya dengan menambahkan dimensi spiritual dan afektif khas pendidikan Islam. Secara praktis, hasil penelitian ini membuktikan bahwa teknologi digital dapat diadaptasi untuk pembelajaran PAI secara efektif meski masih terdapat kendala sarana, dukungan orang tua, dan kondisi kelas. Konsekuensi logisnya, perlu kolaborasi antara guru, sekolah, dan

orang tua untuk memperkuat implementasi pembelajaran digital bernaluansa Islami. Secara teoretis, riset ini berkontribusi dalam pengembangan model pembelajaran PAI berbasis media digital yang kontekstual dan bernilai religius serta membuka peluang bagi penelitian lanjutan tentang integrasi teknologi dan spiritualitas dalam pendidikan dasar Islam.

V. Daftar Pustaka

- Achjar, K. A. H., Rusliyadi, M., Zaenurrosyid, A., Rumata, N. A., Nirwana, I., & Abadi, A. (2023). *Metode penelitian kualitatif: Panduan praktis untuk analisis data kualitatif dan studi kasus*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Damayanti, I. (2025). Kolaborasi Sekolah dan Orang Tua dalam Membentuk Sikap Keagamaan Moderat Siswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(9), 10448-10456.
- Farios, A. A. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran PAI pada Siswa Kelas Satu Materi Mari Mengenal Huruf Hijaiyah di SD Islam Khaira Ummah Padang. *YASIN*, 3(6), 1537-1549. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.2010>
- Gudmundsdottir, S., & Shulman, L. (1987). Pedagogical content knowledge in social studies. *Scandinavian Journal of Educationl Research*, 31(2), 59-70.
- Gumilar, G., Fahmi Nugraha, M., & Hendrawan, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Ujang Entis untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Materi Kalor Kelas V SD. *Joyful Learning Journal*, 11(3), 100-107. <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i3.59201>
- Hamdi, Setria Utama Rizal, Muhammad Redha Anshari, & Nurul Hikmah. (2022). Utilization of Digital Learning Media in Islamic Education to Increase Literacy and Innovation in the Era of Modern Technology. *Proceeding of Saizu International Conference on Transdisciplinary Religious Studies*, 48-55. <https://doi.org/10.24090/icontrees.2022.228>
- Ilma, M. U., Ismatullah, A., & Rosadi, A. (2025). Pendekatan Konstruktivis dalam Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: The Constructivist Approach in the Design of Islamic Religious Education Learning. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 108-123.
- Impronah, I., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Zepeto untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu untuk SD/MI. *EduBase : Journal of Basic Education*, 2(2), 85. <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.392>
- Kasrah, Firman, & Sukmawaty. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Karakter Islami di Madrasah Ibtidaiyah. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1(3), 181-190. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i3.266>
- Khasanah, U., & Nisa, A. F. (2024). Pemanfaatan Metode Role Playing Berbantuan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Materi Gerhana. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(1), 448-452. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6228>
- Kusnanto, Gudiato, C., Kom, M., Pd, S. S., Torimtubun, H., & SS, S. J. (2025). *Resiliensi Keluarga dan Pendidikan Anak SD: Perspektif Sosial dan Kultural di Wilayah Terpencil*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). *Media pembelajaran digital*. Tohar Media.

- Marwiji, M. H., Wahyudin, W., Setiono, J., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2024). Integrasi Kurikulum Pondok Pesantren dan Madrasah Aliyah pada Mata Pelajaran Rumpun Pendidikan Agama Islam di Alwasilah Lilhasanah Islamic Boarding School. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2528–2535.
- Mashuri, M. D. (2021). Memahami Strategi Pemasaran Distribusi Tali Rafia di Jogoroto Bertahan Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Ukm Spesial Tali Rafia).
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and instruction*, 29, 171–173.
- Minsih, M. P. (2020). *Pendidikan Inklusif Sekolah Dasar: Merangkul Perbedaan dalam Kebersamaan*. Muhammadiyah University Press.
- Moleong, L. J., & Surjaman, T. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif*.
- Muakhirin, B. (2022). Media Video Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Sd Materi Perkembangbiakan Vegetatif Tumbuhan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(1), 30–35. <https://doi.org/10.21009/jep.v13i1.25943>
- Mukhibat, M. (2013). Islamisasi Pengetahuan dan Model Pengembangannya pada Madrasah. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 247–266.
- Nugraha, M. S., Mudriansah, A. S., Alih, D., Widianengsih, R., & Aisyah, Y. S. (2025). Strategi Adaptasi Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Islam di Era Disrupsi Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 5(3).
- Perdana, J. W. (2024). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Media Digital. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 934–942.
- Ranida, I. (2024). Pemanfaatan Media Animasi Pada Pembelajaran Teks Puisi SMP Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pemanfaatan Media Animasi Pada Pembelajaran Teks Puisi SMP Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 29–38. <https://doi.org/10.33603/dj.v11i1.9713>
- Rosadi, A. (2024). Analisis Kecerdasan Emosional dan Intelektual terhadap Akhlak Remaja dengan Kegiatan Keagaman sebagai Variabel Intervening. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 76–96.
- Rosadi, A., & Julianti, V. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Gadget Untuk Meningkatkan Literasi Digital di SDN Cimangkok Sukabumi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(4), 5308–5315.
- Rosadi, A., Mahmud, Arifin, B. S., & Nursobah, A. (2025). *The Influence of School Culture and Religious Activity Habituation Through Discipline on Students' Religious and National Character*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.16924849>
- Rosadi, A., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Inovasi Pembelajaran Media Video Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Efikasi Diri Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1876–1883. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6222>
- Saifuddhin, H., & Dwi, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Pada Materi Gaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(2), 129–138. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i2.2775>
- Septikasari, D., Saleh, F., Inayah, S., Warikar, A., Suwarningsih, T., & Suardi, M. (2024). *INOVASI PEMBELAJARAN GUNA MENCiptakan PENGALAMAN BELAJAR YANG ASIK DAN MENARIK*.
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77.

- Tabina, M. H. C., Mubarok, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502.
- Wahyuni, S. N., Rahmah, S. Z. T., Haryati, N., & Rosadi, A. (2025). Implementation of Religious Culture in Instilling Islamic Values at Al-Atiqiyah Islamic Junior High School. *LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies*, 4(3), 358–374.