

**PEMANFAATAN ANIME UNTUK PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN PAI**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pendidikan  
Agama Islam



Oleh:

Irgi Sukma Wijaya

NIM 1807364

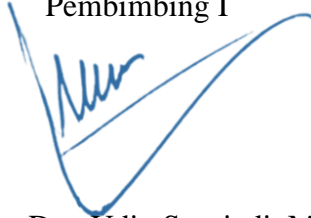
**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2023**

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**  
**PEMANFAATAN ANIME UNTUK PENGEMBANGAN MEDIA**  
**PEMBELAJARAN PAI**

Oleh  
Irgi Sukma Wijaya  
1807364

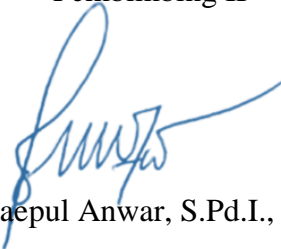
Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



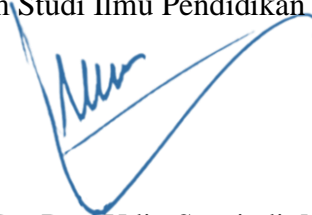
Prof. Dr. Drs. Udin Supriadi, M.Pd.  
NIP 19590617 198601 1 001

Pembimbing II



Dr. Saepul Anwar, S.Pd.I., M.Ag.  
NIP 19811109 200501 1 001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam



Prof. Dr. Drs. Udin Supriadi, M.Pd.  
NIP 19590617 198601 1 001

## HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi ini telah diuji pada,

Hari/Tanggal : Rabu, 25 Januari 2023

Tempat : Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Panitia Ujian :

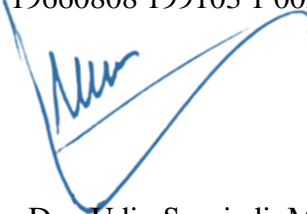
1. Ketua :



Prof. Dr. Agus Mulyana, M.Hum.

NIP 19660808 199103 1 002

2. Sekretaris :



Prof. Dr. Drs. Udin Supriadi, M.Pd.

NIP 19590617 198601 1 001

3. Penguji :

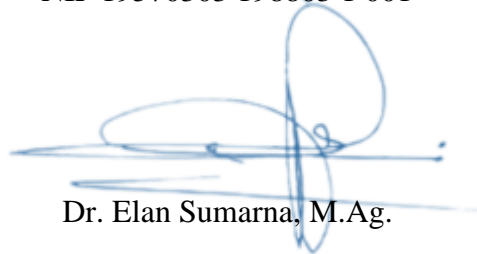
Penguji I



Prof. Dr. H. Endis Firdaus, M.Ag.

NIP 19570303 198803 1 001

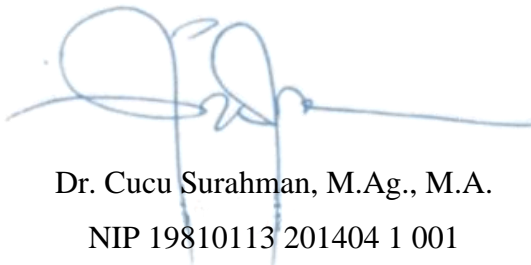
Penguji II



Dr. Elan Sumarna, M.Ag.

NIP 196708282 00501 1 002

Penguji III



Dr. Cucu Surahman, M.Ag., M.A.

NIP 19810113 201404 1 001

## **HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pemanfaatan Anime untuk Pengembangan Media Pembelajaran PAI”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam ranah keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran yang disengaja terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Irgi Sukma Wijaya

NIM 1807364

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, tidak pernah kita berhenti memuji Tuhan kita Allah Swt. atas segala nikmat yang dilimpahkan kepada kita, kesehatan, kekuatan, dan segala fasilitas yang luar biasa apabila dinilai dengan harta manusia maka tidak akan pernah cukup untuk membayar-Nya. Karena berkat-Nya juga, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pemanfaatan Anime untuk Pengembangan Media Pembelajaran PAI”** tepat pada waktunya. Juga kita panjatkan salam hormat kita berupa selawat dan taslim yang telah diperintahkan oleh Allah Swt. untuk diucapkan kepada manusia terbaik, sebaik-baiknya suri teladan yaitu Nabi Besar Muhammad saw. Karena barang siapa yang berselawat kepadanya maka akan dibalas sepuluh kali tambahan rahmat oleh Allah Swt.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan tontonan remaja pada masa kini yaitu anime untuk dijadikan pengembangan media pembelajaran PAI mencakup pemilihan anime, materi PAI, dan proses pengemasan anime menjadi media pembelajaran PAI.

Peneliti menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan karena terbatasnya ilmu yang dimiliki peneliti. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran untuk penyempurnaan skripsi ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi wawasan khususnya bagi peneliti sendiri dan umumnya bagi pembaca. Amin.

Bandung, Januari 2023



Irgi Sukma Wijaya

NIM 1807364

## **MOTTO**

"Jangan khawatirkan apa yang dipikirkan orang lain. Tegakkan kepalamu dan melangkahlah ke depan."

- Midoriya Izuku

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, menjadi kata yang tidak henti-hentinya peneliti panjatkan kepada Allah Swt., karena berkat rahmat-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Adapun dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, maka dari itu dengan segala hormat peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Prof. Dr. Agus Mulyana, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Prof. Dr. Drs. Udin Supriadi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam sekaligus dosen pembimbing skripsi I yang telah mengarahkan dan membimbing peneliti dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Dr. Saepul Anwar, S.Pd.I., M.Ag. selaku dosen pembimbing skripsi II yang telah bersedia mendengarkan segala kebingungan peneliti dan memberikan masukan yang membangun sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Fahrudin, M.Ag. selaku dosen pembimbing akademik yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan semua mata kuliah.
6. Seluruh dosen, staf, dan karyawan Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti, memberikan pengalaman dan hikmah serta membantu peneliti dalam administrasi demi kelancaran studi peneliti.
7. Kedua orang tua tercinta, Bapak Solihin Jaya Komara, M.E. dan Ibu Supinah, M.Pd. yang selalu mendoakan, menyemangati, dan memberi kasih sayang tiada henti-hentinya serta telah mengorbankan segala materi dan berbagai hal sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kebahagiaan dan rasa syukur.
8. Sahabat-sahabat Bagoy (Barudak Igoy) yaitu Aly Imaanul Hakiem, Fikran Shafa Alam, Fikri Nur Rachman, Miftahul Hamdi, Muhammad Fariz Baihaqi, Taopik Romdoni, dan Yogi Mardani yang senantiasa menyemangati, membantu, menemani, mendoakan, dan memberi keceriaan serta kebahagiaan kepada peneliti selama masa perkuliahan dan dalam pengerjaan skripsi ini.

9. Rekan-rekan Al Fatih dan Paradox yang telah menemani perkuliahan dan memberikan warna bagi kehidupan perkuliahan di Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan serta doa yang sangat berarti kepada peneliti.

Bandung, Januari 2023



Irgi Sukma Wijaya

NIM 1807364



## PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi yang digunakan dalam skripsi ini berdasarkan SK Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 dan 0543b/U/1987 dengan beberapa contoh berikut.

### 1. Konsonan

Arab = Latin		Arab = Latin		Arab = Latin		Arab = Latin	
ث	s	ذ	ẓ	ص	ṣ	ظ	ẓ
ح	ḥ	ز	z	ض	ḍ	ع	‘a
خ	Kh	ش	sy	ط	ṭ	ق	q

### 2. Vokal

#### a. Vokal Tunggal

Arab	Nama	Latin	Contoh Arab	Dibaca
َ	<i>Fatḥaḥ</i>	A	قَرَأَ	<i>Qara‘a</i>
ِ	<i>Kasraḥ</i>	I	رَحِمَ	<i>Raḥīma</i>
ُ	<i>Dammaḥ</i>	U	كُتِبَ	<i>Kutiba</i>

#### b. Vokal Panjang (*Maddaḥ*)

Arab	Nama	Latin	Contoh Arab	Dibaca
آ	<i>Fatḥaḥ</i>	Ā	قَامَا	<i>Qāmā</i>
ي	<i>Kasraḥ</i>	Ī	رَحِيم	<i>Raḥīm</i>
و	<i>Dammaḥ</i>	Ū	عُلُوم	<i>‘Ulūm</i>

## ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan guru dalam mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan cara memanfaatkan anime untuk pengembangan media pembelajaran PAI. Lebih khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pemilihan materi PAI dan anime sebagai bahan pembuatan media pembelajaran PAI, (2) mendeskripsikan proses membuat media pembelajaran berbasis anime, dan (3) menganalisis uji kelayakan siswa, guru PAI, dan ahli konten PAI terhadap media pembelajaran PAI berbasis anime. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan desain R&D berupa pembuatan produk video pembelajaran PAI dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti menjadi instrumen kunci. Pengumpulan data menggunakan studi dokumentasi dan kuesioner. Teknik analisis data kualitatif menggunakan reduksi dan koding data, penyajian data, dan interpretasi dan menarik kesimpulan. Sementara teknik analisis data kuantitatif menggunakan pengkodean data, pembersihan data, penyajian data, dan penganalisisan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anime bisa digunakan untuk pengembangan media pembelajaran PAI karena mendapatkan tanggapan yang positif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, PAI, Anime

## **ABSTRACT**

Learning media is one of the factors supporting the success of teachers in teaching. This study aims to describe how to use anime for the development of PAI learning media. More specifically, this study aims to: (1) describe the process of selecting PAI materials and anime as materials for making PAI learning media, (2) describe the process of making anime-based learning media, and (3) analyze the feasibility tests of students, PAI teachers, and experts. PAI content on anime-based PAI learning media. This study used a qualitative and quantitative approach with an R&D design in the form of making PAI learning video products and testing the effectiveness of these products. The researcher becomes the key instrument. Collecting data using documentation studies and questionnaires. Qualitative data analysis techniques using data reduction and coding, data presentation, and interpretation and draw conclusions. While quantitative data analysis techniques use data coding, data cleaning, data output, and data analyzing. The results of the study show that anime can be used for the development of PAI learning media because it gets positive responses.

**Keywords:** Learning Media, PAI, Anime

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
MOTTO.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	viii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat/Signifikansi Teoritis .....	6
1.4.2 Manfaat/Signifikansi Praktis.....	6
1.4.2.1 Bagi Pendidik .....	6
1.4.2.2 Bagi Peserta Didik.....	6
1.4.2.3 Bagi Sekolah.....	6
1.4.2.4 Bagi Peneliti .....	6
1.4.2.5 Bagi Peneliti Lain .....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1 Anime.....	8
2.1.1 Pengertian Anime.....	8
2.1.2 Sejarah Anime.....	9

2.1.3	Genre Anime.....	10
2.2	Media Pembelajaran.....	13
2.2.1	Pengertian Media .....	13
2.2.2	Pengertian Pembelajaran.....	15
2.2.3	Pengertian Media Pembelajaran .....	17
2.3.4	Fungsi Media Pembelajaran.....	21
2.3	Pendidikan Agama Islam .....	22
2.3.1	Pengertian Pendidikan Agama Islam .....	22
2.3.2	Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	23
2.3.3	Fungsi Pendidikan Agama Islam .....	25
2.3.4	Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam .....	25
2.4	Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....		28
3.1	Desain Penelitian .....	28
3.2	Prosedur Pengembangan Penelitian.....	28
3.2.1	<i>Define</i> (Pendefinisian) .....	29
3.2.1.1	Analisis Materi PAI.....	29
3.2.1.2	Analisis Anime .....	30
3.2.1.2.1	Memilah Genre .....	30
3.2.1.2.2	Memilah Rating Usia.....	30
3.2.1.2.3	Menentukan Judul.....	31
3.2.1.2.4	Membaca Sinopsis .....	31
3.2.1.2.5	Memastikan dengan Menonton.....	31
3.2.2	<i>Design</i> (Perancangan) .....	31
3.2.2.1	Identifikasi Materi .....	32
3.2.2.2	Pemilihan Teknologi .....	32
3.2.2.3	Perancangan Desain Logo .....	32
3.2.2.4	Penyusunan <i>Storyboard</i> .....	32
3.2.2.5	Pembuatan Video Pembelajaran.....	32
3.2.2.6	Penyebaran Media Pembelajaran .....	33
3.2.3	<i>Development</i> (Pengembangan) .....	33
3.2.3.1	Validasi Media Pembelajaran.....	33

3.2.3.2 Uji Kelayakan Media Pembelajaran.....	33
3.2.4 <i>Dissemination</i> (Penyebarluasan).....	34
3.2.4.1 Publikasi Artikel.....	34
3.2.4.2 Laporan Pembuatan Skripsi.....	34
3.3 Partisipan Penelitian.....	34
3.4 Pengumpulan Data.....	35
3.4.1 Jenis dan Sumber Data.....	35
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.4.2.1 Studi Dokumentasi.....	35
3.4.2.2 Kuesioner.....	36
3.4.3 Instrumen Penelitian.....	36
3.4.3.1 Peneliti Sendiri.....	36
3.4.3.2 Kuesioner.....	36
3.4.3.2.1 Instrumen Kuesioner untuk Siswa.....	37
3.4.3.2.2 Instrumen Kuesioner untuk Guru PAI dan Ahli Konten PAI.....	39
3.4.3.3 Pedoman Studi Dokumentasi.....	39
3.5 Analisis Data.....	40
3.5.1 Prosedur Analisis Data Kualitatif.....	40
3.5.1.1 Reduksi dan Koding Data.....	40
3.5.1.2 Penyajian Data.....	41
3.5.1.3 Interpretasi dan Menarik Kesimpulan.....	43
3.5.2 Prosedur Analisis Data Kuantitatif.....	43
3.5.2.1 Pengkodean Data ( <i>Data Coding</i> ).....	43
3.5.2.2 Pembersihan Data ( <i>Data Cleaning</i> ).....	43
3.5.2.3 Penyajian Data ( <i>Data Output</i> ).....	44
3.5.2.4 Penganalisisan Data ( <i>Data Analyzing</i> ).....	44
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
4.1 Proses Pemilihan Materi PAI dan Konten Anime.....	45
4.1.1 Proses Pemilihan Materi PAI.....	45
4.1.2 Proses Pemilihan Konten Anime.....	48
4.2 Proses Pembuatan Media Pembelajaran PAI Berbasis Anime.....	53
4.2.1 Identifikasi Materi.....	54

4.2.2	Pemilihan Teknologi.....	58
4.2.3	Perancangan Desain Logo.....	60
4.2.4	Penyusunan <i>Storyboard</i> .....	64
4.2.5	Pembuatan Video Pembelajaran .....	65
4.2.6	Penyebaran Media Pembelajaran.....	72
4.3	Uji Kelayakan Media Pembelajaran PAI Berbasis Anime .....	75
4.3.1	Uji Kelayakan oleh Siswa.....	76
4.3.1.1	Video 1: Perilaku Mulia yang Dimiliki oleh Karakter Bojji dalam Anime Ousama Ranking.....	76
4.3.1.2	Video 2: Belajar Ilmu Pengetahuan Melalui Anime Dr. Stone .....	77
4.3.1.3	Video 3: Sifat Syaja'ah yang Dimiliki oleh Karakter Aws bin Zubair dalam Anime The Journey .....	79
4.3.1.4	Video 4: 5 Karakter yang Tersentuh oleh Dakwah no Jutsu Naruto.....	80
4.3.1.5	Video 5: Belajar Berpikir Kritis Melalui Anime Yakusoku no Neverland.....	81
4.3.1.6	Video 6: Belajar Memaksimalkan Potensi Diri Melalui Karakter Hinata Shouyou dalam Anime Haikyuu .....	83
4.3.2	Uji Kelayakan oleh Guru PAI dan Ahli Konten PAI.....	86
4.3.2.1	Video 1: Perilaku Mulia yang Dimiliki oleh Karakter Bojji dalam Anime Ousama Ranking.....	86
4.3.2.2	Video 2: Belajar Ilmu Pengetahuan Melalui Anime Dr. Stone .....	87
4.3.2.3	Video 3: Sifat Syaja'ah yang Dimiliki oleh Karakter Aws bin Zubair dalam Anime The Journey .....	89
4.3.2.4	Video 4: 5 Karakter yang Tersentuh oleh Dakwah no Jutsu Naruto.....	90
4.3.2.5	Video 5: Belajar Berpikir Kritis Melalui Anime Yakusoku no Neverland.....	92
4.3.2.6	Video 6: Belajar Memaksimalkan Potensi Diri Melalui Karakter Hinata Shouyou dalam Anime Haikyuu .....	94
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....		99
5.1	Simpulan .....	99

5.2 Implikasi .....	100
5.3 Rekomendasi.....	100
DAFTAR PUSTAKA .....	102
LAMPIRAN.....	110



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Macam-Macam Genre Anime beserta Penjelasan dan Contoh.....	10
Tabel 3. 1	Detail Partisipan Penelitian.....	34
Tabel 3. 2	Tabel Instrumen Kuesioner Siswa terhadap Video 1 dan 2.....	37
Tabel 3. 3	Tabel Instrumen Kuesioner Siswa terhadap Video 3 dan 4.....	38
Tabel 3. 4	Tabel Instrumen Kuesioner Siswa terhadap Video 5 dan 6.....	38
Tabel 3. 5	Tabel Instrumen Kuesioner Guru PAI dan Ahli Konten PAI.....	39
Tabel 3. 6	Koding Data Reduksi Data .....	41
Tabel 3. 7	Koding Data Teknik Pengumpulan Data Studi Dokumentasi .....	41
Tabel 4. 1	Materi PAI yang Dipilih .....	46
Tabel 4. 2	Konten Anime yang Dipilih.....	48
Tabel 4. 3	Data Hasil Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 1 .....	76
Tabel 4. 4	Data Hasil Analisis Uji Kelayakan terhadap Video 1.....	77
Tabel 4. 5	Data Hasil Akhir Analisis Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 1 .....	77
Tabel 4. 6	Data Hasil Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 2 .....	78
Tabel 4. 7	Data Hasil Analisis Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 2 .....	78
Tabel 4. 8	Data Hasil Akhir Analisis Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 2.....	78
Tabel 4. 9	Data Hasil Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 3 .....	79
Tabel 4. 10	Data Hasil Analisis Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 3 .....	79
Tabel 4. 11	Data Hasil Akhir Analisis Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 3... 80	
Tabel 4. 12	Data Hasil Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 4 .....	80
Tabel 4. 13	Data Hasil Analisis Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 4 .....	81
Tabel 4. 14	Data Hasil Akhir Analisis Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 4... 81	
Tabel 4. 15	Data Hasil Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 5 .....	82
Tabel 4. 16	Data Hasil Analisis Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 5 .....	82
Tabel 4. 17	Data Hasil Akhir Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 5 .....	82
Tabel 4. 18	Data Hasil Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 6 .....	83
Tabel 4. 19	Data Hasil Analisis Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 6 .....	83
Tabel 4. 20	Data Hasil Akhir Analisis Uji Kelayakan Siswa terhadap Video 6... 84	
Tabel 4. 21	Hasil Uji Kelayakan Siswa terhadap Semua Video .....	85
Tabel 4. 22	Data Hasil Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 1 .....	86

Tabel 4. 23 Data Hasil Analisis Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 1 .....	86
Tabel 4. 24 Data Hasil Akhir Analisis Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 1.....	87
Tabel 4. 25 Data Hasil Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 2.....	88
Tabel 4. 26 Data Hasil Analisis Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 2 .....	88
Tabel 4. 27 Data Hasil Akhir Analisis Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 2.....	89
Tabel 4. 28 Data Hasil Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 3.....	89
Tabel 4. 29 Data Hasil Analisis Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 3 .....	90
Tabel 4. 30 Data Hasil Akhir Analisis Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 3.....	90
Tabel 4. 31 Data Hasil Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 4.....	91
Tabel 4. 32 Data Hasil Analisis Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 4 .....	91
Tabel 4. 33 Data Hasil Akhir Analisis Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 4.....	92
Tabel 4. 34 Data Hasil Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 5.....	92
Tabel 4. 35 Data Hasil Analisis Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 5 .....	93
Tabel 4. 36 Data Hasil Akhir Analisis Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 5.....	93
Tabel 4. 37 Data Hasil Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 6.....	94
Tabel 4. 38 Data Hasil Analisis Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 6 .....	94

Tabel 4. 39 Data Hasil Akhir Analisis Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Video 6.....	95
Tabel 4. 40 Hasil Uji Kelayakan Guru PAI dan Ahli Konten PAI terhadap Semua Video .....	96

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Skema Prosedur Penelitian Pengembangan Media .....	29
Gambar 3. 2 Proses Memilih Anime untuk Dijadikan Pembelajaran PAI.....	30
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Tailor Brands .....	61
Gambar 4. 2 Tampilan Tujuan Pembuatan Logo .....	61
Gambar 4. 3 Tampilan Penjelasan Logo .....	62
Gambar 4. 4 Tampilan Tipe Logo.....	62
Gambar 4. 5 Tampilan Gaya Logo.....	63
Gambar 4. 6 Tampilan Pilihan Logo.....	63
Gambar 4. 7 Tampilan Proses Menyimpan Logo .....	64
Gambar 4. 8 <i>Storyboard</i> Video Pembelajaran PAI Berbasis Anime .....	65
Gambar 4. 9 Contoh Penulisan Naskah.....	67
Gambar 4. 10 Proses Perekaman Naskah.....	67
Gambar 4. 11 Proses Perekaman Cuplikan Anime .....	68
Gambar 4. 12 Proses Memasukkan <i>Intro</i> Video .....	69
Gambar 4. 13 Proses memasukkan Rekaman Suara .....	69
Gambar 4. 14 Proses Memasukkan Cuplikan Anime .....	70
Gambar 4. 15 Proses Menambahkan <i>Backsound</i> . .....	70
Gambar 4. 16 Proses Menambahkan Faktor Pendukung .....	71
Gambar 4. 17 Proses Memasukkan <i>Outro</i> Video .....	71
Gambar 4. 18 Proses <i>Render</i> Video .....	72
Gambar 4. 19 Tampilan Google Drive Setelah <i>Upload</i> Video .....	72
Gambar 4. 20 Tampilan Google Forms.....	73

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi .....	110
Lampiran 2 Surat Permohonan Melakukan Penelitian.....	113
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	114
Lampiran 4 Skrip Naskah Video.....	115
Lampiran 5 Gambar Video Pembelajaran PAI Berbasis Anime.....	133
Lampiran 6 Identitas Peneliti .....	134

## DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahannya: Edisi Penyempurnaan 2019*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI.
- Aeschliman, L. (2007, November 7). *What is Anime*. Diambil kembali dari Bella Online: <http://www.bellaonline.com>
- Ahmad. (2021, Juli 20). *Sifat-Sifat Mulia: Mujahadah An-Nafs, Husnuzan, dan Ukhuwah*. Diambil kembali dari Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com>
- Aisyah, I. (2019). *Anime dan Gaya Hidup Mahasiswa*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Al-Atsaary, I. (2020, November 23). *Kejujuran Adalah Fondasi Semua Akhlak*. Diambil kembali dari Radio Rodja: <https://www.radiorodja.com>
- Alhamid, T. (2019). *Instrumen Pengumpulan Data*. Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri.
- Alwasilah, C. (2009). *Pokoknya Kualitatif Dasar-Dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Amin, A. (2018). *Model Pembelajaran Agama Islam di Sekolah*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Andriani, R. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Film Anime Yakusoku no Neverland dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Fantasi Siswa. *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 15(1), 12-18. Diambil kembali dari <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/metamorfosis/article/view/814>
- Angelia, P. (2017, Juni 12). *Karakter Anime yang Membuktikan Sukses Itu dari Kerja Keras*. Diambil kembali dari Gwigwi: <https://www.gwigwi.com>
- Ardhy, R. (2022, Oktober 16). *Situs Download Anime Sub Indo Gratis dan Berkualitas*. Diambil kembali dari Jalan Tekno: <https://jalantekno.com>
- Ardy, B. (2018, November 1). *Kelebihan Google Drive Dibanding Cloud Storage Lainnya*. Diambil kembali dari Buka Review: <https://review.bukalapak.com>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Asfar, M. (2017). *Pengaruh Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.

- Asih, S. (2020). Integrasi Antara Nilai-Nilai Kehidupan di Anime Naruto dan Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kajian dan Keislaman*, 8(2), 212-230. doi:<https://doi.org/10.52802/amk.v8i2.250>
- Asshofi, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Persekutuan Besar dan Kelipatan Persekutuan Kecil melalui Model NHT Berbantu Media Papan Puzzle Berbintang. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 511–518. doi:<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21881>
- Asyafah, A. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*. Bandung: UPI Press.
- Aziz, T. N. (2015). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Azizah, S. N. (2021). Media Pembelajaran dalam Perspektif Qur'an dan Hadis. *Jurnal Literasiologi*, 6(1), 67-79. doi:<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>
- Azmi, A. (2020). *Pemanfaatan Film sebagai Media Pembelajaran PAI di SMA Negeri 6 Bandung*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Bagassakti, S. (2022). Representasi Pantang Menyerah dalam Serial Anime Haikyuu. *Jurnal Komunikasi Manajemen*, 2(1), 124-131. doi:<https://doi.org/10.29313/bcscm.v2i1.748>
- Bahri, A. (2022, Maret 10). *Keunggulan dan Fitur Aplikasi Vidio*. Diambil kembali dari Brilio: <https://www.brilio.net>
- Baihaqi, F. (2022, Agustus 29). *Pengertian Storyboard dan Cara Pembuatannya*. Diambil kembali dari Kelas Work: <https://kelas.work>
- Bang Dev. (2020, April 13). *Memahami Makna Pengendalian Diri, Prasangka Baik, Husnuẓẓan dan Persaudaraan*. Diambil kembali dari Ex School: <https://ex-school.com>
- Bevan, B. (2017). The Promise and The Promises of Making in Science Education. *Studies in Science Education*, 53(1), 75-103. doi:<https://doi.org/10.1080/03057267.2016.1275380>
- Brame, C. J. (2015). Effective Educational Videos. *Center for Teaching*, 15(4), 1-6. doi:<https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Caffrey, C. (2008). Viewer Perception of Visual Nonverbal Cues in Subtitled TV Anime. *European Journal of English Studies*, 12(2), 163-178. doi:<https://doi.org/10.1080/13825570802151439>
- Daryono, R. W. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Erwansyah, A. (2019, Agustus 16). *Berdakwah dengan Akhlak Mulia*. Diambil kembali dari Kunci Kebaikan: <https://kuncikebaikan.com>

- Fadhillah, T. (2021, Agustus 1). *Pelajaran Hidup dari Anime Haikyuu To The Top*. Diambil kembali dari Tribun Style: <https://style.tribunnews.com>
- Fadillah, S. F. (2019, Agustus 13). *Inilah Kelebihan dan Kekurangan Google Form yang Perlu Diketahui*. Diambil kembali dari Nesaba Media: <https://www.nesabamedia.com>
- Fahri, M. U. (2020). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Undiksha*, 1(0), 1-5. doi:<https://doi.org/10.31219/osf.io/z97qy>
- Fajar, M. (2020, November 19). *Pembuatan Video Pembelajaran yang Efektif*. Diambil kembali dari Guru Berbagi: <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id>
- Fathurrohman, T. (2015, Januari 28). *Peranan Akhlak dalam Kehidupan Seorang Muslim*. Diambil kembali dari Unisba: <https://www.unisba.ac.id>
- Guo. (2014). How Video Production Affects Student Engagement. *Learning at Scale*, 0(0), 41–50. doi:<https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>
- Hadi. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(3), 179-188. doi:<https://doi.org/10.51878/edutech.v1i3.645>
- Halohai. (2020, November 29). *Cara Membuat Logo Gratis Sendiri Tanpa Menggunakan Jasa Designer*. Diambil kembali dari Halohai: <https://halohai.com>
- Hamalik, O. (1989). *Media Pembelajaran*. Bandung: Citra Aditya.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hikmatunazilah. (2020). *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi*. Bengkulu: IAIN Bengkulu.
- Imran, S. (2014, September 8). *Keuntungan Media Pembelajaran Film*. Diambil kembali dari Ilmu Pendidikan: <https://ilmu-pendidikan.net>
- Karunia, V. (2021, Juli 7). *Storyboard: Pengertian, Fungsi, Manfaat dan Cara Membuatnya*. Diambil kembali dari Kompas: <https://www.kompas.com>
- KBBI Daring. (2021, Oktober 10). *KBBI Daring Genre*. Diambil kembali dari KBBI Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Khoerunnisa, J. (2020, Desember 25). *IDN Times*. Diambil kembali dari 5 Alasan Orang Jepang Tetap Rayakan Natal meski Bukan Umat Kristen: <https://www.idntimes.com>
- Latipah, E. (2020). Keterkaitan Kemampuan Berpikir Kritis dengan Akhlak. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(1), 55-65. doi:<https://doi.org/10.14421/jpai.2020.171-05>



- Leany, V. (2022, Januari 4). *Review Anime Ousama Ranking, Anime Dengan Rating Tertinggi*. Diambil kembali dari Gwigwi: <https://www.gwigwi.com>
- Luthfi. (2017, Juli 18). *Surga dan Neraka, Masih Ada Yang Meragukannya*. Diambil kembali dari Kanwil Kemenag Kalbar: <https://kalbar.kemenag.go.id>
- Maheswar, I. (2020, Juni 17). *Anime Inspiratif Terbaik Bikin Bangkitkan Semangat Lagi*. Diambil kembali dari Kreativv: <https://kreativv.com>
- Majid, A. (2006). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarta.
- Makdis, N. (2020). Penggunaan Ebook pada Era Digital. *Jurnal Al Maktabah*, 19(0), 77-84. doi:<https://doi.org/10.15408/almaktabah.v19i1.21058>
- Makdori, Y. (2021, April 15). *Sebanyak 60 Persen Guru di Indonesia Terbatas Kuasai Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Diambil kembali dari Merdeka: <https://www.merdeka.com>
- Marchiano, Y. (2020, Mei 23). *Review DBE GM500*. Diambil kembali dari Lepas Jenuh: <https://lepasjenuh.com>
- Marquez, D. (2023, Januari 8). *Semua yang perlu Anda ketahui tentang layanan Crunchyroll*. Diambil kembali dari Android Bantuan: <https://androidayuda.com>
- Master Admin. (2017, Mei 15). *6 Anime yang Paling Banyak Mengajarkan Pesan Moral*. Diambil kembali dari Ilmu Pedia: <https://ilmupedia.co.id>
- Mauditalani. (2022, Desember 28). *OBS Studio: Definisi, 5 Fitur, Kegunaan, hingga Cara Menggunakannya*. Diambil kembali dari Ekrut Media: <https://www.ekrut.com>
- Medina, M. (2021, Juni 8). *Akhirnya Tokyo Revengers Trending Nomor 1 di You Tube Indonesia*. Diambil kembali dari GGWP: <https://ggwp.id>
- Medina, M. (2021, Oktober 5). *Anime The Journey Produksi Arab-Jepang Rilis, Ini Reviewnya!* Diambil kembali dari GGWP: <https://ggwp.id>
- Miftah. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105. doi:<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Miles & Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Mirah, I. A. (2022, Januari 19). *Ulasan The Journey, Anime Berkisah Jazirah Arab*. Diambil kembali dari Your Say: <https://yoursay.suara.com>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1-10. doi:<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

- Mulyatiningsih, E. (2018). *Research and Development*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- MyAnimeList. (2022, Oktober 10). *MyAnimeList Anime Search*. Diambil kembali dari MyAnimeList: <https://myanimelist.net>
- Nabila. (2021). Tujuan Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 867–875. doi:<https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.170>
- Nadia, D. (2019). *Kreativitas Guru Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Bengkulu: IAIN Bengkulu.
- Novita, L. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72. doi:<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Novtriana, B. (2017). *Tingkat Kreativitas Guru dalam Menyikapi Keterbatasan Sarana dan Prasarana pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nural. (2018, Januari 21). *7 Anime Inspiratif yang Bikin Pikiran Lo Terbuka*. Diambil kembali dari Kincir: <https://www.kincir.com>
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811-819. doi:<https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- O'Brien, C. (2012, Juli 30). *Can Americans Make Anime*. Diambil kembali dari Escapist: <https://www.escapistmagazine.com>
- Oktaviana, M. (2021, Desember 23). *Sinopsis Anime Ousama Ranking, Anime Terbaik Tahun Ini!* Diambil kembali dari Popmama: <https://www.popmama.com>
- Orsini, L. (2018, Mei 30). *MyAnimeList Passes Third Day Of Unexpected Downtime*. Diambil kembali dari Forbes: <https://www.forbes.com>
- Owens, W. W. (2004). *Multimedia-based Instructional Design*. California: Pfeiffe.
- Prasetyo & Jannah. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Prasetyo, K. F. (2019). *Modal Sosial Bank Plecit di Kabupaten Gunungkidul Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prawiro. (2019, Desember 9). *Pengertian Identifikasi: Bentuk, Proses, dan Contoh Identifikasi*. Diambil kembali dari Maxmonroe: <https://www.maxmanroe.com>

- Putra, I. P. (2021, April 15). *Sebanyak 60 Persen Guru Masih Gagap TIK*. Diambil kembali dari Medcom: <https://www.medcom.id>
- Rahman, F. N. (2021). *Perancangan Video Berbasis YouTube sebagai Media Pembelajaran PAI*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramadan, D. (2021, April 6). *Alasan Kenapa Ceramah no Jutsu Naruto Sering Berhasil*. Diambil kembali dari Duniaku: <https://duniaku.idntimes.com>
- Ramadhan, W. (2019, Juni 16). *Ini Dia Sejarah Anime Hingga Sampai ke Indonesia*. Diambil kembali dari Kreativv: <https://kreativv.com>
- Ramadhani, A. T. (2022, Juli 29). *Alasan Mengapa Dr. Stone Layak Ditonton, Anime dengan Tema Sains*. Diambil kembali dari IDN Times: <https://www.idntimes.com>
- Ramli, M. (2015). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadis. *Jurnal Ittihad*, 13(23), 130-154. Diambil kembali dari <http://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/4625>
- Ranang. (2010). *Animasi Kartun dari Analog sampai Digital*. Jakarta: Indeks.
- Redaksi. (2021, Agustus 5). *Digitalisasi dan Pemerataan Pendidikan*. Diambil kembali dari Kompas ID: <https://www.kompas.id>
- Resi. (2019, Maret 30). *Ulasan Anime The Promised Neverland*. Diambil kembali dari Kaori Nusantara: <https://www.kaorinusantara.or.id>
- Riznadya, N. M. (2022). Analisis Karakter Pangeran Bojji dalam Anime Ousama Ranking. *Jurnal Barik*, 3(2), 102-113. Diambil kembali dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48061>
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan: IAIN Sumatera Utara.
- Rohmatilah, H. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Renderforest sebagai Media Pembelajaran PAI*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rosyid, Z. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Batu: Literasi Nusantara.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sakti. (2022, Januari 9). *Mengenal Resolusi*. Diambil kembali dari Ilustrasi: <https://www.ilustrasi.id>
- Sandi, A. T. (2021, Desember 15). *Apakah Aplikasi Bstation Berbayar? Ini Adalah Informasi Faktanya!* Diambil kembali dari Calon Pengangguran: <https://calonpengangguran.com>
- Sarasa, A. B. (2021, Juni 1). *Pria Loncat dari Kings Mall Bandung, Polisi Pastikan Bunuh Diri*. Diambil kembali dari Oke News: <https://news.okezone.com>

- Sari, N. I. (2018). *Peranan Pendidikan Agama Islam terhadap Pembentukan Akhlak Siswa*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Scott, J. (2022, Maret 17). *Ulasan Mendetail PotPlayer untuk File Video Menonton yang Menakjubkan dan Luar Biasa*. Diambil kembali dari Top Reviews: <https://www.topsevenreviews.com>
- Sereliciouz. (2021, Oktober 18). *Google Forms: Manfaat, Kelebihan & Cara Penggunaan*. Diambil kembali dari Quipper: <https://www.quipper.com>
- Setiyaningsih, Y. (2023, Januari 6). *Fungsi dan Manfaat Menggunakan Adobe Premiere Pro*. Diambil kembali dari Dianisa: <https://dianisa.com>
- Siregar, E. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Stevan, R. (2021, Mei 4). *Alasan Pentingnya Logo*. Diambil kembali dari Metamorphosys: <https://metamorphosys.co.id>
- Suantari, N. W. (2016). *Dunia Animasi*. Denpasar: Miia Art.
- Subari, H. R. (2021, April 10). *Apa itu Isekai dan Apakah Isekai Benar-Benar Ada*. Diambil kembali dari Dunia Games: <https://duniagames.co.id>
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, I. (2022, Oktober 12). *Kelebihan Menggunakan Layanan Cloud Storage Google Drive*. Diambil kembali dari Yoursay ID: <https://yoursay.suara.com>
- Sunaryo. (2009). Peningkatan Kemampuan dan Kreativitas Guru dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas. *Mimbar Pendidikan*, 28(2), 116-128.
- Supriatini. (2017). Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi. *Jurnal Bindo Sastra*, 1(1), 45-51. doi:<https://doi.org/10.32502/jbs.v1i1.667>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*(2), 43-48. doi:<https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79-96. doi:<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-113. doi:<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Thiagarajan. (1974). *Instructional Develepment for Training Teachers of Exceptional Children*. Minnesota: US Office of Education.

- Thompson, A. (2022, November 15). *Looka vs Tailor Brands*. Diambil kembali dari Bloggers Ideas: <https://www.bloggersideas.com>
- Tim CNN Indonesia. (2020, Agustus 18). *Sejarah Anime: Sejak 1907 hingga Mewabah ke Indonesia*. Diambil kembali dari CNN: <https://www.cnnindonesia.com/>
- Tim Japanese Station. (2015). *Japanese Station Book*. Jagakarsa: Bukune.
- Triono, A. L. (2020, November 18). *Akhlaq Mulia Faktor Utama Dakwah Diterima Masyarakat*. Diambil kembali dari NU Online: <https://www.nu.or.id>
- Trisnayanti. (2021, Desember 12). *Anime yang Bikin Termotivasi untuk Mengejar Mimpi*. Diambil kembali dari IDN Times: <https://www.idntimes.com>
- Tyrsina, R. (2022, Desember 23). *Best Voice Recording Apps for Windows 10*. Diambil kembali dari Windows Report: <https://windowsreport.com>
- Wahyudi, I. (2015). Penggunaan Media Audio untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1-11.
- Yamane, T. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia. *Jurnal Ayumi*, 7(1), 68-82. doi:<http://dx.doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamidia Group.