

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *POWTOON*
UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER PEMAAF DAN TANGGUNG JAWAB
DI MI AL KARAMAH JOMBANG**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh

YASTAMI ARRIZAL PRIYOGI

NIM. 02041023018

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2024**

PENYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Yastami Arrizal Priyogi
NIM : 02041023018
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institusi : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa Tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya atau karya ilmiah saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 31 Desember 2024

Saya yang menyatakan,



Yastami Arrizal Priyogi

PENGESAHAN PEMBIMBING TESIS

Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Powtoon* untuk Meningkatkan Karakter Pemaaf dan Tanggung Jawab di MI Al Karamah Jombang” yang ditulis oleh Yastami Arrizal Priyogi ini telah disetujui pada tanggal 31 Desember 2024.

Oleh,

Pembimbing I



Dr. H. Nadlir, M. Pd. I
NIP. 196807221996031002

Pembimbing II

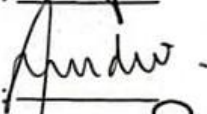
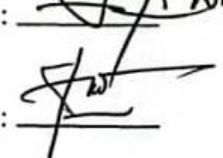


Dr. Sihapudin, M. Pd. I. M. Pd
NIP. 197702202005011003

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Powtoon* untuk Meningkatkan Karakter Pemaaf dan Tanggung Jawab di MI Al Karamah Jombang” yang ditulis oleh Yastami Arrizal Priyogi ini telah diuji pada tanggal 7 Januari 2025.

Tim penguji:

- | | | | |
|---------------------------------------|----------------------|---|--|
| 1. Dr. H. Nadlir, M. Pd.I | (Ketua Penguji) | : |  |
| 2. Dr. Sihabudin, M. Pd. I. M. Pd | (Sekretaris Penguji) | : |  |
| 3. Dr. H. Aliwafa, M. Ag | (Penguji Utama) | : |  |
| 4. Prof. Dr. H. Muhammad Salik, M. Ag | (Penguji Kedua) | : |  |

Surabaya, 7 Januari 2025
Dekan,

Muhammad Thohir, S. Ag., M. Pd
NIP. 1998031001

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yastami Arrizal Priyogi
NIM : 02041023018
Fakultas/Jurusan : Pascasarjana/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
E-mail address : yastamiarrizalp@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Sekripsi ☒ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Karakter Pemaaf

dan Tanggung Jawab di MI Al Karamah Jombang

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 3 Februari 2026

Penulis



(Yastami Arrizal priyogi)

ABSTRAK

Yastami Arrizal Priyogi, 2024. Pengembangan media interaktif berbasis *powtoon* untuk meningkatkan karakter pemaaf dan tanggung jawab di MI Al Karamah Jombang. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pascasarjana, UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: Dr. H. Nadlir, M. Pd.I., dan Dr. Sihabudin, M. Pd. I. M. Pd.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Powtoon*, Pemaaf, dan Tanggung Jawab

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mendeskripsikan desain pengembangan media interaktif berbasis *powtoon* untuk meningkatkan karakter pemaaf dan tanggung jawab di MI Al Karamah Jombang. 2) Menganalisis implementasi media interaktif berbasis *powtoon* untuk meningkatkan karakter pemaaf dan tanggung jawab di MI Al Karamah Jombang. 3) Menganalisis efektivitas media interaktif berbasis *powtoon* untuk meningkatkan karakter pemaaf dan tanggung jawab di MI Al Karamah Jombang.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development) dengan desain penelitian ADDIE. Sampel penelitian melibatkan 35 peserta didik kelas VI di MI Al Karamah Jombang. Pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian di uji menggunakan teknik analisis deskriptif. Pengumpulan data kuantitatif di uji menggunakan uji analisis faktor, deskriptif statistik dan uji n-gain.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) Desain pengembangan media interaktif berbasis *powtoon* untuk meningkatkan karakter pemaaf dan tanggung jawab peserta didik menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate) telah berhasil mengembangkan media interaktif yang modern berupa digital video dengan bantuan *powtoon*. 2) Hasil penilaian implementasi media interaktif berbasis *powtoon* didapat dari total nilai observasi terstruktur pretest dan posttest dengan nilai persentase pretest 36% meningkat menjadi 81% pada nilai posttest. 3) Hasil efektivitas media interaktif berbasis *powtoon* terbukti mampu meningkatkan karakter pemaaf dan tanggung jawab secara maksimal melalui uji deskriptif statistik dengan mendapatkan nilai sebesar 86% dan uji N-gain nilai mean $0,7215 < 0,71$. Hasil validitas responden menunjukkan bahwa peningkatan karakter pemaaf dan tanggung jawab tidak hanya dipengaruhi oleh media interaktif berbasis *powtoon* tetapi juga dipengaruhi oleh faktor eksternal.

ABSTRACT

Yastami Arrizal Priyogi, 2024. Development of *powtoon* based interactive media to improve the forgiving and responsible character at MI Al Karamah Jombang. Thesis. Islamic Primary Education Study Program. Postgraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya. Supervisor: Dr. H. Nadlir, M. Pd.I., and Dr. Sihabudin, M. Pd. I. M. Pd.

Keywords: Interactive Media, *Powtoon*, Forgiveness, and Responsibility

The objectives of this research are: 1) Describe the development design for interactive media based on *powtoon* to improve the character of forgiveness and responsibility at MI Al Karamah Jombang. 2) Analyze the implementation of *powtoon*-based interactive media to improve the forgiving and responsible character at MI Al Karamah Jombang. 3) Analyze the effectiveness of *powtoon*-based interactive media to improve the forgiving and responsible character at MI Al Karamah Jombang.

This research adopts an R&D (Research and Development) research and development approach with an ADDIE research design. The research sample involved 35 class VI students at MI Al Karamah Jombang. Qualitative data collection was carried out through observation, interviews and documentation and then tested using descriptive analysis techniques. Quantitative data collection was tested using factor analysis tests, descriptive statistics and n-gain tests.

The results obtained from this research are: 1) The design of developing interactive media based on *Powtoon* to improve the forgiving and responsible character of students using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate) has succeeded in developing modern interactive media in the form of digital video with the help of *powtoon*. 2) The results of the assessment of the implementation of *powtoon*-based interactive media were obtained from the pretest and posttest structured observation scores with an average pretest percentage score of 36% increasing to 81% in the posttest score. 3) The results of the effectiveness of *Powtoon*-based interactive media are proven to be able to increase the character of forgiveness and responsibility to the maximum through statistical descriptive tests with a score of 86% and an N-gain test with a mean value of $0.7215 < 0.71$. The results of the validity of respondents show that the increase in forgiving and responsible character is not only influenced by *powtoon*-based interactive media but is also influenced by external factors.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN MOTTO	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PENGESAHAN PEMBIMBING TESIS	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DATAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi dan Batasan Penelitian	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Spesifikasi Produk.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Peneliti Terdahulu	8
H. Sistematika Pembahasan	14

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Interaktif	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	16
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	16
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	17
5. Media Pembelajaran Interaktif.....	18
B. Powtoon.....	21
1. Pengertian Powtoon	21
2. Fitur-fitur Powtoon	21
3. Kelebihan Powtoon.....	23
4. Kelemahan Powtoon	23
C. Karakter Pemaaf	24
1. Pengertian Karakter Pemaaf	24
2. Dalil Pemaaf	24

3. Manfaat Karakter Pemaaf	26
4. Indikator Karakter Pemaaf	26
D. Karakter Tanggung Jawab	27
1. Pengertian Tanggung Jawab	27
2. Dalil Tanggung Jawab	28
3. Manfaat Tanggung Jawab	30
4. Indikator Tanggung Jawab	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	32
1. Tahap Analyze	34
2. Tahap Design	35
3. Tahap Development	36
4. Tahap Implementation	36
5. Tahap Evaluate	36
B. Subjek Penelitian	37
C. Teknik Pengumpulan Data	38
1. Observasi	38
2. Wawancara	38
3. Dokumentasi	39
D. Instrumen Pengumpulan Data	41
E. Teknik Analisis Data	42
1. Analisis Deskriptif Kualitatif	42
a. <i>Condensation Data</i>	42
b. <i>Display Data</i>	43
c. <i>Conclusions Drawing and Verifying Data</i>	43
2. Analisis Data Kuantitatif	43
a. Analisis implementasi media interaktif berbasis <i>powtoon</i> oleh <i>Expert Judgement</i>	43
b. Analisis Efektivitas	44
1) Uji Validitas Instrumen Lembar Observasi	44
2) Uji Reliabilitas	45
3) Uji Deskriptif Statistik	46
4) Uji <i>N-gain</i>	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Profil Objek Penelitian	48
B. Hasil Penelitian	48
1. Hasil desain pengembangan media interaktif berbasis <i>Powtoon</i>	48
a. Tahap Analyze	48
b. Tahap Design	50

c. Tahap Develop	50
d. Tahap Implement.....	55
e. Tahap Evaluate	56
2. Hasil implementasi media interaktif berbasis <i>powtoon</i>	57
3. Hasil efektivitas media interaktif berbasis <i>powtoon</i>	62
a. Hasil Uji Validitas Observasi Responden	62
b. Hasil Uji Reliabilitas Observasi Responden.....	62
c. Hasil Uji Deskriptif Statistik	63
d. Hasil Uji <i>N-gain</i>	64
C. Pembahasan.....	64
1. Desain pengembangan media interaktif berbasis <i>powtoon</i> untuk meningkatkan karakter pemaaf dan tanggung jawab di MI Al Karamah Jombang.....	65
a. Tahap Analyze.....	65
b. Tahap Design.....	66
c. Tahap Develop	66
d. Tahap Implement.....	67
e. Tahap Evaluate	68
2. Implementasi media interaktif berbasis <i>powtoon</i> untuk meningkatkan karakter pemaaf dan tanggung jawab di MI Al Karamah Jombang	68
3. Efektivitas media interaktif berbasis <i>powtoon</i> untuk meningkatkan karakter pemaaf dan tanggung jawab di MI Al Karamah Jombang	70
a. Analisis Uji Validitas	70
b. Analisis Uji Reliabilitas.....	71
c. Analisis Uji Deskriptif Statistik	71
d. Analisis Uji <i>N-gain</i>	72
BAB V PENUTUP	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	74
Daftar Pustaka.....	76
Lampiran	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Penelitian terdahulu	12
Tabel 3.1. Analisis Materi.....	35
Tabel 3.2. Desain Pendekatan ADDIE.....	37
Tabel 3.3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
Tabel 3.4. Kisi-kisi Observasi Desain Penelitian Pengembangan ADDIE	40
Tabel 3.5. Kisi-kisi instrumen implementasi media interaktif berbasis <i>powtoon</i>	41
Tabel 3.6. Kisi-Kisi Instrumen Wawancara.....	42
Tabel 3.7. Skala implementasi	42
Tabel 3.8. Kriteria Penilaian implementasi Produk	44
Tabel 3.9. Interpretasi Reliabilitas Alpha Cronbach.....	46
Tabel 4.1. Tabel Perbandingan Media	52
Tabel 4.2. Hasil implementasi observasi terstruktur ke-1.....	58
Tabel 4.3. Hasil implementasi observasi terstruktur ke-2.....	59
Tabel 4.4. Hasil implementasi observasi terstruktur ke-3.....	60
Tabel 4.5. Hasil Uji Validitas Observasi Terstruktur Responden.....	62
Tabel 4.6. Hasil Uji Reliabilitas Observasi Responden	63
Tabel 4.7. Hasil Uji Deskriptif Statistik.....	63
Tabel 4.8. Hasil Uji <i>N-gain</i>	64

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain R&D Teori Sugiyono	33
Gambar 3.2 Desain Model ADDIE	34
Gambar 4.1 proses pemilihan huruf <i>powtoon</i>	49
Gambar 4.2 proses pemilihan beground	49
Gambar 4.3 proses pemilihan animasi	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	83
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	84
Lampiran 3. Lembar Angket Validasi Ahli Media	85
Lampiran 4. Lembar Angket Validasi Ahli Materi	88
Lampiran 5. Instrumen Observasi Terstruktur	90
Lampiran 6. Pedoman Wawancara	91
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Observasi Responden	92
Lampiran 8. Lembar Observasi Responden	94
Lampiran 9. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	95
Lampiran 10. Produk media interaktif berbasis <i>powtoon</i>	96
Lampiran 11. Hasil Uji Reliabilitas Observasi Terstruktur Responden	97
Lampiran 12. Hasil Uji Deskriptif Statistik	98
Lampiran 13. Hasil Uji N-gain	99
Lampiran 14. Riwayat Hidup Penulis	100



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Aden. "Hasil Wawancara Tentang Karakter Pemaaf Dan Tanggung Jawab Dengan Aden Pada Tanggal 16 September Di Kelas MI Al Karamah." Jombang, 2024.
- Adinda. "Manfaat Tanggung Jawab Dan Contoh Tanggung Jawab." gramedia, 2024. <https://www.gramedia.com/best-seller/tanggung-jawab/>.
- Akbar, Muhammad Raya. *Internalisasi Nilai Karakter Jujur Dan Tanggung Jawab Siswa Di Sekolah Dasar*. Vol. 11. Malang: UIN Malang, 2017.
- Anjarsari, Elly. "Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 2, no. 5 (2020): 6.
- Anwar, Rosihon. *Akidah Akhlak*. Bandung: Pustaka Setia, 2019.
- Anyan, Benediktus Ege, Hendry Faisal. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point." *JUTECH: Journal Education and Technology* 4, no. 1 (2023): 1–11. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i1.2146>.
- Apriliani, Medhitya Alda. "Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4, no. 6 (2021): 9.
- Arikunto, Suharsimi. *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta, 2020.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. 2nd ed. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Asmayanti, Astri, Isah Cahyani, and Nuny Sulistiany Idris. "Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman." *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 2020, 259–67. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>.
- Azizan, Lubis dan. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. 2nd ed. Jakarta: Prenada Media, 2020.
- Bina, Rahmi Ramadhani dan Nuraini Sri. "Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS." *Prenada Media*, 2021, 5.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Covic, Strelan dan. "A Reviewer of Forgiveness Probes Models and A Coping Framework to Guide Future Research." *Journal of Sociar an Clinical Psychology* 23, no. 5 (2018): 10.

- Darmiatun, Daryanto dan Suryatri. *Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media, 2018.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Gava Media. Vol. 2. Yogyakarta: Gava Media, 2018.
- . “Media Pembelajaran,” 2nd ed., 4. Yogyakarta: Gava Media, 2019.
- DHIR, RAJEEV. “Media Interaktif: Pengertian, Jenis, Dan Contoh.” Investopedia, 2024. <https://www-investopedia-com>.
- Donna, Rama. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 3 (2021): 12.
- Faizin, Abdul Rohim Al, Mundir Mundir, and Siti Rodliyah. “Pembentukan Karakter Mandiri, Tanggung Jawab Dan Percaya Diri Siswa Melalui Kegiatan Muhadhoroh Di Mi Mambaul Ulum Curahputih, Jember.” *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 2 (2024): 101. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v9i2.14518>.
- Fardany, Maya Masitha. “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 8, no. 3 (2020): 101–8. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p101-108>.
- Fitriani. “Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli.” elektronika, 2023.
- Fuad, Yunus, Musthafa, Nursobah. “The Effectiveness of Story Method in Mutalaah Lessons for Character Education.” *Hanifiya* 6, no. 1 (2023): 1–12.
- Gradianto, Rheza Aditya. “Manfaat Memiliki Sifat Pemaaf.” Bola.com, 2024. <https://www.bola.com/ragam/read/5603236/7-manfaat-memiliki-sikap-pemaaf-dalam-kehidupan?page=4>.
- Hamid, Said Hasan. *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya Untuk Membentuk Daya Saing Dan Karakter Bangsa Pengembangan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, 2020.
- Hasanah, Thoiftul. “Hasil Wawancara Tentang Permasalahan Yang Dialami Oleh Madrasah Dengan Ibu Kepala Madrasah Thoifatul Hasanah Pada Tanggal 16 September Di Kantor MI Al Karamah.” Jombang, 2024.
- “Hasil Kegiatan Uji Coba Pertama - Ketiga Produk Media Interaktif Berbasis Powtoon Dengan Kelas VI Tanggal 18, 19 Dan 20 November 2024 Di MI Al Karamah,” n.d.

- “Hasil Tahap Design Pada Bulan November 2024,” n.d.
- “Hasil Tahap Develop Pada Bulan November 2024,” n.d.
- “Hasil Tahap Implement Pada Bulan November 2024,” n.d.
- “Hasil Uji Coba Kedua Produk Media Interaktif Berbasis Powtoon Dengan Kelas VI Pada Tanggal 19 November 2024 Di Ruang Kelas MI Al Karamah,” n.d.
- “Hasil Uji Coba Ketiga Produk.... Tanggal 20 November 2024 Di Ruang Kelas MI Al Karamah,” n.d.
- “Hasil Uji Coba Ketiga Produk Media Interaktif Berbasis Powtoon Dengan Kelas VI Pada Tanggal 20 November 2024 Di Ruang Kelas MI Al Karamah,” n.d.
- “Hasil Uji Coba Pertama Produk Media Interaktif Berbasis Powtoon Dengan Kelas VI Pada Tanggal 18 November 2024 Di Kelas MI Al Karamah,” n.d.
- “Hasil Uji Deskriptif Statistik (Lembar Observasi Responden) Pada Tanggal 24 November 2024,” n.d.
- “Hasil Uji N-Gain Observasi Terstruktur Responden Oleh Peneliti Pada Tanggal 24 November 2024,” n.d.
- “Hasil Uji Reliabilitas Observasi Terstruktur Responden Pada Tanggal 24 November 2024,” n.d.
- “Hasil Uji Validitas Observasi Terstruktur Responden Pada Tanggal 23 November 2024,” n.d.
- “Hasil Validasi Materi Dengan Mohamad Salik Pada Tanggal 14 November Di Ruang Dosen FTK.” Surabaya, 2024.
- “Hasil Validasi Media Dengan Taufiq Siraj Pada Tanggal 14 November Di Ruang Bahasa Dan Komunikasi.” Surabaya, 2024.
- Hilgers, R.-D., N. Heussen, and S. Stanzel. *Statistik, Deskriptive*, 2019. https://doi.org/10.1007/978-3-662-48986-4_2900.
- Istilah, pengertian dan. “Arti Tanggung Jawab Dan Manfaat Tanggung Jawab.” kumparan. com, 2023. <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/arti-tanggung-jawab-ciri-ciri-manfaat-dan-bentuknya-20ZDmNPP3kr/full>.
- Jahring, Jahring, Herlina Herlina, Nasruddin Nasruddin, and Astrinasari Astrinasari. “Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 2 (2022): 872. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4932>.

- KBBI. "Kamus Besar Bahasa Indonesia." Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2024. [https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tanggung jawab](https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tanggung_jawab).
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. *Pendidikan Karakter: Internalisasi Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Jakarta: Kata Pena, 2017.
- Lestariningsih, Novi, and Siti Partini Suardiman. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Dan Tanggung Jawab." *Jurnal Pendidikan Karakter* 8, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15503>.
- Maesyaroh, Wulan, and Nur Hanifah Insani. "Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa." *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 9, no. 2 (2021): 229–38. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49314>.
- Mamin, Ratnawaty, Rifda Nur, Hikmahwati Arif. *Efektivitas Media Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah IPA Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2021.
- Martin. *Emotional Quality Management: Refleksi, Revisi Dan Revitalisasi Hidup Melalui Kekuatan Emosi*. Jakarta: Penerbit Arga, 2015.
- Matthew B, Miles. *Qualitative Data Analysis*. New Delhi: Sage Publications, 2014.
- Melati, Dara Tientan. "Fitur Dalam Powtoon." LOOKMEDIA, 2024. <https://lookmedia.co.id/powtoon/>.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Tehnologi Pendidikan*. 4th ed. Jakarta: Predana Media Group, 2019.
- Moh. Irma Sukarelawan, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Penerbit Suryacahya, 2024.
- Mustoip, JaparZainuri. *Implementasi Pendidikan Karakter*. Jakarta: Jakad Publishing, 2018.
- Musyaffak, Ahmad. *Cara Aktif Membuat CD Interaktif*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2021.
- Mutrofin, Siti. "Hasil Wawancara Tentang Permasalahan Yang Sedang Dialami Oleh Madrasah Dengan Guru Mapel Ibu Siti Mutrofin Pada Tanggal 16 Septermber Di Kantor Guru MI Al Karamah." Jombang, 2024.
- . "Observasi 4 Agustus Di MI Alkaramah." Jombang, 2024.
- . "Wawancara 4 Agustus Di MI Alkaramah." Jombang, 2024.
- Nashori, Fuad. "Meningkatkan Kualitas Hidup Dengan Pemaafan." *Unisia* 33, no.

75 (2011): 214–26. <https://doi.org/10.20885/unisia.vol33.iss75.art1>.

- Nurhabibi, Rizki. “Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menarik Dan Kreatif.” *DIDAKTIS 5: Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2020* 5, no. 1 (2020): 262–66. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/1157>.
- Okpatrioka. “Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Pais, Nogués, Muñoz. “Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs.” *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 12, no. 20 (2017): 6.
- Ponza, Jampel, Sudarma. “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa KKelas IV Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 6, no. 1 (2018): 9.
- Priyogi, Yastami Arrizal. “Hasil Observasi Tentang Kegiatan Yang Dilakukan Oleh Peserta Didik Ketika Waktu Luang Pada Tanggal 16 Septermber Di MI Al Karamah.” Jombang, 2024.
- Puji. “Hubungan Antara Empati Dengan Sikap Pemaaf Pada Remaja Putri Yang Mengalami Kekerasan Dala Berpacaran.” *E Journal Psikologi Universitas Mulawarman* 2, no. 2 (2018): 5.
- Putri, Destiyanti, Innaka Arina Haq, Qothrunnadaa Salsabila, and Ani Nur Aeni. “Pengembangan E-Book Siap (Syukur, Ikhlas, Amanah, Pemaaf) Dalam Penanaman Pendidikan Akhlak Di SDN Ketib Sumedang Utara.” *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 16, no. 5 (2022): 1731. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1154>.
- Rama Donna, Asep Sukenda Ekok, Riduan Febriandi. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3799–3813. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1382>.
- Ramadanti, Farah. “Dalil Tentang Saling Memaafkan Kesalahan Orang Lain.” *detikhikmah*, 2023. <https://www.detik.com/hikmah/doa-dan-hadits/d-6685366/dalil-tentang-saling-memaafkan-kesalahan-orang-lain>.
- Rosiyanti, Hastri. “Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ Website: [Http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaskat](http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaskat) WEBINAR PENGENALAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON KEPADA SISWA DAN GURU DI MAN 1 TANGERANG SELATAN,” 2021, 1–6. <http://jurnal.umd.ac.id/index.php/semnaskat>.

- Rusman, Deni kurniawan, Cepi riyana. *Pembelajaran Berbasis Tehnologi Informasi Dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru*. 2nd ed. Jakarta: 17, 2017.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019.
- Sabiq, Sayyid. *Akidah Akhlak*. Bandung: pustaka setia, 2018.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. 16th ed. Jakarta: Rajawali pers, 2015.
- Saepullah, Laila Nur Habibah, and Leni Purnama Dewi. “Kaji Tindak Model Pembelajaran Kooperatif Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran PAI Materi Ikhlas, Sabar, Dan Pemaaf Siswa Kelas VII SMP Muara Ilmu Tahun Pelajaran 2018-2019.” *Jurnal Qiro'ah* 9, no. 1 (2019): 30–39.
- Sahnaika, Lili, Yuni Arfiani, and Muriani Nur Hayati. “Penerapan Model Pembelajaran TSTS (Two Stay Two Stray) Berbantuan Wayang Tata Surya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMP.” *Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (2020): 23.
- Salwani, Ririn, and Yetti Ariani. “Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 Di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 409–15. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/963>.
- Sawilah. “Hasil Wawancara Tentang Permasalahan Yang Sedang Dialami Oleh Madrasah Dengan Waka Kesiswaan Ibu Sawilah Pada Tanggal 16 September Di Kantor MI Al Karamah.” Jombang, 2024.
- Septeria, David. *Dinamika Hubungan Antara Harga Diri Dan Memaafkan*. Malang: UIN Malang, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. 24th ed. Bandung: Alfabeta, 2010.
- . “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.” Bandung: Alfabeta, 2017.
- Supriyadi, Nanang. “Engembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman.” *Jurnal Pendidikan Matemattika* 6, no. 1 (2020): 71.
- Suyadi, Usan. “Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar: Upaya Pendidik Membentuk Karakter Siswa Dalam Mempersiapkan Generasi Emas 2045 Berbasis Neurosains.” *Muallimuna* 7, no. 2 (2022): 73.

Widi Hardiyanto, Eko Setyadi Kurniawan, Nurhidayati. “Emanfaataan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Macromedia Flash 8 Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Fisika* 1, no. 1 (2019): 56.

Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, and Mardiana. *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021.

Wineto. “MENGENAL MEDIA PEMBELAJARAN.” *gurudigital.id*, 2018. <https://www.smkn1girimulyo.sch.id/read/49/mengenal-media-pembelajaran#:~:text=Ada 3 jenis media pembelajaran,belajar interaktif berbasis aplikasi android.>

Yunahar. *Kuliah Akhlak*. Yogyakarta: LPPI, 2017.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A