

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS X² SMAN 2 TELUK KUANTAN

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas
Islam Kuantan Singingi Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



OLEH

WINDARI

NPM : 220307006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1448 H/2026 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Windari**

Tempat/Tanggal Lahir : Koto Kari, 31 Mei 2004

NPM : 220307006

Alamat : Koto Kari

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam

Kuantan Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan”** adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang temuat di dalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung semua resikonya.

Teluk Kuantan, 10 Juni 2026
Hormat Saya

Windari
NPM. 220307006



NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap skripsi saudara:

Nama : Windari
NPM : 220307006
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam Sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

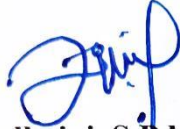
Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Teluk Kuantan, 10 Juni 2026

Pembimbing 1


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Pembimbing 2


Zulhaini, S.Pd.I., MA
NIDN. 1012098004

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

skripsi penelitian dengan judul, **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan”** yang ditulis oleh **Windari, NPM. 220307006** dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah sarjana strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 10 juni 2026

Menyetujui

Pembimbing 1


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I.,M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Pembimbing 2


Zulhaini, S.Pd.I.,MA
NIDN. 1012098004

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam


Alhairi, S.Pd.I.,M.Pd.I
NIDN. 1010038901



LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan**” yang ditulis oleh **Windari dengan NPM. 220307006** dapat diterima dan disetujui dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 13 bulan Juli Tahun 2026 , skripsi ini sudah diterima sebagai syarat meraih sarjana pendidikan (S.Pd)

Teluk Kuantan, 13 Juli 2026

Menyetujui :

Ketua



H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

Moderator



Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Sekretaris



Zulhaini, S.Pd.I., MA
NIDN. 1012098004

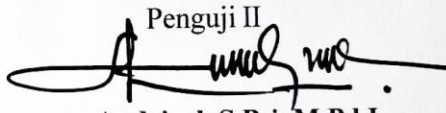
Penguji

Penguji I



Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

Penguji II



Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Mengetahui,

Ketua Dekan Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam



H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

MOTTO

Gelar Sarjana Ini Bukan Hadiah Dari Keberuntungan, Melainkan Hasil Dari Sebuah Perjuangan Panjang Yang Menolak Untuk Mati. Dititik Paling Lelah Saat Aku Ingin Berhenti, Aku Ingat Bahwa Ada Senyum Orang Tua Yang Harus Aku Tebus Dan Masa Depan Yang Harus Aku Jemput Dengan Harga Diri. Skripsi Ini Adalah Saksi Bahwa Sekeras Apa Pun Dunia Mencoba Menjatuhkanku, Aku Memilih Untuk Tetap Tegak Dan Membuktikan Bahwa Aku Lebih Kuat Dari Kegagalanku Sendiri.

“Sesungguhnya Allah Tidak Mengubah Keadaan Sesuatu Kaum Sehingga Mereka Mengubah Keadaan Yang Ada Pada Diri Mereka Sendiri”

(Qs. Ar-Ra'd: 11)¹

¹ Al-Qur'an Al-Hufaz, QS. Ar-Ra'd (13) : 11, hal. 250.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Diantara seluruh halaman dalam skripsi ini, lembar persembahan adalah halaman yang paling bermakna, karena di sinilah penulis menitipkan rasa terima kasih yang tidak mampu terucap oleh kata-kata. Bismillahirrahmanirrahim, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Segenap Civitas Akademik Almamater Tercinta Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi yang menjadi tempat saya menimba ilmu, menempa diri, dan merajut mimpi. Terima kasih kepada seluruh Civitas akademika atas bimbingan, bekal pengetahuan, dan pengalaman berharga yang telah diberikan selama masa perkuliahan.

Kedua orang tua tercinta, ayah Misrul Husin dan Ibu Yumni mereka adalah Alasan terbesar saya untuk terus melangkah dan menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih atas setiap tetes keringat, kerja keras, dan ketulusan yang tidak pernah mengeluh. Terima kasih telah mengorbankan banyak hal demi mengutamakan masa depan saya, serta selalu menjadi tempat pulang yang paling menenangkan. Kelulusan ini adalah wujud tanggung jawab saya atas segala kepercayaan dan doa yang telah kalian titipkan selama ini. Gelar ini sepenuhnya untuk kalian berdua.

ABSTRAK

Windari : pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Teluk Kuantan akibat keterbatasan media visual interaktif. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman siswa di kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain One-Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 23 orang siswa kelas X², dengan instrumen pengumpulan data berupa tes melalui 10 butir soal pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan pemahaman siswa yang signifikan, di mana nilai $t^{\text{hitung}} 22,174 > 2,074$ nilai t^{tabel} sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Lebih lanjut, Hasil *Effect Size* menunjukkan nilai sebesar 0,957 atau 95,7% yang termasuk dalam rentang *eta square* $\geq 0,14$ dengan kategori pengaruh besar. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran video animasi terbukti memberikan pengaruh yang besar dan signifikan terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan.

Kata Kunci : Video Animasi, Pemahaman Siswa

ABSTRACT

Windari: *The influence of the use of animated video learning media on students' understanding of Islamic religious education and character education subjects in class X2 of SMAN 2 Teluk Kuantan*

This research is motivated by the low understanding of students in the subject of Islamic Religious Education and Character Education at SMAN 2 Teluk Kuantan due to the limited interactive visual media. The formulation of the problem in this study is whether there is an effect of the use of animated video learning media on student understanding in class X² of SMAN 2 Teluk Kuantan. The approach used is a quantitative experiment with a One-Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 23 students of class X², with data collection instruments in the form of tests through 10 pretest and posttest questions. The results of the study showed that there was a significant difference in student understanding, where the t-count value was 22.174 > 2.074 t-table value so that H_a was accepted and H₀ was rejected. Furthermore, the Effect Size results showed a value of 0.957 or 95.7% which was included in the range of eta square ≥ 0.14 with a large influence category. In conclusion, the use of animated video learning media has been proven to have a large and significant influence on students' understanding of Islamic religious education and character education subjects in class X² of SMAN 2 Teluk Kuantan.

Keywords: *Animated Video, Student Understanding*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin, dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih dan penyayang, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayah serta inayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X² SMAN 2 Taluk Kuantan”** dengan baik dan lancar. Penulisan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat yang harus ditempuh untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi. Semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Penulis menyadari bahwa Proposal ini tidak mungkin selesai dengan tepat waktu tanpa adanya bimbingan, pengarahan, bantuan dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini penulis menyampaikan ungkapan terimakasih kepada :

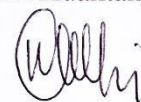
1. Ibu Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I.,M.Pd. I selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi sekaligus Dosen Pembimbing 1
2. Bapak H. Fitrianto, S.Ag.,M.Sh selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi
3. Bapak Alhairi, S.Pd.I.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
4. Ibu Zulhaini, S.Pd.I.,MA Selaku Dosen Pembimbing 2

5. Ibu Nelvi Aysa, S.P selaku Kepala Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi yang telah memberikan pengetahuan, pemahaman dan wawasan kepada penulis selama menempuh pendidikan
7. Seluruh Civitas akademika program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi
8. Orang tua tercinta : Bapak Misrul husin dan Ibu Yumni Terima kasih atas segala kasih sayang do'a yang tidak terputus, pengorbanan, serta dukungan. Baik moril maupun materil yang tak terhingga dan do'a yang selalu terpanjatkan dengan penuh kasih sayang dan ikhlas sehingga penulis dapat melanjutkan studi sampai perguruan tinggi.
9. Saudara kandung tersayang : Jefri yang juga selalu memberikan support dan do'a untuk penulis.
10. Kepala sekolah SMAN 2 Taluk Kuantan, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta seluruh guru dan staf sekolah yang membantu dalam penulis melaksanakan penelitian
11. Serta Sahabatku Pina yang selalu mensuport dan teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2022
12. Dan yang paling akhir, untuk jiwaku yang paling sunyi, diriku yang teramat aku sayangi **Windari**. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini.

Terima kasih karena tidak memilih menyerah, meskipun dunia berkali-kali membuatmu ingin berhenti dan menangis sendirian. Terima kasih sudah mau diajak bekerja sama melewati malam-malam sepi yang penuh cemas, memaafkan raga yang dipaksa terjaga, dan menelan semua keraguan didalam kepala. Aku tahu proses ini sangat melelahkan dan menguras air mata, tapi kamu membuktikan bahwa kamu jauh lebih tangguh dari semua badai yang datang. Terima kasih telah mencintai impian ini, menjaga kewarasan ini, dan memeluk dirimu sendiri saat tidak ada orang lain yang paham seberapa beratnya beban yang kamu pikul. Gelar sarjana ini adalah hadiah terindah atas semua luka, lelah, dan ketangguhanmu. Aku sangat bangga, bersyukur, dan teramat sayang pada diriku yang hebat ini. Kita akhirnya berhasil!

Penulis tentunya menyadari bahwa skripsi ini tidak akan luput dari berbagai macam kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikan dimasa mendatang sehingga proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan khususnya di dunia Pendidikan Agama Islam.

Teluk Kuantan, 10 Juni 2026



Windari
NPM. 220307006

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	ii
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Kegunaan Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teoritis.....	12
B. Penelitian Relevan	36
C. Kerangka Konseptual	40
D. Hipotesis	41
E. Defenisi Operasional	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	45
C. Populasi dan Sampel Penelitian	46
D. Teknik Pengumpulan Data.....	47
E. Teknik Analisis Data	49
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA.....	58
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian	58
B. Penyajian Data.....	63
C. Analisis Data	82
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	92
DAFTAR KEPUSTAKAA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan	36
Tabel 2.2 Defenisi Operasional.....	41
Tabel 4.1 Tenaga Pendidik dan Kependidikan	61
Tabel 4.2 Peserta Didik di SMAN 2 Teluk Kuantan	62
Tabel 4.3 Keadaan Sarana SMAN 2 Teluk Kuantan	62
Tabel 4.4 Keadaan Prasarana SMAN 2 Teluk Kuantan.....	63
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X	69
Tabel 4.6 Tabulasi Data Uji Coba Instrumen Tes Variabel Y.....	70
Tabel 4.7 Hasil Uji Validasi Instrumen Tes Variabel Y.....	71
Tabel 4.8 Pengambilan Keputusan Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Variabel Y.....	72
Tabel 4.9 Hasil Reliabilitas Instrumen Tes Variabel Y.....	73
Tabel 4.10 Pengambilan Keputusan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Variabel Y.....	74
Tabel 4.11 Tabulasi Data Keterlaksanaan Variabel X.....	75
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensin Keterlaksanaa Variabel X	76
Tabel 4.13 Tabulasi Data Pretes Posttest	77
Tabel 4.14 Deskripsi Statistik Variabel Y Pretes	78
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Data Y Pretes.....	79
Tabel 4.16 Deskripsi Statistik Variabel Y Posttest	80
Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Data Variabel Y Posttest	81
Tabel 4.18 Case Processing Summary Data Pretest dan Posttest	82
Tabel 4.19 Test Of Normality Data Pretest dan Posttest Pemahaman Siswa	83
Tabel 4.20 Hasil Uji Homogenitas.....	84
Tabel 4.21 Paired Sampel Statistik Data Pretest dan Posttest Pemahaman Siswa	85
Tabel 4.22 Paired Sampel Corelation Data Pretest dan Posttest Pemahaman Siswa	86
Tabel 4.23 Interpretasi Koefisien Korelasi.....	86
Tabel 4.24 Paired Sampel Test Data Pretest dan Posttest Pemahaman Siswa	87
Tabel 4.25 Hasil Perhitungan Uji Effect Size	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	41
--------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Riset dari Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

Lampiran 2 : Surat Rekomendasi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu

Lampiran 3 : Surat Balasan Riset dari SMA Negeri 2 Teluk Kuantan

Lampiran 4 : Pedoman Observasi

Lampiran 5 : Pedoman Tes

Lampiran 6 : Pedoman Wawancara

Lampiran 7 : Modul Ajar

Lampiran 8 : Dokumentasi Foto Terkait Kegiatan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan serta mengasah kemampuan dan potensi yang ada dalam dirinya. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: “Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya masyarakat, bangsa dan Negara”²

Dalam dunia pendidikan di era globalisasi dan informasi yang terus berkembang dan berinovasi menuntut kita untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam segala aspek, termasuk pendidikan, penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran menjadi suatu tuntutan dalam proses pembelajaran yang efektif,³ yang tidak hanya bergantung pada kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga pada bagaimana informasi tersebut disajikan kepada peserta didik. Untuk mencapai pembelajaran yang

² Indonesia, *Undang -Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, UU No. 20 Tahun 2003, (Kementerian Hukum dan HAM, 2003), hlm. 2.

³ Hesti Gustini dan Yayat Ruhiat, “Pengembangan Konten Video Pembelajaran Materi Gerak Dengan Menggunakan Aplikasi Canva”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 6 (September, 2022), hal. 2.

sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang beragam, pendidik perlu memanfaatkan berbagai strategi yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.⁴ Salah satu komponen penting yang berperan dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang menarik dan efektif adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang memiliki peranan yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Media mencakup beragam bentuk mulai dari media cetak, media elektronik, hingga media digital yang memainkan peran penting dalam menyebarkan informasi kepada individu lainnya. Selain itu proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa semakin tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah media Video Animasi.⁶

Media Video Animasi adalah gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat.⁷ Dengan adanya media video dalam pembelajaran, guru terbantu

⁴ Munawir dkk, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Vol. 9 No. 1 (Maret, 2024), hal. 63.

⁵ Ani Daniyati, dkk, "Konsep Dasar Media Pembelajaran", *Jurnal of student research*, Vol.1 No. 1 (Januari, 2023), hal. 1.

⁶ Intan Nurhasana, "Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, Vol. 2 No. 2 (Desember, 2021), hal. 218.

⁷ Novita Amaliahrahma Miftah, Dkk, "Efektivitas Penggunaan Video Animasi Diba Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI", *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi*, Vol. 9 No. 2 (Oktober, 2022), hal. 294.

ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah. Media Video Animasi dapat membantu peserta didik memahami konsep yang sulit atau abstrak dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Dengan menggambarkan situasi, proses, atau fenomena melalui animasi, peserta didik dapat memvisualisasikan dan memahami konsep dengan lebih baik. Animasi juga dapat memecah konsep yang kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih mudah dipahami. Dengan memanfaatkan media animasi yang menarik dan interaktif, pembelajaran di sekolah dapat menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

Pada jenjang sekolah, proses pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan aspek ilmu pengetahuan saja, melainkan juga harus memiliki budi pekerti yang terpuji yang dapat menumbuhkan sikap sosial seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, serta sikap saling menghargai antar sesama. Pendidikan agama islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter, akhlak, serta pemahaman keagamaan siswa ditengah perkembangan zaman. Pemahaman siswa terhadap pendidikan agama islam tidak hanya sebatas aspek kognitif, tetapi juga harus dapat di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari agar nilai-nilai keagamaan benar-benar terealisasi.⁸

⁸ Tiara Risa Br Tarigan, "Analisis Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Kelas 12 SMK PAB 2 Helvetia", *Indonesian Journal Of Educational Research*, Vol.1 No. 2 (Agustus, 2025), hal. 20.

Namun pada pelaksanaannya, pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti disekolah menengah atas masih menghadapi sejumlah tantangan, terutama pada kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang dibaca dan dipelajari. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton, dominasi metode yang bersifat konvensional (*teacher centered*) serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa.

Kemampuan pemahaman siswa ini bukan hanya sekadar menghafal atau mengingat materi yang disampaikan guru, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami makna, menjelaskan isi pembelajaran, serta menghubungkan materi dengan situasi atau pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang memiliki kemampuan pemahaman yang baik tidak hanya mampu mengulang kembali apa yang telah diajarkan, tetapi juga dapat menafsirkan isi pelajaran dengan bahasa mereka sendiri. Mereka mampu mengaitkan nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran dengan perilaku nyata di kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik, dengan tampilannya yang menarik dapat membuat siswa senang dan bersemangat

dalam proses pembelajaran.⁹ Seharusnya Media Pembelajaran Video Animasi ini dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa karena sebagaimana penelitian terdahulu yang diteliti oleh Sinta Sinaga dkk yang berjudul “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan budi pekerti siswa kelas XII SMA Negeri 1 Uluan kabupaten Toba tahun pembelajaran 2022/2023” dengan Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media video animasi dengan motivasi belajar siswa XII SMA Negeri 1 Uluan Tahun Pembelajaran 2022/2023: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $F_{\text{hitung}} = 0.397$ $F_{\text{tabel}} = 0.053-985-42)0.301$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} = 2.769-003.4k$ $t_{\text{tabel}} = 2.041-2.021$ dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $P = -21.21 + 0.889X$, b) Uji koefisien determinasi regresi (r) 15.8%. 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh $F_{\text{hitung}} = 7.67$ $F_{\text{tabel}} = 1.92$. dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang

⁹ Mochamad Cholik dan Susi Tri Umaroh, “Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Informatika*, Vol. 8 No. 2 (Juni, 2023), hal. 704-707.

positif dan signifikan antara media video animasi dengan motivasi belajar siswa XII SMA Negeri | Uluan Tahun Pembelajaran 2022/2023.¹⁰

Termasuk pada penelitian Hakop Walangadi dan Wahyu Putra Pratama yang berjudul “Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D” Dengan hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas KKM berjumlah 10 orang dengan persentase 48%. Hal tersebut belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan, sehingga dilakukan tindakan lanjutan ke siklus II. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan, siswa yang memperoleh nilai di atas KKM berjumlah 17 orang dengan presentase 81%. Hasil pada siklus II ini sudah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media video animasi 2D dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 2 Kabila Kec. Kabila Kab. Bone Bolango.¹¹

Dari beberapa penelitian sebelumnya diatas, menunjukkan bahwa Media Video Animasi mampu meningkatkan pemahaman peserta didik diberbagai jenjang pendidikan. Akan tetapi belum ada penelitian yang membahas secara spesifik tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan

¹⁰ Sinta Sinaga dkk, “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Uluan Kabupaten Toba Tahun pembelajaran 2022/2023”, *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, Vol. 1 No. 5 (Oktober,2023), hal. 1.

¹¹ Hakop Walangadi, Wahyu Putra Pratama, “Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D”, *Jurnal Pendidikan Nonformal*, Vol. 4 No 3 (Mei, 2021), hal. 201.

Budi Pekerti di kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media video animasi yang bersumber dari platform Youtube, yaitu video animasi dari Gramedia Digital, sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa.

berdasarkan hasil pra penelitian yang telah penulis laksanakan di SMAN 2 Teluk Kuantan ditemukan Gejala-gejala sebagai berikut :¹²

1. Masih banyak siswa yang belum mengetahui dan memahami apa informasi yang mereka dapatkan terkait materi pembelajaran yang telah disampaikan.
2. Masih banyak Siswa yang belum mampu menjelaskan kembali materi pelajaran menggunakan kalimat mereka sendiri. Ketika diminta menjelaskan, mereka hanya meniru atau mengulang penjelasan guru tanpa pemahaman mendalam. Sehingga penguasaan materi bersifat sementara dan dangkal.
3. Masih banyak Siswa yang kesulitan memberikan contoh konkret yang sesuai dengan materi dan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Masih banyak siswa yang kurang mampu dalam merangkum atau menyimpulkan isi dari materi pembelajaran

Berdasarkan gejala-gejala tersebut maka peneliti sangat tertarik dan merasa perlu untuk melakukan serangkaian penelitian dengan judul,
“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap

¹² Wawancara Pra Penelitian dengan Emidelita, tanggal 21 Januari 2026 di SMAN 2 Teluk Kuantan.

Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih belum maksimal, hal ini ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang belum memahami informasi dari materi pembelajaran yang telah disampaikan
2. Kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali materi dengan menggunakan bahasa sendiri masih belum optimal
3. Kemampuan siswa dalam memberikan contoh materi dan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari masih belum optimal
4. Kemampuan siswa dalam merangkum isi materi pembelajaran masih belum maksimal

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan fokus, terarah, dan mendalam, maka penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Penulis hanya membatasi permasalahan yang berkaitan pada “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan.”

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Adakah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini juga dilakukan dengan harapan akan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak, baik yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian, yaitu Universitas, mahasiswa, dan peneliti, sekolah dan siswa. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. secara teoritis

untuk menambah ilmu pengetahuan terutama pada kajian media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Universitas

Menambah karya ilmiah dan bahan bacaan di perpustakaan Universitas Islam Kuantan Singingi.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya pengetahuan calon guru, khususnya mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, mengenai penerapan media pembelajaran video animasi yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dan acuan bagi peneliti dalam mengembangkan serta menindak lanjuti penelitian sejenis tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X² SMAN 2 Taluk Kuantan. Selain itu, penelitian ini juga merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana Strata Satu (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.

d. Bagi Sekolah

penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran yang digunakan dapat diterapkan oleh guru sebagai alternatif untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran dengan lebih efektif dan menyenangkan.

e. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, meningkatkan minat belajar, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui penerapan model pembelajaran yang menarik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi dalam proses pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran, interaksi ketika pembelajaran akan semakin baik dan interaksi akan sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran karena media pembelajaran ikut terlibat di dalamnya dan memberikan manfaat dalam pembelajaran.¹³

Media pada dasarnya merupakan salah satu unsur penting dalam sistem pembelajaran. Sebagai bagian dari sistem tersebut, media harus terintegrasi secara utuh dan selaras dengan keseluruhan proses pembelajaran. Tujuan akhir dari pemilihan media adalah penerapannya dalam kegiatan pembelajaran agar siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan media yang digunakan.¹⁴

Media pembelajaran memiliki manfaat besar dalam proses belajar, seperti menyampaikan pengetahuan, melatih pola pikir,

¹³ Ani Nurani Andrasari Dkk, "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD", *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 4*, Vol. 4 No. 4 (Oktober, 2022), hal.78.

¹³ Septy Nurfadhilla Dkk, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III", *Jurnal Pensa*, Vol. 3 No. 2 (Agustus, 2021), hal. 244.

meningkatkan pemahaman, dan mendorong kreativitas. Media juga berfungsi sebagai sarana perantara dalam menyampaikan materi agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna¹⁵. Dalam kegiatan pembelajaran, media berperan sebagai penghubung antara sumber pesan dan penerima pesan yang dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat membantu terciptanya proses pembelajaran yang optimal.¹⁶

Dari pengertian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu yang mempermudah proses komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran, penyampaian materi menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna karena mampu menstimulasi pikiran, perasaan, serta motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berkontribusi besar dalam menciptakan proses pembelajaran yang optimal dan meningkatkan pemahaman dan kualitas hasil belajar.

¹⁵Muhammad Ridwan, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, Dalam Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, No. 1, Vol. 9, 2020, hal. 9.

¹⁶ *Ibid.* hal.78

b. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media pembelajaran antara lain:¹⁷

1. Kegiatan proses belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami siswa karena memiliki makna yang lebih jelas dan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih beragam dan tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal melalui penyampaian materi oleh guru, sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh dan guru tidak cepat mengalami kelelahan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran selanjutnya.
4. Siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas lain, seperti mengamati dan melakukan demonstrasi.

Berbagai manfaat penggunaan media pembelajaran tersebut sangat dipengaruhi oleh jenis dan kriteria media yang digunakan. Oleh karena itu, pemilihan jenis media pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan sekolah serta karakteristik

¹⁷ Arlina dkk, "Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 4 No. 1 (Juli, 2023), hal. 213-214.

siswa. Hal ini dikarenakan tidak semua jenis media pembelajaran dapat diterapkan secara efektif pada setiap kondisi sekolah dan peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan perlu dipilih sesuai dengan kebutuhan, kondisi, dan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran.¹⁸

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran mencakup berbagai jenis dengan karakteristik yang berbeda beda, sehingga penggunaannya dapat disesuaikan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Adapun jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran diantaranya adalah¹⁹ :

1) Media Audio

Media audio merupakan media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima melalui indera pendengaran. Informasi yang disajikan disampaikan dalam bentuk suara atau bunyi yang dapat didengar, sehingga mampu merangsang pikiran, pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi peserta didik untuk memahami dan mempelajari materi yang disampaikan.

¹⁸ *Ibid.* Hal. 214.

¹⁹ Azizatul Habibah dan Nayla Nazwa Fauziah, “Klasifikasi Jenis-Jenis Media Dan Sumber Belajar Untuk Jenjang MI / SD”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 9 No. 2 (April, 2025),hal. 3.

2) Media Visual

Media visual (gambar) merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan sebagai saluran utama dalam menerima informasi, baik yang disampaikan secara verbal maupun nonverbal. Penyajian materinya umumnya dilakukan dengan bantuan perangkat proyeksi, seperti proyektor atau alat penayang lainnya.

3) Media Audiovisual (multimedia)

Media audiovisual merupakan gabungan dari media audio dan media visual, sehingga dapat menyampaikan informasi melalui tulisan, suara sekaligus gambar. Dengan media ini, peserta didik dapat melihat dan mendengar materi secara bersamaan, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan jenis jenis media pembelajaran yang telah diuraikan tersebut, terdapat media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audiovisual (multimedia) memiliki keunggulan karena mampu menyampaikan materi melalui kombinasi suara dan gambar secara bersamaan, dengan demikian penggunaan media audiovisual sangat penting karena dapat menjadi sumber pengetahuan yang efektif untuk memotivasi dan merangsang siswa. Sehingga membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Siswa dapat melihat dan mengamati materi secara

langsung, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.²⁰ Menurut Mayer, penggunaan multimedia (audiovisual) yang efektif dapat meningkatkan penerimaan informasi dengan memanfaatkan dua saluran, yaitu audio (telinga) dan visual (mata). Dengan menggunakan kedua saluran ini, beban informasi pada salah satu saluran dapat dikurangi, karena setiap saluran memiliki kapasitas terbatas. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk menerima lebih banyak informasi dengan lebih efektif dan mudah.²¹ Animasi mem

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memiliki keunggulan karena dianggap lebih efektif dan lebih bermakna untuk diterapkan dalam pembelajaran. Karena materi yang disampaikan akan terlihat lebih nyata yang di identik dengan audio (pendengaran) dan visual (penglihatan) sehingga peserta didik lebih cepat memahami dan terus termotivasi dalam belajar.²² Contoh media audiovisual yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video animasi.

2. Media Pembelajaran Video Animasi

a. Pengertian Media Video Animasi

Video animasi merupakan bentuk gabungan dari media audio dan visual yang menampilkan gerakan. Media jenis ini melibatkan

²⁰ Mayang Serungke dkk, “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik”, *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol. 6 No. 4 (Desember, 2023), hal. 3504.

²¹ Puji Rahayu dkk, “Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital dalam Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Didakdita Dwija Indria*, Vol. 12 No. 5 (Juli, 2024), hal. 354.

²² Rosyid, *Ragam Media Pembelajaran* (Pamekasan: Literasi Nusantara Abadi, 2019), hal. 64.

penggunaan indera pendengaran serta penglihatan secara bersamaan. Berdasarkan hasil penelitian, siswa mampu mengingat sekitar 50% dari informasi yang mereka dengar dan lihat, sehingga rangsangan audio-visual dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dengan dukungan teknologi, video animasi memiliki berbagai keunggulan, di antaranya dapat memperbaiki kualitas proses belajar serta membantu peserta didik dalam memahami dan menghadapi kesulitan yang muncul dari materi pembelajaran.²³

Media Video animasi merupakan media yang berbentuk tayangan film yang memadukan gambar dan suara, di mana keduanya dirancang sedemikian rupa agar terlihat lebih menarik. Sejalan dengan perspektif ini, video animasi menampilkan gambar yang menawan, hidup, dan dinamis yang tampak hidup sesuai dengan karakter, ditambah dengan elemen pendengaran. Menurut Laily Rahmayanti, media video animasi merupakan salah satu bentuk media audio-visual yang memadukan gambar animasi bergerak dengan unsur suara yang disesuaikan dengan karakter animasinya.²⁴ Menurut Husni, video animasi adalah hasil dari rangkaian frame yang berbeda satu sama lain dalam jangka waktu tertentu sehingga menimbulkan kesan gerak, serta

²³ Alfina Diniyati dan Imas Mastoah, "Peran Media Video Animasi Interaktif Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, Vol. 13 No. 2 (Maret, 2025), hal. 241.

²⁴ Sinta sinaga dkk, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen & Budi Pekerti Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Uluan Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2022/2023", *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 1 No. 3 (Oktober, 2023), hal. 321.

dilengkapi dengan unsur suara seperti percakapan atau dialog yang mendukung pergerakan gambar tersebut. Sementara itu, Fitriana menjelaskan bahwa media video animasi berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang mampu merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik melalui tampilan gambar bergerak dan narasi suara, sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.²⁵

Media video animasi merupakan salah satu dari beberapa media yang dianggap dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa, media video animasi selalu dipakai sekolah untuk mempermudah siswa dalam belajar. Adanya media ini membuat siswa menjadi aktif dan mendapatkan nilai tuntas dalam belajar.²⁶

Pemanfaatan media video animasi dalam dunia pendidikan tentu membutuhkan dukungan perangkat dan aplikasi teknologi yang tepat agar dapat menghasilkan konten yang menarik sekaligus memiliki nilai edukatif secara pedagogis. Adapun media video animasi yang peneliti gunakan pada penelitian ini bersumber dari aplikasi Youtube. Video animasi tersebut dipilih berdasarkan kesesuaian dengan materi pembelajaran dan digunakan sebagai media

²⁵ Ani Nurani Andrasari Dkk, "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD", *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 4*, Vol. 4 No. 4 (Oktober, 2022), hal. 79.

²⁶ Nur aini dkk, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA siswa Kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 3 No. 3 (November, 2021), Hal. 419.

pendukung untuk membantu siswa memahami materi secara lebih jelas.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi

Adapun langkah-langkah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :²⁷

1) Pendahuluan

Pendahuluan merupakan bagian awal dari pembelajaran di mana guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan konteks pembelajaran kepada siswa. Selain itu, guru juga akan menggali pengetahuan awal siswa. Berikut langkah langkah yang dapat dilakukan pada tahap ini:

- a) Menjelaskan tujuan pembelajaran: Guru akan mengkomunikasikan kepada siswa tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran ini.
- b) Menjelaskan konteks pembelajaran: Guru akan memberikan gambaran tentang konteks pembelajaran peran dan metode wali songo dalam menyebarkan islam di Indonesia menggunakan video animasi.
- c) Menggali pengetahuan awal: Guru akan melakukan kegiatan untuk menggali pengetahuan awal siswa

²⁷Maryam Nur Annisa dkk, “Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo”, *Jurnal Sultra*, Vol.6 No.2 (Desember, 2023), hal. 381-384.

mengenai materi yang akan dipelajari dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang apa yang mereka ketahui tentang wali songo.

2) Pengenalan video animasi

Pengenalan video animasi adalah tahap di mana guru memperkenalkan video animasi kepada siswa. Guru juga akan menjelaskan sinopsis singkat tentang materi yang akan dipelajari melalui video animasi dan memotivasi siswa dengan menjelaskan manfaat dan relevansi pembelajaran ini.

- a) Memperkenalkan video animasi: Guru akan menginformasikan kepada siswa dalam pembelajaran kali ini, mereka akan menggunakan media video animasi.
- b) Menjelaskan sinopsis materi: Guru akan menjelaskan secara singkat tentang materi peran dan metode wali songo dalam menyebarkan islam di indonesia.
- c) Memotivasi siswa: Guru akan menjelaskan manfaat dan relevansi pembelajaran ini kepada siswa

3) Menonton video animasi

Menonton video animasi adalah tahap di mana siswa akan menonton video animasi secara bersama-sama di kelas. Guru akan memastikan siswa memperhatikan dengan seksama dan memahami isi video. Jika ada bagian-bagian yang sulit dipahami

oleh siswa, guru akan menjelaskan bagian tersebut. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam tahap ini:

- a) Menonton video animasi: Guru akan memutar video animasi di kelas dan memastikan bahwa siswa fokus dan memperhatikan dengan seksama. Guru dapat memberikan instruksi kepada siswa untuk tidak hanya menonton secara pasif, tetapi juga mencoba memahami konten dan percakapan yang ditampilkan dalam video animasi.
- b) Memastikan pemahaman siswa: Setelah menonton video animasi, guru akan memastikan pemahaman siswa tentang isi video. Guru dapat melakukan beberapa kegiatan untuk mengevaluasi pemahaman siswa, seperti mengajukan pertanyaan terkait isi video atau meminta siswa untuk menceritakan kembali apa yang mereka lihat dan dengar dalam video animasi.
- c) Menjelaskan bagian yang sulit dipahami: jika ada bagian-bagian dalam video animasi yang sulit dipahami oleh siswa, guru akan memberikan penjelasan tambahan atau menerjemahkan bagian tersebut ke dalam bahasa yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Guru dapat menggunakan contoh konkret.

4) Diskusi dan pemahaman materi

Diskusi dan pemahaman materi adalah tahap di mana siswa akan terlibat dalam sesi diskusi tentang isi video dan materi yang disajikan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendalami pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan dalam video, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan berbagi pemahaman mereka. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam tahap ini:

- a) Memulai diskusi: Guru akan memulai diskusi dengan mengajukan pertanyaan terkait isi video dan materi yang disajikan. Pertanyaan ini dapat berfokus pada percakapan yang terjadi dalam video
- b) Guru akan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dengan mengajak mereka untuk berbagi pemahaman mereka, mengutarakan pendapat, atau memberikan contoh konkret.

5) Latihan dan aktivitas

Latihan dan aktivitas adalah tahap di mana siswa akan diberikan latihan atau aktivitas yang melibatkan pemahaman dan penerapan materi yang diajarkan melalui video animasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan siswa dapat mempraktikkan dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka

peroleh. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam tahap ini:

- a) Menjelaskan latihan atau aktivitas: Guru menjelaskan bahwa siswa akan bekerja kelompok untuk menyusun poin-poin penting berdasarkan materi dalam video animasi.
- b) Memberikan panduan dan bimbingan: guru memandu setiap kelompok untuk saling bekerja sama
- c) Memberikan umpan balik: setelah setiap kelompok selesai tampil, guru memberikan apresiasi dan umpan balik konstruktif.

6) Evaluasi dan umpan balik

Evaluasi dan umpan balik adalah tahap di mana guru akan mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan melalui video animasi. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui tugas, latihan, atau tes yang terkait dengan materi tersebut. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengukur sejauh mana siswa telah memahami dan menguasai materi, serta memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa.

- a) Menyusun tugas atau latihan: Guru akan menyusun tugas atau latihan yang mencakup materi yang diajarkan dalam video animasi, Tugas ini berupa soal uraian mengenai materi yang sudah dipelajari.

- b) Memberikan instruksi: guru menjelaskan apa yang diharapkan dari siswa dan batas waktu penyelesaian tugas.
- c) Melaksanakan evaluasi: siswa menjalankan tugas sesuai dengan instruksi yang telah diberikan guru
- d) Memberikan umpan balik: Setelah siswa menyelesaikan tugas atau latihan, guru akan memberikan umpan balik yang konstruktif.

e. Efektivitas Penggunaan Media video Animasi

Beberapa faktor utama yang membuat video animasi lebih efektif dalam menyampaikan materi antara lain:²⁸

- 1) Visualisasi konsep kompleks, video animasi dapat menyederhanakan konsep yang rumit menjadi rangkaian visual yang lebih mudah dipahami dan terstruktur.
- 2) Elemen naratif yang menarik, tokoh animasi dan cerita yang mencerminkan kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan minat belajar siswa. Karakter yang berinteraksi dalam video membuat siswa lebih mudah mengaitkan informasi dengan pengalaman pribadi mereka.

²⁸ Sandi Pradana, "Efektivitas Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar", *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, Vol. 01 No. 01 (Januari, 2025), hal. 35-36.

- 3) Pengulangan materi tanpa beban kognitif, video animasi memungkinkan pemutaran ulang materi tanpa menimbulkan kebosanan, sehingga siswa bisa mengulang bagian yang belum dipahami dengan lebih nyaman. Ini membuat proses belajar jadi lebih fleksibel dan sesuai dengan kecepatan belajar masing masing.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Video Animasi²⁹

1) Kelebihan Media Pembelajaran Video Animasi

- a) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi
- b) dapat Menarik perhatian dan meningkatkan semangat belajar siswa.
- c) Mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran
- d) Merangsang daya ingat
- e) Merangsang imajinasi
- f) Tahan lama dan tidak mudah rusak
- g) Dapat dilakukan atau diputar secara berulang-ulang

2) Kekurangan Media Pembelajaran Video Animasi

- a) Memerlukan waktu yang cukup lama dalam pembuatan video animasi
- b) Memerlukan keterampilan dalam pembuatannya

²⁹ Rika Permata Sari dkk, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 8 NO. 1 (Juli, 2024), hal. 10115.

- c) Membutuhkan kuota untuk mendownload
- d) Membutuhkan biaya yang banyak dalam pembuatannya
- e) Memerlukan laptop dan proyektor

3. Pemahaman Siswa

a. Pengertian Pemahaman Siswa

Menurut Sudaryono pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap makna dan arti dari materi yang dipelajari, yang dapat dinyatakan dengan merangkum inti dari suatu bacaan atau mengubah informasi yang disajikan dalam bentuk tertentu menjadi bentuk lainnya.³⁰

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pemahaman diartikan sebagai proses, cara, atau perbuatan dalam memahami maupun memahami sesuatu. Istilah ini berasal dari kata dasar paham yang bermakna pengetahuan luas, pendapat, aliran, atau mengerti dengan baik. Dalam konteks pembelajaran, pemahaman mencerminkan kemampuan peserta didik untuk mengerti materi yang diajarkan oleh pendidik. Dengan demikian, pemahaman dapat dipandang sebagai hasil dari proses belajar yang berlangsung, yakni proses mental di mana terjadi penyesuaian dan perubahan terhadap pengetahuan yang dimiliki seseorang.³¹

³⁰ Retno Rizky Utami dkk, “Upaya Guru Dalam Mengoptimalkan Berbagai Tingkat Pemahaman Peserta Didik”, *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 3 No. 3 (Juli, 2025), hal. 33.

³¹ Devi Afriyuni Yonanda, “Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran PKn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui M2M (*Mind Mapping*) Kelas IV MI

Menurut Nana Sudjana, pemahaman merupakan salah satu bentuk hasil belajar. Seorang siswa dianggap telah memahami suatu materi apabila ia mampu menjelaskan atau menguraikan kembali hal yang telah dipelajarinya dengan menggunakan kata-katanya sendiri.³²

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan salah satu indikator kompetensi yang dicapai setelah siswa melalui proses belajar. Setiap individu memiliki tingkat kemampuan yang berbeda dalam memahami materi pelajaran; ada siswa yang mampu menguasai dan mengaitkan materi secara menyeluruh, sementara yang lain hanya sebatas mengetahui tanpa benar-benar memahami maknanya. Dengan demikian, pemahaman dapat dimaknai sebagai kemampuan siswa dalam menguasai dan menafsirkan materi pembelajaran yang dipelajari, tidak hanya sekedar mengetahui, tetapi juga mampu menerapkan dan memanfaatkan pengetahuannya dalam situasi belajar. Siswa yang benar-benar memahami materi akan mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan apa yang telah dipelajarinya.

Tingkat Kemampuan pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran diperlukan sebagai salah satu kebutuhan utama untuk mencapai tujuan pembelajaran agar memperoleh hasil prestasi yang

Mambaul Ulum Tegalondo Karangploso Malang”, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 3 No. 1 (Januari, 2017). hal. 56.

³² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995), hal. 24.

baik. Siswa yang dapat memahami materi dengan baik dan bukan sekedar menghafal akan cenderung mendapat hasil belajar yang baik, karena saat mengerjakan soal mereka dapat mengaplikasikan pemahaman terhadap pertanyaan yang disajikan.³³ Perkembangan setiap peserta didik berbeda-beda, terdapat peserta didik yang mengalami keterlambatan atau gangguan dalam belajar salah satunya adalah mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Untuk menggambarkan tingkat kemampuan berpikir siswa, dalam taksonomi Bloom revisi yang dikemukakan oleh Anderson dan Krathwohl, ranah kognitif dibagi menjadi enam tingkatan kemampuan berpikir, mulai dari kemampuan berpikir tingkat rendah hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi. Tingkatan tersebut meliputi C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta).³⁴ Dalam penelitian ini pengukuran kemampuan pemahaman kognitif siswa dibatasi pada tingkat C1 sampai C5, karena fokus penelitian adalah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya pada materi peran dan metode wali songo dalam menyebarkan ajaran islam di Indonesia.

³³ Hindun Diana RH, “ Analisis Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X SMA Melalui Pembuatan Media Pembelajaran E-Poster Berbasis Website Pada Materi Perubahan Lingkungan”, *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 12 No. 1 (Januari, 2023), hal. 155.

³⁴ Anderson, L.W., dan Krathwohl, D.R., *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen: Revisi Taksonomi Bloom* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 102-115.

b. Tingkatan Pemahaman Siswa

Menurut Nana Sudjana Pemahaman siswa dapat dibedakan kedalam tiga kategori yaitu³⁵:

- 1) Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misalnya dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, mengarti-kan Merah Putih, menerapkan prinsip-prinsip listrik dalam memasang sakelar.
- 2) Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.
- 3) Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

c. Faktor-faktor Yang mempengaruhi Pemahaman Siswa

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa diantaranya yaitu:³⁶

³⁵ Nur Halimah dan Adiyono, “Unsur-Unsur Penting Penilaian Objek Dalam Evaluasi Hasil Belajar”, *Jurnal General and Specific Research*, Vol. 2 No. 1 (Februari, 2022), hal. 163-164.

1) Faktor Internal

Faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah, misalnya kesehatan, cacat tubuh dan faktor psikologis diantaranya tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat, kedisiplinan, kemandirian belajar dan motivasi.

a. Faktor jasmaniyah

Kondisi seperti gangguan penglihatan, pendengaran, atau motorik dapat membatasi akses siswa terhadap materi pelajaran dan interaksi dengan guru serta teman sebaya.

b. Faktor psikologis

1. Kemampuan kognitif

kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai serangkaian proses berpikir yang melibatkan aktivitas otak dan keterampilan mental yang mendasari penyelesaian berbagai tugas. Berdasarkan kajian dari berbagai sumber dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran.

³⁶ Mutiara Nurhangesti dan Seruni, “Faktor-Faktor Pemahaman Konsep Matematika: Kajian Literatur”, *Jurnal Media Akademik*, Vol. 2 No. 12 (Desember, 2024), hal. 5-8.

2. Motivasi Intrinsik

Motivasi ibarat nyala api yang membakar semangat, menggerakkan kita untuk terus melangkah. Ini adalah kekuatan yang berasal dari dalam diri individu yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu, baik itu mencapai tujuan, menyelesaikan tugas, atau sekadar memuaskan rasa ingin tahu. Sederhananya, motivasi adalah alasan mengapa kita melakukan sesuatu.

3. Konsep diri

konsep diri memainkan peran yang sangat krusial dalam proses pembelajaran. Konsep diri yang positif dapat mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan belajar. Ketika seseorang memiliki pandangan positif tentang kemampuan dirinya, mereka cenderung lebih termotivasi untuk mencoba hal-hal baru, mengatasi kesulitan, dan mencapai tujuan belajarnya. Selain itu, konsep diri yang kuat juga membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi yang mereka miliki secara optimal. Dengan kata lain, konsep diri yang

baik adalah fondasi bagi keberhasilan dalam belajar.

2) Faktor Eksternal

a. Strategi pembelajaran guru

guru berperan sebagai fasilitator yang mampu menyajikan materi pelajaran secara terstruktur dan sistematis. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

b. Lingkungan sosial

lingkungan keluarga dan sekolah memiliki peran yang sangat krusial dalam keberhasilan belajar siswa. Di rumah, perhatian dan dukungan orang tua sangat penting untuk memotivasi siswa. Namun, kurangnya perhatian dan kesibukan orang tua seringkali menjadi kendala bagi siswa, terutama dalam memahami konsep-konsep yang sulit. Di sisi lain, di sekolah, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan konkret dapat meningkatkan minat belajar siswa.

c. Fasilitas pembelajaran

Fasilitas yang kurang mendukung dalam pembelajaran menjadi permasalahan serius, terutama di sekolah-sekolah di daerah pedesaan dan daerah yang kurang berkembang. kurangnya pemahaman konsep pada

siswa akibat keterbatasan sumber belajar. Bayangkan otak siswa sebagai lahan yang subur. Jika lahan ini hanya ditanami bibit-bibit kecil dan tidak diberi pupuk yang cukup, bagaimana mungkin tumbuh menjadi pohon yang rindang dan berbuah lebat? Begitu pula dengan pemahaman konsep. Keterbatasan materi dan alat peraga ibarat pupuk dan air yang kurang bagi tanaman pengetahuan siswa. Akibatnya, pemahaman mereka hanya dangkal, seperti tanaman kerdil yang kesulitan beradaptasi dengan lingkungan yang lebih kompleks.

d. Indikator Pemahaman Siswa

Menurut Anderson dan Krathwol indikator untuk memahami aspek pemahaman siswa diantaranya sebagai berikut:³⁷

1) Menafsirkan

yaitu mengubah informasi dari bentuk asli ke bentuk lain tanpa mengubah makna aslinya, seperti mampu menjelaskan kembali materi pembelajaran dengan kalimat sendiri. Kemampuan ini mencerminkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep dan isi pelajaran.

2) Mencontohkan

Yaitu mengidentifikasi dan memberikan contoh yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Indikator ini menandakan

³⁷ Yogi Setya Novanto dkk, “Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Gender”, *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 8 No. 1 (Januari, 2023), hal. 44.

kemampuan siswa dalam menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi nyata atau contoh konkret. Siswa yang mampu melakukan hal ini menunjukkan penguasaan materi secara praktis.

3) Mengklasifikasikan

Yaitu Mengklasifikasikan atau mengelompokkan ini terjadi ketika siswa dapat menentukan sesuatu yang dimiliki oleh suatu kategori.

4) Merangkum

Yaitu menyajikan inti informasi dari materi pembelajaran dalam bentuk pernyataan singkat, Siswa yang memahami materi dapat menentukan ide utama atau inti dari pelajaran. Kemampuan ini menandakan siswa mampu memilah informasi penting dari informasi yang kurang relevan, sehingga mempermudah pemahaman keseluruhan materi.

5) Menginferensikan

Siswa mampu memberikan kesimpulan logis dari informasi yang disajikan.

6) Membandingkan

Siswa mampu menyebutkan persamaan dan perbedaan sederhana dari dua objek atau lebih dalam suatu konsep materi pembelajaran.

7) Menjelaskan

Yaitu siswa harus mampu menjelaskan hubungan sebab akibat antar bagian.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan judul yang akan diteliti, untuk menghindari pengulangan penelitian pada permasalahan yang sama perlu ditampilkan dalam setiap penyusunan karya ilmiah.

Tabel. 2.1.
Penelitian Relevan

No.	JURNAL, HASIL, PERSAMAAN, PERBEDAAN
1	JUDUL
	Sinta Sinaga dkk (2023), Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan budi pekerti siswa kelas XII SMA Negeri 1 Uluan kabupaten Toba tahun pembelajaran 2022/2023 ³⁸
	HASIL
	Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media video animasi dengan motivasi belajar siswa XII SMA Negeri 1 Uluan Tahun Pembelajaran 2022/2023: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $F_{0.397}$ $T_{0.05(3-1, 38-1)} = 0.301$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{0.05(38-1)} = 2.769$ $t_{hitung} = 0.34k$ $2.041 - 2.021$ dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $P = 21.21 + 0.889X$, b) Uji koefisien determinasi regresi (r) 15.8%. 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh F_{hitung} yaitu 7.67 1.92. dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media video animasi dengan motivasi belajar siswa XII SMA Negeri Uluan Tahun Pembelajaran 2022/2023.

³⁸ Sinta Sinaga dkk, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan budi pekerti siswa kelas XII SMA Negeri 1 Uluan kabupaten Toba tahun pembelajaran 2022/2023", *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, Vol. 1 No. 5 (Oktober, 2023), hal. 1.

	PERSAMAAN
	1. Sama-sama meneliti media pembelajaran video animasi 2. Sama sama jenis penelitian Eksperimen
	PERBEDAAN
	1. Sinta Sinaga dkk melakukan penelitian mengenai Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh menggunakan media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman siswa. 2. Jenis penelitian Nurul Khotimah dkk menggunakan jenis penelitian <i>Quasi experiment</i> sedangkan peneliti menggunakan <i>Pre Experimental</i>. 3. Waktu dan tempat penelitian
2.	JUDUL
	Desty Dwi Rochmania dan Arina Restian (2022), Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. ³⁹
	HASIL
	Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi mampu membuat siswa berfikir kreatif. Karena video animasi merupakan media yang baik untuk digunakan. Sedangkan berdasarkan deskriptif, diperoleh bahwasanya penggunaan video animasi efektif untuk materi Keragaman Rumah adat di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari uji normalitas data yang menyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal jika $x_{hitung} < x_{tabel}$ dengan nilai 7, 7500 < 11, 0704 pada hasil pre test dan untuk hasil post test yaitu 10, 8333 < 11, 0704, setelah melakukan uji normalitas data. Kemudian untuk uji hipotesis juga menyatakan bahwa data tersebut diterima dengan ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai-4, 8340 > 2, 0859. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan video animasi pada siswa kelas V sekolah dasar dapat meningkatkan proses berpikir kreatif siswa. Jadi penerapan video animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar sudah baik, valid, dan efektif untuk digunakan karena dapat meningkatkan proses berpikir kreatif siswa.
	PERSAMAAN
	1. Sama sama meneliti media pembelajaran video animasi 2. Sama sama menggunakan jenis penelitian <i>pre eksperimen</i>
	PERBEDAAN
	1. Desty Dwi Rochmania dan Arina Restian melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media video animasi terhadap pemahaman

³⁹ Desty Dwi Rochmania dan Arina Restian, "Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 3 (Juni, 2022), hal. 3435–44.

	siswa. 2. Waktu dan tempat penelitian
3.	JUDUL
	Ade Damaiyanti dan Eka Yusnaldi ⁴⁰ (2024), Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar
	HASIL
	Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat hasil pengujian berpikir kritis siswa pada taraf nyata $\alpha = 0,05$, thitung > ttabel yaitu $2,060 > 1,708$ dan taraf signifikan nya kurang dari signifikan $0,05$ yakni $0,021 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi Terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas V SD Negeri 167102 Tebing Tinggi.
	PERSAMAAN
	Sama-sama meneliti tentang media video animasi dengan metode penelitian Eksperimen
4.	PERBEDAAN
	1. Ade Damaiyanti dan Eka Yusnaldi melakukan penelitian tentang Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman siswa
	2. Jenis penelitian Ade Damaiyanti dan Eka Yusnaldi menggunakan jenis penelitian <i>Quasi Eksperimen</i> sedangkan peneliti menggunakan <i>Pre Eksperimen</i>
	3. Waktu dan tempat penelitian
4.	JUDUL
	Nur Aini, dkk (2021), Pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur. ⁴¹
	HASIL
4.	Hasil penelitian menunjukkan Uji homogenitas hasil tes menggunakan uji Fisher diperoleh $= 1,07$ dan $= 1,854$. Sehingga $1,07 < 1,854$ (. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua varians populasi adalah sama atau homogen. Hasil perhitungan uji hipotesis didapatkan data posttest sebesar 3.195 pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ dengan diperoleh $= 2,0099$ pada data posttest > maka ditolak dan diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh rata-rata nilai

⁴⁰ Ade Damaiyanti dan Eka Yusnaldi, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar", *Jurnal Kependidikan*, Vol. 13 No. 001 (Desember, 2024), hal. 961.

⁴¹ Nur Aini Dkk, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur", *Jurnal Nusantara*, Vol. 3 No. 3 (November, 2021), hal. 417–26.

	hasil belajar untuk mata pelajaran IPA siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan demikian adanya Pengaruh Media video animasi Terhadap Hasil Belajar IPA.
	PERSAMAAN
	Sama-sama meneliti tentang media pembelajaran video animasi
	PERBEDAAN
	1. Nur Aini, dkk melakukan penelitian tetang pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman siswa kelas X² 2. Nur Aini, dkk menggunakan jenis penelitian <i>Quasi eksperimen</i> sedangkan peneliti menggunakan <i>Pre eksperimen</i>
5.	JUDUL
	Zulfa Nurdiana dan Septi Budi Sartika, (2024), Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Literasi SAINS Siswa SD ⁴²
	HASIL
	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian pre-Exsperimenal Designone-Group(Pretest-Posttest Design). Populasi yang digunakan adalah kelas V SDN Jimbaran Kulon sebanyak 26 siswa. Teknik pengumpulan data berupa pemberian tes awal (pre-test) sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir (post-test) setelah diberikan perlakuan pada setiap kelompok yang sama. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitan ini adalah hasil telah yang diperoleh dari nilai pre-test dan post-test siswa menggunakan N-Gain. Sehingga hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan literasi sains siswa SD.
	PERSAMAAN
	1. Sama-sama meneliti tentang Media Video Animasi 2. Sama sama menggunakan jenis penelitian penelitian <i>Pre Eksperimen</i>
	PERBEDAAN
	1. Zulfa Nurdiana dan Septi Budi Sartika melakukan penelitian mengenai Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Literasi SAINS Siswa SD, sedangkan peneliti melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman siswa 2. Waktu dan tempat penelitian

⁴² Zulfa Nurdiana dan Septi Budi Sartika, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Literasi SAINS Siswa SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, Vol. 6 No. 1 (Januari, 2024). hal. 242.

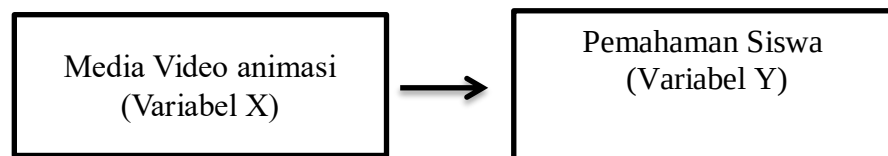
1. Fokus penelitian pada variabel Y pada penelitian relevan diatas yaitu dari hasil belajar akademik, kedisiplinan, berfikir kreatif, berfikir kritis hingga kemampuan literasi sedangkan penelitian peneliti fokus penelitiannya tentang pemahaman siswa
2. Tingkatan pendidikan variabel Y pada penelitian relevan diatas yaitu dari SD kelas IV, V dan SMA sedangkan pada penelitian peneliti tingkatan pendidikan tingkat SMA kelas X
3. Mata pelajaran di penelitian relevan diatas ada yang membahas mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA), SAINS, dan kedisiplinan Sedangkan pada penelitian peneliti membahas tentang mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti (PAIBP).

Jadi kesimpulan perbedaan secara keseluruhan dari penelitian relevan diatas dengan penelitian peneliti adalah penelitian terdahulu belum mengkaji penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman siswa dalam konteks PAIBP, khususnya pada materi Peran dan metode walo songo dalam menyebarkan ajaran islam di indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang dirancang untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam secara kontekstual.

C. Kerangka Konseptual

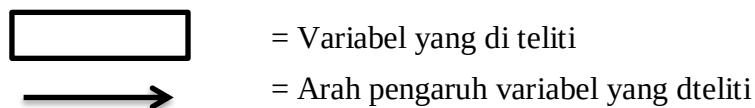
Kerangka konseptual atau kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor

yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁴³ Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini adalah :



Gambar. 2.1
Kerangka Konseptual

Keterangan :



D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir diatas maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ha : Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan.
2. Ho : Tidak ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan.

E. Defenisi Operasional

Tabel 2.2
Defenisi Operasional

No.	Variabel	Indikator
1.	Media Video Animasi	A. Pendahuluan - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran - Guru menjelaskan kontek atau gambaran

⁴³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Cet. 25 Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 388.

		mengenai materi peran dan metode wali songo dalam menyebarkan ajaran agama islam - Guru menggali pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan mengenai materi pembelajaran B. pengenalan video animasi - Guru menginformasikan kepada siswa bahwa dalam pembelajaran kali ini akan menggunakan video animasi - Guru memberikan sinopsis tentang materi yang akan dipelajari dalam video animasi - Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat dan relevansi dari pembelajaran ini C. menonton video animasi - Guru memutar video animasi dan memastikan siswa fokus memperhatikan dengan seksama - Guru mengajukan pertanyaan dan meminta siswa untuk menceritakan kembali terkait isi video animasi - Guru menjelaskan kembali bagian-bagian yang belum dipahami siswa D. Diskusi dan pemahaman materi - Guru memulai diskusi dengan mengajukan pertanyaan terkait isi video dan materi yang disajikan - Guru mendorong partisipasi aktif siswa dalam berdiskusi dengan mengajak mereka untuk berbagi pemahaman mereka E. Latihan dan aktivitas - Guru menjelaskan bahwa siswa akan bekerja kelompok untuk menyusun poin-poin penting dari video animasi - Guru memberikan petunjuk mengenai tugas dan memandu kelompok agar bekerja sama - Guru memberikan umpan balik setelah setiap kelompok selesai tampil F. Evaluasi dan umpan balik - Guru menyusun tugas atau latihan yang mencakup materi dalam video animasi berupa soal uraian - Guru memberikan intruksi kepada siswa - Siswa menjalankan tugas sesuai dengan
--	--	---

		intruksi yang telah diberikan - Setelah siswa menyelesaikan tugas, guru memberikan umpan balik yang konstruktif
2.	Pemahaman siswa	- Menafsirkan : Siswa mampu mengubah informasi dari bentuk asli ke bentuk lain tanpa mengubah makna aslinya, seperti menjelaskan materi dengan kalimat sendiri - Mencontohkan : Siswa mampu mengidentifikasi dan memberikan contoh yang sesuai dengan materi - Mengklasifikasikan : Siswa mampu mengklasifikasikan atau mengelompokkan sesuatu yang dimiliki oleh suatu kategori - Merangkum : Siswa mampu menyajikan inti informasi dari materi pembelajaran dalam bentuk pernyataan singkat - Mengiferensikan : Siswa mampu memberikan kesimpulan logis dari informasi yang disajikan - Membandingkan : Siswa mampu menyebutkan persamaan dan perbedaan sederhana dari dua objek atau lebih dalam suatu konsep materi pembelajaran - Menjelaskan : Siswa mampu menjelaskan hubungan sebab akibat antar bagian

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Metode penelitian kuantitatif eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variable independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali.⁴⁴ Adapun jenis eksperimen yang diterapkan adalah *Pre Experimental Design* dengan tipe *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu ada pretes dan postes, sehingga pengaruh treatment dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai postes dengan pretes.⁴⁵ Dengan tahapan sebagai berikut :

- a. Perumusan masalah dan pengajuan hipotesis penelitian eksperimen serta merancang desain yang akan digunakan yaitu *one group pretest-posttest design*.
- b. Proses pelaksanaan dengan 3 tahapan :
 1. *Pretest (T₁)* untuk mengukur pemahaman awal peserta didik
 2. Perlakuan (X) berupa penerapan media pembelajaran video animasi pada materi peran dan metode wali songo dalam menyebarkan ajaran agama islam selama dua pertemuan
 3. *Posttest (T₂)* untuk mengukur pemahaman siswa setelah perlakuan
- c. Tabulasi data hasil pretest maupun posttest
- d. Uji prasyarat untuk mengetahui : Apakah data distribusi normal atau tidak

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 111.

⁴⁵ Ibid, hal. 112

Agar dapat digunakan uji parametrik dalam analisisnya menggunakan *paired sample t-test*

- e. Data pretest dan posttest yang lulus uji prasyarat diolah dengan teknik analisis Uji *Paired Sample T-Test* yang merupakan uji-T, diiringi dengan pembacaan hasil output untuk melihat nilai t-hitung dan nilai sig. (2-tailed)
- f. Pengujian hipotesis untuk menentukan apakah H_a yang diterima sehingga H_0 ditolak atau sebaliknya H_a ditolak dan H_0 diterima
- g. Pengambilan keputusan; jika nilai t-hitung $>$ t-tabel atau sig. (2-tailed) $<$ nilai kritis 0,025 berarti H_0 ditolak (ada pengaruh signifikan) sedangkan jika sebaliknya H_0 diterima (Tidak ada pengaruh).⁴⁶

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu 3 bulan yaitu dari Maret sampai Mei 2026 , seminar proposal dilakukan pada tanggal 05 Maret 2026, sedangkan pengambilan data dilapangan terhitung sejak tanggal 22 April sampai 13 Mei 2026.

2. Lokasi penelitian

Adapun lokasi penelitian ini yaitu di SMAN 2 Teluk Kuantan, Kecamatan Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau.

⁴⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 124.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti.⁴⁷ Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan yang berjumlah 28 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.⁴⁸

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampel sampling total yaitu teknik pengembalian sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua.⁴⁹ Adapun sampel pada penelitian ini seluruh siswa kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan yang berjumlah 28 orang. Namun, dalam pelaksanaan penelitian terjadi penyusutan sampel (*Drop Out*) sebanyak 5 orang, Penyusutan ini terjadi karena 3 orang siswa tidak hadir pada saat pelaksanaan *Pretest*, dan 2 orang siswa tidak hadir sama sekali pada saat pelaksanaan *Pretest* maupun *Posttest*, sehingga sampel akhir yang digunakan dalam analisis data berjumlah 23 orang.

⁴⁷ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 130

⁴⁸ *Ibid*, hal. 131

⁴⁹ *Ibid*, hal. 140

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.⁵⁰ Adapun pada penelitian ini, observasi direncanakan akan penulis gunakan untuk mengamati keadaan di lapangan mengenai peningkatan pemahaman siswa saat media video animasi diterapkan. Sehingga akan diperoleh data yang sekunder yang kuat untuk mendukung data primer penelitian ini yang merupakan penelitian kuantitatif.

Adapun yang diobservasi dalam penelitian ini yaitu penerapan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran PAIBP serta pemahaman siswa kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan. Observasi dilakukan pada 23 siswa yang mengikuti seluruh rangkaian penelitian.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden dan mencatat atau merekam jawaban-jawaban responden.⁵¹ Pada rencana penelitian ini, wawancara sedianya akan digunakan untuk mengumpulkan data sekunder terkait Penggunaan media pembelajaran video animasi dan pemahaman siswa. Yang akan

⁵⁰ *Ibid*, hal. 223

⁵¹ *Ibid*, hal. 214

peneliti wawancara mengenai hal yang berkaitan dengan penelitian yaitu guru mata pelajaran PAI-BP yaitu Ibu Emidelita, S. Ag dan seluruh peserta didik kelas X² yang berjumlah 23 orang, yang mengikuti rangkaian penelitian dari awal sampai akhir

3. Tes Kemampuan Pemahaman Siswa *Pretest* dan *Posttest*.

Tes merupakan salah satu jenis penilaian yang umumnya terdiri dari seperangkat pertanyaan yang diberikan dalam jangka waktu tertentu dan dalam kondisi yang relative sama bagi siswa. Tes ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa sebelum (*Pretest*) dan sesudah (*Posttest*) diberi perlakuan Wawancara

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dimana berisi catatan peristiwa yang suda berlalu. Dokumen bisa berbentuk tertulis, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.⁵² Dokumentasi digunakan nantinya untuk mengumpulkan data sekunder terkait variabel penelitian ini, yakni penggunaan media pembelajaran video animasi dan peningkatan pemahaman siswa di SMAN 2 Taluk Kuantan. Dokumentasi yang akan peneliti ambil pada penelitin ini, ada berbentuk foto, lampiran, profil sekolah, sejarah sekolah, visi dan misi, struktur organisasi sekolah, data guru, data siswa, fasilitas sarana, serta foto kegiatan pembelajaran dan beberapa hal yang bisa menjadi bukti dari penelitian penulis.

⁵² Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung; Alfabeta, 2022), hal. 124

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul, teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.⁵³ Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat valid dari penelitian yang digunakan. Sebuah penelitian dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel-variabel yang diteliti secara tepat.⁵⁴ Rumus yang digunakan adalah *correlation product moment* :

$$R_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - \sum X^2)(N \sum Y^2 - \sum Y^2)}}$$

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor butir soal

$\sum Y$ = Jumlah skor total soal

$\sum X^2$ = Jumlah skor kuadrat butir soal

$\sum Y^2$ = Jumlah skor total kuadrat soal

⁵³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 226

⁵⁴ Musrifah Mardiani Sanaky, Dkk, “Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah”, *Jurnal Simetrik*, Vol. 11 No. 1, (Agustus, 2021), hal. 436.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah menyangkut sejauh mana pengukuran suatu fenomena atau data memberikan stabilitas terhadap hasil yang berkaitan juga dengan konsistensi pengulangan, pengujian yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukuran dapat digunakan. Hal ini menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran data tetap konsisten ketika bila dilakukan dua kali atau lebih terhadap data yang sama, dengan menggunakan alat ukur yang sama.⁵⁵ Rumus yang digunakan adalah :

$$r = \frac{N \sum ij - (\sum i)(\sum j)}{\sqrt{(n \sum i - \sum i^2)(n \sum j^2 - \sum j^2)}}$$

Setelah dihitung dan mendapatkan koefisien korelasinya, maka koefisien tersebut dimasukan ke rumus Spearman Brown :

$$r_{i= \frac{2.R_b}{1+ R_b}}$$

Dimana : R_b = koefisien korelasi

3. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dengan menggunakan deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan seluruh data dari semua variabel, yang variabel media pembelajaran video animasi (X) dan variabel pemahaman siswa (Y). Proses ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah pertama dan kedua, dengan menyajikan hasil dalam bentuk persentase,

⁵⁵ Fitria Dewi Puspita Anggraini, dkk, "Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas", *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 4 (Mei, 2022), hal. 6492.

distribusi frekuensi, histogram grafik serta menghitung nilai rata-rata (mean), modus, median dan standar deviasi. Setelah data penelitian kuantitatif terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis menggunakan formulasi persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Sampel

b. Analisis Inferensial

1) Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebagai prosedur untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi atau sampel yang berdistribusi normal.⁵⁶ Distribusi normal adalah distribusi simetris dengan modus, mean, dan median berada dipusat. Pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan jika nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_0 diterima.⁵⁷

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang akan dianalisis mempunyai distribusi yang normal atau tidak, mengingat analisis yang akan dilaksanakan adalah Uji Parametrik. Adapun teknik yang digunakan pada Uji

⁵⁶ Nuryadi, dkk., *Dasar-Dasar Statistika Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), hal. 79.

⁵⁷ *Ibid*, hal. 80.

Normalitas ini adalah *Kolmogorov-Smirnov* yang prinsip kerjanya adalah membandingkan frekuensi kumulatif pada distribusi teoritik dengan frekuensi kumulatif distribusi empirik. Teknik ini digunakan dengan dasar pertimbangan datanya yang akan diolah adalah berjenis interval cenderung dapat digunakan pada n (sampel) besar maupun kecil.⁵⁸

Adapun tahapan dalam Uji Normalitas ini yang diperbantukan *software* SPSS dalam pengujiannya adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan data pretest maupun posttest akan diuji normalitasnya.
2. Data akan dianggap berdistribusi normal apabila nilai Asymp.Sig. (2-tailed) diatas nilai signifikan 5% atau 0,05 berdasarkan tabel *output* pengolahan data di SPSS. Namun secara manual, rumus yang digunakan dalam hal ini adalah:

$$D_n = \max_{1 \leq i \leq n} |F_n(x_i) - F_{normal}(x_i)|$$

Keterangan:

D_n = Penyimpangan ECDF dari CDF

$\max_{1 \leq i \leq n}$ = Nilai Maksimum perbedaan Distribusi Kumulatif Empiris (ECDF) dan Distribusi Kumulatif Teoritis (CDF)

⁵⁸ Gito Supriadi, *Statistik Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2021), hal. 53

$$F_n(x_i) = \text{Fungsi ECDF}$$

$$F_{normal}(x_i) = \text{Fungsi CDF untuk distribusi normal}$$

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas yang digunakan adalah homogenitas dua variansi, yaitu dengan menggunakan bantuan IBM SPSS statistik. Dengan kriteria sebagai berikut :

- Jika nilai signifikan (sig) > 0,05 maka data dikatakan homogen
- Jika nilai signifikan (sig) ≤ 0,05 maka data dikatakan tidak homogen

4. Uji Signifikansi Parameter Individual

a. Uji t

Uji t menjelaskan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari tingkat kesalahan (alpha) yaitu sebesar 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variabel independen berpengaruh signifikansi terhadap variabel dependen, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih besar dari tingkat kesalahan (alpha) yaitu sebesar 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variabel independen tidak berpengaruh signifikansi terhadap variabel dependen.

b. **Uji Hipotesis**

Uji *Paired Sample T-Test*, yaitu salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah satu individu (objek penelitian) dikenai 2 buah perlakuan yang berbeda. Walaupun menggunakan individu yang sama, peneliti tetap memperoleh 2 macam data sampel, yaitu data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua. Dengan rumus:⁵⁹

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$ = Rata-rata sampel 1

$\bar{X}_2$ = Rata-rata sampel 2

S_1 = Simpang Baku Sampel 1

S_2 = Simpang Baku Sampel 2

s_1^2 = Varians Sampel 1

s_2^2 = Varians Sampel 2

r = Korelasi antara Dua Data pada Sampel

⁵⁹Ahmad Nizar Rangkuti, *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), hal. 137.

Adapun pada penelitian ini, Uji Hipotesis dengan menggunakan teknik analisis *Paired Sample T-Test* dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan berupa penerapan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Pemahaman siswa. Pengujian terhadap hipotesis ini menggunakan perangkat lunak SPSS dan tidak menggunakan perhitungan manual untuk meminimalisir kesalahan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tabulasi data kuantitatif Peningkatan Pemahaman siswa pada pretest maupun posttest.
2. Pengolahan data dengan teknik analisis *Paired Sample T-Test*.
3. Membaca *output* sebagai hasil analisis dengan memperhatikan nilai t-hitung dan nilai Sig. (2-tailed) pada tabel *Paired Samples Test*.
4. Pengambilan keputusan dengan melihat t-hitung:
 - a. Jika nilai t-hitung $>$ t-tabel maka H_0 ditolak sehingga ada pengaruh signifikan penerapan media pembelajaran Video Animasi terhadap Peningkatan Pemahaman siswa.
 - b. Jika nilai t-hitung $<$ t-tabel maka H_0 diterima sehingga tidak ada pengaruh signifikan penerapan media pembelajaran Video Animasi terhadap Peningkatan Pemahaman

5. Pengambilan keputusan dengan melihat nilai Sig. (2-tailed):

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) < nilai kritis 0,05 maka H_0 ditolak sehingga ada pengaruh signifikan penerapan media pembelajaran Video Animasi terhadap Pemahaman siswa.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) > nilai kritis 0,05 maka H_0 diterima sehingga tidak ada pengaruh signifikan penerapan media pembelajaran Video Animasi terhadap Pemahaman siswa.

c. **Uji *Effect Size* (*Eta Square*)**

Uji *Effect Size* (ukuran efek) ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh setelah diberikan perlakuan (*treatment*) terhadap variabel terikat. Perhitungan ini berfungsi sebagai pelengkap uji signifikansi statistik (seperti uji-t), karena *Effect Size* mampu memberikan informasi mengenai kekuatan praktis dari dampak perlakuan secara objektif tanpa terpengaruh oleh jumlah ukuran sampel. Perhitungan *Effect Size* dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus eta squared sebagai berikut:

$$\eta^2 = \frac{t^2}{t^2 + df}$$

Selanjutnya, nilai *Eta Square* yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan klasifikasi standar kriteria besar pengaruh sebagai berikut:

$\eta^2 \geq 0,14$: Pengaruh Besar

$0,06 \leq \eta^2 \leq 0,14$: Pengaruh Sedang

$0,01 \leq \eta^2 \leq 0,06$: Pengaruh Kecil

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah peneliti lakukan, dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan, berdasarkan hasil Uji *Paired Sample T-Test* di mana nilai t^{hitung} sebesar 22,174, yang mana nilai tersebut lebih besar dari pada t^{tabel} sebesar 2,074 ($22,174 > 2,074$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, *Hasil Effect Size* menunjukkan nilai sebesar 0,957 (95,7%) yang termasuk dalam rentang *eta square* $\geq 0,14$ dengan kategori Pengaruh besar. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian tersebut maka saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Bagi guru SMA Negeri 2 Teluk Kuantan dapat menjadikan media video animasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi

pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

2. Bagi siswa

diharapkan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan video animasi sebagai alat bantu belajar. Dengan media video animasi, siswa dapat melihat dan mendengar materi pelajaran secara langsung sehingga proses memahami materi menjadi lebih mudah dan jelas.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyadari adanya keterbatasan dalam penelitian ini, baik dari segi materi maupun jumlah sampel. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah penggunaan media yang kreatif dan inovatif ini juga memberikan manfaat yang sama bagi pemahaman siswa di tempat lain.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ade Damaiyanti dan Eka Yusnaldi. 2024. Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. Vol. 13 No. 001, 134 hal. innovative.org/index.php/Innovative/article/view/21193 [diakses 1 November 2025]
- Aini, Nur, Rizki Zuliani, and Candra Puspita Rini. 2021. Pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar ipa siswa kelas IV SDN 20 pagi jakarta timur. Vol. 3 No.3, 123 hal. ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1505 [diakses 1 November 2025]
- Alfina Diniyati and Imas Mastoah. 2025. Peran Media Video Animasi Interaktif Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. Didakdita dwija indri Vol 13 No. 2, 123 hal. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/101350> [diakses 4 November 2025]..
- Anderson, L.W., dan Krathwohl, D.R.,(2010). *kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen: Revisi Taksonomi Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 578 hal.
- Anggraini, Aprianti, Setyawati, Hartanto. 2022. Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. Basicedu. Vol. 6 No. 4, 14 hal., <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.360> [diakses 5 November 2025]
- Ani Daniyati. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. Of student research. Vol. 1 No. 1, 123 hal. <https://ejurnal.stietrianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/993>. [diakses 8 November 2025].
- Annisa. 2023. Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo. Sustainable. Vol.6 No, 217 hal., ung.ac.id. [diakses 23 November 2025]
- Arlina,Ulantika, Khoirun, Iswani, Ananta. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pendidikan guru sekolah dasar. Vol. 4 No. 1, 211 hal. uinsu.ac.id [diakses 5 November 2025]
- Azizatul Habibah dan Nayla Nazwa Fauziah. 2025. Klasifikasi Jenis-Jenis Media Dan Sumber Belajar Untuk Jenjang MI / SD. Pendidikan tambusai. Vol. 9, No. 2, 8 hal., <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/28907> [diakses 11 November 2025] .
- Cholik,Umaroh. Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era. Digital. Pendidikan dan Pembelajaran Informatika.Vol. 8 No. 2, 6 hal, stkipppgritulungagung.ac.id. [diakses 29 Oktober 2025]

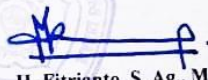
- Devi Afriyuni Yonanda. 2022. Peningkatn Pemahaman Siswa Mata Pelajaran PKn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui M2M (*Mind Mapping*) Kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalondo Karangploso Malang. Cakrawala pendas. Vol. 3 No. 1, 8 hal. unma.ac.id [diakses 9 desember 2025]
- Desty Dwi Rochmania, and Arina Restian. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. Vol. 6 No. 3 , 9 hal. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.258> [diakses 20 November 2025]
- Diniyati, Alfina, dan Imas Mastoah. 2024. Peran Media Video Animasi Interaktif Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. Didakdita dwija indri. Vol. 12 No. 4: 2337-330, <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/101350> [diakses 7 November 2025]
- Halimah, Adiyono. Unsur-Unsur Penting Penilaian Objek Dalam Evaluasi Hasil Belajar. General and Specific Research. Vol. 2. No. 1, 167 hal. <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/84>. [diakses 7 Oktober 2025]
- Hindun, Winarsih. 2023. Analisis Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X SMA Melalui Pembuatan Media Pembelajaran E-Poster Berbasis Website Pada Materi Perubahan Lingkungan. Berkala Ilmu Pendidikan Biologi Vol. 12. No. 1, 6 hal. unesa.ac.id. [diakses 4 November 2025]
- Muhammad, R. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Pendidikan Teknik Sipil. Vol.9 No.1, 11 hal. unj.ac.id. [diakses 7 November 2025]
- Munawir. 2024. Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora. Vol. 9 No. 1, 8 hal. uai.ac.id. [diakses 9 November 2025]
- Nurdiana, Sartika. 2024. Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Literasi SAINS Siswa SD. Ilmiah Pendidikan IPA. Vol. 6 No. 1, 10 hal. garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4063964. [diakses 5 November 2025]
- Nurfadhillah. 2021. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. Pendidikan dan Ilmu Sosial. Vol. 3 No.2: 245-255, stitpn.ac.id. [diakses 14 Oktober 2025]
- Nurhangesti, Seruni. Faktor-Faktor Pemahaman Konsep Matematika: Kajian Literatur. Media Akademik. Vol. 2 No. 12, 12 hal. mediaakademik.com. [diakses 5 November 2025]
- Nurhasana. 2021. Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. Pendidikan Dan Sains. Vol. 2 No. 2, 13 hal.

<https://doi.org/10.55210/alfikru.v212.573>. [diakses 11 Desember 2025]

- Nuryadi, Dewi, Sri, Budiantara.(2017). *Dasar-Dasar Statistika Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media 144 hal.
- Novanto. 2023. Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Gender. Pendidikan Dasar Indonesia. Vol. 8 No. 1, 10 hal. journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/view/4260. [diakses 2 November 2025]
- Rahayu. 2024. Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital dalam Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. Didakdita Dwija Indria. Vol. 12 No. 5, 9 hal. uns.ac.id. [diakses 30 Desember 2025]
- Rangkuti, Ahmad Nizar. (2015). *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing 260 hal.
- Rosyid, (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Pamekasan: Literasi Nusantara Abadi 118 hal.
- Sari. 2024. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari. Pendidikan Tambusai.Vol. 8 N0.1, 11 hal. 1: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13909>. [diakses 1 November 2025]
- Sudjana, Nana. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 168 hal.
- Serungke. 2023. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. Review Pendidikan Dan Pengajaran.Vol. 6, No. 4, 6 hal. universitaspahlawan.ac.id. [diakses 14 Oktober 2025]
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta 712 hal.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta 564 hal.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* . Bandung: Alfabeta 564 hal.
- Utami, R.R. 2025. Upaya Guru Dalam Mengoptimalkan Berbagai Tingkat Pemahaman Peserta Didik. Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan.Vol. 3 No. 3, 13 hal. peneliti.net. [diakse 7 Januari 2026]
- Pradana. 2025. Efektivitas Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. Transformasi Pendidikan Dasar. Vol. 01 No. 01, 7 hal. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/>. [diakses 14 Oktober 2025]

LAMP IRAN

Lampiran 1

	YAYASAN PERGURUAN TINGGI ISLAM KUANTAN SINGINGI UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM كلية التربية والعلوم الإسلامية FACULTY OF EDUCATION AND ISLAMIC SCIENCES Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas Jaka Teluk Kuantan Email: fipstaniks@gmail.com
Teluk Kuantan, <u>24 Syawal 1447 H</u> 13 April 2026 M	
Nomor	: 156/FIPSI/UNIKS/IV/2026
Sifat	: Biasa
Lamp	: -
Perihal	: Rekomendasi Riset/Praktek
 Kepada Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Tenaga Kerja Kabupaten Kuantan Singingi Di _____ Tempat	
<i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i>	
Dalam rangka menyelesaikan pendidikan pada program strata satu (S1) Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi, maka akan datang menghadap Bapak/Ibu/Sdr mahasiswa kami:	
Nama	: Windari
NPM	: 220307006
Tempat Tanggal Lahir	: Koto Kari, 31 Mei 2004
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Lokasi Penelitian	: SMAN 2 Teluk Kuantan
Yang bersangkutan sedang melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi/menyelesaikan kuliah pada Program Strata 1 (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X ² SMAN 2 Teluk Kuantan"	
Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengharapkan agar Bapak/Ibu dapat memberikan rekomendasi/izin melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan.	
Demikian disampaikan atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.	
<i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb</i>	
 Dekan,  H. Fitrianto, S. Ag., M. Sh NIDN : 2117027602	

Lampiran 2



PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOMPLEK PERKANTORAN PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
Telepon (0760) 2524242 Fax (0760) 2524242 Kode Pos 29562
Email : dpmtsp@kuansing.go.id, Website : <https://dpmtsp.kuansing.go.id>
TELUK KUANTAN

REKOMENDASI

Nomor : 101/DPMTSP-PTSP/1.04.02/2026

Tentang

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kuantan Singingi, setelah membaca Surat Rekomendasi dari UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI Nomor:156/FIPSI/UNIKS/IV/2026 Tanggal 13 APRIL 2026.

Dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : **WINDARI**
NIM : 220307006
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
Jenjang Pendidikan : S1
Alamat : TELUK KUANTAN
Judul Penelitian : "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS X2 SMAN 2 TELUK KUANTAN"
Untuk melakukan Penelitian di : **SMAN 2 TELUK KUANTAN**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.
3. Hasil riset / pra riset dan pengumpulan data dilaporkan kepada Bupati Kuantan Singingi melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi.

Demikian rekomendasi ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya, dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan riset / pra riset ini, dan terima kasih.

Dikeluarkan di : Teluk Kuantan
Pada Tanggal : 16 April 2026



Ditandatangani Secara Elektronik oleh :

**Kepala Dinas Penanaman Modal
dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Kuantan Singingi,**

ERDIANSYAH, S.Sos, M.Si
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP 19720821 199201 1 002

Tembusan : disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi di Teluk Kuantan;
2. Instansi terkait;
3. Arsip.



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE).

Lampiran 3


Alamat: Jl. Lintas RAPP/DPN – Munsalo, Kopah, Kec. Kuantan Tengah, Kab. Kuantan Singingi Kode Pos 28562

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 2 TELUK KUANTAN

SURAT KETERANGAN
Nomor : 800.1.3.2/SMAN 2/2026/033

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 2 Teluk Kuantan Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : WINDARI
NPM : 220307006
Judul Penelitian : “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikelas X.2 SMAN 2 Teluk Kuantan) ”

Dengan ini menerangkan bahwa nama tersebut diatas benar telah melakukan pengambilan data penelitian di SMA Negeri 2 Teluk Kuantan Kab. Kuantan Singingi, Provinsi Riau.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Teluk Kuantan
Pada Tanggal : 23 April 2026


KEPALA SEKOLAH

Dra. PRAMITA RIANA, M.Si
NIP. 19681206 199403 2 003

Lampiran 4

Lembar Observasi Media Pembelajaran Video animasi

A. Identitas Observer dan Objek Observasi

Nama Observer :

Sekolah / Kelas :

Mata Pelajaran :

Materi :

Waktu / Tempat Observasi:

B. Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (√) pada kolom skor sesuai dengan indikator yang diamati.
2. Keterangan skor:
 - 1 = Sudah
 - 0 = Belum

C. Butiran Pernyataan

No	Indikator Observasi	Ket	
I	Kegiatan Pendahuluan	sudah	Belum
1.	Guru menyiapkan media/perangkat (laptop/proyektor) pembelajaran dan memastikan media video animasi siap ditayangkan		
2.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran		
3.	Guru menggali pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan mengenai materi pembelajaran		
II	Pengenalan video Animasi		

4.	Guru menginformasikan kepada siswa bahwa dalam pembelajaran kali ini akan menggunakan video animasi		
5.	Guru memberikan sinopsis tentang materi yang akan dipelajari dalam video animasi		
6.	Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat dan relevansi dari pembelajaran ini		
III	Kegiatan Inti (Menonton Video Animasi)		
7.	Guru memutar video animasi dan memastikan siswa fokus memperhatikan dengan seksama		
8.	Guru mengajukan pertanyaan dan meminta siswa untuk menceritakan kembali terkait isi video animasi		
9.	Guru menjelaskan kembali bagian-bagian yang belum dipahami siswa		
IV	Diskusi Dan Pemahaman Materi		
10.	Guru memulai diskusi dengan mengajukan pertanyaan terkait isi video dan materi yang disajikan		
11.	Guru mendorong partisipasi aktif siswa dalam berdiskusi dengan mengajak mereka untuk berbagi pemahaman mereka		
V	Latihan Dan Aktivitas		
12.	Guru menjelaskan bahwa siswa akan bekerja kelompok untuk menyusun poin-poin penting dari video animasi		
13.	Guru memberikan petunjuk mengenai tugas dan memandu kelompok agar bekerja sama		
14.	Guru memberikan umpan balik setelah setiap kelompok selesai tampil		
VI	F. Penutup (Evaluasi Dan Umpan Balik)		
15.	Guru menyusun tugas atau latihan yang mencakup materi dalam video animasi berupa soal uraian		
16.	Guru memberikan intruksi kepada siswa		
17.	Siswa menjalankan tugas sesuai dengan intruksi yang telah diberikan		
18.	Setelah siswa menyelesaikan tugas, guru memberikan umpan balik yang konstruktif		
19.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa membaca hamdalah dan berdoa'a bersama-sama		

Lembar Observasi Pemahaman Siswa

No	Indikator Observasi	Skor	
		Sudah	Belum
1.	Siswa mampu menjelaskan kembali isi materi dengan bahasa sendiri setelah menyimak video animasi		
2.	Siswa aktif menyampaikan pendapat atau pemahaman tentang peran wali songo		
3.	Siswa mampu menyebutkan contoh metode dakwah wali songo		
4.	Siswa mengaitkan materi dengan contoh kehidupan atau budaya masyarakat		
5.	Siswa mampu mengelompokkan metode dakwah wali songo berdasarkan cara penyampaian		
6.	Siswa mampu menyampaikan inti atau ringkasan materi pembelajaran		
7.	Siswa mampu menarik kesimpulan tentang keberhasilan dakwah wali songo		
8.	Siswa mampu menyebutkan persamaan dan perbedaan metode dakwa antar wali songo		
9.	Siswa mampu menjelaskan hubungan		

	sebab akibat antara dakwah dan keberhasilan islam		
10.	siswa memperhatikan, bertanya, dan terlibat aktif selama pembelajaran menggunakan video animasi		

Lampiran 5

LEMBAR PEDOMAN SOAL TES (PRETEST)

Petunjuk: Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas sesuai dengan pemahamanmu.

1. Jelaskan dengan bahasa kamu sendiri apa arti “Wali” dan “Songo”, serta jelaskan apa yang dimaksud dengan wali songo.
2. Jelaskan tujuan dakwah yang dilakukan wali songo
3. Di kelas X² ada seorang siswa yang akhir-akhir ini sering terlambat, terlihat murung, dan nilai tugasnya menurun. Berdasarkan informasi dari wali kelas, ayahnya baru saja mengalami pemutusan hubungan kerja (PHK), sehingga keluarganya sedang mengalami kesulitan ekonomi. Dikaitkan dengan ajaran dakwah wali songo (seperti sunan Drajat) yang mengutamakan kepedulian sosial, jelaskanlah tindakan nyata yang bisa dilakukan oleh kamu dan teman-teman sekelas untuk meringankan bebannya.
4. Sunan Ampel mencetus falsafah dakwah “ Moh Limo” (5 larangan) untuk memperbaiki moral masyarakat. Uraikanlah apa saja poin-poin yang terkandung di dalamnya beserta artinya masing-masing.
5. Wali songo menggunakan berbagai jalur dalam berdakwah. Klasifikasikanlah (kelompokkan) siapa saja tokoh sunan yang menggunakan jalur kesenian/budaya dan siapa saja yang menggunakan jalur pendidikan/pesantren, serta sebutkan masing-masing satu contoh media yang digunakan.
6. Buatlah ringkasan singkat mengenai strategi dakwah yang dilakukan oleh wali songo secara keseluruhan dalam menyebarkan ajaran Islam di pulau Jawa
7. Mengapa dakwah yang dilakukan wali songo dianggap sangat efektif dan berhasil dalam penyebaran Islam ke seluruh lapisan masyarakat jawa.
8. Strategi dakwah wali songo dilakukan melalui berbagai jalur, diantaranya adalah jalur pendidikan dan perkawinan. Jelaskan perbedaan proses penyebaran Islam di antara keduanya dilihat dari cara pendekatannya kepada masyarakat.
9. Sebutkan persamaan dan perbedaan pendekatan dakwah yang digunakan oleh Sunan Kalijaga dan Sunan Muria dalam penyebaran ajaran Islam.
10. Jelaskan hubungan sebab akibat antara penggunaan metode budaya dengan keberhasilan penyebaran islam yang damai dan tanpa penolakan di pulau jawa.

Skor	Kriteria Penilaian
------	--------------------

- | | |
|---|--|
| 4 | Jawaban sangat tepat, lengkap, dan sesuai konsep |
| 3 | Jawaban tepat tetapi kurang lengkap |

Skor	Kriteria Penilaian
2	Jawaban cukup tepat namun masih terdapat kesalahan
1	Jawaban kurang tepat
0	Tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai

LEMBAR PEDOMAN SOAL TES (POSTTEST)

Petunjuk: Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas sesuai dengan pemahamanmu.

1. Jelaskan dengan bahasa kamu sendiri apa arti “Wali” dan “Songo”, serta jelaskan apa yang dimaksud dengan wali songo.
2. Jelaskan tujuan dakwah yang dilakukan wali songo
3. Di kelas X² ada seorang siswa yang akhir-akhir ini sering terlambat, terlihat murung, dan nilai tugasnya menurun. Berdasarkan informasi dari wali kelas, ayahnya baru saja mengalami pemutusan hubungan kerja (PHK), sehingga keluarganya sedang mengalami kesulitan ekonomi. Dikaitkan dengan ajaran dakwah wali songo (seperti sunan Drajat) yang mengutamakan kepedulian sosial, jelaskanlah tindakan nyata yang bisa dilakukan oleh kamu dan teman-teman sekelas untuk meringankan bebannya.
4. Sunan Ampel mencetus falsafah dakwah “ Moh Limo” (5 larangan) untuk memperbaiki moral masyarakat. Uraikanlah apa saja poin-poin yang terkandung di dalamnya beserta artinya masing-masing.
5. Wali songo menggunakan berbagai jalur dalam berdakwah. Klasifikasikanlah (kelompokkan) siapa saja tokoh sunan yang menggunakan jalur kesenian/budaya dan siapa saja yang menggunakan jalur pendidikan/pesantren, serta sebutkan masing-masing satu contoh media yang digunakan.
6. Buatlah ringkasan singkat mengenai strategi dakwah yang di lakukan oleh wali songo secara keseluruhan dalam menyebarkan ajaran Islam di pulau Jawa
7. Mengapa dakwah yang dilakukan wali songo dianggap sangat efektif dan berhasil dalam penyebaran Islam ke seluruh lapisan masyarakat jawa.
8. Strategi dakwah wali songo dilakukan melalui berbagai jalur, diantaranya adalah jalur pendidikan dan perkawinan. Jelaskan perbedaan proses penyebaran Islam di antara keduanya dilihat dari cara pendekatannya kepada masyarakat.
9. Sebutkan persamaan dan perbedaan pendekatan dakwah yang digunakan oleh Sunan Kalijaga dan Sunan Muria dalam penyebaran ajaran Islam.
10. Jelaskan hubungan sebab akibat antara penggunaan metode budaya dengan keberhasilan penyebaran islam yang damai dan tanpa penolakan di pulau jawa.

Skor	Kriteria Penilaian
------	--------------------

- | | |
|---|--|
| 4 | Jawaban sangat tepat, lengkap, dan sesuai konsep |
| 3 | Jawaban tepat tetapi kurang lengkap |
| 2 | Jawaban cukup tepat namun masih terdapat kesalahan |
| 1 | Jawaban kurang tepat |

Skor	Kriteria Penilaian
0	Tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai

Lampiran 6

Lembar Pernyataan Wawancara

a. Wawancara dengan Guru PAI-BP SMAN 2 Teluk Kuantan

- 1) Nama Lengkap :
- 2) Alamat :
- 3) Tempat Tanggal Lahir :
- 4) Jenis Kelamin :

Wawancara dengan Guru PAI-BP SMAN 2 Teluk Kuantan

No	Pertanyaan	keterangan
1	Menurut bapak/ibu, bagaimana jalannya proses pembelajaran hari ini setelah menggunakan media video animasi?	
2	Bagaimana respon siswa selama pembelajaran menggunakan video animasi (misalnya perhatian, antusiasme, dan partisipasi)?	
3	Apakah siswa terlihat lebih aktif dalam bertanya atau menjawab pertanyaan setelah belajar menggunakan video animasi? Mengapa?	
4	Menurut pengamatan bapak/ibu,	

	apakah siswa lebih mudah memahami materi setelah belajar menggunakan video animasi? Mengapa?	
5	Menurut bapak/ibu, apakah pembelajaran dengan video animasi berjalan lebih efektif dibandingkan pembelajaran sebelumnya? Mengapa?	
6	Apakah siswa terlihat lebih fokus selama pembelajaran berlangsung?	
7	Menurut bapak/ibu, apakah penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa?	
8	Apakah media video animasi layak digunakan kembali dalam pembelajaran selanjutnya? Mengapa?	

b. Wawancara dengan siswa kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan

1) Wawancara Pertama

- a) Nama Lengkap :
- b) Alamat :
- c) Jenis Kelamin :

Wawancara dengan siswa kelas X² SMAN 2 Teluk Kuantan

No	Pertanyaan	keterangan
1	Bagaimana pendapatmu tentang penggunaan video animasi dalam pembelajaran hari ini?	
2	Apakah video animasi tersebut menarik perhatianmu selama pembelajaran?	
3	Menurutmu, apakah gambar, animasi, dan suara dalam video membantu memahami materi?	
4	Apakah penggunaan video animasi memudahkan kamu memahami materi dibandingkan tanpa video?	
5	Bagian mana dari video animasi yang paling jelas atau mudah dipahami?	
6	Apakah Video animasi membuat kamu lebih semangat belajar?	

7	Apakah Video animasi membantu kamu mengingat materi pelajaran?	
8	Apakah penggunaan video animasi membuat kamu lebih focus dan aktif selama pembelajaran?	
9	Menurutmu apa kelebihan video animasi yang digunakan dalam pembelajaran hari ini?	
10	Apakah kamu ingin pembelajaran berikutnya juga menggunakan video animasi?	

MODUL AJAR

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

BAB X
PERAN DAN METODE WALI SONGO
DALAM MENYEBARKAN AJARAN ISLAM
DI INDONESIA

MENGENAL TOKOH - TOKOH WALI SONGO



A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: WINDARI
Instansi/Sekolah	: SMAN 2 Teluk Kuantan
Jenjang / Kelas	: SMA / X
Alokasi Waktu	: 2 jp (90 menit)
Tahun Pelajaran	: 2026

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase E

Pada akhir Fase E, peserta didik mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam secara menyeluruh yang mencakup pemahaman terhadap Al-Qur'an dan hadis, penguatan akidah, pembiasaan akhlak mulia, pelaksanaan ibadah sesuai ketentuan fikih, serta pengambilan ibrah dari sejarah peradaban Islam. Pemahaman ini tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga reflektif dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari sehingga membentuk karakter peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Peserta didik mampu membaca Al-Qur'an secara tartil sesuai kaidah tajwid, menghafal ayat dan hadis pilihan, serta menganalisis kandungan ayat dan hadis yang berkaitan dengan semangat berkompetisi dalam kebaikan, etos kerja, tanggung jawab, serta larangan pergaulan bebas dan zina. Selain itu, peserta didik memahami konsep keimanan melalui pembahasan syu'ab al-iman beserta dalil dan implementasinya dalam kehidupan. Peserta didik juga mampu memahami dan menganalisis ketentuan fikih terkait ibadah dan muamalah yang relevan dengan kehidupan remaja, serta melaksanakannya secara benar dan bertanggung jawab. Dalam aspek sejarah peradaban Islam, peserta didik mampu menganalisis peristiwa dan tokoh penting, mengambil pelajaran dari perkembangan peradaban Islam, serta meneladani nilai-nilai perjuangan dan keilmuan dalam kehidupan masa kini.

Fase E Berdasarkan Elemen

Al-Qur'an dan Hadis	Peserta didik mampu membaca Al-Qur'an dengan tartil sesuai kaidah tajwid, menghafal ayat dan hadis pilihan, serta menganalisis kandungan ayat dan hadis tentang perintah berkompetisi dalam kebaikan (fastabiqul khairat), etos kerja, serta larangan pergaulan bebas dan zina. Peserta didik juga mampu menyajikan hasil analisis tersebut dan membiasakan sikap menjaga kehormatan diri dalam kehidupan sehari-hari
Aqidah	Peserta didik mampu menganalisis makna syu'ab al-iman (cabang-cabang iman), memahami dalil dan implementasinya, serta menunjukkan perilaku yang mencerminkan keimanan dalam kehidupan pribadi

	maupun sosial.
Akhlak	peserta didik mampu memahami dan membiasakan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik menunjukkan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, peduli, santun, dan menghargai orang lain. Peserta didik juga mampu menganalisis pentingnya menjaga kehormatan diri serta menghindari perilaku tercela, khususnya dalam pergaulan remaja. Melalui elemen ini, peserta didik diharapkan mampu membentuk karakter yang berlandaskan nilai-nilai Islam dan menerapkannya secara konsisten dalam kehidupan pribadi maupun sosial.
Fikih	Peserta didik mampu memahami dan menganalisis ketentuan ibadah dan muamalah yang relevan dengan kehidupan remaja, serta menunjukkan sikap taat dan konsisten dalam menjalankan syariat Islam.
Sejarah Peradaban Islam	Peserta didik mampu menganalisis peristiwa dan tokoh penting dalam sejarah Islam serta mengambil ibrah (pelajaran) untuk diterapkan dalam kehidupan masa kini.
Tujuan Pembelajaran	1. Peserta didik mampu menafsirkan peran wali songo dalam penyebaran Islam di Indonesia. 2. Peserta didik mampu mencontohkan metode dakwah wali songo dalam kehidupan masyarakat. 3. Peserta didik mampu mengklasifikasikan metode penyebaran Islam yang digunakan oleh wali songo. 4. Peserta didik mampu merangkum materi tentang peran dan metode wali songo dalam menyebarkan Islam di Indonesia. 5. Peserta didik mampu mengiferensikan pengaruh dakwa wali songo terhadap perkembangan Islam di Indonesia. 6. Peserta didik mampu membandingkan metode dakwah antar wali songo dalam menyebarkan Islam di Indonesia. 7. Peserta didik mampu menjelaskan kembali materi tentang peran dan metode wali songo dalam menyebarkan ajaran Islam di Indonesia dengan baik dan benar.
Profil Pancasila	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis

	• Kreatif
Kata kunci	Peran dan Metode wali songo dalam menyebarkan ajaran islam

Target Peserta Didik :	
Peserta didik Reguler	
Jumlah Siswa :	
28 Peserta didik	
Assesmen :	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran - Asesmen individu - Asesmen kelompok	
Jenis Assesmen :	
• Presentasi • Produk • Tertulis • Unjuk Kerja • Tertulis	
Model Pembelajaran	
• Tatap muka	
Ketersediaan Materi :	
• Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: YA/TIDAK • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK	
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :	
• Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang)	
Metode dan Model Pembelajaran :	
<i>Ceramah,diskusi kelompok dan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi</i>	
Media Pembelajaran	
1. Laptop 2. Alat bantu audio (speaker) 3. Proyektor	

4. Jaringan internet
5. Audio
6. Video animasi

Materi Pembelajaran

Bab 10

- Peran dan metode wali songo dalam menyebarkan ajaran islam di indonesia

Sumber Belajar :

1. Sumber Utama
 - Buku Pendidikan Agama Islam Kelas X Kemdikbud RI tahun 2022.
 - Video Animasi dari platform Youtube
2. Sumber Alternatif
 Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.

Persiapan Pembelajaran :

- a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
- b. Memastikan kondisi kelas kondusif
- c. Mempersiapkan bahan tayang
- d. Mempersiapkan lembar kerja siswa

Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran : Pertemuan 1

Kegiatan Pembuka

- A. Pendahuluan
 - Mempersiapkan media/alat peraga/bahan berupa LCD Projector, Speaker aktif, Note book, CD Pembelajaran interaktif, Spidol media lain yang akan digunakan saat itu.
 - Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
 - Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
- B. Pengenalan video animasi
 - Guru menginformasikan kepada siswa bahwa dalam pembelajaran kali ini akan menggunakan video animasi
 - Guru memberikan sinopsis tentang materi yang akan dipelajari dalam video animasi
 - Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat dan relevansi dari pembelajaran ini

Pemantik

- Apa Anda mengetahui siapa saja tokoh ulama yang menyebarkan ajaran Islam di Indonesia?
- Bagaimana metode dakwah tokoh ulama yang menyebarkan ajaran Islam di Indonesia?

Kegiatan Inti

A. Menonton video animasi

- Guru memutar video animasi dan memastikan siswa fokus memperhatikan dengan seksama
- Guru mengajukan pertanyaan dan meminta siswa untuk menceritakan kembali terkait isi video animasi
- Guru menjelaskan kembali bagian-bagian yang belum dipahami siswa

B. Diskusi

- Guru memulai diskusi dengan mengajukan pertanyaan terkait isi video dan Materi yang disajikan
- Guru mendorong partisipasi aktif siswa dalam berdiskusi dengan mengajak mereka untuk berbagi pemahaman mereka

C. Latihan dan aktivitas

- Guru menjelaskan bahwa siswa akan bekerja kelompok untuk menyusun poin-poin penting dari video animasi
- Guru memberikan petunjuk mengenai tugas dan memandu kelompok agar bekerja sama
- Guru memberikan umpan balik setelah setiap kelompok selesai tampil

Kegiatan Penutup

- Guru Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah dan berdoa.

Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran : Pertemuan 2

Kegiatan Pembuka

A. Pendahuluan

- Mempersiapkan media/alat peraga/bahan berupa LCD Projector, Speaker aktif, Note book, CD Pembelajaran interaktif, Spidol media lain yang akan digunakan saat itu.
- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan Al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan

materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian. B. Pengenalan video animasi • Guru menginformasikan kepada siswa bahwa dalam pembelajaran kali ini akan menggunakan video animasi • Guru memberikan sinopsis tentang materi yang akan dipelajari dalam video animasi • Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat dan relevansi dari pembelajaran ini
Pemantik • Apa Anda mengetahui siapa saja tokoh ulama yang menyebarkan ajaran Islam di Indonesia? • Bagaimana metode dakwah tokoh ulama yang menyebarkan ajaran Islam di Indonesia?
Kegiatan Inti C. Menonton video animasi • Guru memutar video animasi dan memastikan siswa fokus memperhatikan dengan seksama • Guru mengajukan pertanyaan dan meminta siswa untuk menceritakan kembali terkait isi video animasi • Guru menjelaskan kembali bagian-bagian yang belum dipahami siswa D. Diskusi • Guru memulai diskusi dengan mengajukan pertanyaan terkait isi video dan Materi yang disajikan • Guru mendorong partisipasi aktif siswa dalam berdiskusi dengan mengajak mereka untuk berbagi pemahaman mereka E. Latihan dan aktivitas • Guru menjelaskan bahwa siswa akan bekerja kelompok untuk menyusun poin-poin penting dari video animasi • Guru memberikan petunjuk mengenai tugas dan memandu kelompok agar bekerja sama • Guru memberikan umpan balik setelah setiap kelompok selesai tampil
• Kegiatan Penutup (Evaluasi dan umpan balik)
• Guru Menyusun tugas atau latihan berupa 10 soal uraian • Guru memberikan intruksi kepada siswa • Siswa menjalankan tugas sesuai instruksi yang diberikan • Setelah siswa menyelesaikan tugas, guru memberikan umpan balik yang konstruktif. • Guru Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah dan berdoa.

--

Pelaksanaan Asesmen

Sikap - Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung. - Melakukan penilaian antarteman. - Mengamati refleksi peserta didik. Pengetahuan - Memberikan tugas tertulis, lisan, dan tes tertulis Keterampilan - Presentasi - Proyek

Pengayaan dan Remedial

Pengayaan: - Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai kompetensi dasar (KD). - Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik. - Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi	Remedial - Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian kompetensi dasarnya (KD) belum tuntas. - Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas. - Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.
---	--

Kriteria Penilaian :

- Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok.
- Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100

1. Penilaian Sikap :

No	Pernyataan	SS	S	TS	S
1	Saya akan bersikap tangguh, telaten dan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas-tugas saya, baik di sekolah maupun di				

	rumah.				
2	Saya akan menghargai berkembangnya seni, adat dan tradisi tahlilan, yasinan, dziba'an, hadrah dan lain sebagainya adalkan tidak bertentangan dengan nilai-nilai agama Islam				
3	Saya tidak setuju jika ada penceramah yang secara ekstrim melarang kegiatan selamatan, kenduri atau upacara adat di masyarakat dengan alasan ada praktik tahayul, bid'ah dan khurafat di dalamnya				
4	Saya tidak setuju, jika ada orang yang melakukan perusakan rumah ibadah umat lain, serta melakukan persekusi terhadap jamaah atau pengikut agama lain				

2. Penilaian Pengetahuan

Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

11. Jelaskan dengan bahasa kamu sendiri apa arti “Wali” dan “Songo”, serta jelaskan apa yang dimaksud dengan wali songo.
12. Jelaskan tujuan dakwah yang dilakukan wali songo
13. Di kelas X² ada seorang siswa yang akhir-akhir ini sering terlambat, terlihat murung, dan nilai tugasnya menurun. Berdasarkan informasi dari wali kelas, ayahnya baru saja mengalami pemutusan hubungan kerja (PHK), sehingga keluarganya sedang mengalami kesulitan ekonomi. Dikaitkan dengan ajaran dakwah wali songo (seperti sunan Drajat) yang mengutamakan kepedulian sosial, jelaskanlah tindakan nyata yang bisa dilakukan oleh kamu dan teman-teman sekelas untuk meringankan bebannya.
14. Sunan Ampel mencetus falsafah dakwah “ Moh Limo” (5 larangan) untuk memperbaiki moral masyarakat. Uraikanlah apa saja poin-poin yang terkandung di dalamnya beserta artinya masing-masing.
15. Wali songo menggunakan berbagai jalur dalam berdakwah. Klasifikasikanlah (kelompokkan) siapa saja tokoh sunan yang menggunakan jalur kesenian/budaya dan siapa saja yang menggunakan jalur pendidikan/pesantren, serta sebutkan masing-masing satu contoh media yang digunakan.
16. Buatlah ringkasan singkat mengenai strategi dakwah yang di lakukan oleh wali songo secara keseluruhan dalam menyebarkan ajaran Islam di pulau

Jawa

17. Mengapa dakwah yang dilakukan wali songo dianggap sangat efektif dan berhasil dalam menyebarkan Islam ke seluruh lapisan masyarakat Jawa.
18. Strategi dakwah wali songo dilakukan melalui berbagai jalur, diantaranya adalah jalur pendidikan dan perkawinan. Jelaskan perbedaan proses penyebaran Islam di antara keduanya dilihat dari cara pendekatannya kepada masyarakat.
19. Sebutkan persamaan dan perbedaan pendekatan dakwah yang digunakan oleh Sunan Kalijaga dan Sunan Muria dalam menyebarkan ajaran Islam.
20. Jelaskan hubungan sebab akibat antara penggunaan metode budaya dengan keberhasilan penyebaran Islam yang damai dan tanpa penolakan di pulau Jawa.

3. Penilaian Keterampilan

Peserta didik diminta mempresentasikan tugas kelompok :

Contoh Rubrik Penilaian Praktik

Nama Kelompok :

Anggota :

Kelas :

No	Nama	Aspek yang dinilai				Jumlah Skor	Nilai	Ketuntasan		Tindak lanjut	
								T	TT	R	P

Keterangan:

T : Tuntas mencapai nilai (disesuaikan dengan nilai KKM)

TT : Tidak Tuntas jika nilai yang diperoleh kurang dari nilai KKM

R : Remedial

P : Pengayaan

Refleksi Guru:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pemilihan media pembelajaran relevan dengan upaya pencapaian tujuan pembelajaran?	
2	Apakah model pembelajaran yang digunakan mampu mencapai tujuan pembelajaran?	
3	Apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat mengembangkan kompetensi sikap spiritual peserta didik?	
4	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak	

	keluar dari norma-norma?	
5	Apakah pelaksanaan pembelajaran dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

Refleksi Peserta Didik:



Refleksi

Tuliskahlah sebanyak-banyaknya istilah baru yang kalian dapatkan dari materi di atas.

C. LAMPIRAN

Lembar Kerja :

Uji Pemahaman siswa dengan 10 soal uraian

Bahan Bacaan Peserta Didik :

- Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA Kelas X
- Media video animasi

Glosarium

Metode : adalah cara/gaya/ alat yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu.

Wali Songo : adalah sembilan wali yang terpilih untuk menyebarkan agama islam di Indonesia, khususnya di Pulau Jawa

Mengetahui

Penyusun

Guru mata Pelajaran PAIBP
SMAN 2 Teluk Kuantan

Emidelita, S.Ag.
NIP.197010152023212003

Windari
NPM.220307006

Lampiran 8

DOKUMENTASI FOTO TERKAIT KEGIATAN



Gambar 1: Gedung SMAN 2 Teluk Kuantan



Gambar 2 : Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Video Animasi



Gambar 3 : Penyebaran Instrumen Soal Pretest



Gambar 4 : Siswa Melaksanakan kegiatan Pretest



Gambar 5 : Penyebaran Instrumen Soal Posttest



Gambar 6 : Siswa Melaksanakan kegiatan Posttest



Gambar 7 : wawancara dengan Guru PAI-BP SMAN 2 Teluk Kuantan, Ibu Emidelita, S.Ag



Gambar 8 : Wawancara Dengan Siswa kelas X.2 SMAN 2 Teluk Kuantan

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Data Pribadi

Nama : Windari
Alamat : Koto Kari
No.HP : 0853-5572-9727
Email : Windari2k21@gmail.com
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl Lahir : Koto Kari, 31 Mei 2004
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia

Riwayat Pendidikan

2009 : TK Anggrek Koto Kari Tahun 2009-2010
2010 : SD Negeri 012 Koto Kari Tahun 2010-2016
2016 : MTs Nurul Ikhlas Kenegerian Kari Tahun 2016-2019
2019 : MA Ponpes Nurul Islam Kampung Baru Tahun 2019-2022

Hormat Saya


Windari
NPM. 220307006

