

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP
PRAKTEK SHALAT FARDHU SISWA/I PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BP KELAS IV SD
NEGERI 013 PINTU GOBANG KARI**

*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

**RAHMAT DANI FAJRI
NPM. 220307070**

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

SURAT PERNYATAAN

saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahmat Dani Fajri
Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru, 10 – 12 – 2004
NPM : 220307070
Alamat : Desa Sitorajo Kari, Kec. Kuantan Tengah, Kab.
Kuantan Singingi, Riau.
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan Sain Islam Universitas
Islam Kuantan Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Praktek Shalat Fardhu Siswa/I Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan BP Kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari”** Adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang terbuat didalamnya.

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

Teluk Kuantan, 22 Mei 2026

Hormat Saya,



1000
METRAI
TEMPEL
TABADAOX117901239

Rahmat Dani Fajri
NPM. 220307070

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 : Rahmat Dani Fajri
NPM : 220307070
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap
Praktek Shalat Fardhu Siswa/I Pada Mata Pelajaran
Psendidikan Agama Islam Kelas IV SD Negeri 013 Pintu
Gobang Kari Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten
Kuantan Singingi

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, 19 Mei 2026

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi dengan judul: **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Praktek Shalat Fardhu Siswa/I Pada Mata Pelajaran Psendidikan Agama Islam Kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi”** Yang ditulis oleh **Rahmat Dani Fajri, NPM. 220307070**; Telah disetujui untuk ujikan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Satu (S1) Program Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sain Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 19 Mei 2026

Menyetujui,

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam

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

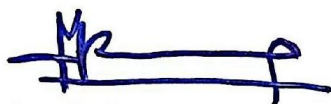


PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul: **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Praktek Shalat Fardhu Siswa/I Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan BP Kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari”** Yang ditulis oleh **Rahmat Dani Fajri, NPM. 220307070**; dapat diterima dan disetujui dalam sidang Munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sain Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 23 Bulan Juli Tahun 2026. Skripsi ini sudah diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 23 Juli 2026

Mengesahkan
Tim Penguji Sidang Munaqasyah
Ketua



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

Moderator



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

Penguji I



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

Sekretaris



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

Penguji II



A. Mualif, S.Pd.I., MA
NIDN. 1010078605

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi



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

MOTTO

With knowledge humans become noble, and with morals humans become perfect

Dengan ilmu manusia mulia, dengan akhlak manusia sempurna

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk almamater tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

Universitas Islam Kuantan Singingi

ABSTRAK

Rahmat Dani Fajri (2026) : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Praktek Shalat Fardhu Siswa/I Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan BP Kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan praktik shalat fardhu siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari. Oleh karena itu, media pembelajaran video animasi diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan praktik shalat fardhu siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap praktik shalat fardhu siswa kelas IV di SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa. Data dikumpulkan melalui tes praktik dan dianalisis menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berpengaruh signifikan terhadap praktik shalat fardhu siswa, dibuktikan dengan nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ dan nilai thitung sebesar 11,874 $>$ ttabel sebesar 2,064. Hasil perhitungan *Cohen's d Effect Size* memperoleh nilai sebesar 4,75 yang termasuk kategori sangat besar. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memberikan pengaruh sebesar 84,94% terhadap peningkatan kemampuan praktik shalat fardhu siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam memanfaatkan media video animasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran praktik shalat fardhu.

Kata Kunci: Media Video Animasi, dan Praktek Shalat Fardhu

ABSTRACT

Rahmat Dani Fajri (2026) : The Influence of Animated Video Learning Media on the Practice of Fardhu Prayer of Students in Islamic Religious Education Subject for Grade IV at SDN 013 Pintu Gobang Kari

This study was motivated by the low ability of students in performing *shalat fardhu* in the subject of Islamic Religious Education and Character Education at SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari. Therefore, animated video learning media was implemented as an effort to improve students' ability in performing *shalat fardhu*. This study aimed to determine the effect of using animated video learning media on the *shalat fardhu* practice of fourth-grade students at SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari. This study employed a quantitative experimental research method with a *One-Group Pretest-Posttest Design*. The research sample consisted of 25 students. Data were collected through a practical test and analyzed using the *Independent Sample T-Test* with the assistance of SPSS software. The results showed that the use of animated video learning media had a significant effect on students' *shalat fardhu* practice, as evidenced by a significance value (sig) < 0.05 and a t-count value of $11.874 > \text{t-table value of } 2.064$. The calculation of Cohen's d Effect Size yielded a value of 4.75, which falls into the very large category. This value indicates that animated video learning media contributed 84.94% to the improvement of students' *shalat fardhu* practice ability. The findings of this study are expected to serve as a reference for Islamic Religious Education and Character Education teachers in utilizing animated video media to improve the quality of *shalat fardhu* practice learning.

Keywords: Animated Video Media, and Fardhu Prayer Practice

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji dan syukur kehadiran Allah subhanahu wata'ala, Tuhan semesta alam, dengan kekuasaan-nya dan kebesaran-nya senantiasa memberikan anugerah dan nikmat yang tiada terhingga kepada penulis, yang telah memberikan kemudahan dan petunjuk dalam penyelesaian proposal yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Praktek Shalat Fardhu Siswa/I Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan BP Kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari”**.

Penulis sangat menyadari bahwa penyusunan proposal ini tidak terlepas dari adanya bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan tulus ikhlas pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu **Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I** Selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi
2. Bapak **H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh** Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sain Islam
3. Bapak **Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Dan Selaku Dosen Pembimbing 2
4. Bapak **Andrizal, S.Psi., M.Pd.I** Selaku Dosen Pembimbing 1
5. Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada kedua orang

tua tercinta, Ayah **Pirnandes** dan Ibu **Dewi Marlina**, atas segala doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta pengorbanan yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada keduanya.

6. Buat adek saya Yaitu **Rahmi Andini** Penulis mengucapkan terima kasih kepada adik tercinta, **Rahmi Andini**, atas doa, dukungan, semangat, dan perhatian yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang diberikan menjadi motivasi dan membawa keberkahan bagi kita semua.
7. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh teman-teman yang telah memberikan dukungan, motivasi, bantuan, serta kebersamaan selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Semoga persahabatan dan segala kebaikan yang telah terjalin senantiasa membawa manfaat dan keberkahan bagi kita semua.
8. Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar di Palembang, khususnya keluarga besar cucu dan buyut Tayib, atas doa, dukungan, perhatian, serta motivasi yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan dan menyelesaikan skripsi ini. Semoga silaturahmi dan kebersamaan keluarga senantiasa terjaga serta diberkahi oleh Allah SWT.
9. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu **Nuraima, S.Ag** selaku Guru Bidang Studi Pendidikan Agama Islam SD Negeri 013

Pintu Gobang Kari yang telah memberikan bantuan, arahan, serta dukungan selama pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT.

Sesungguhnya hanya Allah yang maha penyempurna, oleh karena itu meskipun proposal ini di buat dengan segenap daya dan usaha tentu masih ada kekurangan yang menyertainya, harapan penulis semoga proposal ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan umumnya bagi siapa saja yang membaca nya. Aamiin Allahumma Aamiin. Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Teluk Kuantan, 10 November 2025

Penulis

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Rahmat', with a horizontal line drawn underneath it.

RAHMAT DANI FAJRI
NPM. 220307070

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PROGRAM STUDI	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teoritis	9
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Konseptual.....	28
D. Hipotesis	30
E. Definisi Operasional.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Waktu Dan Lokasi Penelitian	34
C. Populasi Dan Sample	34
D. Teknik Pengumpulan Data	35

E. Teknik Analisis Data	37
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	
A. Tanjauan Umum Lokasi Penelitian	45
B. Penyajian Data.....	50
1. Uji Validitas.....	50
2. Uji Reliabilitas.....	58
3. Data Hasil Tes Variabel Y Pretest.....	62
4. Data Hasil Tes Variabel Y Posttest	77
C. Analisis Data.....	93
1. Uji Prasyarat.....	93
2. Uji Hipotesis.....	98
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	105
B. Saran	105
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	25
Tabel 2.2 Defenisi Operasional	30
Tabel 4.1 Sarana Sekolah	46
Tabel 4.2 Prasarana Sekolah	47
Tabel 4.3 Data Pendidik dan Kependidikan	47
Tabel 4.4 Jumlah Peserta didik SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari.....	48
Tabel 4.5 Jumlah Peserta didik SD Negeri 013 Berdasarkan Tingkatan.....	48
Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi Angket Variabel X.....	51
Tabel 4.7 Mengambil Keputusan Hasil Uji Validitas Variabel X.....	52
Tabel 4.8 Hasil Uji Validasi Tes Variabel Y	53
Tabel 4.9 Mengambil Keputusan Hasil Uji Validitas Tes Variabel Y	56
Tabel 4.10 Hasil Reabilitas Angket Variabel X.....	57
Tabel 4.11 Pengambilan Keputusan Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel X.....	58
Tabel 4.12 Hasil Reabilitas Tes Variabel Y	69
Tabel 4.13 Pengambian Keputusan Hasil Uji Reliabilitas Tes Variabel Y	60
Tabel 4.14 Deskripsi Stanstistik Variabel X.....	61
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Data Y Pretest	61
Tabel 4.16 Deskripsi Stantistik Variabel Y	64
Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Data Y Posttest.....	65
Tabel 4.18 Input Data Pretest-Posttest Pada Uji Normalitas Penelitian	67
Tabel 4.19 Hasil Uji Normalitas Data Pretest-Posttest Penelitian	67
Tabel 4.20 Hasil Uji Homogenitas.....	71
Tabel 4.21 Paired Sampel Stantistik Data Pretest-Posttest Praktek Shalat Fardhu.....	72

Tabel 4.22 Paired Sampel Corelation Data Pretest-Posttest Praktek Shalat Fardhu ..	73
Tabel 4.23 Interpreasi Koefisien Korelasi	74

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	28
Gambar 4.1 Diagram Q-Q Plot Untuk Uji Normalitas Data Pretest	68
Gambar 4.2 Diagram Q-Q Plot Untuk Uji Normalitas Data Posttest	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Rekomendasi Riset dan Balasan Riset

Lampiran 2 Instrumen dan Hasil Angket Variabel X

Lampiran 3 Soal dan Hasil Posttest

Lampiran 4 Hasil Uji Prasyarat dan Hasil Analisis Data dengan SPSS

Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan

Lampiran 6 Tabel t

Lampiran 7 Modul Ajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya manusia untuk meningkatkan kemampuan yang ada pada diri mereka sendiri agar memiliki kecakapan serta pengembangan karakter diri melalui proses pembelajaran di sekolah. Pendidikan adalah kegiatan yang menjembatani setiap orang untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan potensi mereka, dan belajar berinteraksi.¹ Oleh karena itu, Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang harus dimiliki setiap orang.

Uraian di atas sangat selaras dengan apa yang tercantum pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di mana negara menjamin hak fundamental setiap siswa untuk mendapatkan pendidikan. Termasuk pendidikan agama sesuai dengan keyakinan yang dianutnya sebagaimana yang terdapat dalam bab V Pasal 12 ayat 1. Pada pasal dan ayat yang dimaksud, disebutkan bahwa negara menjamin pendidikan agama bukan hanya sekadar pelengkap, melainkan juga hak serta kewajiban yang diperoleh setiap siswa pada tiap jenjang pendidikan.² Dengan demikian, Pendidikan Agama di sekolah berarti telah mempersiapkan siswa untuk menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur, berakhlakul karimah, dan

¹ Jailani Syahputra Siregar dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Shalat Gerhana Dan Shalat Jenazah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Viii Di UPTD SMP Negeri 1 Sei Kanan", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol.10 No. 02 (Juni, 2025), hal. 2.

² Indonesia, *Undang Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, UU No. 2003, (Kementrian Hukum dan HAM, 2003), hlm. 7.

berpengatahuan sehingga dapat menjadi sumber daya manusia Indonesia yang unggul.³

Terkhusus pada penyelenggaraan Pendidikan Agama Islam di sekolah sebagai lembaga formal, proses ini sangat berperan penting agar siswa matang secara intelektual, spiritual dan emosional terkait penghayatan dan pengamalan ajaran agamanya.⁴ Salah satu kompetensi yang dibina pada peserta didik adalah kemampuan praktik Shalat Fardhu yang tidak hanya dimaknai sebagai ritualitas semata, melainkan juga sarana *taqarrub* kepada Allah SWT. Oleh karena itu, memahami konsep dan tata cara atau praktik ibadah salat menjadi sangat penting. Kesalahan dalam memahami cara dan aturan shalat bisa mempengaruhi kualitas ibadah tersebut.⁵ Namun dalam menguasai kemampuan atau keterampilan praktik tersebut, seringkali dijumpai hambatan pada siswa yang membuat mereka mengalami kesulitan untuk menguasai kemampuan praktik shalat fardhu. Hambatan tersebut berakar pada faktor-faktor interaksional yang terdapat di dalam proses pembelajaran, di mana salah satunya adalah media pembelajaran.⁶

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, kini tersedia berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan

³ M Shabir, "Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum", *Intellectual Publication*, Vol.3.No.1 (Desember, 2022), hal. 59.

⁴ Yulia Syafrin dkk, "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Pendidikan*, Vol.2 No.1 (Januari, 2023), hal. 73.

⁵ Bachrul Tias dan Safta Ananda, "Tinjauan Literatur Analisis Dampak Ketaatan Melaksanakan Shalat Bagi Seorang Muslim Perspektif Psikologi", *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.9 No.1 (Juli, 2019), hal. 8.

⁶ Tina Fitriani, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Melalui Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai", *Jurnal Edukatif*, Vol 1. No.1 (Juni, 2023), hal. 6.

untuk mendukung proses belajar siswa.⁷ Salah satunya yang dinilai efektif adalah media pembelajaran video animasi, karena menggabungkan elemen visual dan audio dalam penyampaian serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan membuat siswa lebih terlibat.⁸ Pemanfaatan media video dalam pembelajaran dianggap mampu meminimalkan berbagai kesulitan yang kerap dialami siswa serta membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Video pembelajaran juga dapat menampilkan demonstrasi, termasuk pada tata cara shalat fardhu yang benar, sehingga peserta didik dapat meniru dan mempraktikkannya dengan lebih mudah.⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam yaitu Nuraima, S.Ag di SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari, diketahui bahwa proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti telah dilaksanakan guru terutama terkait materi Ibadah Shalat Fardhu dengan menerapkan metode ceramah dan pengintegrasian dengan media pembelajaran media pembelajaran cetak. Namun meskipun proses pembelajaran telah dilaksanakan sedemikian rupa, terdapat gejala permasalahan pada siswa kelas IV terkait materi shalat fardhu yang terdiri sebagai berikut:¹⁰

⁷ Udi Budi Harsiwi, Liss Dyah Dewi Arin, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol.4 No.4 (Juli, 2020), hal. 1105.

⁸ Umi Hanifah Nurvianti, Hairani, "Strategi Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Inovatif Di Kelas", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.7 No.1 (April, 2024), hal. 46.

⁹ Ratu Sylvia Ridwan dkk, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Penyampaian Konten Pembelajaran", *Jurnal Ilmu Teknologi*, Vol.18 No.1 (Februari, 2021), hal. 40.

¹⁰ Wawancara dengan Nuraima, tanggal 22 November 2025 di SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari

1. Masih terdapat kurangnya pemahaman konseptual siswa pada materi shalat fardhu, di mana dalam hasil ujian praktek masih ada beberapa siswa/i yang remedial atau belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
2. Masih terdapat siswa yang mencontohkan gerakan shalat dengan kurang tepat seperti duduk *tawaruk* dan posisi tangan ketika shalat.
3. Sebagian siswa masih bercanda dan mengganggu teman di sampingnya saat melaksanakan shalat.
4. Sejumlah siswa masih ragu-ragu terkait bacaan shalat ketika diminta untuk mempraktikkannya secara langsung.

Adanya gejala permasalahan di atas, disinyalir karena belum adanya pemanfaatan serta penggunaan media yang efektif untuk materi shalat Fardhu yang memuat unsur-unsur praktikal sesuai materi. Artinya dibutuhkan suatu media yang mampu menghadirkan unsur bacaan shalat berupa audio maupun unsur gerakan shalat berupa visual sehingga yang disajikan tidak hanya konsep namun juga contoh gerakan shalat sesuai indikator atau standar kompetensi yang ada pada materi.

Pada beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan video animasi sebagai media di dalam pembelajaran dengan prosedur eksperimen, terbukti dapat mempengaruhi secara signifikan penguasaan siswa terhadap suatu materi belajar. Di antaranya adalah penelitian Sri Handayani dengan hasil Ha diterima karena nilai $t\text{-hitung } 6,7079 > t\text{-tabel } 2,024$. Artinya media film

animasi mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang merupakan penguasaan pada aspek kognitif.¹¹ Demikian juga dengan penelitian Amania Najilah, dkk., dengan hasil H_a diterima pula karena nilai Signifikansi $0,000 < \text{nilai kritis } 0,05$. Ini berarti video animasi sebagai media pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar kognitif siswa SDN Kepuh, Waru Waru, Sidoarjo.¹²

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilaksanakan suatu penelitian yang mengujicobakan penggunaan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan harapan dapat mempengaruhi kemampuan praktik shalat fardhu siswa dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Praktek Shalat Fardhu Siswa/I Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan BP Kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya penguasaan siswa terhadap materi shalat fardhu.
2. Masih banyak siswa yang belum bisa dalam melafalkan bacaan shalat.

¹¹ Sri Handayani, “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat”, *Jurnal Basicedu*, Vol.8 No.4 (April, 2019), hal 4.

¹² Amania Najilah, “Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.6 No.2 (November, 2022), hal. 163.

3. Masih banyak siswa yang kurangnya keseriusan dan sikap khusyuk dalam pelaksanaan shalat.
4. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik oleh guru.
5. Kurangnya daya tarik dan motivasi belajar siswa terhadap materi praktik ibadah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan pada penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Praktek Shalat Fardhu Siswa/I Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan BP Kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan adalah apakah ada Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Praktek Shalat Fardhu Siswa/I Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan BP Kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Praktek Shalat Fardhu Siswa/I Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan BP Kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini penulis rangkum menjadi 2 bagian yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah khazanah keilmuan dalam bidang Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.
- b. Memberikan kontribusi ilmiah terhadap teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya media audio-visual dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran praktik ibadah.
- c. Menjadi referensi akademik bagi peneliti lain yang tertarik untuk meneliti penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan praktik siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu siswa memahami dan mempraktikkan tata cara shalat fardhu dengan benar melalui visualisasi yang menarik dan mudah diingat, sehingga meningkatkan kualitas ibadah mereka.
- b. Menjadi bahan acuan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif, dengan memanfaatkan media video animasi sebagai sarana penyampaian materi ibadah yang efektif.
- c. Memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidika agama islam melalui penyediaan fasilitas dan media pembelajaran berbasis teknologi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “penghubung”. Beberapa ahli memberikan definisi mengenai media. Menurut Gerlach dan Ely, media dalam arti luas mencakup manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.¹³ Dengan pemahaman tersebut, guru, buku teks, hingga lingkungan sekolah dapat dikategorikan sebagai media.

Media dapat dipahami sebagai segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga mampu membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.¹⁴

Pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah *instruction*, yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau *intruere*, yang bermakna menyampaikan pemikiran. Menurut Sardiman dan rekan-rekan, pembelajaran adalah serangkaian upaya yang dirancang

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hal 9.

¹⁴ Aisyah Fadilah dkk, “Pengertian Media Tujuan Fungsi Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran”, *Journal of Student Research*, Vol.1 No.2 (Maret, 2023), hal. 3.

secara sistematis untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar sehingga proses belajar dapat terjadi dalam diri peserta didik. Sementara itu, Miarso menjelaskan bahwa pembelajaran, atau kegiatan instruksional, adalah usaha yang dilakukan secara sengaja untuk mengelola lingkungan agar seseorang dapat membentuk dirinya secara positif dalam kondisi tertentu.¹⁵

Media pembelajaran adalah salah satu sarana komunikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media ini berperan sebagai wadah atau tempat yang memuat materi pelajaran.¹⁶ Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu sumber belajar yang berfungsi menyampaikan pesan dan membantu mengatasi berbagai permasalahan dalam kegiatan pendidikan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran, terdapat berbagai aspek yang perlu diperhatikan, seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas serta bentuk respon yang diharapkan dari peserta didik setelah menggunakan media tersebut, dan juga konteks pembelajaran yang mencakup karakteristik siswa. Pada era modern saat ini, penggunaan media berbasis teknologi yang dapat diakses melalui perangkat *Mobile Devine* menjadi sangat relevan sebagai sarana pendukung belajar siswa. Hal ini karena salah satu peran utama media dalam

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 27.

¹⁶ Ardian Asyhari and Helda Silvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, Vol.05 No.1 (April, 2022), hal. 3.

proses pembelajaran adalah membantu meningkatkan rangsangan dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.¹⁷

Menurut Levie dan Lentz di dalam buku Rudy Sumirharsono dan Hisbiyatul Hasanah, terdapat empat fungsi utama media pembelajaran.¹⁸ yaitu:

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi merupakan aspek yang paling mendasar dari media pembelajaran, yaitu berperan dalam menarik serta mengarahkan perhatian peserta didik agar fokus pada materi pelajaran yang disajikan. Visualisasi yang disertakan bersama teks mampu membantu siswa berkonsentrasi terhadap isi pelajaran. Sering kali, pada awal kegiatan belajar, siswa kurang tertarik terhadap materi tertentu. Oleh karena itu, penggunaan media seperti gambar atau visual yang ditampilkan melalui *overhead projector* (OHP) dapat membantu menenangkan, menarik perhatian, serta memusatkan fokus siswa pada pelajaran yang akan dipelajari. Dengan demikian, peluang untuk memahami dan mengingat materi menjadi lebih besar.

¹⁷ Muhamad Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik", *Jurnal Ilmu Teknologi*, Vol.5 No.1 (Maret, 2009), hal. 12.

¹⁸ Rudy Sumirharsono ,dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi, 2017), hal.12-13.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media pembelajaran berkaitan dengan perasaan dan sikap siswa saat belajar. Visualisasi atau gambar yang menarik dapat menimbulkan kenyamanan serta membangkitkan emosi positif dalam proses belajar. Selain itu, gambar juga mampu menumbuhkan sikap tertentu terhadap isi pembelajaran, terutama jika materi tersebut berkaitan dengan isu sosial atau kemanusiaan.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif dari media pembelajaran menekankan pada peran gambar atau visual dalam membantu proses berpikir siswa. Berdasarkan berbagai penelitian, media visual terbukti mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi yang disajikan, karena visualisasi membantu mengorganisasi konsep dan memperkuat daya ingat.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat menjadi alat bantu bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca atau memahami teks. Visualisasi membantu mereka dengan memberikan konteks yang jelas, sehingga lebih mudah memahami isi bacaan dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain,

media berfungsi sebagai sarana kompensasi bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam memahami materi secara verbal atau tekstual.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru pada peserta didik, meningkatkan motivasi serta merangsang aktivitas belajar, bahkan memberikan pengaruh positif terhadap aspek psikologis mereka.¹⁹ Secara umum, manfaat dari pemanfaatan media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan hasil yang dicapai siswa dapat meningkat.
2. Media juga berfungsi untuk meningkatkan serta mengarahkan perhatian peserta didik agar lebih fokus dalam belajar. Dengan demikian, motivasi belajar meningkat, interaksi antara siswa dan lingkungannya menjadi lebih aktif, serta memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.
3. Media pembelajaran berperan dalam mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas dan beragam.

¹⁹ Fiska Komala Sari dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.7 No.2 (Juni, 2020), hal. 143.

4. Selain itu, media dapat memberikan pengalaman yang seragam bagi seluruh siswa terhadap peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Apabila media pembelajaran digunakan dengan tepat dalam proses belajar mengajar, hasilnya antara lain: perhatian siswa terhadap materi akan meningkat, mereka memperoleh pengalaman yang lebih nyata, serta hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan sulit dilupakan. Selain itu, penggunaan media yang efektif juga dapat menumbuhkan keberanian dan kemandirian peserta didik dalam belajar.²⁰

2. Video Animasi sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Video Animasi

Video adalah salah satu media yang sangat efektif digunakan dalam menunjang proses pembelajaran, baik pada kegiatan belajar secara individu, berkelompok, maupun dalam skala besar.²¹ Agnew dan Kellermen dalam jurnalnya Nur Azmi berpendapat bahwa video

²⁰ Hasrul, "Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2", *Jurnal Pendidikan Dan Elektronik*, Vol.3 No.2 (Oktober, 2020), hal. 4.

²¹ Nur Azmi Alwi dan Putri Lestari Agustia, "Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, Vol.2 No.3 (Agustus, 2024), hal. 0184.

sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar melalui ilusi dan fantasi pada gambar yang bergerak.²²

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan audio. Kehadiran video dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih efektif antara penyaji dan siswa.

Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, dan semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D.²³ Animasi merupakan gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup. Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek suara dan memberikan interaksi berkelanjutan, sehingga pemahaman bahan ajar meningkat.²⁴

Sebagai media pembelajaran, animasi memiliki keunggulan dalam menjelaskan konsep yang sulit dipahami hanya melalui gambar statis atau penjelasan verbal. Dengan memanfaatkan visualisasi, animasi mampu menggambarkan materi yang tidak dapat dilihat

²² Ade Andriani dan Izwita Dewi, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Explainer Berbasis Jaringan Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Mahasiswa”, *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, Vol.11 No.1 (Juni, 2022), hal. 99.

²³ Faisal, A.Muhammad Syafar, dan Ummi Azizah Mukaddim, “Implementasi Prinsip Animasi Straight Ahead Action Pada Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D”, *Jurnal Ahli Muda Indonesia*, Vol.1 No.1 (Juni, 2020), hal. 74.

²⁴ Aditiya, dkk, “Pengembangan Animasi 2 Dimensi Dapat Meningkatkan Pengetahuan Gigi Pada Anak”, *Jurnal Ilmu Komputer dan Multimedia*, Vol.1 No.4 (Desember, 2023), hal. 531.

secara langsung oleh mata manusia, sehingga membuat penjelasan menjadi lebih mudah dipahami.

Istilah *animasi* berasal dari bahasa Inggris *animation*, dari kata *to animate* yang berarti “menghidupkan”. Dalam konteks ini, yang dimaksud dengan “menghidupkan” bukanlah memberi nyawa, melainkan membuat objek atau benda mati tampak seolah-olah hidup melalui gerakan. Dengan demikian, animasi dapat diartikan sebagai seni menciptakan ilusi kehidupan pada objek yang sebenarnya tidak bergerak.²⁵

Peran animasi dalam bidang pendidikan sangat penting, terutama sebagai salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, animasi juga memiliki fungsi yang sejalan dengan tujuan penggunaan media pembelajaran, khususnya media visual yang dipadukan dengan unsur audio untuk mendukung pemahaman materi secara lebih efektif.²⁶

Dengan mengetahui pengertian dan definisi kita bisa melihat ruang lingkup dan batasan serta pemahaman dan istilah animasi. Dengan demikian, kita bisa memperoleh gambaran mengenai karakteristik, potensi, dan kekuatan media serta Gambaran teknis

²⁵ Carlo Marcelino dkk, “Perancangan Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4 Tahun”, *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, Vol. 2 No.1 (Juli, 2021), hal. 2.

²⁶ Ali Wahyudi dan Tarunasena Ma, “Peran Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Historical Imagination Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah”, *Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, Vol.9 No.1 (Oktober, 2020), hal. 125.

dalam lingkup pembuatan animasi, meskipun definisinya mulai banyak berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi.²⁷

Berdasarkan penjelasan yang diatas dapat disimpulkan bahwa media visual memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena mampu mendukung berbagai aspek belajar siswa. Melalui fungsi atensi, media visual membantu menarik dan memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari. Fungsi afektif menunjukkan bahwa visualisasi dapat membangkitkan emosi positif dan menumbuhkan minat belajar. Sementara itu, fungsi kognitif berperan dalam mempermudah pemahaman serta membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik. Terakhir, fungsi kompensatoris memberikan dukungan bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca atau memahami teks, dengan menyediakan konteks visual yang membantu mereka memahami isi pembelajaran secara lebih menyeluruh.²⁸ Dengan demikian, media visual tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan bentuk visual bergerak yang efektif digunakan untuk membantu penyampaian materi pelajaran yang sulit dijelaskan melalui metode konvensional. Animasi dapat diintegrasikan dengan berbagai

²⁷ Zuhdan Aziz, "Fluxus Animasi Dan Komunikasi Di Era Media Baru Digital", *Jurnal Komunikasi*, Vol.7 No.1 (April, 2019), hal. 51.

²⁸ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.17 No.01 (Mai, 2022), hal. 100.

media lain, seperti video, presentasi, maupun bahan ajar digital. Selain itu, animasi juga sangat tepat digunakan untuk menjelaskan konsep atau materi yang tidak dapat ditampilkan secara langsung di kelas ataupun dituangkan secara memadai dalam bentuk teks atau buku pelajaran.

b. Manfaat Video Animasi

Manfaat Video Animasi dalam Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi Proses Pembelajaran, antara lain:

1. Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa.
2. Meningkatkan Efektivitas Komunikasi Pembelajaran.
3. Menghemat Waktu dan Tenaga Pengajar.
4. Mengatasi Keterbatasan Ruang, Waktu, dan Alat Peraga.
5. Sangat kuat memengaruhi emosional seseorang sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
6. Memperjelas Pelajaran yang abstrak dan memberikan Gambaran yang lebih realistik.

Meskipun video animasi memiliki banyak kelebihan dalam pembelajaran, media ini juga memiliki beberapa kelemahan. Pembuatan video animasi membutuhkan waktu, keterampilan, dan biaya yang cukup besar. Selain itu, siswa bisa menjadi pasif karena hanya menonton tanpa berpartisipasi langsung. Ketergantungan pada

perangkat teknologi juga menjadi kendala jika fasilitas sekolah terbatas atau terjadi gangguan teknis. Jika tidak dirancang dengan baik, animasi justru dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi utama karena terlalu fokus pada tampilan visual.²⁹

c. Indikator Penerapan Video Animasi sebagai Media

Pembelajaran.

Video animasi adalah video bergambar gerak yang dibuat secara digital untuk membantu menjelaskan pelajaran agar lebih menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan.³⁰

Langkah-langkah Video animasi:

- 1) Menyiapkan video animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- 2) Menyiapkan alat pendukung seperti laptop, LCD proyektor, speaker, dan layer.
- 3) Membuka pelajaran dengan doa dan apersepsi.
- 4) Menjelaskan tujuan pembelajaran agar siswa tahu apa yang akan dipelajari.
- 5) Memutar video animasi secara perlahan dan jelas.
- 6) Menghentikan video di bagian penting untuk menjelaskan gerakan atau bacaan tertentu.
- 7) Mengajak siswa menirukan gerakan shalat sesuai video.

²⁹ Augustina Dewayanti dkk, “Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid 19”, *Jurnal Sinektik*, Vol.4 No.2 (Desember, 2021), hal. 193.

³⁰ Sukiyasa and Dkk, “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Effect Animation Media On Student ' S Learning”, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol.3 No.1 (Februari, 2020), hal. 127.

8) Mengulangi video (replay) agar siswa semakin hafal dan percaya diri.

9) Guru memberii penjelasan secukupnya untuk mengklarifikasi.

3. Materi Shalat Fardhu pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Pengertian Shalat dalam Tinjauan Teoritis

Menurut bahasa, shalat adalah doa. Menurut istilah syara' shalat ialah ibadah kepada Allah dalam bentuk perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam yang dilakukan menurut syarat-syarat yang telah ditentukan oleh syara'.³¹ Shalat bukan saja sebagai salah satu unsur agama Islam sebagaimana amalan-amalan yang lain, akan tetapi shalat adalah amalan yang menduduki sebagai unsur pokoknya, sebagaimana yang di jelaskan Rasulullah SAW, dalam hadist yang diriwayatkan Al Baihaqi, "Shalat adalah tiangnya agama, maka barang siapa yang menegakannya berarti menegakan agama, dan barang siapa yang meruntuhkannya berarti meruntuhkan agamanya".³²

Karena kedudukannya sebagai unsur pokok, maka shalat menjadi tempat bertumpu dan bergantung bagi amalan-amalan yang lain, artinya jika shalatnya baik maka baiklah pula seluruh amalannya,

³¹ Syaifurrahman El-fatih, *Panduan Shalat Praktis Dan Lengkap* (Jakarta: Wahyu Qalbu, 2014), hal. 35.

³² Madromi, "Implementasi Pelaksanaan Salat Fardu Awal Waktu Pada Pembentukan Karakter Disiplin Santri Di Pesantren Islam Al Ghiffari Kecamatan Leuwiliang Kabupaten Bogor Tahun Ajaran 2019 / 2020", *Jurnal Al-Aulia*, Vol.5 No.3 (Juni, 2020), hal. 2.

dan sebaliknya jika seseorang shalatnya buruk maka buruk pulalah amalan yang lainnya, hal ini ditegaskan oleh Rasulullah SAW yang diriwayatkan oleh Ath Thabrani, "Yang pertama kali dihitung dari amalan-amalan hamba (manusia) pada hari kiamat adalah shalat. Jika amalan shalat itu baik, maka baiklah seluruh amalannya dan jika amalan shalat itu rusak maka rusaklah seluruh amalannya."³³

Ibadah shalat sendiri, merupakan salah satu rukun Islam yang disebutkan oleh Nabi Muhammad SAW dalam haditsnya. Bagi seorang Muslim yang meninggalkannya, tentu berdosa besar dan jika diiringi dengan pengingkaran dalam artian menolak kewajibannya untuk dikerjakan, maka dapat menyebabkan pelakunya dianggap kafir atau keluar dari agama Islam.³⁴

b. Deskripsi Materi Shalat Fardhu dalam Pembelajaran

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, materi yang dipelajari berpusat pada upaya pembinaan peserta didik agar mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam secara menyeluruh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi pokok yang dipelajari adalah shalat fardhu, karena ibadah ini memiliki kedudukan yang sangat penting dalam Islam.³⁵

³³ Rifa'i, *Buku Risalah Tuntunan Shalat Lengkap Plus* (Semarang: PT Karya Toha Putra, 2021), hal. 58-59.

³⁴ Istiana, "Shalat Sebagai Perjalanan Ruhani Menuju Allah", *Esoterik*, Vol.1 No.1 (Juni, 2020), hal. 52.

³⁵ Siti Zailiah, "Upaya Membina Perilaku Peserta Didik Melalui Pembelajaran PAI Di SMP Ikhlasiah Palembang", *Journal of Social Humanities and Education*, Vol.2 No.2 (Juni, 2023), hal. 2.

Berdasarkan Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, kemampuan praktik Shalat Fardhu tercantum di dalam Kompetensi Inti Sikap Spiritual (KI-1) dan Sikap Sosial (KI-2) dalam Kompetensi Dasar (KD) 1.10 dan Kompetensi Dasar (KD) 2.10. Dalam hal ini, siswa atau peserta didik diharapkan mampu menjalankan shalat dengan tertib dan menunjukkan sikap disiplin sebagai implementasi pemahaman tata cara shalat dan bacaannya.³⁶ Sedangkan dalam Kurikulum Merdeka, kemampuan untuk mempraktikkan shalat Fardhu berjamaah tercantum sebagai salah satu Capaian Pembelajaran dalam Fase A untuk kelas I dan II SD/MI/Program Paket A.³⁷

Adapun dalam buku paket yang digunakan siswa, pembelajaran tentang praktik atau pelaksanaan shalat Fardhu termuat dalam buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD Kelas II yang diterbitkan oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Materi tersebut terdapat pada bab 4 dengan judul “Alhamdulillah, Aku Bisa

³⁶ Indonesia, *Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*, UU No. 37 Tahun 2018, (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), hlm. 15.

³⁷ Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase A – Fase F untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C*, (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022), hlm. 17.

Shalat”. Pada bahasan tersebut, pelaksanaan shalat fardhu mencakup pengertian, ketentuan, dan praktik Shalat Fardhu.³⁸

c. Indikator Pelaksanaan Shalat Fardhu

Pelaksanaan salat dapat dimaknai sebagai menjalankan seluruh rukun-rukun salat secara benar. Agama Islam telah memberikan tuntunan yang jelas mengenai tata cara pelaksanaan rukun-rukun tersebut, mulai dari gerakan, bacaan, hingga urutan pelaksanaannya, sesuai dengan ketentuan yang diajarkan oleh Rasulullah SAW.

Adapun praktik pelaksanaan shalat fardhu mempunyai indikator sebagai berikut³⁹:

1. Berdiri tegak menghadap kiblat sambil niat
2. Membaca takbiratulihram
3. Membaca doa iftitah
4. Membaca Surah al-Fatihah
5. Membaca surah atau ayat Al-Qur'an
6. Rukuk dengan tumakninah
7. Iktidal dengan tumakninah
8. Sujud dengan tumakninah
9. Duduk di antara dua sujud (duduk iftirasy) dengan tumakninah
10. Berdiri untuk rakaat selanjutnya

³⁸ A. Zainal Abidin and Siti Kusrini, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti* (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021), hlm. 97.

³⁹ *Ibid.* hlm. 101-109.

11. Duduk tasyahud awal
12. Duduk tasyahud akhir
13. Membaca doa sebelum salam
14. Salam

Syarat wajib shalat:

1. Beragama islam
2. Baliq dan berakal
3. Suci seluruh anggota badan, pakaian, dan tempat
4. Menutup aurat. Aurat laki laki antara pusar sampai lutut, sedangkan aurat wanita adalah seluruh anggota badan kecuali muka dan kedua telapak tangan
5. Telah masuk waktu shalat yang telah ditentukan
6. Menghadap kiblat

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

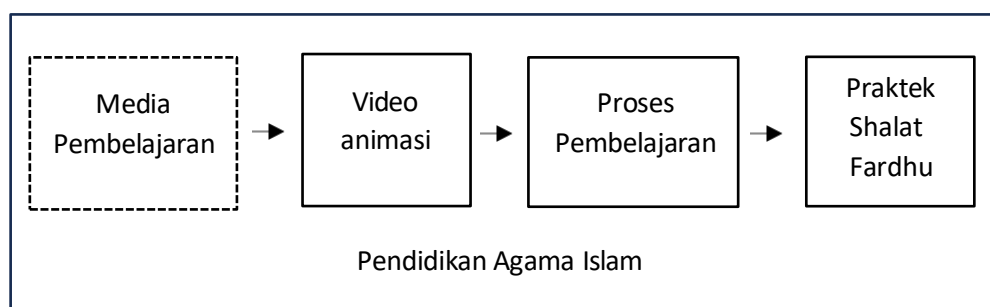
No	Nama, Judul, dan Tahun
1.	Sri Handayani, “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat”, (2019).
	Hasil Penelitian
	Hasil temuan menunjukkan bahwa pembelajaran IPA siswa kelas V dipengaruhi oleh penggunaan media animasi. Hal ini terbukti dari hasil posttest kelas V B (kelas eksperimen) yang menunjukkan skor rata-rata 68. Temuan ini juga didukung oleh hasil uji t dari perhitungan hipotesis nol, yaitu $t_{hitung} = 6,7079$ pada kedua kelompok. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,7079 > 2,024$) yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, maka ditentukan pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kab Lahat signifikan pada 5 % tingkat signifikansi.
	Persamaan
	Persamaan peneliti terdahulu dengan yang sekarang yaitu sama-sama membahas tentang video animasi.
	Perbedaan
	Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu peneliti terdahulu meneliti tentang hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 01Tanjung Sakti SUMUT, sedangkan peneliti meneliti tentang praktek shalat fardhu siswa kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi.
2.	Anita Ayu Lestari, “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas II di MIN 4 Bengkulu Tengah”, (2018).

	Hasil Penelitian Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil posttest tingkat motivasi belajar anak pada kelas II A (kelompok eksperimen) memiliki nilai rata-rata 89, 92 dan standar deviasi 6,66. Dimana pada kelas II A terdapat 6 siswa dikelompok atas/tinggi (19,36%), 21 siswa dikelompok tengah/sedang (67,74%) dan 4 siswa belajar dikelompok bawah/rendah (12,90%). Sedangkan hasil posttest tingkat motivasi belajar anak pada kelas II B (kelompok kontrol) memiliki nilai rata-rata 84,53 dan standar deviasi 5,26. Berdasarkan perhitungan tersebut, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas II B yang tanpa menggunakan media terdapat 6 siswa dikelompok atas/tinggi (19,35%), 19 siswa yang dikelompok tengah/sedang (61,30%), dan 6 siswa dikelompok bawah/rendah (19,35%). Hasil ini dilihat dari perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji “t” terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 4,512$ apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan df 60 pada taraf signifikan 5% yaitu 1,67 dengan $t_{0,01}$ sebesar 2,39. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,512 > 1,67$), yang berarti H_0 ditolak dengan hipotesis kerja (H_a) diterima, yaitu terdapat pengaruh antara penggunaan media film animasi dengan tanpa penggunaan media dalam peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di kelas II MIN 4 Bengkulu Tengah. Persamaan Persamaan peneliti terdahulu dengan yang sekarang yaitu sama-sama menggunakan media animasi dan jenis penelitian adalah kuantitatif Eksperimen. Perbedaan Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu peneliti terdahulu meneliti tentang Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas II di MIN 4 Bengkulu Tengah, sedangkan peneliti meneliti tentang praktek shalat fardhu siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas IV SD
--	---

	Negeri 013 Pintu Gobang Kari Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi.
3.	Amania Najilah, dkk, “Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo”, (2022).
	Hasil Penelitian
	Hasil kelas eksperimen sebesar 2.292 dengan nilai rata-rata 91,68 dan enam siswa memperoleh nilai tertinggi 100. Sedangkan kelas kontrol terdapat 3 siswa dengan nilai 2.096 dengan nilai rata-rata 80,62. Nilai signifikansi 0,000 yang berarti nilai lebih kecil dari 0,005 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan bahwa hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan software SPSS versi 26 akurat. Video animasi memberikan dampak yang sangat positif terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Kepuh, Waru Waru, Sidoarjo, dapat disimpulkan.
	Persamaan
	Persamaan penelitian terdahulu dengan yang sekarang yaitu sama-sama menggunakan media video animasi, jenis penelitian adalah Quasi Experimental, dan analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis statistic deskriptif, analisis inferensial.
	Perbedaan
	Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu terletak pada objek penelitian.
4.	Liza Yunita, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa di SMP 01 Darussalam”, (2018).
	Hasil Penelitian
	hasil penelitiannya didapat bahwa hasil penelitian untuk aktivitas siswa dikelas eksperimen pada pertemuan 1 yaitu 70,31 dan pertemuan ke-2 yaitu 85,62 sedangkan nilai aktivitas di kelas kontrol pada pertemuan 1 yaitu 69,37 dan pertemuan ke-2 yaitu 80,31. Data hasil post-test kelas

eksperimen yaitu 78,8 sedangkan data hasil post-test kelas control yaitu 50, terlihat dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,50 > 2,20$. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi berpengaruh nyata dari aktivitas dan hasil belajar siswa secara konvensional.
Persamaan
Persamaan penelitian terdahulu dengan yang sekarang yaitu Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media animasi dan jenis penelitian adalah Quasi Eksperimen.
Perbedaan
Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu minat pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDIT MTA Matesih Tahun Ajaran 2013/2014, Sedangkan peneliti meneliti tentang praktek shalat fardhu siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi.

C. Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual di atas, menggambarkan bahwa Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar memiliki tujuan untuk menanamkan nilai-nilai

keagamaan serta membentuk karakter spiritual siswa sejak dini. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran pendidikan agama islam adalah keterampilan praktik shalat fardhu yang menjadi kewajiban utama setiap Muslim. Namun dalam prakteknya masih banyak guru menghadapi kendala dalam mengajarkan tata cara shalat secara efektif. Hambatan tersebut dapat berupa keterbatasan waktu tatap muka, kurangnya alat bantu visual, serta variasi pemahaman siswa terhadap gerakan dan bacaan shalat.⁴⁰

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pemanfaatan serta penggunaan media pembelajaran yang mampu pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Salah satu media yang potensial adalah video animasi pembelajaran, yang menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak. Video animasi memungkinkan siswa untuk melihat urutan gerakan shalat secara jelas, mendengarkan bacaan yang benar, serta memahami makna ibadah dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Media ini juga dapat digunakan secara berulang sehingga memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa. Hasil yang diharapkan adalah agar kemampuan siswa dalam melaksanakan shalat fardhu meningkat dengan jelas, baik dalam gerakan, bacaan, maupun pemahaman maknanya.⁴¹

⁴⁰ Yusria dkk, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Pengetahuan Dan Keterampilan Sholat Anak Yusria, Ridwan, Latifah Nuraini UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia", *Jurnal Studi Keislaman*, Vol.5 No.2 (Agustus, 2025), hal. 728.

⁴¹ Niken Novelia, dkk, "Pemanfaatan Media Video Animasi Islami Dalam Pembelajaran Fikih Untuk Mengembangkan Kemampuan Praktik Shalat Siswa Madrasah Ibtidaiyah Studi Keislaman Review", *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, Vol.4 No.4 (November, 2025), hal. 70.

Maka kerangka konseptual di atas, memberikan gambaran bahwa yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang diterapkan sebagai perlakuan dalam eksperimen untuk mengetahui adakah pengaruh atau tidak media yang dimaksud terhadap kemampuan praktek shalat fardhu siswa.

D. Hipotesis

1. H_0 : Tidak Ada Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Praktek Shalat Fardhu Siswa/I Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan BP Kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari.
2. H_a : Ada Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Praktek Shalat Fardhu Siswa/I Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan BP Kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari.

E. Defenisi Operasional

Tabel 2.2 Defenisi Operasional

Variabel	Subvariabel	Indikator
Media Video Animasi	Persiapan Penggunaan Video Animasi	1. Menyiapkan video animasi yang sesuai dengan materi shalat fardhu 2. Menyiapkan perangkat pendukung: LCD proyektor, speaker, dan layer 3. Menyiapkan kelas dan membuka Pelajaran dengan doa serta apersepsi
	Pelaksanaan Pembelajaran	4. Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa

	Menggunakan Video Animasi	5. Memutar video animasi secara berlahan, jelas, dan berurutan 6. Menghentikan video pada bagian penting untuk memberi penjelasan tentang gerakan maupun bacaan shalat 7. Mengajak siswa untuk menirukan gerakan dan bacaan shalat sesuai video 8. Mengulang video (<i>Replay</i>) untuk memperkuat hafalan, dan keterampilan gerakan
	Penjelasan dan Klarifikasi	9. Guru memberikan penjelasan tambahan terkait gerakan atau bacaan yang belum dipahami siswa
Praktek Shalat Fardhu	Kemampuan Praktek Shalat Fardhu (Dampak Penggunaan Video Animasi)	Ketepatan Gerakan Shalat: 10. Melafalkan niat shalat dengan benar 11. Berdiri bagi yang mampu dilakukan sesuai dengan tuntunan 12. Takbiratul ikram dilakukan dengan benar 13. Gerakan ruku' dilakukan dengan punggung rata 14. I'tidal dilakukan dengan posisi yang benar 15. Sujud dilakukan dengan posisi benar 16. Duduk antara dua sujud dilakukan dengan benar

		17. Rukuk shalat dilakukan dan diterbitkan sesuai tutunan
		Kebenaran Bacaan Shalat: 18. Membaca Al-Fatihah dengan benar 19. Membaca tasyahud awal/akhir dengan tepat 20. Membaca shalawat atas Nabi Muhammad 21. Mengucapkan salam dengan benar

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif eksperimental, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh variabel independen (variabel yang memengaruhi) terhadap variabel dependen (variabel yang dipengaruhi) dalam kondisi yang dapat dikendalikan oleh peneliti.⁴²

Desain penelitian yang diterapkan adalah pre-experimental design dengan bentuk One-Group Pretest-Posttest Design. Pada desain ini, dilakukan pengukuran dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Dengan demikian, pengaruh perlakuan dapat diketahui dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Apabila nilai posttest lebih tinggi daripada nilai pretest, maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan memberikan pengaruh positif. Penelitian ini termasuk dalam eksperimen semu (quasi experiment) karena hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Desain ini secara umum dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\boxed{O_1 \text{ X } O_2}$$

X = treatment yang dilakukan (variabel independent)

O₁ = nilai pretest (sebelum media diterapkan)

O₂ = nilai posstest (setelah media diterapkan)

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Alfabeta, 2019), hal. 111.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan setelah proposal diseminarkan di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi, dimulai pada tanggal 19 Februari 2026.
2. Lokasi penelitian di kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi.

C. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari yang berjumlah 25 orang untuk mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dengan pertimbangan subjek inilah yang akan menjadi sasaran dalam penerapan media pembelajaran video animasi dengan harapan meningkatnya kemampuan praktik shalat fardhu sesuai penerapan media dilakukan.

2. Sampel

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari dengan jumlah 25 orang. Penetapan sampel ini menggunakan teknik Total Sampling atau Sampling Jenuh, yaitu teknik penentuan sampel di mana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian.⁴³

⁴³ *Ibid.*, hal. 122.

D. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan 4 teknik pengumpulan data yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena, dan fakta empiris yang terkait dengan masalah penelitian.⁴⁴ Ada penelitian ini, observasi direncanakan untuk mengamati perlakuan yang diberikan dalam pelaksanaan eksperimen yakni penerapan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari.

2. Wawancara

Esterberg mendefinisikan wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

⁴⁴ Musfiqon, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Prestasi Pustaka, 2012), hal. 120.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hal.137.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan melihat dan menyelidiki data-data tertulis yang ada dalam buku, dokumen, catatan harian, dan sebagainya.⁴⁶

4. Tes

Tes adalah alat untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, atau keterampilan seseorang melalui serangkaian tugas atau pertanyaan yang telah disusun secara sistematis.

⁴⁶ *Ibid.*, hal. 131.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian merupakan serangkaian langkah sistematis yang mencakup proses pengelompokan, tabulasi, penyajian, serta perhitungan data penelitian untuk kemudian dilakukan pengujian guna menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Dalam penelitian kuantitatif, termasuk penelitian eksperimen, digunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif berfungsi untuk menggambarkan data secara umum, sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh.⁴⁷

Sebelum tahap pengumpulan dan analisis data dilakukan, peneliti perlu memastikan bahwa instrumen penelitian valid dan reliabel. Oleh karena itu, dilakukan uji validitas untuk mengukur sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, serta uji reliabilitas untuk menilai konsistensi hasil pengukuran. Kedua uji ini bertujuan memastikan bahwa instrumen yang digunakan layak dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.⁴⁸ Dengan uraian sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah pengujian seberapa jauh instrumen tersebut mampu mengukur objek yang hendak diukur. Rumus yang digunakan adalah product moment correlation, yaitu:

⁴⁷ *Ibid.*, hal. 241-242

⁴⁸ Bambang Prasetyo and Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (PT Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 170.

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

Keterangan:

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

N = Jumlah responder

$\sum X$ = 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 butir soal

Nilai r_{hitung} kemudian dicocokkan dengan r_{tabel} *product moment* pada taraf signifikan 5%. Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} 5%, maka butir soal tersebut valid. Untuk mencari r_{tabel} rumusnya adalah $df = n - 2$ lalu lihat pada tabel signifikasi 5% pada tabel Koefisien Korelasi (r) person. Namun di dalam ini, analisis untuk Uji Validitas menggunakan *software* SPSS untuk mengurangi kesalahan dalam perhitungan secara manual.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pengujian untuk mengetahui konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian. 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 mendapat koefisien korelasinya, maka koefisien tersebut dimasukan ke rumus speaman Brown.

$$r = \frac{2 \cdot R_b}{1 + r_b}$$

Dimana: r_b = Koefisien Kolerasi

Hasil tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} untuk melihat perbandingan hasil antara r_{hitung} dengan r_{tabel} tersebut. Jika r_{hitung} lebih besar maka instrumen reliabel dan bisa digunakan untuk penelitian.

3. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Analisa Deskriptif

Analisis deskriptif ini dilakukan untuk mendeskripsikan data pokok penelitian, yakni variabel media pembelajaran video animasi (X) dan variabel praktek shalat fardhu (Y). Uraian ini memudahkan peneliti dalam mengamati kecenderungan umum, seperti penyebaran frekuensi, nilai maksimum dan minimum, nilai yang paling sering diperoleh siswa, rata-rata setiap kelompok, serta informasi penting lainnya.⁴⁹ Adapun prosesnya, analisis ini akan dilakukan dengan menggunakan software SPSS untuk menghindari kesalahan menghitung manual maupun efisiensi waktu pengerjaannya.

⁴⁹ *Ibid.*, hal. 170.

b. Uji prasarat

Pada penelitian ini, Uji Prasyarat yang dilaksanakan meliputi Uji Normalitas dan Uji Homogenitas karena dalam analisis kuantitatif eksperimen berjenis data interval perlu dipastikan bahwa sampelnya bersifat homogen dan data yang dianalisis telah berdistribusi normal. Berikut uraian lebih lanjut mengenai dua Uji Prasyarat tersebut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah untuk menguji apakah variabel independen dan variabel dependen berdistribusi normal atau tidak.⁵⁰ Adapun rumus yang dipakai adalah Shapiro Wilk karena hasil uji akan lebih akurat jika untuk sampel kecil. Dalam hal ini, sampel peneliti adalah 23 orang sehingga lebih cocok menggunakan Uji Normalitas dengan Uji Shapiro Wilk. Sedangkan dasar pengambilan apakah data berdistribusi normal atau tidaknya adalah menggunakan output pengolahan data dari software SPSS dengan ketentuan sebagai berikut⁵¹:

- a) Jika nilai Signifikansi pada kolom output Shapiro Wilk > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal.

⁵⁰ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: KBM Indonesia, 2022), hal. 69.

⁵¹ Giatma Dwijuna Ahadi, Neni Nur Laili Ersela, "The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk", *Eigen Mathematics Journal*, Vol. 6.No.1 (Juni, 2023), hal. 12.

- b) Jika nilai Signifikansi pada kolom output Shapiro Wilk < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan prosedur yang digunakan untuk memastikan bahwa data yang akan dianalisis berada dalam kondisi homogen. Uji ini bertujuan mengetahui apakah dua atau lebih kelompok sampel memiliki distribusi yang sama terhadap suatu variabel.⁵² Untuk meminimalkan potensi kesalahan dalam perhitungan manual, proses uji homogenitas dilakukan menggunakan software SPSS yang telah menyediakan rumus dan metode pengujiannya.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Pengujian ini dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh oleh sampel, dalam hal ini data yang dianalisis adalah hasil *pretest* dan *posttest*.

Uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah Uji Paired Sample T-Test, yaitu uji yang membandingkan hasil dari dua kali pengukuran pada subjek

⁵² I Wayan Windana and Putu Lia Muliani, *UJI Persyaratan Analisis* (Klik Media, 2020), hlm. 19.

yang sama guna mengetahui adanya perbedaan atau pengaruh setelah diberi perlakuan atau intervensi tertentu.⁵³

Adapun tahap penyajian hipotesis ini adalah sebagai berikut:

- 1) Perumusan masalah dan pengajuan hipotesis penelitian eksperimen serta merancang desain yang akan di gunakan dengan hipotesis sebagai berikut:

H_a : ada Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Praktek Shalat Fardhu Siswa/I Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan BP Kelas IV SDN 013 Pintu Gobang Kari.

H_o : Tidak ada Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Praktek Shalat Fardhu Siswa/I Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan BP Kelas IV SDN 013 Pintu Gobang Kari.

- 2) Proses pelaksanaan penelitian eksperimen dengan pemberian perlakuan kepada kelompok sampel.
- 3) Tahap berikutnya adalah pengumpulan data pretest dan posttest Hasil Belajar sebagai data primer yang akan dianalisis dalam uji hipotesis.
- 4) Tabulasi data hasil pretest dan posttest sebagai variabel yang diharapkan terjadinya peningkatan sebagai dampak efektivitas perlakuan dalam eksperimen.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hal. 117.

- 5) Data pretest maupun posttest kemudian memasuki tahap Uji Prasyarat untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal atau tidak; dan apakah variansnya homogen atau tidak agar dapat digunakan uji parametrik dalam analisisnya menggunakan Paired Sample T-Test.
- 6) Data 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 sig. (2-tailed).
- 7) Pengujian hipotesis untuk menentukan apakah H_a yang diterima sehingga H_o ditolak, atau sebaliknya di mana H_a yang ditolak dan H_o diterima.
- 8) Pengambilan keputusan:
 - a) Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ sebagai nilai kritis berarti H_o ditolak dan ada efektivitas sebagai pengaruh signifikan perlakuan terhadap praktek shalat fardhu.
 - b) Jika nilai sig.(2-tailed) $> 0,05$ sebagai nilai kritis berarti H_o diterima dan tidak ada efektivitas sebagai pengaruh signifikan perlakuan terhadap praktek shalat fardhu.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (*correlation*) sebesar 0,582. Nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara hasil pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan praktik shalat fardhu siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi.

Selanjutnya, nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai thitung sebesar $11,874 > t_{tabel}$ sebesar 2,064. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Praktik Shalat Fardhu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas IV di SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari. Selain itu, hasil perhitungan *Cohen's d Effect Size* sebesar 4,75 termasuk dalam kategori sangat besar, yang menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi memberikan pengaruh sebesar 84,94% terhadap peningkatan kemampuan Praktik Shalat Fardhu siswa. Dengan demikian, Media Pembelajaran Video Animasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan Praktik Shalat Fardhu siswa.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari disarankan untuk terus memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti media pembelajaran video animasi, dalam proses pembelajaran khususnya pada materi Praktik Shalat Fardhu. Penggunaan media tersebut terbukti mampu meningkatkan minat, perhatian, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga diharapkan dapat mengombinasikan penggunaan media pembelajaran dengan strategi dan metode yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana yang menunjang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media video animasi dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat mengadakan pelatihan atau workshop bagi guru terkait pemanfaatan teknologi dan media digital dalam pembelajaran guna meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, menarik, dan efektif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan mengkaji faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi Praktek Shalat Fardhu siswa, seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, maupun metode pembelajaran yang digunakan guru. Selain itu, penelitian

dapat dilakukan dengan jumlah sampel yang lebih besar serta pada jenjang pendidikan yang berbeda agar hasil penelitian yang diperoleh lebih luas dan representatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya., et.al. 2023. Pengembangan Animasi 2 Dimensi Dapat Meningkatkan Pengetahuan Gigi Pada Anak. Jurnal Ilmu Komputer Dan Multimedia 1(4), 4, <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma/article/view/680> [diakses pada 5 November 2025]
- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2022. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia 17(01), 11, <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173> [diakses pada 5 November 2025]
- Ahadi., et.al. 2023. Studi Simulasi Uji Normalitas Menggunakan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, dan Shapiro-Wilk. Eigen Mathematics Journal 6(1), 12, <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131> [diakses pada 25 Nvember 2025]
- Ali, Muhamad. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. Jurnal Ilmu Teknologi 5(1), 12, https://www.academia.edu/2458806/Pengembangan_Media_Pembelajaran_Interaktif_Mata_Kuliah_Medan_Elektromagnetik [diakses pada 6 November 2025]
- Andriani, Ade, Izwita Dewi. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Video Explainer Berbasis Jaringan Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Mahasiswa. Jurnal Pendidikan Dan Matematika 11(1), 10, <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v11i1.11463> [diakses pada 6 November 2025]
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 192 hal.
- Asyhari, Ardian, Helda Silvia. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 05(1), 13, doi:10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100 [diakses pada 6 November 2025]
- Aziz, Zuhdan. 2019. Fluxus Animasi Dan Komunikasi Di Era Media Baru Digital. Jurnal Komunikasi 7(1), 10, <https://doi.org/10.12928/channel.v7i1.13017> [diakses pada 6 November 2025]
- Azmi Alwi, Nur, Putri Lestari Agustia. 2024. Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia 2(3) (2024), 8, <https://doi.org/10.62383/jembatan.v1i3.3095> [diakses pada 6 November 2025]
- Udi Budi Harsiwi, Liss Dyah Dewi Arin. 2020. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa

- Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 4(4) (2020), 10, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505> [diakses pada 5 November 2025]
- Dewayanti., et.al. 2021. Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran Ipa Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Sinektik* 4(2), 9, <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658> [diakses pada 6 November 2025]
- El-fatih, Syaifurrahman. (2014). *Panduan Shalat Praktis Dan Lengkap*. Bandung: Wahyu Qalbu. 192 hal.
- Fadilah, Aisyah, Nasywa Atha Kanya. 2023. Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research* 1(2), 17, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938> [diakses pada 6 November 2025]
- Faisal, A.Muhammad Syafar, Umami Azizah Mukaddim. 2020. Implementasi Prinsip Animasi Straight Ahead Action Pada Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D. *Jurnal Ahli Muda Indonesia* 1(1), 14, <https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.20> [diakses pada 6 November 2025]
- Hafni Sahir, Syafrida. (2022) *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: KBM Indonesia. 92 hal.
- Handayani, Sri. 2019. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat. *Jurnal Basicedu* 8(4), 4, <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee/article/view/1065> [diakses pada 5 November 2025]
- Hasrul. 2020. Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash Cs3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2. *Jurnal Pendidikan Dan Elektronik* 3(2), 10, <https://www.scribd.com/document/639802538/Untitled> [diakses pada 6 November 2025]
- Komala Sari., et.al. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan. *Jurnal Pendidikan Matematika* 7(2), 18, <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.9664> [diakses pada 6 November 2025]
- Carlo Marcelino, Arief Agung, Jacky Cahyadi. 2021. Perancangan Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4 Tahun. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Multimedia* 2(1), 15, <https://www.neliti.com/id/publications/84155/perancangan-animasi-pembelajaran-untuk-meningkatkan-kosakata-anak-usia-4-tahun#cite> [diakses pada 10 November 2025]
- Muhammad Devy Habibi, M. Nurul Humaidi , dan Khozin. 2024. Peningkatan Pemahaman Dalam Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Internasional Conference on Education* 02(02), 7, <https://doi.org/10.51214/bip.v4i2.888> [diakses pada 5 November]

- Musfiqon. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka. 125 hal.
- Madromi. 2020. Implementasi Pelaksanaan Salat Fardu Awal Waktu Pada Pembentukan Karakter Disiplin Santri Di Pesantren Islam Al Ghiffari Kecamatan Leuwiliang Kabupaten Bogor Tahun Ajaran 2019 / 2020. *Jurnal Al-Aulia* 5(3), 20, <https://doi.org/10.30868/cendikia.v1i01.1408> [diakses pada 10 November 2025]
- Najilah, Amaniah. 2022. Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Dasar* 6(2), 9, <https://doi.org/10.26740/eds.v6n2.p161-169> [diakses pada 5 November 2025]
- Novelia, Niken., et.al. 2025. Pemanfaatan Media Video Animasi Islami Dalam Pembelajaran Fikih Untuk Mengembangkan Kemampuan Praktik Shalat Siswa Madrasah Ibtidaiyah Studi Keislaman Review. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business* 4(4), 6, <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.3339> [diakses pada 10 November 2025]
- Nurvianti, Hairani, Umi Hanifah. 2024. Strategi Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Inovatif Di Kelas. *Jurnal Pendidikan Dasar* 7(1), 20, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/5661> [diakses pada 5 November 2025]
- Prasetyo, Bambang, dan Lina Miftahul Jannah. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 195 hal.
- Rifa'i. (2021). *Buku Risalah Tuntunan Shalat Lengkap Plus*. Jawa Tengah: PT Karya Toha Putra. 92 hal.
- Istianah. 2020. Shalat Sebagai Perjalanan Ruhani Menuju Allah. *Esoterik*, 1(1), 18, <http://dx.doi.org/10.21043/esoterik.v1i1.943> [diakses pada 10 November 2025]
- Shabir, M. 2022. Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum. *Intellectual Publication* 3(1), 7, <https://media.neliti.com/media/publications/67805-ID-none.pdf> [diakses pada 5 November 2025]
- Siregar, Jailani Syahputra, dan Basyarul Ulya. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Shalat Gerhana Dan Shalat Jenazah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Viii Di UPTD SMP Negeri 1 Sei Kanan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(02) (2025), 10, <https://doi.org/10.24256/iqro.v8i2.7162> [diakses pada 5 November 2025]
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Alfabeta. 152 hal.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Jakarta: Alfabeta. 192 hal.

- Sukiyasa., et.al. (2020). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Effect Animation Media On Student ' S Learning. *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3(1), 12, <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588> [diakses pada 10 November 2025]
- Sumirharsono, Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi. 109 hal.
- Syafrin., et.al. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan* 2(1), 6, https://www.researchgate.net/publication/367266806_Pelaksanaan_Pembelajaran_Pendidikan_Agama_Islam [diakses pada 5 November 2025]
- Sylvia Ridwan, Ratu, Isra Al-Aqsha, dan Ginanda Rahmadini Rahmadini. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Teknologi* 18(1), 16, <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.37653> [diakses pada 5 November 2025]
- Tias, Bachrul, dan Safta Ananda. 2019. Tinjauan Literatur : Analisis Dampak Ketaatan Melaksanakan Shalat Bagi Seorang Muslim : Perspektif Psikologi. *Jurnal Pendidikan Islam* 9(1), 7, <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v9i1.2208> [diakses pada 5 November 2025]
- Wahyudi, Ali, dan Tarunasena Ma. 2020. Peran Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Historical Imagination Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah* 9(1), 14, <https://doi.org/10.17509/factum.v9i2.25519> [diakses pada 10 November 2025]
- Windana, I Wayan, dan Putu Lia Muliani. 2020. *UJI Persyaratan Analisis*. Klik Media. 106 hal.
- Yusria, Ridwan, dan Latifah Nuraini. 2025. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Pengetahuan Dan Keterampilan Sholat Anak. *Jurnal Studi Keislaman* 5(2), 15, <https://doi.org/10.59240/kjsk.v5i2.236> [diakses pada 10 November 2025]
- Zailiah, Siti. 2023. Upaya Membina Perilaku Peserta Didik Melalui Pembelajaran PAI Di SMP Ikhlasiah Palembang. *Journal of Social Humanities and Education* 2(2), 12, <https://doi.org/10.55606/concept.v2i2.271> [diakses pada 10 November 2025]
- Zainal Abidin, A., dan Siti Kusri. 2021. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 268 hal.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Rekomendasi Riset & Balasan Riset



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 : dpmptsp@kuansing.go.id, Website : <https://dpmptsp.kuansing.go.id>
T E L U K K U A N T A N

REKOMENDASI

Nomor : 57/DPMPSTP-PTSP/1.04.02.02/2026

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:073/FIPSI/UNIKS/II/2026 Tanggal 12 FEBRUARI 2026.

Dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : **RAHMAT DANI FAJRI**
NIM : 220307070
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
Jenjang Pendidikan : S1
Alamat : TELUK KUANTAN
Judul Penelitian : "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP PRAKTEK SHALAT FARDHU SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS IV SD NEGERI 013 PINTU GOBANG KARI KECAMATAN KUANTAN TENGAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI"

Untuk melakukan Penelitian di : **SDN 013 PINTU GOBANG KARI**

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 : 19 Februari 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).