

Pemanfaatan Video Pembelajaran PAI Interaktif pada Materi Menjadi Pribadi Berintegritas Melalui Penanaman Nilai Tanggung Jawab dan Jujur untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik

**Andin Muhammad Maulana¹, Ahmad Maulana², Akhmad Khairi³,
Muhammad Kamal⁴, Jasiah⁵**

¹²³⁴⁵Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan, IAIN Palangkaraya

Email: andin2211110059@iain-pangkaraya.ac.id, ahmadmaulana2211110155@iain-palangkaraya.ac.id, khairi2211110039@iain-palangkaraya.ac.id, Kamalmuhammadvgr@gmail.com, jasiah@iain-palangkaraya.ac.id

Abstract

This study aims to develop and evaluate an interactive instructional video for Islamic Religious Education (PAI) on the topic “Becoming a Person of Integrity” to instill the values of honesty and responsibility in students. The background stems from the prevalence of dishonest behavior and a lack of responsibility among students. The research employed the 4D R&D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The result was an 8-minute interactive video deemed highly feasible by experts and proven effective in enhancing students’ understanding and character through trials. The media was also distributed to prospective PAI teachers as an alternative character education tool. Further development is recommended for other educational levels and more interactive digital platforms.

Keywords: *Islamic Religious Education, learning videos, honest values, responsible values*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi video pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi “Menjadi Pribadi Berintegritas” untuk menanamkan nilai jujur dan tanggung jawab pada peserta didik. Latar belakangnya adalah maraknya perilaku tidak jujur dan rendahnya tanggung jawab siswa. Metode yang digunakan adalah R&D model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Hasilnya, video berdurasi 8 menit dinyatakan sangat layak oleh ahli dan terbukti efektif meningkatkan pemahaman serta sikap karakter siswa melalui uji coba. Media ini juga disebarluaskan kepada calon guru PAI sebagai alternatif pembelajaran karakter. Disarankan pengembangan lanjutan di jenjang pendidikan lain dan platform digital yang lebih interaktif.

Kata kunci: *PAI, video pembelajaran, nilai jujur, nilai tanggung jawab*

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran sentral dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa yang berakhlak mulia¹. Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk karakter siswa, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual yang menjadi dasar integritas pribadi. Proses pembelajaran juga harus interaktif, inspiratif, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif². Di era digital yang penuh arus informasi, nilai kejujuran dan tanggung jawab mengalami tantangan dalam pengaktualisasiannya. Padahal, kedua nilai ini merupakan bagian dari akhlak terpuji dan indikator utama keberhasilan pendidikan karakter. Penelitian di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa kejujuran siswa belum sepenuhnya tertanam, masih ada siswa yang berperilaku tidak jujur, seperti mengambil barang jualan tanpa membayar pada program gerobak kejujuran³. Di tingkat SMP, survei menemukan masih banyak siswa yang menyontek saat ulangan dan belum sadar pentingnya menanamkan sikap jujur⁴. Adapun dalam penelitian⁵. Menegaskan bahwa ketidakjujuran dalam bentuk menyontek pada siswa SMP sangat dipengaruhi oleh konformitas teman sebaya. Tekanan sosial dari teman dapat mendorong siswa untuk berbuat curang demi diterima dalam kelompok tersebut. Banyak kasus ketidakjujuran dan pengkhianatan muncul bahkan sejak usia sekolah, menunjukkan adanya urgensi untuk menanamkan kembali nilai-nilai moral yang mendasar sejak dini. Oleh karena itu, integrasi antara pendidikan karakter dan pendekatan pembelajaran yang menarik.

Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat penting untuk membentuk karakter dan memperkuat moral peserta didik. Calon guru PAI tidak bertindak sebagai pendidik,

¹ (Maulidin et al., 2024; Sari 2023)

² Jasiah Jasiah, 'Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal Di IAIN Palangka Raya: Analysis of Needs Development Material Learning Program Local Cultural in State Islamic Institute of Palangka Raya', *Anterior Jurnal*, 19.1 (2019), 148–52.

³ Fine Reffiane, Henry Januar Saputra, and Taufik Hidayat, 'Identifikasi Tingkat Kejujuran Siswa Sekolah Dasar Melalui Gerobak Kejujuran Di Kota Semarang', *Mimbar Sekolah Dasar*, 2.1 (2015), 73–79.

⁴ Abdullah Isa, 'MENANAMKAN SIKAP KEJUJURAN PADA SISWA', *Tarunaedu: Journal of Education and Learning*, 1.1 (2023), 95–103.

⁵ Ana Syifaurrehmi, 'HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS TEMAN SEBAYA TERHADAP PERILAKU MENYONTEK PADA MURID SMP X DI ONGGORAWA DEMAK' (Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2023).

tetapi juga sebagai teladan yang mendidik, membimbing, dan melatih siswa agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, dan bertanggung jawab.⁶ Untuk membangun semangat siswa dan membangkitkan minat mereka untuk belajar, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang merupakan suatu teknologi untuk menyampaikan pesan dari pendidik atau penyalurnya yang diteruskan kepada peserta didik⁷. Oleh karena itu perlu untuk memilih media yang tepat akan membantu guru menyampaikan materi pembelajaran sangat penting. Salah satu strategi yang potensial adalah pemanfaatan video pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran PAI. Dalam konteks pembelajaran modern, media digital seperti video interaktif menjadi alternatif yang efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran, terutama bagi generasi digital-native. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan audio, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, reflektif, dan bermakna. Video pembelajaran interaktif dapat menampilkan simulasi situasi nyata yang menggugah kesadaran moral peserta didik, khususnya dalam memahami nilai tanggung jawab dan jujur sebagai fondasi menjadi pribadi berintegritas. Dalam konteks ini, guru PAI diharapkan mampu beradaptasi dengan inovasi digital yang selaras dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Penanaman nilai tanggung jawab dan jujur tidak cukup disampaikan secara teoritis⁸. Hal ini sejalan dengan teori belajar multimedia yang menyebutkan bahwa manusia belajar lebih baik dari kata dan gambar daripada hanya dari kata saja.⁹ Penggunaan animasi, narasi, dan skenario keseharian membuat siswa lebih mudah mengidentifikasi nilai-nilai moral dalam kehidupan nyata.¹⁰ dalam penelitiannya menunjukkan bahwa video interaktif berbasis nilai arakter dalam mata

⁶ Muh Judrah and others, 'Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral', *Journal of Instructional and Development Researches*, 4.1 (2024), 25–37.

⁷ Rizki Lestari and others, 'Pengembangan Media Berbasis Video Pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan Di Kelas V SD', *Jurnal Holistika*, 7.1 (2023), 34–43.

⁸ Agus Zainudin, 'Penanaman Nilai-Nilai Religius Dalam Membentuk Akhlak Karimah Bagi Peserta Didik Di MI Ar-Rahim Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember', *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2.1 (2020), 19–38.

⁹ Hamdan Sugilar, 'Multimedia Matematika Di Era Digital', in *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 2020, pp. 442–51.

¹⁰ Utomo, (2023)

pelajaran PAI dapat membantu siswa memahami makna nilai-nilai seperti kejujuran dan tanggung jawab dengan cara yang lebih konkret. Penggunaan animasi, narasi, dan skenario keseharian membuat siswa lebih mudah mengidentifikasi nilai-nilai moral dalam kehidupan nyata. Kegiatan belajar yang bersifat monoton dan didominasi ceramah membuat peserta didik pasif dan kurang terlibat secara emosional maupun moral¹¹. Padahal, pendidikan karakter membutuhkan pendekatan yang menyentuh ranah afektif dan memberi keteladanan konkret¹².

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis pemanfaatan video pembelajaran interaktif PAI pada materi “Menjadi Pribadi Berintegritas”. Fokus utamanya adalah peningkatan pemahaman dan penginternalisasian nilai tanggung jawab dan kejujuran pada siswa. Media video dinilai efektif dalam membentuk karakter yang bertanggung jawab, jujur, dan konsisten. Meskipun potensinya besar, masih sedikit penelitian yang mengkaji integrasi nilai-nilai ini secara spesifik dalam konteks PAI. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menyajikan data empiris yang relevan.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengembangan (Research and Development) model 4D yang mencakup empat tahapan utama yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.



Model ini digunakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa video interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi “Menjadi Pribadi Berintegritas”, serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam menanamkan nilai karakter jujur dan tanggung jawab. Objek penelitian ini adalah mahasiswa calon guru Pendidikan Agama Islam (PAI) angkatan 2022 di IAIN Palangkaraya. Mereka dipilih karena sedang

¹¹ Windi Dwi Astuti, ‘UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS VIII A MTs NEGERI NGUNUT KABUPATEN PONOROGO TAHUN AJARAN 2011-2012’ (Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2012).

¹² Benny Prasetya and Yus Mochamad Cholily, *Metode Pendidikan Karakter Religius Paling Efektif Di Sekolah* (Academia Publication, 2021).

menempuh mata kuliah yang berkaitan dengan pendidikan karakter dan media pembelajaran. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu, seperti keterlibatan dalam perkuliahan dan kemampuan mengakses media digital. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket karakter (skala Likert) untuk mengukur pemahaman dan sikap terhadap nilai kejujuran dan tanggung jawab, tes pilihan ganda (pretest dan posttest) untuk menilai penguasaan materi, lembar validasi ahli untuk menilai aspek isi, desain, dan teknis media, serta lembar observasi untuk mencatat respons mahasiswa selama proses pembelajaran.

Tahapan pertama, *Define*, dilakukan melalui analisis kurikulum, karakteristik mahasiswa, serta identifikasi masalah pembelajaran nilai karakter di lingkungan kampus. Ditemukan bahwa metode penyampaian materi karakter masih kurang menyentuh aspek afektif. Pada tahap *Design*, peneliti merancang video interaktif berdurasi 8 menit yang memuat cerita konflik moral tentang kejujuran dan tanggung jawab, dilengkapi narasi, ilustrasi, dan pertanyaan reflektif. Selain itu, disusun perangkat evaluasi seperti soal pretest-posttest, angket karakter, dan lembar validasi. Tahap *Develop* meliputi validasi media oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Setelah memperoleh masukan, media direvisi dan diuji coba terbatas kepada 10 mahasiswa, kemudian dilanjutkan dengan uji coba lebih luas kepada 30 mahasiswa. Pada tahap *Disseminate*, media disebarkan kepada mahasiswa PAI angkatan 2022 IAIN Palangkaraya melalui grup WhatsApp, disertai dengan panduan penggunaan. Analisis data dilakukan dengan *Microsoft Excel*. Data validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Nilai pretest dan posttest dibandingkan menggunakan rumus persentase peningkatan dan analisis selisih skor. Sementara itu, data dari angket karakter dan observasi dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk menggambarkan perubahan sikap serta keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran.

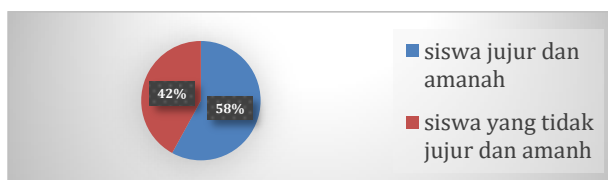
Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Empat Tahapan (4D)

a. Tahap Define (Pendefinisian)

Langkah awal adalah mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Hasil riset dan pengamatan menunjukkan bahwa dalam kegiatan pendidikan di Indonesia baik pada jenjang SD, SMP, SMA.

Gambar 1



Masih banyak ditemukan masalah dalam karakter kejujuran siswa, seperti mencontek, memanipulasi data, dan tidak bertanggung jawab. Hal ini menunjukkan penyampaian nilai karakter di sekolah belum efektif. Materi pembelajaran tentang nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, seringkali disampaikan secara monoton dan teoritis sehingga terasa membosankan bagi siswa.¹³ Akibatnya, siswa tidak dapat menghayati dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pada tahap ini penting untuk mendefinisikan secara jelas permasalahan yang ada serta mencari pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyentuh aspek afektif siswa agar nilai karakter benar-benar dapat tertanam dan diamalkan.

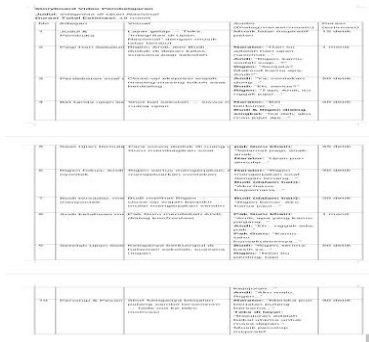
Temuan ini menguatkan pendapat Muhammad khalifah mustamu¹⁴. bahwa metode konvensional dalam pembelajaran nilai karakter seringkali tidak menyentuh aspek afektif peserta didik secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang konkret, visual, dan kontekstual untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut.

b. Tahap Design (Perancangan)

Gambar 2. Stroy Board

¹³ S Syalini and A Basir, 'Chanifudin.(2024). Evaluasi Efektivitas Pendidikan Berbasis Karakter: Pendekatan, Instrumen, Dan Tantangan', *Perspektif Agama Dan Identitas*, 9.6, 99–107.

¹⁴ Muhammad Khalifah Mustami, 'Pengembangan Teknologi Audio-Visual Untuk Pembelajaran Pendidikan Islam', *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3.1 (2024), 67–75.



Dirancang video pembelajaran interaktif berdurasi 8 menit dalam bentuk drama anak-anak dengan konflik moral tentang kejujuran dan tanggung jawab, dilengkapi narasi, ilustrasi, dan pertanyaan reflektif. Disusun pula instrumen validasi ahli, angket karakter, serta soal pretest-posttest. Media divalidasi secara teoritis sesuai pendekatan pembelajaran berbasis nilai. Perancangan ini didasarkan pada prinsip pembelajaran multimedia oleh Sudiana,¹⁵ yang menyebutkan bahwa penyampaian informasi melalui kombinasi visual dan audio secara simultan mampu meningkatkan retensi dan pemahaman konsep abstrak, termasuk nilai-nilai moral.

c. Tahap Develop (Pengembangan)

Produk yang telah dirancang dikembangkan dan kemudian divalidasi oleh ahli, yaitu, Ahli materi memberikan skor 87, 5% (kategori *sangat layak*). Ahli media memberikan skor 90% (kategori *sangat layak*). Keduanya menyatakan bahwa video telah sesuai dengan konten ajar, nilai karakter yang ingin ditanamkan, dan menarik secara visual. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas pada 10 siswa untuk menilai kejelasan narasi, ketepatan durasi, dan daya tarik visual. Setelah dilakukan revisi kecil, produk diuji secara luas pada 30 siswa.

Tabel. 2 Hasil Uji Sampel (Paired Sample t-Test).

No.	Aspek yang Diukur	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Selisih Skor	Nilai p (Sig. 2-tailed)	Keterangan
1	Pemahaman Materi	62,3	83,7	+21,4	0,000	Signifikan ($p < 0,05$)
2	Karakter Jujur & Amanah	71,2	88,5	+17,3	0,000	Signifikan ($p < 0,05$)

¹⁵ Sudiana et al., (2024)
Vol. 10 No. 2 Desember 2025

Hasil pretest menunjukkan skor rata-rata pemahaman siswa sebesar 62, 3, sementara posttest menunjukkan peningkatan signifikan menjadi 83, 7. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0, 05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran. Selain itu, hasil angket karakter menunjukkan peningkatan skor dari rata-rata 71, 2 (kategori cukup) menjadi 88,5 (kategori sangat baik). Uji statistik juga menunjukkan signifikansi pada perubahan karakter jujur dan tanggung jawab siswa.

Hal ini didukung dengan penelitian Rahmawati & Pramudya yang menyimpulkan bahwa media berbasis cerita visual lebih efektif dalam menyampaikan nilai moral dibanding ceramah verbal karena siswa dapat lebih mudah merefleksikan dan menghayati makna nilai-nilai tersebut.

d. Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Gambar 3. Penyebarluasan



Setelah direvisi, video pembelajaran disebarkan kepada guru dan siswa melalui Google Drive dan WhatsApp Group. Calon guru diberi panduan penggunaan dan saran integrasi dalam pembelajaran. Umpan balik menunjukkan video ini membantu pembelajaran nilai karakter karena menarik perhatian siswa. Penyebaran ini menjadi langkah awal pemanfaatan media digital dalam Kurikulum Merdeka.

2. Nilai-nilai Karakter

a. Nilai Karakter Jujur

Nilai kejujuran merupakan salah satu fondasi utama dalam pembentukan karakter mulia peserta didik. Dalam pendidikan, kejujuran mencakup keselarasan antara ucapan dan tindakan serta integritas akademik. Namun, perilaku tidak jujur seperti mencontek dan memalsukan tugas masih marak di kalangan siswa. Pembelajaran PAI perlu menggunakan pendekatan yang menyentuh kesadaran moral, bukan sekadar ceramah. Penelitian ini

menggunakan video interaktif yang menampilkan simulasi situasi nyata untuk menanamkan nilai kejujuran. Hasil posttest dan angket menunjukkan peningkatan signifikan dalam perilaku jujur siswa. Hal ini didukung temuan Mahari,¹⁶ yang menyatakan bahwa media visual mampu menyentuh ranah afektif siswa dan memudahkan proses internalisasi nilai.

b. Nilai Karakter Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan kemampuan individu untuk menunaikan tugas dan kewajibannya secara konsisten dan dapat dipercaya. Dalam konteks pendidikan, tanggung jawab tercermin dari disiplin mengerjakan tugas, mematuhi aturan, dan menjaga kepercayaan guru serta orang tua. Penelitian ini menemukan masih banyak siswa yang bersikap tidak bertanggung jawab, seperti lalai mengerjakan tugas atau acuh terhadap aturan. Video pembelajaran yang dikembangkan menampilkan cerita moral tentang dampak negatif dari perilaku tersebut, mendorong refleksi diri siswa. Hasil validasi ahli dan uji coba menunjukkan video efektif meningkatkan karakter tanggung jawab siswa. Hal ini diperkuat pendapat oleh Hulkin & Prastowo,¹⁷ bahwa media yang memvisualisasikan nilai moral dalam konteks kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa memahami dan mengaplikasikan nilai tersebut secara lebih konkret.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran PAI interaktif pada materi *Menjadi Pribadi Berintegritas* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan karakter siswa, khususnya dalam menanamkan nilai tanggung jawab dan jujur. Hasil penelitian dan penerapan menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan peningkatan signifikan pada skor pemahaman dan karakter siswa. Secara akademis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis nilai melalui teknologi, yang dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini terbukti efektif dalam internalisasi nilai karakter, yang

¹⁶ Maharani et al., (2025)

¹⁷ Hulkin & Prastowo, 2023)

penting dalam membentuk generasi yang berintegritas. Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk menguji media ini di jenjang pendidikan lain dan mengembangkan platform digital yang lebih interaktif, seperti membuat video kreatif yang sesuai dengan kebutuhan. Serta melibatkan guru dan orang tua dalam proses pendidikan karakter.

Daftar Pustaka

- Astuti, Windi Dwi, 'Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas VIII A MTs Negeri Ngunut Kabupaten Ponorogo Tahun Ajaran 2011-2012' (Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2012)
- Hulkin, M, and Andi Prastowo, 'Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Akhlak Sopan Santun Siswa Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5.3 (2023),
- Isa, Abdullah, 'MENANAMKAN SIKAP KEJUJURAN PADA SISWA', *Tarunaedu: Journal of Education and Learning*, 1.1 (2023), 95–103
- Jasiah, Jasiah, 'Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal Di IAIN Palangka Raya: Analysis of Needs Development Material Learning Program Local Cultural in State Islamic Institute of Palangka Raya', *Anterior Jurnal*, 19.1 (2019), 148–52
- Judrah, Muh, Aso Arjum, Haeruddin Haeruddin, and Mustabsyirah Mustabsyirah, 'Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral', *Journal of Instructional and Development Researches*, 4.1 (2024), 25–37
- Lestari, Rizki, Jasiah Jasiah, Setria Utama Rizal, and Nur Inayah Syar, 'Pengembangan Media Berbasis Video Pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan Di Kelas V SD', *Jurnal Holistika*, 7.1 (2023), 34–43
- Maharani, Ade Ayu, Naila Cahaya Putri Rahmadani, and Zaid Salman Renca, 'Analisis Media Vidio Animasi Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Pada Pembelajaran Pancasila Di SDN 2 Tulungagung', *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1.5 (2025), 1–7
- Maulidin, Syarif, Abdul Munip, and Muhamad Latif Nawawi, 'Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak Siswa Di SMA Al Irsyad Kota Tegal', *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 5.2 (2024), 157–67
- Mustami, Muhammad Khalifah, 'Pengembangan Teknologi Audio-Visual Untuk Pembelajaran

- Pendidikan Islam', *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3.1 (2024), 67–75
- Prasetya, Benny, and Yus Mochamad Cholily, *Metode Pendidikan Karakter Religius Paling Efektif Di Sekolah* (Academia Publication, 2021)
- Reffiane, Fine, Henry Januar Saputra, and Taufik Hidayat, 'Identifikasi Tingkat Kejujuran Siswa Sekolah Dasar Melalui Gerobak Kejujuran Di Kota Semarang', *Mimbar Sekolah Dasar*, 2.1 (2015), 73–79
- Ridwan, Ridwan, 'Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Media Film Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Cempa Kabupaten Pinrang' (IAIN Parepare, 2018)
- Siregar, Torang, 'Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D)', *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1.4 (2023), 142–58
- Sugilar, Hamdan, 'Multimedia Matematika Di Era Digital', in *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 2020, pp. 442–51
- Syalini, S, and A Basir, 'Chanifudin.(2024). Evaluasi Efektivitas Pendidikan Berbasis Karakter: Pendekatan, Instrumen, Dan Tantangan', *Perspektif Agama Dan Identitas*, 9.6, 99–107
- Syifaurrehmi, Ana, 'HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS TEMAN SEBAYA TERHADAP PERILAKU MENYONTEK PADA MURID SMP X DI ONGGORAWA DEMAK' (Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2023)
- UTOMO, WIDODO FEBRI, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI PLUS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI-BP DI SMP N 16 SEMARANG Skripsi', 2023
- Zainudin, Agus, 'Penanaman Nilai-Nilai Religius Dalam Membentuk Akhlak Karimah Bagi Peserta Didik Di MI Ar-Rahim Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember', *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2.1 (2020), 19–38