

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dengan membaca buku beberapa kurun waktu terakhir mengalami penurunan. Hal tersebut didasari perkembangan teknologi yang semakin cepat dan generasi saat ini (*milineal*) sangat *mobile* dan lebih ringkas membawa *gadget* dari pada membawa buku cetak untuk belajar. Selain itu faktor minat baca orang Indonesia yang rendah bukan rahasia lagi. Jika disodorkan gawai atau buku, maka lebih banyak orang yang memilih gawai

Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian dari UNESCO yang menyebutkan presentase minat baca di Indonesia hanya sekitar 0,001 yang berarti hanya ada satu orang yang minat membaca dalam 1000 masyarakat Indonesia. Jika dikaitkan dengan konsep Edgar Dale dalam *Dale Cone Experience* pernyataan tersebut akan sesuai karena pada dasarnya belajar melalui membaca buku hanya 10% yang dapat diingat atau diterima.²

Rendahnya minat baca tersebut turut memberi andil kualitas sumber daya manusia yang rendah di Indonesia. *Human Development* menyebutkan Indonesia berada di peringkat 108 dunia dari segi kualitas sumber daya manusia.³ Padahal, kualitas SDM yang tinggi menjadi prasyarat utama untuk mencapai tujuan pembangunan yang merata. Sedangkan, salah satu cara untuk meningkatkan kualitas SDM melalui pendidikan.

Kemajuan sebuah bangsa dapat diketahui salah satunya dari kontribusi pendidikan, sebagai sarana dalam mengartikan makna konstitusi dalam rangka membangun watak bangsa (*Nation Character Building*).⁴ Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis

² Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung : Alfabeta, 2018), hal. 167

³ www.ideapers.com/2019/02/membaca-minat-baca-masyarakat-indonesia.html?m=1 diakses 18 Juli 2020

⁴ E. Mulayasa, *Manajemen Berbasis Sekolah : Konsep, Strategi dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 1-2

dan sarat akan perkembangan. Oleh karena itu perkembangan dan perubahan dalam dunia pendidikan adalah sesuatu yang sepatutnya terjadi sejalan dengan adanya perubahan dalam proses kehidupan manusia. Perubahan disini memiliki makna perbaikan dari segi kualitas pendidikan disemua jenjang secara berkelanjutan sebagai persiapan dimasa depan.

Memasuki abad ke-21 pendidikan nasional menghadapi tantangan yang kompleks dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing di era global. Pemerintah berupaya menyelenggarakan perbaikan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang.⁵ Seperti baru-baru ini dilakukan, penyempurnaan kurikulum yang digunakan, dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (2006), kurikulum 2013 ke kurikulum 2013 edisi revisi yang menjadi penguatan dan penyempurna kurikulum sebelumnya.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sesungguhnya masih menyisakan sejumlah permasalahan, misalnya saja kurikulum belum berbasis kompetensi yang sesuai dengan tuntutan fungsi dan tujuan pendidikan sepenuhnya, keseimbangan *soft skill* dan *hard skills* belum termuat didalam kurikulum, kompetensi belum mendeskripsikan secara keseluruhan aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan, dan permasalahan lainnya. Atas pertimbangan itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melakukan pengembangan kurikulum baru.

Orientasi Kurikulum 2013 adalah meningkatkan dan menyeimbangkan antara kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan. Hal tersebut sejalan dengan amanat UU Nomor 20 Tahun 2003 dalam pasal 35, bahwa kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati.⁶

⁵ Triabto Ibnu Basar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual : Konsep Landasan, dan implementasinya pada Kurikulum 2013*, (Jakarta: Prenadamedia, 2014), hal.4

⁶ *Ibid*, hal. 5

Berdasarkan orientasi tersebut kurikulum 2013 menitik beratkan pendekatan *scientific education*, yaitu pendekatan yang menekankan pada lima langkah dalam memperoleh pengetahuan.⁷ *Pertama*, pengamatan (observasi) yang mana peserta didik harus memiliki kemampuan dalam mengamati fenomena, baik alam, sosial, budaya sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan secara autentik. *Kedua*, bertanya dimana peserta didik dibangkitkan jiwa ingin mengetahui dengan bertanya hal yang terjadi. *Ketiga*, eksplorasi melalui proses bertanya peserta didik diharapkan mampu mencari tahu dan mengembangkan daya nalar, baik secara sintetis dan analisis mulai dari yang sederhana sampai kompleks. *Keempat*, asosiasi dimana peserta didik mampu menghubungkan hasil analisis pada suatu kesimpulan. *Kelima*, mengkomunikasikan apa yang diperoleh. Dalam komunikasi tersebut juga diperlukan kemampuan verbal dan sikap perilaku yang sopan dan santun, sehingga nilai-nilai karakter peserta didik diharapkan dapat terbangun.

Perubahan paradigma pembelajaran pada kurikulum baru yaitu orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat pada peserta didik (*student centered*). Metodologi yang semula didominasi ekspositori berganti ke inquri. Pendekatan yang semula lebih banyak bersifat *tekstual* berubah menjadi *kontekstual*. Semua perubahan ini dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan di tanah air, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan.⁸

Implementasi dilapangan saat ini menemukan hasil yang berbeda, masih terdapat ketimpangan dari pelaksanaan K-13, karena pembaharuan tersebut menghendaki proses pembelajaran tidak hanya tentang konsep, teori, dan fakta tetapi juga implmentasi dalam kehidupan sehari-hari. Materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas hal-hal sederhana yang sifatnya hafalan dan pemahaman tetapi tersusun atas materi yang kompleks, memerlukan adanya analisis, aplikasi, dan sisntesis. Untuk itu para pendidik

⁷ *Ibid*, hal. 10

⁸ Komarudin. *Langkah-Langkah Praktik Belajar Pengetahuan Sosial/Portofolio*, (Badan Litbang Agama dan Diklat Keagamaan Depag RI, 2005), hal. 2

dituntut bijaksana dalam menerapkan metode, model, strategi, media pembelajaran yang sesuai agar dapat menciptakan situasi dan kondisi yang kondusif dalam kegiatan pembelajaran.

Pada proses pembelajaran terdapat penyimpangan antara pengalaman dan kenyataan khususnya pada media pembelajaran. Pembelajaran menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁹ Proses interaksi tersebut akan lebih mudah jika menggunakan bantuan media. Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Melihat kenyataan tersebut, pendidik masih mengalami kebingungan untuk menggunakan dan mengembangkan media yang tepat sebagai bentuk inovasi pembelajaran agar tidak terjadi *teacher centered*.

Pada jenjang pendidikan dasar (Madrasah Ibtidaiyah), mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dibagi menjadi 2 jam pelajaran, yang terdiri dari 8 bab. Pada semester pertama terdiri dari 4 bab. Bab (1) Keadaan Sosial Budaya Masyarakat Arab Pra Islam, (2) Keadaan Perekonomian Masyarakat Arab Pra Islam, (3) Kota-Kota Penting di Jazirah Arab, (4) Negara-Negara di Jazirah Arab dan Sekitarnya, materi keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam merupakan salah satu materi dengan pembahasan teks narasi yang cukup banyak. Sehingga peserta didik acap kali kesulitan untuk mengingat setiap sub materi. Pernyataan tersebut didukung melalui wawancara dan observasi disekolah dengan Kepala Madrasah Umi Musdalifah S.Pd. dan guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Usman Mwardi, S.Pd.I bahwa :

Melalui pengamatan atau observasi yang dilakukan sebelumnya, mayoritas guru pengajar keagamaan, masih menggunakan metode ceramah dalam keseluruhan pembelajaran. Lembaga menyediakan laptop dan LCD *Projector* sebagai sarana atau media pembelajaran dikelas, namun jarang digunakan oleh para guru, hanya digunakan ketika terdapat acara saja disekolah. Padahal saat evaluasi kinerja, saya mengingatkan agar tidak melakukan metode ceramah dan penugasan saja. Media pembelajaran juga diperlukan agar peserta didik tidak bosan dan semangat dalam belajar.

⁹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003

Media sendiri sebagai perantara yang memudahkan guru menyampaikan materi.¹⁰

Peserta didik kelas III mengalami kesulitan pada mata pelajaran PAI khususnya bab atau materi keadaan sosial dan budaya masyarakat Arab pra Islam. Kebutuhan segi bahan ajar seperti modul, buku cetak sudah terpenuhi, namun peserta didik mudah bosan, mengantuk atau menguap, berbicara dengan teman sejawat pada saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran seperti LCD sudah ada, namun pendidik bingung akan mengembangkan media seperti apa. Saya berharap dengan adanya penelitian dan pengembangan ini mampu membantu pendidik dalam menyampaikan materi keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam, sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹¹

Penyampaian bab keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam memerlukan inovasi baru, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi atau semangat peserta didik dalam mempelajari bab keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam. Media pembelajaran memiliki peran penting, sebagai salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat yang digunakan pendidik (komunikator) kepada si penerima pesan (materi pembelajaran) ke peserta didik (komunikan). Media pembelajaran dapat dengan sengaja digunakan pendidik sebagai perantara penyampaian materi, agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran mudah untuk diterima dan dipahami oleh peserta didik secara utuh.

Adanya inovasi dengan media pembelajaran, pendidik tidak hanya menggunakan metode ceramah saja dalam setiap pertemuan sehingga proses pembelajaran lebih hidup. Penggunaan metode ceramah secara berlebihan tentu kurang baik, mengingat karakteristik peserta didik beragam. Jika peserta didik mempunyai kemampuan *audio* (mendengar) yang baik, maka mereka akan tetap antusias belajar, mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh pendidik. Sedangkan peserta didik dengan kemampuan *visual* atau *audio visual* akan merasa bosan atau jenuh jika menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini

¹⁰ Umi Musdalifah, S.Pd. wawancara dengan Kepala MI Al-Hikmah

¹¹ Usman Mawardi, S.Pd.I wawancara dengan guru SKI

sebagai siasat dan solusi yang tepat untuk membantu pendidik memvisualisasikan materi keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam.

Beberapa jurnal terkait penggunaan *webseries* memiliki pengaruh positif. *Pertama*, jurnal yang ditulis Vina Devita Anjas Rahmadani, dengan judul *Pengaruh Iklan Web Series Ini Perjalananku di Youtube terhadap Pengambilan Keputusan Pembelian Konsumen 2018* dengan korelasi menunjukkan koefisien korelasi sebesar $r=0,568$, dengan begitu koefisien korelasi pada penelitian ini memiliki arah hubungan yang positif bahwa *webseries* mempunyai efek terhadap minat beli konsumen.¹² *Kedua*, jurnal Rohedy Ayucandra, Tandiyo Pradekso *Pengaruh Terpaan Iklan Televisi, Instagram Series, dan Celebrity Endorser Terhadap Keputusan Memilih Partai Solidaritas Indonesia pada Pemilih Pemula 2019* ada pengaruh positif atau signifikan sebesar $0,019 (<0,05)$ dan R square menunjukkan angka 0.091 atau 9.1% , dan signifikan $0.007 (<0.01)$ dengan nilai R square $0,119$ atau $11,9\%$, c. ada pengaruh signifikan dengan R $0,568$ bahwa *webseries* memiliki pengaruh terhadap pemilih pemula.¹³

Oleh karena itu, beberapa jurnal diatas sebagai penguat peneliti melakukan pengembangan media ini yang nantinya digunakan pada kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar materi yang dirasa sulit. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi yang mudah untuk digunakan dan diunduh oleh *editor* dalam hal ini pendidik secara gratis bukan aplikasi berbayar. Walaupun proses pembuatan cukup memakan waktu tetapi jika tekun dalam prosesnya akan terbiasa, cepat dan menghasilkan media yang baik serta para pendidik dapat melakukan pembuatan media tanpa perlu akses internet.

Media pembelajaran yang dikembangkan nantinya tentu disesuaikan dengan adanya perkembangan teknologi, situasi dan sarana prasarana

¹² Vina Devita Anjas Rahmadani, *Pengaruh Iklan Web Series Ini Perjalananku di Youtube terhadap Pengambilan Keputusan Pembelian Konsumen*, dalam Jurnal Commercium, Vol. 1 No.1 Tahun 2018 Universitas Negeri Surabaya

¹³ Rohedy Ayucandra, Tandiyo Pradekso, *Pengaruh Terpaan Iklan Televisi, Instagram Series, dan Celebrity Endorser Terhadap Keputusan Memilih Partai Solidaritas Indonesia pada Pemilih Pemula*, dalam Jurnal Archives Vol. 7 No.4 Tahun 2019 Universitas Diponegoro

pembelajaran yang terdapat di lembaga pendidikan. Pengembangan media ini nantinya dapat ditayangkan secara *offline* dengan laptop/PC dengan *LCD Projector* atau diakses melalui *platform digital* seperti *Youtube* yang saat ini tengah banyak diminati pasar, baik kalangan dewasa maupun anak-anak yang sebagian besar adalah peserta didik.

Materi dalam pengembangan media ini mengacu pada Kurikulum 2013 dan dibuat berdasarkan kebutuhan peserta didik serta lembaga pendidikan atau sekolah untuk melakukan peningkatan kualitas pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan penulisan tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Webseries* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas III di MI Al-Hikmah Kabupaten Tulungagung”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan masalah

a. Identifikasi Masalah

Permasalahan-permasalahan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Webseries* Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Al-Hikmah Kabupaten Tulungagung dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Perubahan Kurikulum dari KTSP ke K-13 revisi mengharuskan pendidik melakukan inovasi pada proses pembelajaran dengan media yang ada. Sekolah sudah dilengkapi dengan media pembelajaran yang cukup memadai, sedangkan sebagian besar pendidik belum menggunakan media tersebut.
- 2) Peserta didik bosan dengan metode ceramah pada saat pembelajaran dikelas, sehingga motivasi dan fokus belajar kurang.
- 3) Beberapa pendidik sudah menggunakan media pembelajaran, tetapi penggunaan dan pengembangan media untuk proses pembelajaran masih kurang.

- 4) Diperlukan kreatifitas dan inovasi pada pendidik pendidikan agama Islam untuk menunjang proses belajar mengajar dengan kurikulum 2013.
- 5) Materi keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam termasuk tema yang perlu divisualisasikan agar peserta didik mudah mengingat memahami, dan menceritakan kembali tema tersebut.

b. Pembatasan Masalah

Demi terwujudnya pembahasan yang terarah pada penelitian ini, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan yang dilakukan dibatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran berbasis *webseries* (serial-web).
- 2) Tema atau bab yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *webseries* (serial-web) dibatasi pada materi keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam kelas III.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *webseries* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bab keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam kelas III yang valid dan efektif?
- b. Apakah produk pengembangan media pembelajaran berbasis *webseries* mampu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bab keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam kelas III?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *webseries* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bab keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam kelas III yang valid dan efektif..
2. Mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *webseries* yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran SKI bab kondisi sosial budaya Arab Pra Islam kelas III.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Media pembelajarn yang dikembangkan peneliti mempunyai ciri khas tersendiri, sehingga memiliki nilai lebih. Adapun spesifikasi produk tersebut diantaranya:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran untuk mata pelajaran SKI berbasis *webseries* sehingga menghasilkan serial-web untuk pembelajaran. Melalui media tersebut terdapat satu tampilan yaitu video terkait visualisasi keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam yang disertai materi dan gambar.
2. Isi materi disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) pada kelas III dengan materi keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran dapat memberikan manfaat sebagai inovasi media pembelajaran, selain itu diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *webseries*.

2. Secara Praktis

- a. Pendidik MI Al-Hikmah

- 1) Memberikan inovasi media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar dikelas.

- 2) Memberikan wawasan dan referensi tentang media pembelajaran berbasis *webseries* (serial-web) kepada pendidik.
 - 3) Melatih pendidik mengembangkan media pembelajaran berbasis *webseries* (serial-web).
 - 4) Membantu pendidik dalam menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik secara kreatif dan inovatif.
- b. Peserta didik MI Al-Hikmah
- 1) Merangsang peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran.
 - 2) Mempermudah peserta didik memahami mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam bab keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam.
 - 3) Meningkatkan semangat peserta didik untuk mempelajari bab keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam.
- c. Kepala MI Al-Hikmah
- 1) Dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *webseries* (serial-web).
 - 2) Menambah variasi penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik aktif dalam pembelajaran.
 - 3) Sebagai sarana memperbaiki proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.
- d. Peneliti yang akan datang

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi bagi peneliti agar memperbaiki rancangan penelitian yang relevan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menjadi rujukan untuk melakukan kajian lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *webseries* (serial-web).

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapaun asumsi dan keterbatasan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran adalah:

1. Asumsi
 - a. Produk yang dihasilkan berupa media yang dikembangkan sesuai dengan alur penelitian dan pengembangan.
 - b. Dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media memiliki pemahaman yang sama tentang standar media yang baik dan memiliki pengetahuan dalam bidang agama khususnya sejarah kebudayaan Islam.
 - c. Pendidik (guru pendidikan agama Islam) memiliki pemahaman yang sama tentang kualitas sebuah media dikatakan baik dan memiliki pengetahuan dan pemahaman dalam bidang PAI.
 - d. Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar bab keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam.
 - e. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang bab keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam.
2. Keterbatasan
 - a. Media ini digunakan untuk kegiatan pembelajaran bab keadaan sosial budaya masyarakat Arab pra Islam kelas III.
 - b. Isi (*content*) dari media ini terbatas berupa video dengan penambahan karakter (tokoh pendidik) yang menyampaikan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan *audio* (suara), teks materi, dan gambar pendukung materi.

G. Penegasan Istilah

Penafsiran yang mungkin terjadi berbeda-beda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian, maka definisi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Definisi Konseptual

- a. Pengembangan adalah proses dari pendidikan dan pembelajaran jangka panjang yang menggunakan prosedur sistematis, mempelajari pengetahuan baik konseptual dan teoritis untuk mencapai tujuan.¹⁴
- b. Media pembelajaran menurut Gagne adalah komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar.¹⁵
- c. *Webseries* atau serial-web adalah video kreatif yang dibuat terdiri dari beberapa episode, pada setiap episodenya memiliki durasi yang tidak terlalu lama.¹⁶
- d. Media dari segi bahasa, istilah media (jamak) *medium* (tunggal) mengandung arti perantara. Sedangkan menurut Miarso dikutip Sugiyar dkk, segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri siswa.¹⁷

2. Definisi Operasional

- a. Pengembangan adalah proses untuk membuat, memperbaiki atau menyempurnakan sebuah produk dengan kriteria yang ditentukan.
- b. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menstimulus dan memberikan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. *Webseries* (serial-web) adalah video yang terdiri dari beberapa episode dengan durasi waktu singkat.
- d. Media adalah salah satu alat komunikasi yang dapat mempermudah proses penyampaian pesan atau informasi.

¹⁴ Hani Atus Suroya, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Mata Pelajaran Fiqh bab Zakat*, (IAIN Tulungagung, 2018), hal. 14

¹⁵ Mohamad Syarief Sumantri, *Strategi Pembelajaran : Teori Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2015), hal. 303

¹⁶ Vina Devita Anjas Rahmadani, *Pengaruh Iklan Web Series Ini Perjalananku di Youtube terhadap Pengambilan Keputusan Pembelian Konsumen*, dalam *Jurnal Commercium* , Vol. 1 No, 1 Tahun 2018 Universitas Negeri Surabaya

¹⁷ Sugiyar dkk, *Perencanaan Pembelajaran*, (Surabaya: Amanah Pustaka, 2009), hal. 303