

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGARUH PENERAPAN STRATEGI *GENIUS LEARNING* DAN  
VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH  
DASAR KECAMATAN SIAK HULU

TESIS

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar  
Magister Pendidikan (M.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh :

NUR AFNI

NIM.22190123197

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

SULTAN SYARIF KASIM RIAU

1444H./2023 M.




**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**PASCASARJANA**  
 كلية الدراسات العليا  
**THE GRADUATE PROGRAMME**

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 PO.BOX. 1004  
 Phone & Facs, (0761) 858832, Website: <https://pasca.uin-suska.ac.id> Email : [pasca@uin-suska.ac.id](mailto:pasca@uin-suska.ac.id)


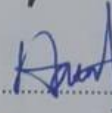
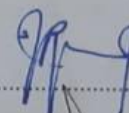

---

## Lembaran Pengesahan

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Nama                  | : Nur Afni   |
| Nomor Induk Mahasiswa | : 22190123197  |
| Gelar Akademik        | : M.Pd. (Magister Pendidikan)  |
| Judul                 | : Pengaruh Penerapan Strategi Genius Learning dan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu |

Tim Penguji

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Dr. Alwizar, M.Ag.</b><br/>Ketua / Penguji I</p>       | <br>.....  |
| <p><b>Dr. Arisman, M.Sy.</b><br/>Sekretaris / Penguji II</p> | <br>..... |
| <p><b>Dr. Risnawati, M.Pd.</b><br/>Penguji III</p>           | <br>..... |
| <p><b>Dr. Khairil Anwar, M.A.</b><br/>Penguji IV</p>         | <br>..... |

Tanggal Ujian/Pengesahan : 13 April 2023

---

Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru (28129) PO. Box 1004 Telp./Faks.: (0761) 858832  
 Website: <http://pasca-uinsuska.info> Email: [ppsuinriau@gmail.com](mailto:ppsuinriau@gmail.com)



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGESAHAN PENGUJI**

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku tim penguji Tesis, mengesahkan dan menyetujui bahwa Tesis yang berjudul **Pengaruh Penerapan Strategi *Genius Learning* dan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu** yang ditulis oleh:


Nama : Nur Afni  
 NIM : 22190123197  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diperbaiki sesuai saran tim penguji tesis Program Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang telah diujikan pada tanggal 13 April 2023.

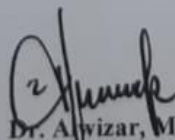
Penguji I,  
**Dr. Risnawati, M. Pd.**  
 NIP. 196503041993032003

  
 Tanggal, Mei 2023

Penguji II,  
**Dr. Khairil Anwar, M.A.**  
 NIP. 197407132008011011

  
 Tanggal, Mei 2023

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

  
**Dr. Alwizar, M.Ag**  
 NIP. 19700422 200312 1 002



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

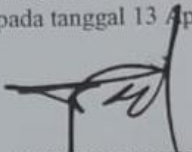
**PENGESAHAN PEMBIMBING**

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing Tesis, mengesahkan dan menyetujui bahwa Tesis yang berjudul **Pengaruh Penerapan Strategi *Genius Learning* dan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu** yang ditulis oleh:

Nama : Nur Afni  
 NIM : 22190123197  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diperbaiki sesuai saran tim pembimbing tesis Program Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang telah diujikan pada tanggal 13 April 2023.

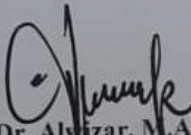
Pembimbing I,  
**Dr. Mas'ud Zein, M.Pd.**  
 NIP.1963121 4198803 1 002

  
 Tanggal, Mei 2023

Pembimbing II,  
**Dr. Afriza, S.Ag. M.Pd.**  
 NIP. 19700514 199803 2 006

  
 Tanggal, Mei 2023

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

  
**Dr. Alvizar, M.Ag**  
 NIP. 19700422 200312 1 002



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERSETUJUAN**

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing Tesis, dengan ini menyetujui bahwa Tesis yang berjudul **Pengaruh Penerapan Strategi *Genius Learning* dan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Huiu** yang ditulis oleh:

Nama : Nur Afni  
NIM : 22190123197  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah Tesis pada Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

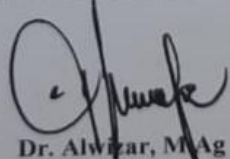
Tanggal: April 2023  
Pembimbing I,

  
Dr. Mas'ud Zein, M. Pd.  
NIP.1963121 4198803 1 002

Tanggal: April 2023  
Pembimbing II,

  
Dr. Afriza, S.Ag.M.Pd.  
NIP. 19700514 199803 2 006

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

  
Dr. Alwizar, M.Ag  
NIP. 19700422 200312 1 002



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Dr. Mas'ud Zein, M. Pd.**  
 DOSEN PASCASARJANA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**NOTA DINAS**  
 Perihal : Tesis Saudari  
 Nur afni

Kepada Yth:  
 Direktur Pascasarjana  
 UIN Sultan Syarif Kasim Riau  
 Di –  
 Pekanbaru

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi Tesis saudara:

Nama : Nur Afni  
 NIM : 22190123197  
 Prodi : S2 Pendidikan Agama Islam  
 Konsentrasi: Pendidikan Agama Islam  
 Judul : Pengaruh Penerapan Strategi *Genius Learning* dan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang ujian Tesis Pascasarjana UIN Suska Riau.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Pekanbaru, April 2023  
 Pembimbing I

**Dr. Mas'ud Zein, M. Pd.**  
 NIP.1963121 4198803 1 002

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Dr. Afriza, S.Ag, M.Pd.**  
DOSEN PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**NOTA DINAS**  
Perihal : Tesis Saudari  
Nur Afni

Kepada Yth:  
**Direktur Pascasarjana**  
UIN Sultan Syarif Kasim Riau  
Di -  
Pekanbaru

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

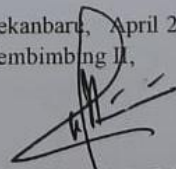
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi Tesis saudara:

Nama : Nur Afni  
NIM : 22190123197  
Prodi : S2 Pendidikan Agama Islam  
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Pengaruh Penerapan Strategi *Genius Learning* dan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian Tesis Pascasarjana UIN Suska Riau.

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Pekanbaru, April 2023  
Pembimbing II,

  
**Dr. Afriza, S.Ag, M.Pd.**  
NIP. 19700514 199803 2 006

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Dr. Afriza, S.Ag.M.Pd.**  
DOSEN PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**NOTA DINAS**  
Perihal: Tesis Saudari  
Nur Afni

Kepada Yth:  
**Direktur Pascasarjana**  
UIN Sultan Syarif Kasim Riau  
Di –  
Pekanbaru

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

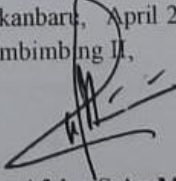
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi Tesis saudara:

Nama : Nur Afni  
NIM : 22190123197  
Prodi : S2 Pendidikan Agama Islam  
Konsentrasi: Pendidikan Agama Islam  
Judul : Pengaruh Penerapan Strategi *Genius Learning* dan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian Tesis Pascasarjana UIN Suska Riau.

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Pekanbaru, April 2023  
Pembimbing II,

  
**Dr. Afriza, S.Ag.M.Pd.**  
NIP. 19700514 199803 2 006



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Afni  
NIM : 22190123197  
Tempat Tanggal Lahir : Lubuk Bendahara, 20 September 1983  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul tesis : Pengaruh Penerapan Strategi *Genius Learning* dan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Tesis dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Tesis saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Tesis saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa Paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru April 2023



10000  
REPLIKASI BERKUALITAS  
METERAN  
TEMPERATUR  
51588AKX355500344

Nur Afni  
NIM. 22190123197

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## MOTTO

*Lakukan yang terbaik meski kau tak dianggap*

*baik, yakinlah benih yang kau tabur akan kau tuai pada*

*waktu yang tepat*

*~ Afny Rasyidin ~*

*Mimpi berawal dari seorang guru yang mempercayaimu,*

*yang menarik, mendorong, membawamu ke dataran tinggi,*

*kadang ia menusukmu dengan tombak tajam bernama*

*"Kebenaran".*

*~ Dan Rather ~*

UIN SUSKA RIAU

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSEMBAHAN

### ~Yang Utama dari Segalanya~

Sembah sujud syukur kepada Allah SWT. Naungan rahmat dan Hidayah-Mu telah meliputi, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah Engkau anugerahkan kepadaku dan atas izin-Mu akhirnya tesis yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam tak lupa semoga selalu terlimpah kepada utusan-Mu Nabi Muhammad Saw.

### ~Ayah dan omak~

Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikanku kekuatan. Terima kasih telah menyiramiku dengan kata-katabijak indahmu, yang mencambukku untuk terus melangkah maju, selalu mengendahkan tangan mu membuka pintu arsy untuk merayu robmu demi masadepan anak-anakmu, tiada henti berharap untuk kesuksesanku, karena tiada kata seindah santunan do'a dan tiada do'a yang paling khusus selain do'a yang terucap dari orang tua, ucapan terima kasih saja tak akan pernah cukup membalas kebaikanmu. Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada hentinya ku persembahkan karya kecil ini kepada mama dan uni yang telah melimpahkan segenap kasih sayangnya.

Segala dukungan, dan perhatian yang terus mengasir yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuhiskan kata cinta dan persembahan ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat omak dan Ayah bahagia dan bangga memiliki aku anakmu. Karena kusadar, selama ini ananda belum bisa berbuat yang lebih.

Syurga Allah yang rahman telah terbuka lebar untukmu ayah omakku. . . .



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

~ Suami ~

*Dan juga terima kasih yang teramat dalam untuk suamiku tercinta, yang telah memberikan semangat, dukungan, serta do'anya dalam penyelesaian tesis ini, It's the little things you do that makes me love you.*

~ Dosen Pembimbing ~

*Bapak Dr Mas'ud, M.Pd dan Ibu Dr Afriza, M.Pd selaku pembimbing tesis, ananda mengucapkan banyak terima kasih atas sudiinya meluangkan waktu untuk membaca dan mencoret-coret tesis demi terwujudnya tesis yang baik. Inilah tesis yang sederhana ini sebagai perwujudan dari rasa terima kasih ananda kepada bapak dan ibu Terima kasih banyak pak....buk..*

~ Seluruh Dosen dan Pegawai UIN Suska Riau ~

*Hanya tesis yang sederhana ini yang dapat ananda persembahkan sebagai wujud rasa terima kasih kepada bapak dan ibu dosen atas segala ilmu yang telah disalurkan dan kepada seluruh pegawai Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah banyak membantu demi kelancaran berlangsungnya perkuliahan.*





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*~ Seluruh sanak family yang menjadi team terbaik ~*

*Dukungan moral dan materil selalu tercurah untuk Ayah menyelesaikan perkuliahan ini, terimakasih yang harus dikerbankan dan diharapkan, terimakasih atas semua perhatian dan motivasi yang tak henti uantuk Ayah sehingga Ayah dapat menyelesaikan penulisan tesis ini, uda akak adik Ayah yang selalu memberikan bantuannya. jazakumullah. . .*

*~ teman-teman ~*

*Buat kepsek SD Tahfiz Terpadu Alfirdaus Ust Marwan Atas S. Pd. I dan SD N 002 Pangkalan Baru Ibu Afrianis, M. Pd dan seluruh majlis guru, terima kasih karna sudah sangat membantu dalam pelaksanaan penelitian, seluruh teman-teman yang selalu mendukung terlaksananya penulisan tesis ini, sungguh luarbiasa. . . Allah senentiasa merahmati dan memberkahi kita semua,,, aamiin. . .*

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah Swt yang telah memberikan nikmat kesehatan, kesempatan sehingga dengan nikmat tersebut penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Shalawat serta salam penulis hadiahkan kepada junjungan alam yakni Rasulullah Saw. Yang telah mem bawa umatnya kepada jalan yang benar

Tesis ini berjudul: “Pengaruh Penerapan Strategi Genius Learning dan Vidio Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendididkan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu” yang diajukan sebagai salah satu syarat mendapat gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) di UIN Suska Riau.

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah turut membantu berupa sumbangan pikiran, ide, bimbingan serta motivasi yang sangat berarti kepada penulis yaitu kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Hairunnas, M.Ag., selaku Rektor UIN Suska Riau, beserta Wakil Rektor I Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor II Dr. H. Mas’ud Zein, M.Pd. sekaligus sebagai pembimbing utama, Wakil Rektor III Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., yang telah memberikan kesempatan belajar bagi peneliti untuk menimba ilmu di Perguruan Tinggi ini.
2. Prof. Dr. H. Ilyas Husti, MA., Direktur Pascasarjana, Dr. Zaitun, M.Ag., Wakil Direktur, beserta staff dan karyawan Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah menyediakan pelayanan akademik bagi peneliti selama melaksanakan pendidikan di Program Pascasarjana ini.
3. Dr. Alwizar, M.Ag., ketua jurusan Pendidikan Agama Islam dan Dr. Khairil Anwar, MA., sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
4. Dr. Afriza, M. Pd., (pembimbing pendamping)., pembimbing tesis yang telah banyak berperan memberikan petunjuk hingga selesainya tesis ini, telah meluangkan waktu, memberikan saran, motivasi, dan nasehat kepada penulis dalam menyusun tesis ini

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Kepada Kabag Tata Usaha, Kasubag Akademik dan Kemahasiswaan dan staf,serta seluruh dosen dan pegawai sekretariat dan akademik yang telah membantu penulis dalam penyusunan tesis ini.
6. Kepada semua pihak yang banyak berpartisipasi serta seluruh keluarga yang telah banyak memberikan bantuan Do'anya sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah di UIN Suska Riau.
7. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan di UIN Suska Riau yang turut memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik, semoga kalian bahagia dunia dan akhirat.

Semoga Alah SWT memberikan balasan kepada semua yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini dengan baik. Semoga kita semua dimasukkan kedalam surga-Nya kelak amiin.

Akhirnya kehadiran Allah SWT penulis memohon ampun dari segala kekhilafan, penulis menyadari sepenuhnya bahwa pada tesis ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan.

Dengan harapan kepada segenap pembaca hendaknya dapat memberikan masukan demi kesempurnaan dalam penulisan tesis ini, semoga Allah SWT merahmati kita semua amiin.

Pekanbaru, 1 April 2023  
Penulis

**Nur afni**  
NIM 22190123197



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR ISI**

|  |             |
|--|-------------|
| <b>COVER</b>                               |             |
| <b>NOTA DINAS PEMBIMBING 1</b>             |             |
| <b>NOTA DINAS PEMBIMBING II</b>            |             |
| <b>PERSETUJUAN KETUA PRODI</b>             |             |
| <b>SURAT PERNYATAAN</b>                    |             |
| <b>MOTTO</b>                               |             |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                | <b>i</b>    |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                    | <b>iii</b>  |
| <b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....         | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK BAHASA INDONESIA</b> .....      | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK BAHASA INGGRIS</b> .....        | <b>vii</b>  |
| <b>ABSTRAK ARAB</b> .....                  | <b>viii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                   |             |
| A. Latar Belakang Masalah.....             | 1           |
| B. Penegasan Istilah.....                  | 7           |
| C. Permasalahan.....                       | 9           |
| <b>BAB II KAJIAN TEORETIS</b>              |             |
| A. Hasil Belajar.....                      | 13          |
| B. Strategi <i>Genius Learning</i> .....   | 28          |
| C. Vidio Pembelajaran.....                 | 45          |
| D. Keterkaitan Antar Variabel .....        | 64          |
| E. Penelitian Terdahulu Yang Relevan ..... | 62          |
| F. Kerangka Berpikir .....                 | 64          |
| G. Hipotesis Penelitian .....              | 65          |



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

|   |    |
|---|----|
| A. Jenis Penelitian.....                | 66 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian .....    | 67 |
| C. Subjek dan Objek Penelitian .....    | 67 |
| D. Populasi dan Sampel Penelitian ..... | 67 |
| E. Definisi Operasional .....           | 68 |
| F. Teknik Pengumpulan Data .....        | 72 |
| G. Teknik Analisa Data .....            | 76 |

**BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

|  |     |
|--|-----|
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian ..... | 89  |
| B. Hasil Penelitian .....                | 99  |
| C. Pembahasan.....                       | 111 |

**BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

|                     |     |
|---------------------|-----|
| A. Kesimpulan ..... | 118 |
| B. Saran.....       | 119 |

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>120</b> |
|----------------------------|------------|

## DAFTAR TABEL

|                |     |
|----------------|-----|
| TABEL3.1.....  | 67  |
| TABEL3.2.....  | 69  |
| TABEL3.3.....  | 71  |
| TABEL3.4.....  | 72  |
| TABEL3.5.....  | 74  |
| TABEL4.1.....  | 89  |
| TABEL4.2.....  | 91  |
| TABEL4.3.....  | 91  |
| TABEL4.4.....  | 96  |
| TABEL4.5.....  | 98  |
| TABEL4.6.....  | 99  |
| TABEL4.7.....  | 101 |
| TABEL4.8.....  | 101 |
| TABEL4.9.....  | 102 |
| TABEL4.10..... | 104 |

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### 1. Konsonan Tunggal

|        |        |       |
|--------|--------|-------|
| ا = a  | ر = r  | ف = f |
| ب = b  | ز = z  | ق = q |
| ت = t  | س = s  | ك = k |
| ث = ts | ش = sy | ل = l |
| ج = j  | ص = sh | م = m |
| ح = h  | ض = dh | ن = n |
| خ = kh | ط = th | و = w |
| د = d  | ظ = zh | ه = h |
| ذ = dz | ع = ‘  | ء = ‘ |
| غ = gh | ي = y  |       |

- a. Vokal Panjang (*mad*)  $\hat{a}$  = aa
- b. Vokal Panjang (*mad*)  $\hat{i}$  = ii
- c. Vokal Panjang (*mad*)  $\hat{u}$  = uu

### 2. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap ditulis rangkap, misalnya العامة ditulis *al-‘ammah*

### 3. Vokal Pendek

*Fathah* ditulis a, misalnya شريعة (*syari’ah*), *kasrah* ditulis i, misalnya الجبال (*al-Jibali*), dan *dhammah* ditulis u, misalnya ظلوما (*dzuluman*).

### 4. Vokal Rangkap

او ditulis *aw*, أُو ditulis *uw*, أي ditulis *ay*, dan اي ditulis *iy*.

### 5. Ta’ Marbutah

*Ta’ marbutah* yang dimatikan ditulis *h*, misalnya عربية ditulis *‘arabiyyah*, kecuali telah diserap ke dalam bahasa Indonesia yang baku, seperti *mait*, bila dihidupkan ditulis *t*, misalnya الميئة ditulis *al-maitatu*.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 6. Kata Sandang *Alif Lam*

Alif Lam yang diikuti oleh huruf *qamariyyah* dan *syamsiyyah*, ditulis al, misalnya المسلم ditulis al-Muslim, الدار ditulis al-Dar. Kecuali untuk nama diri yang diikuti kata Allah, misalnya عبد الله ditulis *Abdullah*.

## 7. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Nur Afni, (2023): Pengaruh Penerapan Strategi *Genius Learning* dan Vidio Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Strategi *Genius Learning* dan Vidio Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Pengaruh Penerapan Strategi *Genius Learning* dan Vidio Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif korelasional. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Tahfiz terpadu Al Firdaus dan SDN 002 Pangkalan Baru Siak Hulu. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Tahfiz terpadu Al Firdaus dan SDN 002 Pangkalan Baru Siak Hulu. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, Kuisisioner dan dokumentasi. Dari analisis data yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat Pengaruh penerapan strategi *genius learning* dan vidio pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu, ini dilihat dari nilai  $t$  hitung ( $7,188$ )  $>$   $t$  tabel ( $1,989$ ) atau Sig. ( $0,000$ )  $<$   $0,05$ . Artinya Penerapan strategi *genius learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Terdapat pengaruh vidio pembelajaran terhadap hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai  $t$  hitung ( $5,305$ )  $>$   $t$  tabel ( $1,989$ ) atau Sig. ( $0,000$ )  $<$   $0,05$ . Artinya vidio pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Terdapat pengaruh antara Penerapan strategi *genius learning* dan vidio pembelajaran terhadap hasil belajar. Dan ini dilihat dari hasil  $F$  hitung ( $85,878$ )  $>$   $F$  tabel ( $3,107$ ) atau signifikansi ( $0,000$ )  $<$   $0,05$ . Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa Penerapan strategi *genius learning* dan vidio pembelajaran secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian diperoleh nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar  $0,674$ . Artinya adalah bahwa sebesar  $67,4\%$  hasil belajar dipengaruhi oleh strategi *genius learning* dan vidio pembelajaran. Sedangkan sisanya  $32,6\%$  dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model regresi ini..

**Kata Kunci:** *Strategi Genius Learning, Vidio Pembelajaran dan Hasil Belajar*



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### ABSTRACT

**Nur Afni, (2023): The Effect of Applying Genius Learning Strategy and Learning Videos to Learning Achievement on Islamic Education Subject at Elementary Schools in Siak Hulu District.**

This research aimed at knowing the effect of applying genius learning strategy and learning videos to learning achievement on Islamic education subject at Elementary Schools in Siak Hulu District. The problems of this research were the effect of applying genius learning strategy and learning videos to learning achievement on Islamic education subject at Elementary Schools in Siak Hulu District. This research used correlational quantitative method. The population of this research were all IV grade students at Integrated Tahfiz Elementary School of Al-Firdaus and State Elementary School 002 Pangkalan Baru Siak Hulu. The subjects of this research were IV grade students at Integrated Tahfiz Elementary School of Al-Firdaus and State Elementary School 002 Pangkalan Baru Siak Hulu. The object of this research was learning achievement on Islamic education subject. Observation, questionnaire, and documentation techniques were used for collecting the data. Based on data analysis, it was obtained that there was an effect of applying genius learning strategy and learning videos to learning achievement on Islamic education subject at Elementary Schools in Siak Hulu District, this could be seen from the  $t_{\text{observed}} = 7.188 > t_{\text{table}} = 1.989$  or  $\text{Sig. (0.000)} < 0.05$ . It means that the application of genius learning strategy has a significant effect to learning achievement. There was an effect of learning videos to learning achievement. It could be seen from  $t_{\text{observed}} = 5.305 > t_{\text{table}} = 1.989$  or  $\text{Sig. (0.000)} < 0.05$ . It means that learning videos have a significant effect to learning achievement. There was an effect between the application of genius learning strategy and learning videos to learning achievement, it could be seen from the results of  $F_{\text{observed}} = 85.878 > F_{\text{table}} = 3.107$  or significance  $(0.000) < 0.05$ . Thus, it could be seen that the application of genius learning strategy and learning videos together have a significant effect to learning achievement. Then, the value of the coefficient determination ( $R^2$ ) was 0.674. It means that learning achievement (67.4%) was influenced by genius learning strategy and learning videos. While, the rest (32.6%) was influenced by other variables that were not included in this regression model.

**Keywords: Genius Learning Strategy, Learning Videos, Learning Achievement**



## ملخص

نور عفي، (2023): تأثير تطبيق إستراتيجي التعليم العبقري وفيديو التعليم في نتيجة تعلم درس التربية الدينية الإسلامية في المدرسة الابتدائية بمركز سيك هولو

هذا البحث يهدف إلى معرفة تأثير تطبيق إستراتيجي التعليم العبقري وفيديو التعليم في نتيجة تعلم درس التربية الدينية الإسلامية في المدرسة الابتدائية بمركز سيك هولو. وأما سؤال البحث فهو تأثير تطبيق إستراتيجي التعليم العبقري وفيديو التعليم في نتيجة تعلم درس التربية الدينية الإسلامية في المدرسة الابتدائية بمركز سيك هولو. منهجية البحث المستخدمة نوعية ارتباطية. وأما مجتمع البحث فهو جميع تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الابتدائية "التحفيظ المتكامل الفردوس" والمدرسة الابتدائية الحكومية 002 بانكالانج بارو سيك هولو. وأما موضوع البحث فهو نتيجة تعلم درس التربية الدينية الإسلامية. ومن أدوات البحث ملاحظة واستفتاء ووثيقة. بناء على تحليل البيانات استخلص الباحث بوجود تأثير تطبيق إستراتيجي التعليم العبقري وفيديو التعليم في نتيجة تعلم درس التربية الدينية الإسلامية في المدرسة الابتدائية بمركز سيك هولو حيث أن نتيجة  $t_{hitung} = -7,188 > t_{tabel} = 1,989$  / Sig =  $0,000 < 0,05$  أي أن تطبيق إستراتيجي التعليم العبقري وفيديو التعليم متأثر في نتيجة التعلم حيث أن نتيجة  $t_{hitung} = -58,878 > t_{tabel} = 3,107$  / Sig =  $0,000 < 0,05$ . وكذلك أن تطبيق إستراتيجي التعليم العبقري وفيديو التعليم متأثر هام في نتيجة التعلم معاً حيث أن نتيجة معامل التقرير ( $R^2 = 0,674$ ) أي أن نتيجة التعلم أثرها إستراتيجي التعليم العبقري وفيديو التعليم بمدى 67,4%. والباقي أثره متغيرات أخرى غير مقدم في هذا النموذج الإنحسابي بمدى 32,6%.

الكلمات الرئيسية: إستراتيجي التعليم العبقري، فيديو التعليم، نتيجة التعلم

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar sering digunakan dalam mengukur seefektif apa siswa memahami materi pelajaran yang disajikan. Penilaian dan evaluasi yang akurat diperlukan untuk menentukan hasil belajar. Mengetahui dua istilah yang menyusunnya, "hasil" dan "belajar", membantu menjelaskan hasil belajar.

Akuisisi yang terjadi sebagai akibat dari dilakukannya suatu tindakan atau prosedur yang mengakibatkan perubahan fungsi input disebut dengan outcome (produk). Perubahan sikap dan perilaku yang terjadi sebagai hasil belajar disebut sebagai hasil belajar. Ketika pembelajaran diterapkan, itu adalah sebuah proses.

Hasil belajar pada jangka pendek dan jangka panjang menggambarkan besarnya dan seberapa dalam pengetahuan tentang perilaku dan nilai-nilai yang bisa diukur.<sup>1</sup> Orang yang meningkatkan kualitas studinya niscaya akan meningkatkan kualitas hidupnya bahkan tidak menutup kemungkinan perbaikan ini akan menjadi modal untuk perbaikan ke depan.

Hasil belajar menggambarkan apa yang siswa selidiki, fahami, dan lakukan. Hasil belajar tersebut mencerminkan keluasan, kedalaman, dan kompleksitas materi pelajaran serta harus diuraikan secara jelas dan terukur dengan menggunakan teknik penilaian tertentu.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Ratnawulan Elis, rusdiana A, *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung, 2015, Yogyakarta: Pustaka Setia, hlm 24

<sup>2</sup> Rezki amaliya, 'Pengaruh Strategi Genius Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Yang Memiliki Kecerdasan Logis-Matematis Siswa Kelas VIII MTs Negeri Balang-Balang Kabupaten Gowa,' (UIN Alauddin Makasar, 2014), hlm, 34.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hal ini dimungkinkan jika siswa memahami proses belajar yang disertai dengan perubahan tingkah laku dan usaha yang lebih besar lagi. Banyak siswa yang mengalami banyak masalah belajar yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang dicapai, serta mengakibatkan hasil yang didapat tidak optimal atau sesuai dengan yang diharapkan.

Untuk mencapai hal tersebut, faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil belajar siswa harus diselidiki. Hasil belajar siswa berhubungan dengan variabel internal maupun eksternal. Variabel fisiologis dikaitkan dengan masalah tubuh, terutama penglihatan dan pendengaran, yang keduanya merupakan contoh faktor internal. Unsur psikologis meliputi ciri-ciri non fisik seperti minat, emosi, motivasi, intelek, kemampuan, dan sikap. Ada tiga variabel eksternal yang perlu diperhatikan: lingkungan keluarga, pendidikan, perhatian orang tua, dan iklim hubungan antar anggota keluarga. Lalu ada lingkungan sekolah, yang meliputi hal-hal seperti bangunan dan infrastruktur, kompetensi guru dan siswa, kurikulum, dan kualitas belajar mengajar secara keseluruhan.<sup>3</sup>

Semua elemen ini memiliki dampak besar pada hasil belajar siswa, terutama faktor eksternal karena fokus pada peran dan efektivitas guru dalam mengajar. Karena kehadiran seorang guru identik dengan keberhasilan akademik, sehingga kualitas dari seorang guru harus diperhatikan.

Selanjutnya, guru harus memiliki pengetahuan filosofis dan konseptual, serta mengetahui bagaimana melakukan interaksi belajar mengajar. Guru harus memiliki setidaknya dua modal dasar untuk mengelola interaksi belajar mengajar:

<sup>3</sup> Linda Setiawati, "Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Praktik Kejujuran Siswa SMK Program Studi Keahlian Teknik Komputer dan Informatika" Jurnal Pendidikan Vokasi, Volume 5, Nomor 3, (November 2015), hlm, 329

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kemampuan merancang program dan kemampuan mengkomunikasikan program kepada siswa. Hanya guru berpengalaman yang bisa melakukan ini. Guru sekurang-kurangnya harus mempunyai kompetensi agar dapat melaksanakan proses belajar mengajar yang efektif.<sup>4</sup>

Mulyasa juga menyebutkan dalam bukunya *Menjadi Guru Profesional* bahwa salah satu kesalahan paling umum yang dilakukan guru saat mengajar adalah mengabaikan keunikan anak didiknya.<sup>5</sup> Kita memahami bahwa setiap siswa mempunyai perbedaan individu yang sangat mendasar yang harus diperhitungkan saat belajar. Siswa mengalami berbagai macam emosi dan sering menunjukkan perilaku aneh. Secara umum, perilaku tersebut relatif normal dan cukup umum untuk diatasi dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Namun, karena guru sering dihadapkan pada jumlah siswa yang banyak, seringkali guru sulit mengetahui perilaku mana yang wajar dan perilaku mana yang memerlukan penanganan khusus.

Mulyasa juga menjelaskan bahwa setiap siswa itu unik, dengan kelebihan, kekurangan, minat, dan perhatian yang berbeda. Aktivitas, kecerdasan, dan kompetensi siswa berbeda tergantung pada latar belakang keluarga, latar belakang sosial ekonomi, dan lingkungan.<sup>6</sup>

Guru harus mampu mengenali perbedaan siswa dan menentukan ciri-ciri umum yang menjadi ciri kelas; dari karakteristik individu inilah guru harus mulai belajar. Dalam hal ini, guru harus mampu menggunakan strategi, metode, dan

<sup>4</sup> Sardiman, *Interaksi & motivator Belajar Mengajar*, 2004, Jakarta : Raja Grafindo Persada, hlm 126

<sup>5</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional : Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, 2005, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hlm. 26

<sup>6</sup> *Ibid.*, hlm 27

media yang sesuai dengan siswa, seperti strategi pembelajaran *Genius Learning* dan media video pembelajaran.

Strategi pembelajaran merupakan tataran perancangan program secara keseluruhan yang berkaitan erat dengan langkah-langkah penyampaian materi pembelajaran yang sesuai dengan prosedur dan tidak saling bertentangan<sup>7</sup>.

Pembelajaran cerdas dicirikan sebagai *Genius Learning*. Sedangkan strategi *Genius Learning* adalah ungkapan yang digunakan untuk mendefinisikan kumpulan taktik pendekatan praktis yang dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar. Strategi ini memanfaatkan informasi mengenai kepribadian, emosi, kecerdasan, gaya belajar, dan variabel lainnya.<sup>8</sup>

Sementara itu, Adi W Gunawan menjelaskan strategi *Genius Learning* sebagai “serangkaian cara praktis untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggabungkan pengetahuan dari berbagai bidang”. Strategi *Genius Learning* membantu siswa dalam mengenali kekuatan dan kekurangan mereka sendiri dengan memanfaatkan kolaborasi yang sangat efisien yang mencakup siswa, guru, proses belajar, dan lingkungan belajar. Selain itu, strategi *Genius Learning* membantu siswa dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan yang sesuai dengan hakikat dan keadaan pendidikan di Indonesia.<sup>9</sup>

<sup>7</sup> Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, 2014, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm. 168.

<sup>8</sup> Adi Gunawan. *Genius Learning Strategi* 2012, Jakarta: Anggota Ikapi, hlm.2

<sup>9</sup> Medi Sastrawan, “I Made Tegeh, Ni Nym Garminah, Pengaruh Pembelajaran Genius Learning Terhadap Pemahaman Konsep dan Sikap Ilmiah Siswa,” *Jurnal PGSD*, Volume 02, Nomor 1, (2014), hlm, 3.



Selain strategi media juga merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Hasil belajar dapat maksimal karena media pembelajaran membuat siswa senang, termotivasi, dan bergairah selama proses pembelajaran.

Riyana mendefinisikan media video sebagai “media atau instrumen yang menyediakan suara dan visual yang membawa pesan pembelajaran, yang keduanya mengandung konsep, prinsip, teknik, dan teori penerapan pengetahuan untuk meningkatkan pemahaman suatu subjek”. Media video pembelajaran merupakan salah satu jenis media yang dapat melibatkan siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif yang tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara awal peneliti dengan guru yang ada di SD Tahfiz Terpadu Alfirdaus Kecamatan Siak Hulu, bahwa guru sudah menerapkan strategi *Genius Learning* dan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam dari tahun 2020. Dan pada SDN 002 Pangkalan Baru sudah di laksanakan sejak tahun 2021. Pendekatan strategi *Genius Learning* dimaksudkan agar pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Selain itu, ini membantu siswa dalam mengenali kekuatan dan kekurangan mereka sendiri dalam hal gaya belajar mereka. Guru menempatkan peserta didik sebagai pusat proses pembelajaran dalam Strategi *Genius Learning*, tidak hanya guru yang aktif dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi siswa juga aktif dan memberikan peran pada proses pembelajaran.

Bahkan setelah dua tahun menerapkan Strategi *Genius Learning*, masih terdapat sejumlah masalah. Siswa, misalnya, kurang terlibat selama proses belajar



mengajar, bahkan ketika guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menjawab, dan membantah pertanyaan selama proses pembelajaran dan memberikan materi atau diskusi. Saat menunggu guru mengulang atau menguraikan informasi yang disampaikan, hingga 75% siswa tetap diam. Guru harus menugaskan siswa untuk menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, atau sekadar menanyakan pemahaman mereka tentang konten yang sedang didiskusikan. Walaupun siswa sudah ditunjuk, siswa tetap diam atau dapat menjawab tetapi ragu-ragu. Siswa sering lebih memilih untuk berbicara dengan teman sebangku mereka daripada mendiskusikan materi yang sedang dibahas. Hanya kurang lebih 3-5 siswa yang berani menjawab pertanyaan atau mengungkapkan idenya ketika guru bertanya langsung, dan hanya sekitar 5-7 siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>10</sup>

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian sambil mengikuti proses pembelajaran. *“Pengaruh penerapan Strategi Genius Learning dan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu.”*

<sup>10</sup> Wawancara dilakukan dengan Marwan alat guru SD Tahfiz Terpadu Alfirdaus, senin 8 Agustus 2022, Siak Hulu dan ibu neti di SDN 002 Pangkalan baru, rabu 10 agustus 2022.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. Penegasan Istilah

Supaya menghindari kesalahfahaman mengenai judul ini, sebaiknya peneliti memberikan penjelasan definisi operasional dalam judul sebagai berikut :

### T. Straregi *genius learning*

*Genius* didefinisikan sebagai "pintar" dan *learning* didefinisikan sebagai belajar".<sup>11</sup> Namun bila diterapkan, strategi *Genius learning* bisa didefinisikan sebagai kemampuan memahami sesuatu, kemudian menanggapiya secara cepat dan tepat.<sup>12</sup>

Sementara itu, *Genius Learning* merupakan teknik belajar yang menciptakan dan memelihara lingkungan belajar yang positif dan mendukung.

Adi W Gunawan menyatakan bahwa *genius learning* mengacu pada kumpulan taktik praktis yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggabungkan informasi dari berbagai bidang. Dengan interaksi yang sangat efisien termasuk siswa, instruktur, proses belajar, dan lingkungan belajar, taktik belajar jenius membantu siswa dalam mengidentifikasi kekuatan dan kekurangan mereka sendiri. Selain itu, taktik pembelajaran yang brilian membantu siswa mengembangkan proses yang efektif, efisien, dan menarik yang sesuai dengan bakikat dan keadaan pendidikan di Indonesia.<sup>13</sup>

<sup>11</sup> Jhon M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Indonesia, 1976), hlm. 265-353

<sup>12</sup> Adi w Gunawan, *Born To be a Genius*, 2007, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka,hlm. 146

<sup>13</sup> Medi Sastrawan, "I Made Tegeh, Ni Nym Garminah, *Pengaruh Pembelajaran Genius Learning Terhadap Pemahaman Konsep dan Sikap Ilmiah Siswa*," Jurnal PGSD, Volume 02, Nomor 1, (2014): 3.

## Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah suatu bentuk media yang menyatukan komponen audio (suara) dan visual (gambar). Video berperan penting sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa.<sup>14</sup>

## Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan metrik atau standar yang dipergunakan dalam menilai keberhasilan atau kegagalan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan agar mengetahui apa dan sejauh apa yang diperoleh siswa dari proses belajar. kriteria ini dilihat dari segi proses (by procedure) dan outcome (by product).<sup>15</sup>

Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang dimiliki siswa sebagai hasil dari kegiatan belajarnya. Jadi, hasil belajar adalah perubahan nyata pada perilaku siswa yang terjadi setelah siswa menyelesaikan proses pembelajaran, yang meliputi beberapa faktor seperti karakteristik kognitif, emosional, dan psikomotorik.

<sup>14</sup> S Hadi, *Efektivitas Penggunaan Vidio Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar, 2017, 1(15), hal 96-102

<sup>15</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, 2000, Bandung: Sinar Baru Algesindo, hhlm.35

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## C. Permasalahan

### 1. Identifikasi Masalah

Peneliti menemukan permasalahan berikut berdasarkan informasi latar belakang yang diberikan di atas :

- a. Dampak Penggunaan Strategi *Genius learning* dan Video Pembelajaran pada Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu.
- b. Penguasaan guru terhadap Video Pembelajaran masih kurang
- c. Penerapan Strategi *Genius Learning* dan Video Pembelajaran kurang maksimal.
- d. Faktor yang mempengaruhi Strategi *Genius Learning*.
- e. Faktor yang mempengaruhi Video Pembelajaran.

### 2. Batasan Masalah

Peneliti mempersempit permasalahan menjadi “Pengaruh Penerapan Strategi *Genius Learning* dan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu” agar penelitian tetap terfokus. Hanya ada dua sekolah dasar di Kecamatan Siak Hulu.

### 3. Rumusan masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini berlandaskan latar belakang dan batasan masalah, diantaranya:

- a. Apakah Strategi *Genius Learning* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar di Kecamatan Siak Hulu?



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Apakah video pembelajaran berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar di Kecamatan Siak Hulu?
- c. Apakah Strategi *Genius Learning* dan video pembelajaran berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar di Kecamatan Siak Hulu?

#### 4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : :

- a. Pengaruh strategi *Genius Learning* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar di Kecamatan Siak Hulu.
- b. Pengaruh video pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar di Kecamatan Siak Hulu.
- c. Pengaruh strategi *Genius Learning* dan video pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar di Kecamatan Siak Hulu

#### 5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

- a. Manfaat Teoritis
  1. Temuan studi ini harus memberikan manfaat bagi pembaca, peneliti, dan mereka yang merancang metodologi pembelajaran dalam disiplin ilmu Pendidikan Agama Islam.

2. Mampu memberikan informasi sebagai masukan masa depan bagi lembaga pendidikan.

3. Secara Praktis

b. Bagi guru

1. Meningkatkan pemahaman mengenai strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

2. Guru dapat memperoleh wawasan, informasi, dan pengetahuan tentang strategi Genius Learning dan video pembelajaran melalui penelitian ini.

3. Memberikan insentif pada pengajar agar mereka dapat merencanakan taktik pembelajaran yang dibuat dengan berbagai cara untuk membuat pembelajaran menjadi lebih seru.

c. Bagi Peserta Didik

1. Penelitian ini berpotensi untuk memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Mengembangkan motivasi dan minat yang baik dalam proses pembelajaran, serta kemampuan untuk memahami materi yang dipelajari.

3. Dapat digunakan untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan gembira dalam belajar.

d. Bagi Sekolah

1. Dimanfaatkan sebagai sumber daya untuk memberikan peningkatan kualitas sekolah dan pengajaran lebih banyak lagi.

2. Memberikan lebih banyak keuntungan bagi sekolah dalam hal peningkatan hasil belajar dalam disiplin pendidikan agama Islam, sehingga prestasi siswa meningkat.

e. Bagi Peneliti

1. Sebagai sumber inspirasi dan wawasan pengetahuan dan pengalaman pendidikan.

2. Penelitian ini dapat menjadi ajang untuk belajar bagaimana mengekspresikan diri untuk memecahkan kesulitan yang muncul selama proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga instruktur dapat merancang metode pembelajaran yang dikembangkan dengan berbagai cara untuk mewujudkannya. pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORETIS

#### A. Hasil Belajar

##### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri seorang pembelajar, seperti perubahan pengetahuan dan pengetahuan untuk menciptakan keterampilan, kebiasaan, sikap, pemahaman, penguasaan, dan penghayatan pembelajar.<sup>16</sup>

Hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Artinya, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.<sup>16</sup> Kemampuan tersebut menyangkut domain kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>17</sup> Hasil belajar yang dimaksud yaitu hasil yang diperoleh siswa sebagai akibat proses belajar yang dilaksanakan oleh siswa. Makin tinggi proses belajar yang dilakukan oleh siswa, diharapkan semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai. Pengalaman yang diperoleh siswa setelah memperoleh pembelajaran disebut sebagai hasil belajar. Menurut Febryananda, hasil belajar adalah penguasaan yang dicapai seseorang atau peserta didik setelah menyerap pengalaman belajar.<sup>17</sup>

<sup>16</sup> Eneng Muslihah, *Metode dan Strategi Pembelajaran*, 2014, Cetakan Ke-2 (Ciputat: Haja Mandiri, hlm, 71.

<sup>17</sup> Mas`ud Zein dkk, *Kajian Pengembangan Pembelajaran Model Aktif Knowledge Sharing Dan Team Asisted Individualization Dalam Mendukung Andragogi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma.*



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ciri-ciri ketuntasan suatu pembelajaran antara lain:

- a. Pendekatan pembelajaran lebih berpusat pada siswa (*child center*),
- b. Mengakui dan melayani perbedaan-perbedaan perorangan siswa (*individual personal*),
- c. Strategi pembelajaran berasaskan maju berkelanjutan (*continuous progress*),
- d. Pembelajaran dipecah-pecah menjadi satuan satuan (*cremental units*).<sup>18</sup>

Hasil belajar, Rusman mendefinisikannya sebagai "kumpulan pengalaman yang dikumpulkan oleh siswa dalam ranah kognitif, efektif, dan psikomotor."

Belajar memerlukan penguasaan kebiasaan, persepsi, preferensi, minat, kemampuan, adaptasi sosial, jenis keterampilan, aspirasi, keinginan, dan harapan, selain gagasan teoretis. Hasil belajar terjadi dalam bentuk kemajuan belajar yang disengaja, terfokus, dan positif yang gigih dan permanen. Bloom membagi pembelajaran menjadi tiga jenis: kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Hasil belajar ranah kognitif

Domain kognitif dikaitkan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan intelektual. Pemahaman, pengetahuan, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian adalah bagian dari domain kognitif.

#### 1. Dimensi Pengetahuan

1. Pengetahuan faktual (*factual knowledge*): mengetahui elemen-elemen dasar dari sebuah topik
2. Pengetahuan konseptual (*conceptual knowledge*) mengetahui hubungan pertalian antara elemenelemen.

<sup>18</sup> Mas'ud Zein, *Mastery Learning: Factor-faktor yang Mempengaruhinya*, 2014 Jogjakarta: Aswaja Persindo, hal 14

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*): pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu (*how to do something*).
4. Pengetahuan metakognitif (*metacognitive knowledge*): mengetahui tentang mengetahui” atau pengetahuan seseorang tentang pengertian dalam artian umum sebaik kesadarannya tentang proses kognitifnya.<sup>19</sup>

**b. Ciri-Ciri Penilaian Kognitif**

Kapasitas untuk berpikir dalam hierarki informasi, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian disebut sebagai bakat kognitif. Siswa pada tingkat pengetahuan hanya dapat menjawab pertanyaan melalui hafalan. Siswa harus mendefinisikan masalah dengan kata-kata mereka sendiri dan menawarkan contoh konsep atau prinsip yang mereka pahami. Pada level aplikasi, siswa diminta untuk menerapkan ide dan konsep dalam situasi baru. Siswa harus mengklasifikasikan materi, mengidentifikasi asumsi, membedakan antara fakta dan pandangan, dan membangun hubungan sebab akibat pada tingkat analisis. Siswa pada tingkat sintesis harus membuat dongeng, esai, hipotesis, atau teori, serta mensintesis pengetahuan mereka sendiri. Pada tingkat asesmen, mahasiswa menggunakan data, sejarah, editorial, dan teori, serta pendapat mereka tentang kesimpulan analisis, untuk membuat rekomendasi kebijakan.

Tujuan komponen kognitif adalah untuk mengajarkan keterampilan berpikir siswa, yang berkisar dari kemampuan intelektual dasar seperti menghafal hingga keterampilan memecahkan masalah yang memungkinkan siswa menghubungkan

<sup>19</sup> Meterianifa Dan Mas’ud Zein, *Evaluasi Pembelajaran Kimia (Model Integrasi Sains Dengan Islam)*, 2016, Pekanbaru: Cahaya Firdaus, Hal 27

dan menggabungkan berbagai konsep, ide, teknik, atau proses yang dipelajari untuk menyelesaikan masalah.

Akibatnya, komponen kognitif adalah subtaksonomi yang menyampaikan aktivitas mental yang sering dimulai dengan pengetahuan dan berkembang hingga tingkat tertinggi, yaitu penilaian. Bagian kognitif dibagi menjadi enam tahap, yang masing-masing memiliki komponen pembelajaran yang unik. Keenam tingkatan tersebut adalah sebagai berikut :

Pada tingkat ini, siswa harus mampu mengingat kembali pengetahuan yang diperoleh sebelumnya seperti fakta, rumus, bahasa pemecahan masalah, dan sebagainya. Pengetahuan adalah tingkatan kemampuan yang meminta siswa agar mengetahui dan menyadari terdapatnya konsep, prinsip, fakta, atau istilah tanpa tahu memahami maupun mampu menerapkannya.

Kata kerja operasional yang bisa digunakan adalah sebagai berikut:

- Mendefinisikan, memberikan, mengidentifikasi, memberinama
- Menyusundaftar
- Mencocokkan
- Menyebutkan
- Membuat garis besar
- Menyatakan
- Memilih

Pada tahap ini, tingkat pemahaman (comprehension) mengacu pada kemampuan menjelaskan pengetahuan, informasi yang dipahami sebelumnya,

dengan kata-kata sendiri. Pada tahap ini, siswa seharusnya menafsirkan atau mengulang apa yang telah mereka dengar dalam istilah mereka sendiri.

Pemahaman ialah tingkat keterampilan yang menuntut siswa untuk memahami dan menerapkan materi pelajaran yang disajikan oleh guru tanpa perlu mengaitkannya dengan hal lain. Bakat ini memiliki tiga komponen: menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi. Contoh kata kerja operasional:

- Mempertahankan
- Membedakan
- Memprakirakan
- Menjelaskan
- Menyimpulkan
- Membericontoh
- Meramalkan
- Meningkatkan

Tingkat aplikasi (application), aplikasi adalah kapasitas untuk menerapkan atau menerapkan informasi yang dipelajari sebelumnya dalam keadaan baru, serta mengatasi berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Tingkat Analisis (Analisis), Analisis adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan, dan membedakan komponen atau elemen dari suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesis, atau kesimpulan, kemudian mengeksplorasi setiap komponen tersebut untuk menemukan ada atau tidaknya



sebuah kontradiksi. Siswa diminta untuk mengilustrasikan hubungan antara ide-ide yang berbeda pada tingkat ini dengan membandingkannya dengan standar, prinsip, atau metode yang diajarkan sebelumnya.

Kemampuan analitis diklarifikasikan dalam tiga jenis: analisis elemen, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip terorganisir.

Kata kerja operasional yang bisa digunakan adalah sebagai berikut:

- Mengurai
- Membuat garam
- Memisah-misahkan
- Menggambarkan kesimpulan
- Membuat garis besar dan menghubungkan

Sintesis merupakan kemampuan seseorang untuk mengintegrasikan dan menyatukan aspek dan elemen yang berbeda dari pengetahuan saat ini untuk menghasilkan pola baru yang lebih komprehensif. Sintesis adalah bakat yang menuntut siswa untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan mengintegrasikan beberapa sumber. Hasil yang didapat berbentuk tulisan, rencana atau mekanisme.

Kata kerja operasional yang bisa digunakan adalah sebagai berikut:

- Menggolongkan
- Menggabungkan
- Memodifikasinya
- Menghimpun
- Menciptakan
- Merencanakan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Merekonstruksikan
- Menyusun
- Membangkitkan
- Mengorganisir
- Merevisi
- Menyimpulkan
- Menceritakan

Siswa pada tingkat evaluasi tertinggi diharapkan mampu membuat penilaian dan kesimpulan mengenai nilai suatu konsep, teknik, produk, atau benda berdasarkan kriteria tertentu. Komponen terpenting dari evaluasi ini adalah menyiapkan pengaturan bagi siswa untuk menghasilkan kriteria atau standar untuk mengevaluasi apa pun. Kata kerja operasional berikut dapat digunakan:

- Menilai
- Membandingkan
- Mempertentangkan
- Mengkritik
- Membeda-bedakan
- Mempertimbangkan kebenaran
- Menyokong
- Menafsirkan
- Menduga

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hasil Belajar Ranah Afektif

### Penilaian Afektif

Penilaian afektif mengacu pada penilaian sikap dan perubahan perilaku siswa saat mereka belajar. Sikap berkaitan dengan bagaimana seseorang merespon objek. Artinya, materi pelajaran yang diajarkan oleh guru merupakan objek yang ditanggapi oleh siswa. Tindakan atau reaksi seseorang dapat dibentuk agar perilaku yang diinginkan dapat terjadi di kemudian hari. Siswa diharapkan mengubah perilakunya sesuai dengan tujuan pembelajaran, terutama setelah mengikuti pembelajaran.

#### b. Pengertian Afektif

Para ahli mengatakan bahwa jika level otak seseorang sudah berada pada level tinggi, maka pola pikir orang tersebut diharapkan dapat berubah, perhatian siswa terhadap pembelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai instruktur dan teman sebaya, rutinitas belajar, dan hubungan sosial semuanya berubah. Akibatnya, evaluasi kognitif dan emosional seringkali saling terkait. Misalnya pada ranah kognitif, siswa harus memahami materi contentous; Pada ranah emosional, pengajar dapat menilai siswa dengan menilai siswa yang aktif mengajukan pertanyaan dan berani menyuarakan pandangannya.

Lebih lanjut, hasil belajar emosional siswa terwujud dalam berbagai perilaku, antara lain perhatian pada pembelajaran, kesopanan, kedisiplinan, motivasi belajar, dan rasa hormat kepada pengajar dan teman sebaya.<sup>20</sup>

<sup>20</sup> Ratnawulan Elis, rusdiana A, 2015 *Evaluasi Pembelajaran*, 2015, Bandung: Pustaka Setia, hlm 24

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penilaian afektif merupakan evaluasi terhadap sikap dan nilai. Dalam bukunya *Penilaian Proses dan Hasil Belajar Mengajar*, Benyamin Bloom mengemukakan bahwa “Evaluasi ranah emosional merupakan ranah yang berhubungan dengan sikap dan nilai”.<sup>21</sup>

### Proses Penilaian Afektif

Sikap terhadap topik, sikap terhadap guru atau instruktur, sikap terhadap pembelajaran, dan sikap yang terkait dengan nilai atau norma yang terkait dengan mata pelajaran, misalnya nilai kebangsaan dan nilai karakter, semuanya dapat digunakan untuk mengukur sikap belajar. Instrumen non tes dapat digunakan untuk mengetahui temuan dimensi emosional. Alat ini dimaksudkan untuk menilai tingkat keberhasilan emosional pembelajaran sejarah. Sementara itu, hanya prosedur nontes yang dapat digunakan untuk menilai perubahan pandangan siswa.<sup>22</sup>

Penilaian Karakteristik afektif dari sikap dan nilai seseorang yang dapat berubah ketika ia memperoleh kompetensi kognitif. Sikap dan nilai-nilai ditujukan dalam domain emosional. Menurut beberapa ahli, sikap seseorang dapat diantisipasi untuk berubah jika sudah memiliki tingkat kompetensi kognitif yang tinggi. Setiap mata pelajaran memiliki ranah emosi yang sangat penting untuk dikuasai dalam proses pembelajaran. Domain emosional ini terdiri dari seperangkat nilai, yang diserap selama proses pembelajaran.<sup>23</sup>

<sup>21</sup> M chabib toha, *Teknik Evaluasi Pendidikan*, 1994, Jakarta: Raja Grfindo Persada, hlm, 42

<sup>22</sup> Suwandi, Sarwiji. *Model Assesmen Dalam Pembelajaran*, 2010, Surakarta: Yuma Pustaka, hlm 34

<sup>23</sup> M chabib toha, *Teknik Evaluasi Pendidikan*, 1994, Jakarta: Raja Grfindo Persada, hlm, 12



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### d. Tujuan Penilaian Afektif

Dimana tujuan penilaian afektif adalah sebagai berikut.<sup>24</sup>

1. Memperoleh masukan baik dari guru maupun siswa sebagai landasan untuk meningkatkan proses belajar mengajar dan melaksanakan program peningkatan siswa.
2. Mengetahui sejauh mana perubahan perilaku siswa yang telah dicapai antara lain diperlukan sebagai bahan untuk: memperbaiki perilaku siswa, menyampaikan laporan kepada orang tua, dan menilai siswa lulus atau tidak lulus.
3. Siswa harus ditempatkan dalam konteks pengajaran dan pembelajaran yang sesuai berdasarkan tingkat keberhasilan, bakat, dan kualitas mereka.
4. Untuk belajar tentang sejarah kegiatan belajar anak-anak dan anomali perilaku.

### e. Karakteristik Penilaian Afektif

Untuk dikategorikan sebagai ranah emosional, suatu pemikiran atau aktivitas harus memenuhi dua syarat. Pertama, perilaku dipengaruhi oleh suasana hati dan emosi seseorang. Kedua, perilaku harus menjadi ciri khas orang tersebut.

Domain emosional juga mencakup kriteria seperti intensitas, arah, dan tujuan. Ada lima kategori utama kualitas emosional, termasuk:<sup>25</sup>

#### 1. Sikap

Sikap berbeda dengan perasaan (suka atau benci), yang mengacu pada kecenderungan seseorang untuk bertindak sebagai tanggapan terhadap sesuatu

<sup>24</sup> Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 2006, Jakarta: Rineka Cipta, hlm, 45

<sup>25</sup> Kunandar, *Guru Profesional*, 2011, Jakarta: Rajawali Pres, Edisi Revisi, hlm 11

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau suatu barang. Sikap seseorang juga merupakan ekspresi diri mereka tentang nilai atau pandangan hidup. Sikap dapat dibentuk agar perilaku atau tindakan yang diinginkan dapat terjadi. Menurut Fishbein dan Ajzen, sikap adalah kecenderungan yang dipelajari untuk bereaksi baik atau buruk terhadap suatu barang, keadaan, konsep, atau orang. Penilaian sikap adalah tes yang dirancang untuk menilai sikap siswa tentang berbagai topik.

2. Konsep Diri

Smith mendefinisikan konsep diri sebagai penilaian individu atas bakat dan kekurangan mereka sendiri. Konsep diri ini sangat penting untuk memilih jalur karir siswa, karena mengenali kelebihan dan kekurangan diri memungkinkan siswa untuk memilih pekerjaan alternatif terbaik bagi mereka.

3. Nilai

Menurut Rokeach, nilai adalah pandangan tentang aktivitas, tindakan, atau perilaku apa yang dinilai baik dan tindakan, tindakan, atau perilaku apa yang dinilai merugikan.

4. Moral

Moral mengacu pada perasaan salah atau benar sehubungan dengan kebahagiaan orang lain atau perasaan sehubungan dengan aktivitas seseorang.

5. Minat

Minat adalah perasaan memilih dan rasa tertarik terhadap sesuatu dan suatu aktivitas tanpa disuruh. Pengakuan adanya keterkaitan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri disebut sebagai minat..

Ranah afektif lainnya yang penting yaitu:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Kejujuran: Ketika terlibat dengan orang lain, siswa harus belajar menghargai kejujuran.
- b. Integritas: Siswa harus diingatkan tentang seperangkat prinsip, seperti nilai moral dan estetika.
- c. Adil: Siswa harus percaya bahwa setiap orang menerima perlakuan yang sama ketika datang untuk memperoleh pendidikan.
- d. Kebebasan: Siswa harus berpikir bahwa negara yang demokratis memberikan kebebasan yang sebesar-besarnya kepada semua warga negara.

f. Pengolahan Hasil Penilaian Afektif

Temuan pengukuran dikenal sebagai skor mentah. Agar skor mentah ini menjadi nilai yang lebih bermakna dan digunakan untuk menilai prestasi dan keterampilan siswa, maka harus diolah menjadi skor matang. Pengolahan data adalah proses mengubah skor mentah menjadi skor matang. Setelah semua data asesmen telah diperoleh, maka tahap selanjutnya adalah pengolahan data. Karena penilaian afektif sering diturunkan melalui evaluasi nontes, maka hasil penilaian afektif berupa data kualitatif, yang kemudian akan dicirikan sebagai penjas nilai-nilai afektif.

Ada banyak metode untuk mengolah data yang berasal dari skor non-tes, metode pengelolaan data yang dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner, observasi, dan skala.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 1. Pengolahan data hasil wawancara dan kuesioner

Frekuensi setiap jawaban umumnya ditentukan dengan menggunakan data dari wawancara dan survei. Frekuensi tertinggi biasanya cukup dekat dengan jawaban yang benar. Frekuensi terendah, sebaliknya, cenderung merupakan respon yang tidak mendekati realitas dari hal yang dinilai. Guru diharapkan sangat teliti dalam membandingkan tanggapan siswa dengan hasil penilaian lain, seperti observasi, berdasarkan temuan wawancara dan kuesioner ini. Selanjutnya, keluaran pemrosesan data dapat dioptimalkan untuk memberikan balasan yang benar dan mendekati dunia nyata dalam pengaturan pembelajaran.

### 2. Pengolahan data hasil obseevasi

Hasil pengamatan bersifat subyektif karena didasarkan pada pengamatan satu orang. Data observasi bergantung pada aturan-aturan ini, khususnya dalam menangkap dan mendokumentasikan setiap item observasi. Temuan pengamatan berupa pernyataan yang dibuat oleh pengamat. Hasil pengamatan ini dianalisis dan ditafsirkan untuk mengubah pernyataan ini menjadi nilai-nilai emosional yang matang. Pendekatan ini juga dapat dilengkapi dengan pengamatan skor atau skala penilaian. Sudah ada kolom skor untuk setiap fitur yang akan diperiksa, yang akan diisi oleh pengamat, misalnya skor A, B, C, dan D, atau Anda dapat menggunakan angka, misalnya 4, 3, 2, dan 1. Skor instruktur atau pengamat akan dijumlahkan bersama untuk menemukan rata-rata, yang kemudian dapat diubah menjadi ratusan atau puluhan standar.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 3. Pengolahan data hasil skala penilaian dan skala sikap

Pengolahan data dari skala rating dan skala sikap hampir sama dengan pengolahan data dari data observasi dengan menggunakan skor atau grade. Tujuannya adalah untuk membagi skor total dengan jumlah pertanyaan, dengan yang terakhir memberi peringkat tanggapan yang sangat baik dan buruk.

Misalnya, siswa unggul dalam menanggapi konten tetapi berjuang untuk menghargai perspektif rekan-rekan mereka.

#### 4. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

##### a. Pengertian Psikomotorik

Istilah "psikomotor" identik dengan "motor", seperti pada motor sensorik atau motor perseptual. Ini terkait langsung dengan aksi otot, yang menyebabkan tubuh dan bagian-bagiannya bergerak. Proses psikomotor berhubungan dengan proses mental dan psikologi.<sup>26</sup>

Kemampuan yang membutuhkan aktivasi otot dan aktivitas fisik disebut sebagai psikomotorik. Akibatnya, tekanan kemampuan yang memerlukan penguasaan tubuh dan gerakan. Kemampuan ini terdiri dari gerakan anggota tubuh yang membutuhkan koordinasi kebutuhan otot sederhana dan kasar serta gerakan yang membutuhkan koordinasi kebutuhan otot yang lebih rumit dan bersifat lancar.

<sup>26</sup> Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, 2006 Jakarta : Rineka Cipta, hlm 68

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 9. Tahapan Psikomotorik

Kemampuan psikomotor diklasifikasikan menjadi enam kategori, menurut Mardapi: gerak refleks, gerak dasar, kemampuan perseptual, gerak fisik, gerak terampil, dan komunikasi nondiskursif. Saat bayi baru lahir lahir, gerakan refleks bermanifestasi sebagai respons motorik atau gerakan tak sadar. Gerakan dasar adalah gerakan yang mengarah pada pengembangan bakat yang lebih rumit.

Kemampuan perseptual merupakan perpaduan antara keterampilan kognitif dan fisik. Kapasitas untuk menciptakan gerakan terampil dikenal sebagai kemampuan fisik. Gerak terampil adalah yang harus dipelajari, seperti keterampilan olahraga. Kapasitas untuk berkomunikasi dengan isyarat dikenal sebagai komunikasi nondiskursif. Buttler mengategorikan hasil belajar psikomotor ke dalam tiga kategori: respons spesifik, rangkaian motorik, dan penerapan aturan. Siswa pada tingkat ketanggapan tertentu dapat menanggapi rangsangan fisik (hal-hal yang dapat didengar, dilihat, atau disentuh) atau melakukan kegiatan yang khas, seperti mencengkeram raket atau tiku tenis meja. Anak yang belajar motor chaining dapat menggabungkan lebih dari dua kemampuan dasar menjadi satu kemampuan terpadu, seperti memukul bola, menggergaji, dan menggunakan jangka sorong. Pada tingkat penggunaan aturan, siswa mungkin sudah menerapkan bakatnya untuk melakukan tindakan lanjutan seperti memukul bola dengan tepat dengan kekuatan yang sama.

Ujian tindakan, juga dikenal sebagai tes praktik, meminta siswa untuk memberikan tanggapan dalam bentuk perilaku, tindakan, atau kegiatan. Untuk

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengamati bagaimana siswa bereaksi dan membentuk pendapat tentang teks sejarah yang bermasalah, serta bagaimana siswa mencari sumber lain.<sup>27</sup>

Evaluasi praktis adalah salah satu yang dilakukan dengan mengamati tugas-tugas tertentu yang dilakukan oleh siswa. Penilaian proyek adalah evaluasi pekerjaan yang ditugaskan oleh guru selama periode waktu tertentu. Evaluasi praktis menekankan pengukuran kinerja, kelengkapan dan kebenaran, dan kekuatan khusus siswa.<sup>28</sup>

Penilaian kemampuan dalam Kurikulum 2013 didasarkan pada skor kinerja siswa dari penilaian praktik, proyek, dan portofolio. Tes praktik adalah penilaian yang memerlukan tanggapan berupa keterampilan dalam melakukan suatu kegiatan atau perilaku berupa menghasilkan produk tertentu sesuai dengan harapan kompetensi. Akibatnya, pengujian praktik juga dapat disebut sebagai tes produk. Penilaian praktik siswa berlangsung dalam tiga tahap yaitu persiapan, pembuatan produk, dan evaluasi produk.

Perbuatan atau penilaian aktual ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Manfaat tes tindakan ini adalah sebagai satu-satunya pendekatan penilaian yang digunakan untuk mengidentifikasi hasil belajar bidang keterampilan, dan dapat digunakan untuk mencocokkan pengetahuan teoritis dan kemampuan praktis.

Sedangkan kerugiannya adalah membutuhkan waktu lama, membutuhkan banyak uang dalam beberapa situasi, cepat menjadi tidak menarik, dan jika sering dilakukan, kegiatan tersebut kehilangan maknanya. Evaluasi portofolio adalah

<sup>27</sup> Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, 2012, Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm 33

<sup>28</sup> Suwandi, Sarwiji, *Model Assesmen Dalam Pembelajaran*, 2010, Surakarta: Yuma Pustaka, hlm 34

kumpulan karya yang dibuat oleh mahasiswa dalam jangka waktu tertentu (satu semester, satu tahun) yang akan dievaluasi secara keseluruhan.

Studi semacam itu memungkinkan guru untuk memahami tentang perkembangan kemampuan belajar siswa mereka sepanjang waktu. Namun, evaluasi portofolio memberi siswa pengetahuan tentang kekuatan dan kekurangan belajar mereka, sehingga mereka dapat terus meningkatkan kemampuan belajar mereka berdasarkan pengetahuan ini.<sup>29</sup>

Menurut Ervynck (Prusak, 2015), berpikir kreatif didefinisikan sebagai kapasitas seseorang untuk memecahkan masalah dengan meningkatkan pemikirannya, yang berkaitan dengan sifat logis, didaktik informasi dan menghubungkan konten yang ada dalam matematika.

Kefasihan, fleksibilitas, daya cipta, dan elaborasi adalah semua komponen dari kemampuan berpikir kreatif. Kefasihan meliputi tanda-tanda kemampuan berpikir kreatif, seperti: (1) mendeteksi masalah dengan cara yang diketahui dan dipertanyakan; (2) menghasilkan ide solusi yang relevan; dan (3) menjawab masalah dengan tepat. Faktor orisinalitas meliputi bukti kemampuan berpikir kreatif, seperti: (1) penerapan metode yang tepat; dan (2) memberikan alternatif jawaban dengan berbagai cara/lebih dari satu cara. Faktor orisinalitas meliputi bukti kemampuan berpikir kreatif, seperti (1) menulis jawaban dengan gayanya sendiri; dan (2) memberikan solusi unik secara umum. Komponen elaborasi mengandung penanda kemampuan berpikir kreatif, seperti: (1)

<sup>29</sup> Suwandi, Sarwiji.. *Model Assesmen Dalam Pembelajaran*. 2010.Surakarta: Yuma Pustaka



mendeskripsikan solusi untuk memecahkan suatu masalah; dan (2) membuat kesimpulan akhir.

Kemampuan berpikir kreatif tidak datang dengan sendirinya, itu harus dikembangkan melalui latihan. Dalam situasi ini, pengajar harus mampu mengembangkan dan memoles kemampuan berpikir kreatif siswa dengan memperkenalkan masalah sehari-hari yang tidak rutin ke dalam kelas. Masalah rutin adalah masalah di mana teknik solusinya hanya diulang. Sementara situasi non-rutin membutuhkan persiapan untuk penyelesaian daripada hanya mengandalkan rumus dan teori.

kreativitas matematika di lingkungan pendidikan sebagai tingkat proses yang memberikan jawaban baru terhadap masalah dan/atau membuat metode yang ada menjadi segar. Kemampuan berpikir kreatif merupakan penekanan dari kreativitas matematis. Karena sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh seorang ahli matematika memerlukan pemikiran. Beberapa ahli mendefinisikan berpikir kreatif dalam matematika sebagai perpaduan pemikiran logis dan divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi dalam kesadaran dan menekankan fleksibilitas, kelancaran, dan kebaruan.

Kepekaan berpikir dapat diperiksa oleh para profesional dengan menggunakan indikator, salah satunya adalah kapasitas berfikir kreatif Torrance, yang dibagi menjadi tiga kategori:

1. Fluency (kelancaran), didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dalam beberapa kategori/bidang.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Originality (keaslian), yaitu kemampuan untuk menghasilkan solusi baru untuk masalah.
3. Elaboration (penguraian), yaitu kapasitas untuk menjawab persoalan secara tuntas.

Sedangkan Guilford mengemukakan lima indikator berfikir kreatif, yaitu:

1. Kepekaan (problem sensitivity) merupakan kemampuan untuk memperhatikan, mengenali, memahami, dan menanggapi suatu pertanyaan situasi dan masalah
2. Kelancaran (Fluency) merupakan kapasitas untuk menciptakan sejumlah besar ide.
3. Keluesan (Flexibility) merupakan kapasitas untuk memberikan alternatif jawaban atau pendekatan terhadap isu-isu.
4. Keaslian (Originality) merupakan kemampuan untuk mengilhami pemikiran dengan cara yang unik dan tidak klise yang jarang diberikan kepada kebanyakan individu.
5. Elaborasi (Elaboration) merupakan kapasitas untuk menyelesaikan situasi atau masalah dengan menambahkan sesuatu ke dalamnya.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sangat signifikan dan digolongkan sebagai kemampuan tingkat tinggi karena menggabungkan kemampuan kognitif, efektif, dan metakognitif. Dengan kata lain, pemikiran

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



kreatif siswa mungkin menghasilkan gagasan penemuan yang unik, sebuah bentuk seni baru. Akibatnya, standar pendidikan di Indonesia akan meningkat.

kualitas anak kreatif dapat dilihat dari dua perspektif, yaitu perspektif kognitif dan efektif.

#### 1. Aspek kognitif

Kemampuan berpikir kreatif atau divergen yang ditunjukkan dengan adanya ciri-ciri tertentu seperti kemampuan berpikir lancar, berpikir luwes/fleksibel, berpikir orisinal, keterampilan mendetail, dan keterampilan menilai, disebut sebagai kreativitas. Semakin banyak kreativitas seseorang, semakin banyak karakteristik ini dikaitkan dengannya.

#### 2. Aspek afektif

Rasa ingin tahu, imajinatif/fantasi, berani mengambil resiko, menghargai, percaya diri, dan keterbukaan pada pengalaman baru adalah contoh atribut kreatif yang lebih erat kaitannya dengan sikap dan perasaan seseorang, proses kreatif akan muncul jika ada pemicunya. Banyak tahapan yang dijabarkan dalam melakukan proses kreatif, yang terangkum dalam lima tahapan, yaitu.:

1. Stimulus. Untuk menjadi kreatif, harus ada rangsangan dari sumber lain. Stimulus pertama disebabkan oleh keyakinan bahwa suatu masalah harus diselesaikan.

2. Eksplorasi. Peserta didik didorong untuk mempertimbangkan berbagai pilihan sebelum membuat keputusan. Siswa harus dapat melakukan lebih banyak penelitian untuk berpikir kreatif.
3. Perencanaan. Menyusul diadakannya stimulus berupa masalah, investigasi untuk solusi masalah, dan kemudian membuka alternatif rencana atau teknik pemecahan masalah. Beberapa desain yang paling relevan untuk jawabannya dapat ditarik dari berbagai ide yang telah dikembangkan.
4. Aktivitas. Proses kreatif dimulai dengan konsep atau kumpulan ide, yang memungkinkan siswa memiliki pilihan untuk mewujudkan pemikiran mereka dalam bentuk kegiatan atau melaksanakan berbagai rencana yang lebih spesifik.
5. Siswa diminta untuk menilai dan mengkritik pekerjaan mereka. Siswa didorong untuk menggunakan imajinasi mereka untuk membuat keputusan. Salah satu ciri yang mengarah pada hasil belajar yang tinggi adalah motivasi. Menurut Mc. Donald (dalam Sardiman), motivasi merupakan pergerakan energi pada diri seseorang yang ditentukan oleh “perasaan” dan didahului oleh reaksi terhadap suatu tujuan.<sup>30</sup> Beberapa ahli percaya bahwa motivasi adalah ungkapan yang paling banyak digunakan untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan dari hampir semua usaha yang sulit. Hampir semua ahli

<sup>30</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* 2011, Jakarta: CV Rajawali Press, h. 73

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



percaya bahwa teori motivasi dikaitkan dengan variabel yang memotivasi dan perilaku langsung.<sup>31</sup>

Menurut Wina Sanjaya, proses pembelajaran yang memotivasi merupakan ciri dinamis yang kritis. Siswa yang kurang berprestasi sering melakukannya bukan karena kurangnya kemampuan, tetapi karena mereka kurang semangat untuk belajar sehingga tidak berusaha untuk menggunakan semua potensi mereka.<sup>32</sup> Motivasi belajar adalah keadaan di mana seorang individu merasa terdorong untuk mencapai sesuatu untuk mencapai tujuan mereka.<sup>33</sup> Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat didefinisikan sebagai daya penggerak umum dalam diri siswa yang mengembangkan, menjamin kesinambungan, dan memberikan arah bagi kegiatan belajar agar tujuan yang diinginkan tercapai.<sup>34</sup>

Motivasi setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tugas harus diselesaikan dengan ketekunan (mungkin bekerja secara terus menerus dengan jangka waktu yang lama, tidak pernah berhenti sampai selesai)

<sup>31</sup> Idham Kholid, *Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Asing*, English Education, Vol 10, No 1, 2017

<sup>32</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*, 2010, Jakarta: Kencana, h. 249.

<sup>33</sup> Amna Emda, *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran*, Lantanida Journal, Vol 5, No 2, 2017

<sup>34</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* 2011, Jakarta: CV Rajawali Press, h. 102

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dalam menghadapi tantangan, seseorang harus ulet (tidak mudah menyerah). Insentif eksternal tidak diperlukan untuk operasi yang tepat (tidak mudah puas dengan pencapaian yang sudah dicapai)
3. Menunjukkan minat pada berbagai subjek “dewasa” (seperti masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap kejahatan, maksiat dan sebagainya)
4. suka bekerja sendiri
5. Pekerjaan rutin bisa menjadi monoton (hal-hal yang mekanis, hanya berulang-ulang, sehingga kurang kreatif)
6. Bisa membenarkan sudut pandanginya (apabila yakin tentang sesuatu)
7. Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu
8. Suka mencari dan menyelesaikan masalah soal-soal<sup>35</sup>

Jika siswa penuh perhatian dalam menyelesaikan tugas dan ulet dalam mengatasi tantangan dan rintangan sendiri, maka kegiatan belajar mengajar akan berhasil. Banyak faktor yang menurut Nana Sudjana berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa, diantaranya:

- a. Antusiasme siswa dan fokus pada pelajaran
- b. Semangat siswa dalam mengerjakan tugas belajarnya
- c. Tanggung jawab siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya
- d. Reaksi yang diperlihatkan siswa pada stimulus yang diberikan guru

<sup>35</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* 2011, Jakarta: CV Rajawali Press, h. 83.

- e. Perasaan senang dan puas ketika mengerjakan tugas yang diberikan

Motivasi dapat mempengaruhi tindakan karena berkaitan dengan tujuan. Ada tiga peran motivasi dalam hal ini :

- a. Manusia didorong supaya beroperasi menjadi penggerak atau motor yang menghasilkan energy. Pada scenario ini, motivasi adalah kekuatan pendorong di balik setiap tugas yang harus diselesaikan.
- b. Memutuskan tindakan, terutama hasil yang diharapkan
- c. Memilih aktivitas, yakni memutuskan tindakan mana yang harus dilakukan bersamaan untuk mencapai tujuan dengan mengabaikan tindakan yang tidak relevan dengan tujuan tersebut.<sup>36</sup>

Terdapat beberapa macam dan metode untuk meningkatkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis sekolah :

- a. Berikan angka-angka, angka-angka sebagai tanda nilai kegiatan belajar dalam situasi ini. Banyak siswa belajar, dan tujuan utamanya adalah mendapatkan nilai tinggi.
- b. Hadiah, hadiah juga dapat digunakan untuk memotivasi orang, namun tidak selalu demikian.

<sup>36</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* 2011, Jakarta: CV Rajawali Press, h. 85

- c. Persaingan/kompetisi, persaingan atau kompetisi dapat dijadikan sebagai motivator untuk meningkatkan belajar siswa. Kompetisi individu dan kelompok dapat meningkatkan keberhasilan siswa.
- d. Ego-involvement. Meningkatkan kesadaran di kalangan siswa tentang pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan, sehingga mereka bekerja keras tanpa membahayakan harga diri mereka, merupakan motivasi yang penting.
- e. Memberikan ulangan. Jika siswa mengetahui akan ada ujian, mereka akan belajar lebih rajin. Akibatnya, penyelenggaraan ujian ini berfungsi sebagai bentuk motivasi.
- f. Memahami hasil, terutama jika ada pengembangan, akan memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar. Semakin siswa menyadari bahwa grafik hasil belajarnya meningkat, maka akan semakin termotivasi mereka untuk terus belajar dengan harapan hasil belajarnya semakin meningkat.
- g. Pujian. Pujian harus diberikan kepada siswa yang berhasil atau yang menyelesaikan pekerjaan rumah dengan sukses. Pujian ini merupakan jenis penguatan positif dan sumber inspirasi.
- h. Hukuman, sebagai penguatan negatif, tetapi bila diberikan dengan benar dan bijaksana, dapat menjadi alat yang memotivasi.
- i. Keinginan untuk belajar menunjukkan bahwa ada celah, dan ada kemauan untuk belajar. Ini akan lebih disukai daripada semua tindakan yang tidak disengaja.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- j. Minat. Motivasi akan muncul sebagai akibat adanya kebutuhan dan juga minat, maka sudah selayaknya minat menjadi instrumen motivasi yang utama. Jika proses pembelajaran disertai dengan minat, maka akan berjalan dengan mudah.

Tujuannya telah diidentifikasi. Pengembangan tujuan yang diketahui dan dianut oleh anak-anak akan menjadi motivator yang kuat. Karena memahami tujuan yang harus dipenuhi menimbulkan keinginan yang kuat untuk terus belajar.<sup>37</sup>

## B. Strategi *Genius Learning*

### 1. Pengertian Strategi *Genius Learning*

Strategi adalah teknik yang digunakan dalam pelaksanaan pendidikan yang digunakan untuk mendistribusikan konten. Mata pelajaran yang sederhana pun bisa sulit untuk dikembangkan dan sulit diterima oleh siswa ketika strategi atau metode yang digunakan tidak sesuai. Sebaliknya, ceramah yang menantang akan mudah diterima oleh siswa karena penyampaian dan metode yang digunakan mudah dipahami, akurat, dan menghibur.<sup>38</sup>

Azhar Arsyad menulis dalam Wa Muna. Strategi adalah rencana keseluruhan untuk menyediakan konten linguistik secara teratur, dengan tidak

<sup>37</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* 2011, Jakarta: CV Rajawali Press, h 92-95.

<sup>38</sup> Siti maisaroh, *Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan agama islam*, Jurnal Kependidikan, Vol 1, No 1, November 2013

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ada satu bagian yang bersaing dengan yang lain dan semuanya didasarkan pada metode prosedural.<sup>39</sup>

Strategi pembelajaran merupakan tataran desain program yang komprehensif yang terkait erat dengan tahapan prosedural penyampaian materi pelajaran, tidak berlawanan satu sama lain, dan tidak berlawanan dengan pendekatan. Dengan kata lain, strategi adalah tahapan luas penerapan teori yang ada ke metode tertentu..<sup>40</sup>

*Genius Learning* terdiri dari dua kata yaitu genius (pintar) dan learning (belajar). Jadi, *Genius Learning* adalah pembelajaran yang dilakukan secara cerdas. Sedangkan teknik *Genius Learning* adalah ungkapan yang digunakan untuk mengidentifikasi seperangkat strategi pendekatan praktis yang ditujukan untuk meningkatkan hasil proses pembelajaran. Pemahaman tentang kepribadian, emosi, kecerdasan, gaya belajar, dan masalah lainnya digunakan dalam strategi ini.<sup>41</sup>

Strategi Genius Learning dapat didefinisikan secara luas sebagai seperangkat pendekatan praktis yang ditujukan untuk memajukan hasil proses pembelajaran dengan menerapkan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu, seperti pengetahuan tentang cara kerja memori, cara kerja otak, motivasi, konsep diri, kepribadian, , emosi, perasaan, pikiran, dan gaya belajar, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya.<sup>42</sup>

<sup>39</sup> Wa Muna, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, 2011, Yogyakarta: Sukses Offset, h. 13.

<sup>40</sup> Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, 2014, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, hlm. 168

<sup>41</sup> Adi Gunawan. *Genius Learning Strategi* , 2012, Jakarta: Anggota Ikapi, hlm.2

<sup>42</sup> *Ibid.*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gagasan bahwa jika setiap siswa dimotivasi dan diajar dengan tepat dengan cara yang menghormati keunikan mereka, mereka semua akan mencapai hasil belajar yang maksimal. Strategi *Genius Learning* membantu siswa menemukan kekuatan dan keterbatasan mereka sendiri sehubungan dengan gaya belajar pilihan mereka. Siswa akan memahami teknik pembelajaran yang tepat. Siswa akan menemukan pendekatan terbaik untuk belajar berdasarkan kepribadian dan individualitas mereka.<sup>43</sup>

Strategi *Genius learning* adalah sistem yang dibangun dengan interaksi yang sangat efisien yang melibatkan siswa, guru, proses pembelajaran, dan lingkungan belajar. Kehadiran seorang guru dan murid di dalam kelas tidak berarti bahwa proses pendidikan akan berlangsung secara otomatis. Guru dan siswa harus memiliki interaksi yang erat agar dapat melaksanakan pembelajaran, oleh karena itu proses pembelajaran harus diinginkan dapat terlaksana secara bersamaan, namun harus disadari bahwa keduanya memiliki bakat dan keterbatasan yang berbeda. Alhasil, *Genius Learning* dimaksudkan untuk menjembatani kesenjangan yang ada antara proses belajar mengajar.<sup>44</sup>

Peneliti dapat menyimpulkan dari sini bahwa strategi pembelajaran adalah garis besar kegiatan yang dilakukan oleh guru dan murid agar pembelajaran berhasil dan efisien memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Setiap proses pembelajaran akan selalu memiliki tiga komponen yang saling berhubungan. Tiga aspek terpenting adalah:

<sup>43</sup>*Ibid.*, hlm.6

<sup>44</sup>*Ibid.*

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Kurikulum, materi yang diajarkan
- b. Proses, bagaimana materi diajarkan
- c. Produk, hasil dari proses pembelajaran.<sup>45</sup>

Ketiga komponen ini sama pentingnya karena mereka membentuk lingkungan belajar secara keseluruhan. Salah satu celah yang kami perhatikan dan alami adalah kurangnya sikap yang tepat terhadap anak.

*Genius Learning* adalah sistem yang dibangun di atas interaksi yang sangat efisien antara siswa, guru, proses pembelajaran, dan lingkungan. Kemudian, sebagai mata pelajaran pendidikan menempatkan siswa sebagai pusat proses pembelajaran. Siswa akan memahami prosedur pembelajaran yang benar. Siswa akan menemukan teknik yang tepat untuk belajar berdasarkan kepribadian dan individualitas mereka.<sup>46</sup>

Dan proses pembelajaran terbaik yang dapat kita sediakan untuk anak-anak kami adalah yang dimulai dengan mempelajari dan memahami kebutuhan mereka. Ke depan, kita sebagai pendidik harus bisa mendampingi anak-anak melalui metode pembelajaran yang tepat agar mereka bisa berkembang secara maksimal.<sup>47</sup>

Berikut ini adalah asumsi mendasar yang kita gunakan dalam mendefinisikan kecerdasan dalam strategi *Genius Learning*:

- a. Setiap orang dilahirkan *genius*

Setiap orang dilahirkan dengan seperangkat kecerdasan yang unik.

Perbedaan dominasi dan perkembangan intelek muncul sebagai akibat

<sup>45</sup> Adi Gunawan, *Op.Cit.*, hlm.1

<sup>46</sup> *Ibid.*, hlm.6

<sup>47</sup> Adi.W. Gunawan *Op.Cit.*, hlm 6-7



dari perbedaan dalam perjalanan dan pengalaman hidup kita. Sifat dan kecepatan kita memperoleh kecerdasan akan ditentukan oleh keadaan sosial dan budaya kita, serta sifat dan kecepatan yang kita pelajari.

- b. Kecerdasan merupakan suatu peristiwa unik. Ada beberapa cara seseorang merasakan dan memahami dunia di sekitarnya, serta banyak cara di mana dia menunjukkan pemahaman itu.
- c. Potensi yang ditemukan dan dikembangkan seseorang berbanding lurus dengan konsep dirinya. IQ yang tinggi memang penting untuk prestasi akademik, tapi itu bukan satu-satunya penentu. IQ rendah tidak menjamin kegagalan.
- d. IQ yang tinggi memang penting untuk prestasi akademik, tapi itu bukan satu-satunya penentu.
- e. Tenaga pengajar memiliki kemampuan untuk mempengaruhi dan meningkatkan kecerdasan siswa.
- f. Kecerdasan bertumbuh seiring dengan waktu
- g. Berfikir dapat diajarkan.<sup>48</sup>

Berikut kesimpulan yang dapat ditarik dari sekian banyak uraian tentang pendekatan *Genius learning* yang diberikan di atas:

1. Agar menjadi guru yang kompeten, seain menguasai materi yang diajarkan, guru diharuskan mempunyai pengetahuan dalam berbagai disiplin ilmu yang dapat mendukung proses dan hasil belajar yang optimal.

<sup>48</sup>*Ibid.*, hlm. 8

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Guru harus dapat mengerti jika setiap anak mempunyai tingkat kemampuan dan gaya belajar yang berbeda saat mengadopsi teknik Genius Learning.
3. Setiap individu bisa termotivasi untuk mengembangkan kecerdasannya dengan menggunakan metode yang tepat, memastikan tidak ada unsur paksaan dalam mencapai hasil belajar yang memadai.
4. IQ setiap individu dapat dipengaruhi oleh lingkungannya.
5. Strategi *Genius learning* adalah teknik belajar yang bisa memberikan peningkatan hasil belajar siswa dengan tetap menghargai lingkungan sekitar siswa.

Selain itu, Adi Gunawan mengungkapkan bahwa ia menamakan metode Genius Learning untuk membedakannya dengan Strategi Percepatan Belajar yang diciptakan dengan kolaborasi ide-ide sejenis di masyarakat. Rencana Pembelajaran Genius telah mempertimbangkan kondisi umum masyarakat Indonesia, budaya bangsa kita yang sangat beragam, situasi sosial dan ekonomi, sistem pendidikan nasional kita, dan tujuan dasar pendidikan, yaitu untuk mendidik siswa kita untuk kehidupan yang sukses. Begitu mereka menyelesaikan sekolah formal dan mendaftar di perguruan tinggi.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan jika Strategi Pembelajaran Jenius didasarkan pada pendekatan Percepatan Pembelajaran; namun demikian, Strategi *Genius Learning* telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan pendidikan di Indonesia.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Prinsip Strategi *Genius Learning*

Teknik pembelajaran jenius menyoroti banyak aspek kunci dalam proses pembelajaran, dimulai dengan pemahaman baru tentang cara kerja otak dan memori:

- a. Otak berkembang paling baik di lingkungan yang kaya akan stimulasi multisensori dan tugas-tugas kognitif. Lebih banyak koneksi antar sel otak akan terjadi dari lingkungan seperti itu.
- b. Tingkat antisipasi terkait dengan tingkat pencapaian. Otak selalu mencari dan menciptakan makna dari pekerjaan. Pikiran sadar adalah tempat terjadinya pembelajaran. Motivasi siswa meningkat ketika mereka mengembangkan tujuan pembelajaran yang positif dan individual.
- c. Lingkungan belajar yang "aman" adalah lingkungan yang menawarkan tantangan tinggi dengan sedikit risiko. Otak neo-cortex dapat diakses secara optimal dalam situasi ini, memungkinkan proses kognitif berjalan lancar.
- d. Otak memerlukan masukan yang cepat dan memiliki beberapa pilihan.
- e. Musik dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Karena musik dapat memberi energi dan menenangkan otak, ia siap untuk dipelajari dan membawa pengetahuan yang ingin Anda ingat.
- f. Taktik dan prosedur tertentu dapat membantu meningkatkan daya ingat.
- g. Memperhatikan kondisifisik dan emosi, karena saling berkaitan.
- h. Setiap anak memiliki perbedaan jenis kecerdasan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## C. Video Pembelajaran

### 1. Pengertian Video Pembelajaran

Video adalah salah satu bentuk inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap individu dan budaya mereka. Manusia juga dapat dengan mudah memperoleh informasi, keahlian, dan hiburan melalui video. Demikian pula dalam bidang pendidikan, film memiliki dampak yang signifikan terhadap proses belajar mengajar. Apalagi saat ini mayoritas pembelajaran dilakukan secara daring. Di sinilah video pembelajaran berguna untuk mempercepat proses pembelajaran.

Unsur pribadi guru dan teknik pembelajaran berdampak pada proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, mempesona, dan bermakna bagi siswa. Menurut Personal, ada beberapa karakteristik yang harus dipenuhi dalam memproduksi video sebagai media pembelajaran. Pertama dan terpenting, sumber daya manusia (SDM) dapat mengembangkan dan menghasilkan video. Kedua, peralatan produksi video dapat diterima. Ketiga, membuat skrip untuk produksi video.

Mengingat pentingnya media pembelajaran dalam membina keberhasilan, pencapaian hasil belajar, dan lain-lain.<sup>49</sup> Kata medium berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti "perantara, perantara, atau pengantar". Media, di sisi lain, didefinisikan dalam proses pembelajaran sebagai instrumen grafik, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menciptakan kembali informasi visual atau linguistik.

<sup>49</sup> C. Riyana, 2012, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media juga bisa didefinisikan sebagai segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dan membangkitkan gagasan, perasaan, kekhawatiran, dan kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.<sup>50</sup> Manfaat penggunaan media, seperti mengatasi kendala lokasi, waktu, dan tenaga, membangkitkan gairah belajar siswa, dan memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran, semakin nyata<sup>51</sup>.

Secara umum, media adalah segala jenis perantara yang menyampaikan, mengangkut, atau menyampaikan suatu pesan (pijat) dan gagasan kepada penerimanya. Menurut Achsin dalam Azhar Arsyad, media pengajaran adalah setiap orang, substansi, instrumen, atau peristiwa yang memantapkan keadaan bagi siswa untuk memperoleh informasi, keterampilan, dan sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan pendidikan adalah semua bentuk media dalam pengertian ini.<sup>52</sup> Media disebut sebagai mediator oleh Fleming, yang didefinisikan sebagai penyebab atau alat yang mengintervensi antara dua pihak dan mendamaikan mereka. Kata mediator mengacu pada fungsi atau peran media dalam mengatur keberhasilan interaksi antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan bahan ajar.<sup>53</sup>

Media pembelajaran merupakan teknologi yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar untuk mentransfer pesan dari sumber pesan ke

<sup>50</sup> Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, 2014, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm. 223

<sup>51</sup> Layyinatul Shifa dan Aquami, Penggunaan Media Papan Kantong Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Materi Surat Pendek Padamata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di Mi Al-Amanahbaruharjo Kecamatan Buay Madang Timorkabupaten Oku Timur, Volume 1. Januari 2015, hlm 3.

<sup>52</sup> Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode pengajarannya*, 2010, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h.74

<sup>53</sup> Sukiman, *Pengembangan media pembelajaran*, Yogyakarta:PT.Pustaka insan madani, 2012, hlm. 28

penerima pesan. Selain itu, dalam penggunaan media harus disesuaikan dengan isi pembelajaran itu sendiri. Seorang guru harus memilih dan menentukan media mana yang sesuai untuk topik tersebut. Media pembelajaran adalah alat yang membantu peserta didik menangkap materi pelajaran melalui sarana audio (kaset) dan visual (gambar, sampel, dan model)<sup>54</sup>. Menurut Wina Sanjaya, penyampai pesan (isi/subjek) dari komunikator kepada komunikan merupakan salah satu komponen dalam komunikasi. Berdasarkan hal tersebut, ada tiga jenis media: a. media audiovisual, b. media visual, dan c. media audiovisual<sup>55</sup>. Karena media merupakan komponen komunikasi, maka proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak dapat terlaksana dengan baik tanpanya. Komunikan adalah pembelajar, sedangkan komunikator adalah instruktur.

Video pembelajaran merupakan suatu bentuk media yang menggabungkan komponen auditori (suara) dan visual (gambar). Video memiliki fungsi vital sebagai sarana pembelajaran dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dari guru untuk siswa.<sup>56</sup> Pemanfaatan media video dalam proses pembelajaran cukup menguntungkan. Dapat dilihat bahwa video dapat menjadi pengganti kegiatan pembelajaran yang sulit dilihat secara kasat mata, seperti materi tentang pencernaan, pernapasan, dan proses sejenis lainnya.

<sup>54</sup> Zuhannan, *Teknik pembelajaran bahasa Arab interaktif*, 2015, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, hlm. 83

<sup>55</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindak Kelas*, 2011, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, hlm 205

<sup>56</sup> S Hadi, *Efektivitas Penggunaan Vidio Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar, 2017, 1(15), hal 96-102

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kehadiran video pembelajaran yang sulit dalam praktik dapat dibuat lebih sederhana dengan video dengan menggunakan contoh-contoh video. Jika siswa masih belum mengerti, mereka dapat menonton video berulang kali. Dengan adanya film pembelajaran diharapkan dapat merangsang dan selalu meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>57</sup> Pada dasarnya, tujuan video pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa memahami materi pelajaran selama proses pembelajaran jarak jauh melalui penggunaan film.

## 2. Unsur-unsur Video Pembelajaran

- a. Teks. Ketika teks digunakan, itu terdiri dari unit-unit linguistik. Panjang satuan bahasa ini tidak disebutkan, meskipun merupakan satuan gramatikal seperti klausa atau kalimat. Teks terkadang disebut sebagai "kalimat super", yang merupakan entitas tata bahasa yang lebih besar yang terhubung dengan kalimat lain. Sebuah teks terdiri dari beberapa kalimat, yang membedakannya dari makna satu kalimat. Teks juga dilihat sebagai unit semantik, yaitu unit linguistik yang terkait dengan bentuk maknanya. Akibatnya, dalam bentuknya yang sekarang, teks mengacu pada frase, yang merupakan unit linguistik yang terdiri dari subjek dan predikat, dan ketika diberi intonasi akhir menjadi kalimat.
- b. Gambar (image). Gambar memiliki kemampuan untuk meringkas dan menampilkan materi yang rumit dengan cara yang baru dan lebih membantu. Biasanya dinyatakan bahwa sebuah gambar dapat mengungkapkan ribuan kata; namun, ini hanya benar jika kita dapat

<sup>57</sup> Azhar Arsyad, 2010, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

menampilkan gambar yang tepat saat kita membutuhkannya. Gambar juga dapat beroperasi sebagai ikon, menampilkan berbagai pilihan yang dapat dipilih (select) saat dipasangkan dengan teks, atau gambar dapat tampil layar penuh menggantikan teks, namun tetap memiliki beberapa area yang berfungsi sebagai pemicu, menampilkan objek atau acara multimedia lainnya saat diklik.

- c. Suara (Audio). Suyanto mendefinisikan bunyi (audio) sebagai segala sesuatu yang ditimbulkan oleh perubahan tekanan udara yang mencapai gendang telinga manusia. Ada berbagai bentuk audio, antara lain Waveform Audio, DAT Format, MIDI Format, Audio CD, dan MP3.
- d. Animasi. Penggunaan animasi di komputer dimulai dengan ditemukannya perangkat lunak komputer yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti membuat grafik di komputer dan membuat penyesuaian antar gambar untuk membuat satu kesatuan yang utuh.<sup>58</sup>

### 3. Jenis Video Pembelajaran

Penggunaan media dalam penyampaian informasi dari guru ke siswa sangat penting dalam proses pembelajaran online. Video pembelajaran adalah contoh yang bagus. Video pembelajaran ini sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar secara online. Ada beberapa film pembelajaran yang tersedia, seperti video YouTube, kartun, dokumenter, dan lain-lain.

Menurut Munadi, video adalah media audio-visual yang dibedakan menjadi dua jenis, yaitu media audio-video murni (suara dan gambar dalam

<sup>58</sup> Suyanto, M. *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, 2003, Jakarta, hlm 273



satu perangkat) dan media audio-video tidak murni (slide, buram, OHP, dan sebagainya). Sementara film bergerak, video animasi, dan video visual dengan musik adalah contoh teknologi video murni.<sup>59</sup>

#### 4. Faktor Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Dalam lingkungan pembelajaran online atau pembelajaran jarak jauh saat ini, video sangat penting untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Namun, pembelajaran video berbeda secara signifikan dari pembelajaran tatap muka dalam pelaksanaannya, dan video pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Dilihat dari manfaat yang ditunjukkan oleh Agustini dan Ngarti dalam penelitiannya, mereka menyatakan bahwa banyak sekali manfaat film pembelajaran yang cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya:<sup>60</sup>

- a. Meningkatkan efektifitas pembelajaran;
- b. Memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif;
- c. Dapat menjabarkan pemahaan materi lebih detail;
- d. Dapat disesuaikan, dan penggunaan video dapat memastikan bahwa semua bidang pembelajaran terpenuhi.
- e. Dapat menggantikan pendekatan yang lebih kreatif untuk metode ceramah tradisional yang digunakan oleh tenaga pengajar.

Purwanti juga menulis dalam penelitiannya tentang manfaat dan kekurangan video sebagai media pembelajaran, menyatakan bahwa media

<sup>59</sup> Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, 2008, Jakarta: Gaung Persada Pers, hlm 71

<sup>60</sup> Agustin dan Ngarti, 2020, Pengembangan video Pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 4, hal. 62-78

video dapat berfungsi sebagai bahan ajar yang dapat digunakan sepenuhnya sebagai objek pembelajaran dan memberikan dampak pembelajaran yang lebih nyata. Akibatnya, dalam skenario ini, penggunaan media video dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Tidak hanya itu, video dikatakan mampu menciptakan lingkungan belajar yang baik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam prakteknya, penggunaan video pada umumnya dipadukan dengan teknik pengajaran tradisional (ceramah) dan diskusi, sehingga dapat meningkatkan daya ingat atau retensi terhadap objek pembelajaran yang dipelajari oleh siswa, portable dan mudah didistribusikan, sedangkan pada dasarnya video learning memiliki kekurangan seperti: pengadaannya membutuhkan biaya, membutuhkan jaringan yang kuat untuk video online, sifat komunikasinya searah, sehingga tidak dapat memberikan peluang kelayakan.

#### 5. Fungsi Video Pembelajaran

Andi Prastowo menyatakan bahwa media video memiliki manfaat diantaranya :<sup>61</sup>

- a. Peserta didik mendapatkan pengalaman yang tidak terduga,
- b. Menunjukkan sesuatu yang nyata yang sebelumnya tidak terlihat,
- c. Perubahan sepanjang waktu harus diperiksa.
- d. Memberikan anak kesempatan untuk mengalami keadaan tertentu., dan

<sup>61</sup> Andi Prastowo. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press, Hal, 302

- e. Menyampaikan presentasi studi kasus kehidupan nyata yang dapat memicu debat siswa.

## 6. Peran Video dalam Pembelajaran

Pemanfaatan video sebagai alat pengajaran menawarkan kepada semua siswa pengalaman baru. Siswa dapat dibawa kemana saja dengan menggunakan media video dan televisi, apalagi jika daerah atau program yang ditampilkan terlalu jauh atau riskan untuk dikunjungi.

Siswa merasa seolah-olah berada atau berpartisipasi dalam suasana yang ditentukan ketika film pembelajaran diperlihatkan kepada mereka. Siswa, misalnya, dapat diperlihatkan proses pengaliran listrik melalui film pembelajaran. Selain memberikan pengalaman visual kepada siswa, diharapkan dapat membantu mereka membayangkan proses mengalirnya listrik. Simulasi, menurut Norizan, adalah gambaran yang memberikan gambaran umum tentang sebuah skenario. Pengguna akan muncul dalam skenario dan dapat menanggapi keadaan.<sup>62</sup>

Media video pembelajaran akan memberikan efek yang lebih besar bagi manusia dibandingkan dengan bentuk media lainnya. Layar dapat mengubah ide dan emosi manusia karena berbentuk titik fokus cahaya. Sangat penting untuk fokus dan mempengaruhi emosi dan psikologi siswa selama kegiatan belajar mengajar. Karena siswa akan lebih mudah memahami materi dengan cara ini. Tentunya konten video yang diberikan kepada siswa harus relevan dengan tujuan pembelajarannya.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>62</sup> Yudianto, Arif, 2017, Proseding pada seminar nasional , Penerapan Video sebagai media pembelajaran.p.236.

Penyampaian materi berbasis pembelajaran Media video dalam pendidikan melibatkan lebih dari sekedar penyampaian konten berbasis kurikulum. Namun, ada faktor tambahan yang perlu dipertimbangkan yang mungkin mempengaruhi antusiasme siswa dalam belajar. Ini berbentuk pengalaman atau keadaan di lingkungan sekitarnya, yang kemudian diintegrasikan ke dalam materi pelajaran yang disampaikan melalui film. Selain itu, siswa akan merasa lebih mudah melakukan apa yang mereka lihat di video di kelas praktik daripada konten yang disediakan melalui buku atau ilustrasi. Kegiatan tersebut akan memudahkan proses belajar mengajar baik bagi siswa maupun guru.

#### 7. Karakteristik Video Pembelajaran

Film pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Khairani dkk dalam penelitiannya, juga memiliki ciri-ciri tersebut, yaitu untuk menghasilkan video pembelajaran yang unggul, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, perlu diperhatikan berbagai hal dalam pembuatan video pembelajaran. Faktor-faktor berikut harus dipertimbangkan saat membuat video pembelajaran yakni:<sup>63</sup>

- a. Clarity of Message (kejelasan pesan) Siswa dapat dengan mudah menangkap pesan pembelajaran saat menggunakan video sebagai media pembelajaran, dan informasi yang diperoleh lengkap dan jelas.
- b. Stand Alone (berdiri sendiri), untuk membuat film harus inovatif dan tidak bergantung pada sumber daya pendidikan lainnya.

<sup>63</sup> M.Khairani, Sutisna dan Suyanto, 2019, Studi Meta Analisis Pengaruh Vidio Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta didik, Jurnal Biolokus, Vol 1, No 2, hlm 158-166



- c. Materi video yang user friendly (ramah/akrab dengan pengguna) menggunakan kosakata yang lugas, dapat dipahami, dan sering digunakan. Paparan informasi yang dipamerkan dapat bermanfaat dan menyenangkan bagi penggunanya, termasuk kemudahan penggunaan, reaksi, dan akses.
- d. Materi yang akan ditampilkan dalam video harus sesuai dengan semua sumber pendidikan yang Anda inginkan, seperti materi demonstrasi atau simulasi, untuk representasi konten. Secara umum, mata pelajaran sosial dan ilmiah dapat dikonversi menjadi media video.
- e. Visualisasi, atau penggunaan media untuk menyajikan informasi, dapat dikemas dalam format multimedia yang menggabungkan teks, animasi, suara, dan video tergantung kebutuhan materi.
- f. Tampilan materi video mungkin beresolusi tinggi. Teknologi rekayasa digital juga dapat digunakan untuk membuat media video beresolusi tinggi yang kompatibel dengan semua sistem komputer.
- g. Bisa digunakan secara umum maupun perorangan

#### **D. Keterkaitan Antar Variabel**

##### **1. Pengaruh *Genius Learning* terhadap Hasil Belajar**

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Keberhasilan suatu kegiatan ditentukan oleh terlaksana atau tidaknya rencana tersebut. Pelaksanaan pembelajaran menjadi baik dan berhasil sebagai hasil perencanaan. Siswa harus dijadikan pedoman saat melakukan persiapan kelas agar diperoleh hasil belajar yang baik.

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang bersifat fisik dan serebral, dimana kedua kegiatan tersebut saling berhubungan untuk memberikan kegiatan belajar yang ideal.<sup>64</sup> Sangat penting untuk memiliki tindakan selama belajar. Secara umum, belajar melibatkan melakukan, dan siswa melaksanakan tugas untuk mengubah perilaku mereka. Sekolah merupakan pusat kegiatan pendidikan. Kegiatan sekolah sangat rumit dan bervariasi. Siswa dapat mengikuti berbagai kegiatan di sekolah. Hanya merekam dan mendengarkan kegiatan siswa saja tidak cukup.<sup>65</sup> Variasi individu dapat menghasilkan perbedaan perilaku siswa ketika berinteraksi di sekolah dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.<sup>66</sup>

Ungkapan belajar berkembang dari istilah teaching, dan istilah teaching and learning merupakan terjemahan dari istilah instructional, yang terdiri dari dua istilah, belajar dan mengajar. Berdasarkan kedua konsep tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran secara umum digambarkan sebagai suatu proses interaksi antara komponen-komponen sistem pembelajaran dengan tujuan tercapainya suatu output pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan proses transaksional (timbang balik) antar komponen sistem pembelajaran.<sup>67</sup>

<sup>64</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* 2011, Jakarta: CV Rajawali Press, h. 100.

<sup>65</sup> Mely Agustin dan Nurul Astuty Yensy, Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Posing Tipe Pre Solution Posing Di Smp Negeri 15 Kota Bengkulu, 3Rusdi Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), Vol. 1, No. 1, Agustus 2017

<sup>66</sup> Aliwanto, Analisis Aktivitas Belajar Siswa, Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No. 1, Januari-Juni 2017

<sup>67</sup> Fuja Siti Fujiawati, Pemahaman konsep Kurikulum dan Pembelajaran dengan Peta Konsep bagi Mahasiswa Pendidikan Seni, Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni, vol 1, no 1, thn 2016

Peristiwa belajar pada hakekatnya adalah upaya untuk mengubah perilaku siswa karena berusaha membuat siswa belajar. Interaksi antara siswa dengan lingkungannya dapat mengakibatkan perubahan perilaku siswa.<sup>68</sup> Pembelajaran harus fokus pada keadaan khusus siswa karena merekalah yang akan belajar. Siswa adalah individu yang unik, masing-masing dengan kepribadian khusus mereka sendiri yang tidak dimiliki oleh orang lain. Oleh karena itu, pembelajaran harus memperhatikan kekhasan siswa tersebut agar pembelajaran benar-benar dapat meningkatkan kondisi siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, dan dari yang tidak paham. tidak mengerti. Mereka yang berperilaku buruk dibandingkan dengan mereka yang berperilaku baik.<sup>69</sup>

Secara sederhana, belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara sengaja untuk memperoleh berbagai kesan dari apa yang dipelajarinya dan sebagai konsekuensi dari hubungannya dengan lingkungan sekitarnya. Belajar juga merupakan proses manusia yang membantu orang mengembangkan beragam kemampuan, keterampilan, dan sikap. Rasulullah SAW mendefinisikan belajar sebagai “*mengambil ilmu dari buaian sampai liang lahat*”, yang berarti “*sejak manusia lahir sampai akhir hayatnya*”<sup>70</sup>. Secara umum, belajar dapat didefinisikan sebagai hubungan antara manusia

<sup>68</sup> Sunhaji, Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran, Jurnal Kependidikan, vol II, no 2, thn 2014

<sup>69</sup> Raehang, *Pembelajaran Aktif sebagai Induk Pembelajaran Koomperatif*, Jurnal Al-Ta'dib, vol 7, no 1, thn 2014

<sup>70</sup> Zaylana, *Psikologi Pembelajaran Bahasa Arab*, 2010, Pekanbaru: Al-Mujtahadah, h. 19

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(id, ego, dan super ego) dan lingkungannya, yang dapat berupa fakta, konsep, atau teori pribadi<sup>71</sup>.

Ada berbagai macam pengertian atau sudut pandang dalam belajar. Menurut Hamalik (2017:36), belajar adalah proses, bukan produk atau tujuan. Belajar memerlukan lebih dari sekedar mengingat; itu memerlukan pengalaman. Belajar selalu merupakan perubahan tingkah laku atas penampilan melalui rangkaian kegiatan seperti membaca, menyimak, dan menirukan. Meskipun demikian, belajar adalah penguasaan yang dicapai siswa atau orang lain setelah menyerap dari pengalaman belajar<sup>72</sup>.

Berdasarkan informasi di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah proses yang terdiri dari serangkaian tindakan seperti membaca, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Belajar lebih dari sekedar mengingat; itu adalah pengalaman yang dimiliki anak-anak.

Beberapa hal yang mempengaruhi belajar, yaitu suatu proses tindakan untuk mengubah tingkah laku subjek belajar. Berbagai unsur yang berpengaruh dapat dipisahkan menjadi internal (dari dalam) topik penelitian dan eksternal (dari luar). Dikombinasikan dengan proses interaksi belajar mengajar yang lebih menitik beratkan pada motivasi dan penguatan, maka pemeriksaan terhadap unsur-unsur yang mempengaruhi kegiatan belajar lebih menitik beratkan pada aspek internal. Adanya unsur psikologis dalam pembelajaran

<sup>71</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 2011, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, h. 22.

<sup>72</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo persada, 2006) hlm.20



akan membuat perbedaan yang signifikan. Variabel psikologis akan selalu memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, begitu pula sebaliknya, ketiadaan komponen psikologis dapat memperlambat bahkan meningkatkan kesulitan proses pembelajaran<sup>73</sup>.

Istilah belajar berkembang dari kata *teaching*, serta istilah *teaching and learning*, sebagai terjemahan dari kata *instructional*, yang terdiri dari dua istilah, belajar dan mengajar. Berdasarkan kedua syarat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa konsep pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara komponen-komponen sistem pembelajaran untuk mencapai suatu hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan proses transaksional (timbang balik) antar komponen sistem pembelajaran.<sup>74</sup>

Pembelajaran menurut Hamalik adalah perpaduan antara faktor manusia, fasilitas, peralatan, sumber daya, dan proses yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Belajar, menurut Kimble dan Garnezy, adalah perubahan perilaku yang relatif stabil yang terjadi sebagai hasil dari latihan yang berulang-ulang. Belajar memiliki arti, yang berarti bahwa mata pelajaran itu harus diajarkan, bukan hanya diceritakan. Pembelajar adalah fokus dari kegiatan pembelajaran. Siswa diharapkan aktif mengeksplorasi, mengidentifikasi, mengkonstruksi, mengevaluasi, memecahkan, dan menyelesaikan masalah sebagai bagian dari disiplin belajarnya. Menurut Huda,

<sup>73</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 2011, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, h. 39

<sup>74</sup> Fuja Siti Fujiawati, *Pemahaman konsep Kurikulum dan Pembelajaran dengan Peta Konsep bagi Mahasiswa Pendidikan Seni*, *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, vol 1, no 1, thn 2016

belajar adalah konsekuensi dari ingatan, metakognisi, dan kognisi, yang semuanya mempengaruhi pemahaman. Inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan situasi seperti ini selalu terjadi karena belajar adalah proses alami bagi setiap orang.

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pengajar dan siswa untuk membantu siswa belajar, dan adanya perubahan tingkah laku pada siswa yang belajar, dimana perubahan tersebut mengakibatkan siswa memperoleh bakat-bakat baru yang berlaku dalam waktu yang lama.

Peristiwa belajar pada hakekatnya adalah usaha untuk mengubah tingkah laku siswa karena merupakan usaha untuk membuat siswa belajar. Interaksi antara siswa dengan lingkungannya dapat menyebabkan perubahan perilaku siswa.<sup>75</sup> Pembelajaran harus fokus pada keadaan khusus siswa karena merekalah yang akan belajar. Siswa adalah individu yang unik, masing-masing dengan kepribadian khusus mereka sendiri yang tidak dimiliki oleh orang lain. Oleh karena itu, pembelajaran harus memperhatikan kekhasan siswa tersebut agar pembelajaran benar-benar dapat meningkatkan kondisi siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, dan dari yang tidak paham. tidak mengerti. mereka yang bertindak buruk kepada mereka yang bertindak baik<sup>76</sup>.

<sup>75</sup> Sunhaji, Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran, Jurnal Kependidikan, vol II, no 2, thn 2014

<sup>76</sup> Raehang, Pembelajaran Aktif sebagai Induk Pembelajaran Koomperatif, Jurnal Al-Ta'dib, vol 7, no 1, thn 2014

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Secara umum, pendidikan bertujuan untuk memanusiakan manusia (humanisasi). Peserta didik harus berusaha keras untuk menjadi manusia yang bertanggung jawab kepada Tuhan, dirinya, keluarganya, bangsanya, dan negaranya untuk mencapai tujuan tersebut. Humanisasi mengandung arti bahwa proses pendidikan harus mampu menggali dan meningkatkan seluruh potensi yang terkandung dalam diri manusia, bukan sekedar kemampuan intelektual. Apakah itu kualitas intelektual, emosional, atau spiritual.

Menurut undang-undang, pengajar sebagai pendidik dan peserta didik sebagai peserta didik harus dilibatkan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Interaksi pengajaran dan pembelajaran, atau proses pembelajaran, menghasilkan implementasi. Salah satu tanggung jawab pendidik adalah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di mana siswa dapat tertarik dan senang mempelajari materi pelajaran. Untuk berhasil memenuhi tujuan, instruktur harus dapat memilih gaya belajar yang digunakan selama pembelajaran. Hasil belajar siswa Suswandari dapat ditingkatkan dengan pemilihan pendekatan yang tepat.

Oleh sebab itu, *Genius Learning* merupakan pembelajaran yang cerdas. Sementara itu, metode Pembelajaran Genius adalah kata yang digunakan untuk mendefinisikan seperangkat taktik pendekatan praktis yang dirancang untuk meningkatkan hasil dari proses pembelajaran. Metode ini menggunakan pemahaman tentang kepribadian, emosi, IQ, gaya belajar, dan faktor lainnya.<sup>77</sup>

<sup>77</sup>Adi Gunawan. *Genius Learning Strategi* 2012, Jakarta: Anggota Ikapi, hlm.2

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Pembelajaran

Secara historis, media memiliki pengaruh pada pendidikan, telah mempengaruhi proses pembelajaran selama ini. Aturan pendidik dan siswa telah berubah karena dipengaruhi oleh media yang dipakai di dalam kelas. Modifikasi ini penting karena pendidik (guru) memiliki kewenangan untuk menggunakan media dalam setting pembelajaran sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dan merupakan aspek kunci dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan kemajuan teknologi dalam pendidikan membutuhkan efisiensi dan efektifitas dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang harus dilakukan untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektifitas yang ideal adalah dengan mengurangi dominasi metode penyampaian pelajaran yang hanya ceramah atau ceramah konvensional, khususnya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media video merupakan suatu bentuk media atau teknologi yang menyampaikan audio dan gambar yang membawa pesan pembelajaran, baik yang meliputi konsep, prinsip, metodologi, dan teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman isi pembelajaran. Media video pembelajaran merupakan salah satu jenis media yang dapat melibatkan siswa dalam suasana pembelajaran yang menarik dan inovatif namun tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### E. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Kajian Riset Sebelumnya yang Relevan Banyak sarjana yang sering mengeksplorasi pengaruh pendekatan Pembelajaran Genius, diantaranya:

1. Nina Kurniah, Nesna Agustriana dan Rufran, Jurnal Ilmiah Potensia, 2021, Vol. 6 (1), 17-25. Implementasi Bahan Ajar Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Mahasiswa PAUD Pascasarjana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa meningkat secara signifikan dengan menggunakan student worksheet, selain itu mahasiswa memiliki pengalaman berharga, dan keterlibatan yang tinggi, sehingga pembelajaran bermakna dan hasil belajar tercapai dengan optimal. Penelitian ini merekomendasikan bahwa untuk mengoptimalkan hasil belajar, salah satu yang tepat digunakan adalah student worksheet yang dirancang sesuai dengan kompetensi dasar, dan mengandung berfikir tingkat tinggi (High order thinking).
2. Ervin Nurul Affrida dan Veronika Suprpti. Program Studi Magister Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Makna Pencapaian Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Program Pascasarjana Dengan Peran Ganda. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman dan makna pencapaian prestasi belajar pada mahasiswa Program Pascasarjana dengan peran ganda. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengalaman mahasiswa dengan peran ganda berbeda-beda dalam mencapai prestasi belajar, sehingga pengalaman tersebut juga dimaknai berbeda menurut persepsi masing-masing individu.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Wulan Budiarti, Program Studi Teknologi Pembelajaran Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, judul dalam penelitian ini Pengembangan Multimedia Pembelajaran Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Hasil penelitian ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran bangun urang yang berbenuk file swf yang dikemas dalam bentuk CD. Produk multimedia pembelajaran memiliki karakteristik mampu memvisualisasikan konsep bangun ruang yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit. Selain itu, produk ini memiliki komponen-komponen yang dapat dikontrol secara mandiri oleh pengguna. Masingmasing submateri multimedia juga dilengkapi dengan latihan soal yang sesuai dengan isi materi. Hasil uji alfa dinilai bahwa multimedia termasuk kategori layak dengan hasil validasi ahli materi rata-rata skor sebesar “4,13” dari 5,00, sedangkan hasil validasi ahli media sebesar “4,29” dari 5,00. Pada uji beta diperoleh hasil bahwa multimedia masuk dalam kriteria sangat layak dengan hasil validasi sebesar “4,33” dari 5,00. Multimedia ini juga terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa sebesar 15,62% dari 55,17% menjadi 70,92% dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 dengan nilai gain sebesar “0,81” termasuk dalam klasifikasi tinggi.

4. Dewi Noviawati, Program Studi manajemen Pendidikan, Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta. Peningkatan kualitas pembelajaran matematika dengan strategi genius learning. Hasil penelitian ini yaitu 1) adanya peningkatan kualitas proses belajar siswa dalam pembelajaran matematika meliputi a) keberanian mengerjakan soal di depan kelas sebelum

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

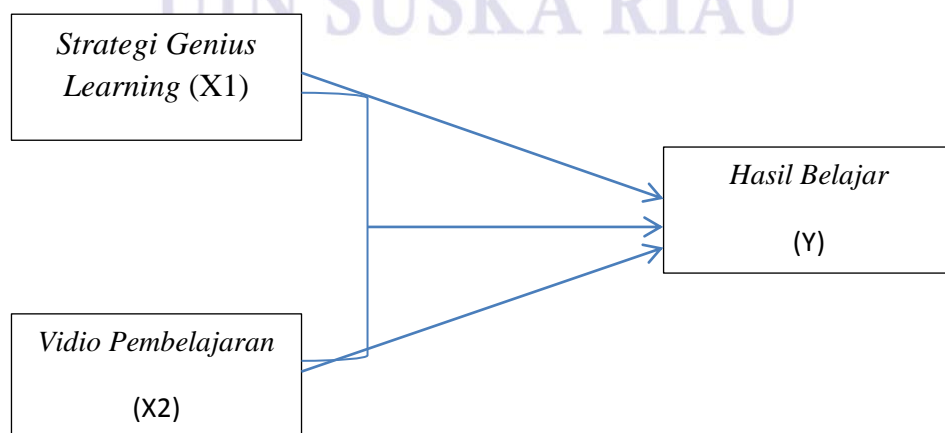
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dilakukan tindakan 7,5% meningkat menjadi 12,5% b) keaktifan siswa mengemukakan pendapat sebelum dilakukan tindakan 12,5% meningkat menjadi 17,5% c) keberanian siswa menanggapi atau mengajukan pertanyaan sebelum dilakukan tindakan 15% menurun menjadi 12,5% d) kerjasama daam kelompok sebelum dilakukan tindakan 65% menurun menjadi 57,5%. 2) adanya peningkatan hasil belajar siswa yang mendapat nilai diatas 60 sebelum dilakukan tindakan 52,5% meningkat menjadi 82,5%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan strategi *genius learning strategy* dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika

#### F. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran adalah deskripsi atau pernyataan tentang kerangka konseptual yang diidentifikasi atau dibangun dari penyelesaian masalah. Selanjutnya, yang lain mengklaim jika kerangka memberikan model konseptual mengenai bagaimana teori berinteraksi dengan bnayk aspek yang dianggap sebagai kesulitan yang signifikan.

Adapun kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah :



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan spekulasi atau tanggapan sementara terhadap pernyataan masalah, dan akan dilakukan pembuktian, oleh karena itu hipotesis dalam penelitian ini diantaranya :

- $H_{a1}$  ( $\rho_1 \neq 0$ ): penerapan Strategi *Genius Learning* berpengaruh pada Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu.
- $H_{01}$  ( $\rho_1 = 0$ ): Penerapan Strategi *Genius Learning* tidak berpengaruh pada Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu
- $H_{a2}$  ( $\rho_2 \neq 0$ ) Penerapan Video Pembelajaran berpengaruh pada Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu.
- $H_{01}$  ( $\rho_1 = 0$ ): Penerapan Video Pembelajaran tidak berpengaruh pada Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu.
- $H_{a3}$  ( $\rho_3 \neq 0$ ) Penerapan Strategi *Genius Learning* dan video Pembelajaran berpengaruh Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu.
- $H_{01}$  ( $\rho_1 = 0$ ): Penerapan Strategi *Genius Learning* dan video Pembelajaran tidak berpengaruh pada Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Para peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif korelasional dalam penyelidikan mereka. Metode kuantitatif merupakan strategi penelitian yang berlandaskan positivisme yang digunakan untuk menganalisis populasi atau kelompok tertentu. Strategi pengambilan sampel seringkali acak, data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian, dan pengolahan data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menilai hipotesis.<sup>78</sup>

Penelitian korelasional, di sisi lain, berusaha untuk menentukan sejauh mana perubahan dalam satu variabel terhubung dengan perubahan dalam satu atau lebih variabel lain dengan menggunakan koefisien korelasi.<sup>79</sup> Studi korelasional kuantitatif berusaha untuk mengidentifikasi ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih.<sup>80</sup>

Peneliti akan mengumpulkan data pengaruh penerapan Strategi *Genius Learning* dan video pembelajaran terhadap Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu, dengan menggunakan jenis penelitian ini. Hal ini dilakukan melalui penyebaran angket untuk mendeskripsikan bagaimana Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Kecamatan Siak Hulu.

<sup>78</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta CV, 2013), hlm. 14.

<sup>79</sup> Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hlm. 8-9.

<sup>80</sup> Suharsismi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 247

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

SD Tahfiz Terpadu Al Firdaus dan SDN 002 Pangkalan Baru Siak Hulu digunakan sebagai tempat dalam melakukan penelitian ini. Daerah ini dipilih sebagai subjek penelitian karena penulis sangat tertarik dengan keberadaan sekolah yang dalam perkembangannya mengalami perubahan positif yang cukup besar sejak awal berdirinya hingga sekarang. Kajian ini dilaksanakan sesudah seminar proposal tesis pada tahun 2022.

## C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu siswa Sekolah Dasar Siak Hulu . Sedangkan objek penelitiannya adalah hasil belajar.

## D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini meliputi seluruh SD Siak Hulu. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang berasal dari SD Tahfiz Terpadu Al Firdaus, dan SD 002 Pangkalan Baru Siak Hulu.

**Tabel 3.1**

Sample Penelitian pada Peserta Didik

| Nama Sekolah                    | Kelas | Jumlah   |
|---------------------------------|-------|----------|
| SD Tahfiz terpadu Al Firdaus    | 4     | 41 orang |
| SD 002 Pangkalan Baru Siak Hulu | 4     | 45 orang |
| Jumlah                          | -     | 86 orang |

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Definisi Operasional

Strategi *genius learning* (X1). *Genius Learning* merupakan metode pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan ramah. Pembelajaran jenius, menurut Adi W Gunawan, adalah kata yang digunakan untuk menggambarkan seperangkat taktik praktis yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dengan memadukan informasi dari berbagai bidang. Teknik pembelajaran jenius membantu siswa dalam memahami kekuatan dan kelemahan mereka sendiri melalui interaksi yang sangat efisien termasuk siswa, guru, proses pembelajaran, dan lingkungan belajar. Selain itu, teknik pembelajaran yang jenius membantu siswa mengembangkan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan yang berdasarkan pada hakikat dan kondisi pendidikan di Indonesia.<sup>81</sup>

Video Pembelajaran (X2). Video pembelajaran adalah suatu bentuk media yang menggabungkan komponen auditori (suara) dan visual (gambar). Video memiliki fungsi vital sebagai sarana pembelajaran dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dari guru kepada peserta didik.<sup>82</sup>

Hasil Belajar (y). Hasil belajar adalah metrik atau standar yang digunakan untuk menentukan besarnya prestasi belajar. Penelitian ini berusaha untuk mengetahui apa dan seberapa jauh yang diperoleh siswa dari proses

<sup>81</sup> Medi Sastrawan, "I Made Tegeh, Ni Nym Garminah, Pengaruh Pembelajaran Genius Learning Terhadap Pemahaman Konsep dan Sikap Ilmiah Siswa," Jurnal PGSD, Volume 02, Nomor 1, (2014), hlm, 3.

<sup>82</sup> S Hadi, Efektivitas Penggunaan Vidio Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar, 2017, 1(15), hlm, 96-102

pembelajaran. Kriteria ini ditinjau dari segi proses (by procedure) dan hasil yang diperoleh (by product).<sup>83</sup>

Selain itu, operasionalisasi variabel penelitian dapat dihasilkan dan diterjemahkan dari variabel independen ke dalam dimensi dan indikator yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini untuk menawarkan kerangka kerja dan rekomendasi penelitian untuk alat ukur dalam bentuk kuesioner dalam bentuk pernyataan :

**Tabel 3.2**

Indikator Variabel Bebas dan Variabel Terikat

| Variabel                         | Indikator                                      | Skala   |
|----------------------------------|--|---------|
| Strategi Genius Learning<br>(X1) | Suasana yang kondusif                          | Ordinal |
|                                  | Penetapan Tujuan                               |         |
|                                  | Memiliki fungsi teoretis dan praktis           |         |
|                                  | Memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif |         |
| Video Pembelajaran<br>(X2)       | Relevansi                                      | Ordinal |
|                                  | Kemampuan guru                                 | Ordinal |
|                                  | Kemudahan penggunaan                           |         |
|                                  | Ketersediaan                                   |         |

<sup>83</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, 2000, Bandung: Sinar Baru Algesindo, hlm, 35



|                    |                                   |  |
|--------------------|-----------------------------------|--|
| Hasil Belajar (Y)) | Kognitif<br>Afektif<br>Psikomotor |  |
|--------------------|-----------------------------------|--|

Instrumen variabel Hasil Belajar terdiri dari 20 item pernyataan berdasarkan tabel indikator variabel bebas dan variabel terikat yang telah dibahas di atas. Skala Likert digunakan untuk menilai semua variabel dalam penelitian ini. Skala likert digunakan dengan banyaknya pilihan yang ditujukan pada nilai terendah 1 (satu) dan nilai maksimum 5 (lima), yang kemudian dinilai dengan cara sebagai berikut:

|                           |   |   |
|---------------------------|---|---|
| Selalu dengan skor        | = | 5 |
| Sering dengan skor        | = | 4 |
| Jarang dengan skor        | = | 3 |
| Kadang-kadang dengan skor | = | 2 |
| Tidak Pernah dengan skor  | = | 1 |

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Tabel 3.3

## Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

| Variabel                      | Indikator                                      | Butir Pernyataan |              |
|-------------------------------|--|------------------|--------------|
|                               |  | Jumlah Butir     | Nomor Butir  |
| Strategi Genius Learning (X1) | Suasana yang kondusif                          | 2                | 1,2          |
|                               | Penetapan Tujuan                               | 2                | 3,4          |
|                               | Memiliki fungsi teoretis dan praktis           | 2                | 5,6          |
|                               | Memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif | 3                | 7-10         |
| Video Pembelajaran (X2)       | Relevansi                                      | 1                | 11,12        |
|                               | Kemampuan guru                                 | 2                | 13,14        |
|                               | Kemudahan penggunaan                           | 2                | 15,16,<br>17 |
|                               | Ketersediaan                                   | 1                | 18,19,<br>20 |

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrument, diantaranya :

### 1. Kuisisioner

Kuesioner merupakan salah satu bentuk metode untuk mengumpulkan data dimana responden diberikan serangkaian pernyataan atau pertanyaan tertulis yang harus mereka jawab sesuai dengan permintaan pengguna..<sup>84</sup>

### Strategi Genius Learning

**Tabel 3.4**

| NO. | Strategi Genius Learning  | NILAI |    |    |    |    |
|-----|---|-------|----|----|----|----|
|     |   | SL    | SR | KK | JR | TP |
| 1   | Saat proses pembelajaran Guru bisa mengetahui apa yang disukai siswa oleh siswa                   |       |    |    |    |    |
| 2   | Saat proses pembelajaran Guru menggunakan topik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa |       |    |    |    |    |
| 3   | Saat proses pembelajaran Guru melaksanakan proses pembelajaran menggunakan strategi yang menarik  |       |    |    |    |    |
| 4   | Sepanjang proses pembelajaran, instruktur terlibat dalam kegiatan diskusi dengan                  |       |    |    |    |    |

<sup>84</sup> Puji Purnomo, Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak dan Kecepatan, Jurnal Pendidikan (Edisi Khusus PGSD), vol 20, no 02, Desember 2016.

|    |  |  |  |  |  |
|----|--|--|--|--|--|
|    | mengangkat topik yang terkait dengan konten pembelajaran dan mendorong siswa untuk menyuarakan perspektif atau ide mereka tentang masalah tersebut.  |  |  |  |  |
| 5  | Saat proses pembelajaran Guru menggunakan reward sebagai bentuk apresiasi terhadap siswa yang berprestasi  |  |  |  |  |
| 6  | Untuk mendorong semangat siswa dalam belajar, guru menghimbau siswa untuk bernyanyi dan bergerak mengikuti irama musik selama proses pembelajaran.   |  |  |  |  |
| 7  | Saat proses pembelajaran Guru meminta siswa menceritakan kegiatan sehari-hari di depan kelas   |  |  |  |  |
| 8  | Selama proses pembelajaran, guru mengatur kelompok belajar agar siswa yang cerdas dapat membantu teman sekelasnya yang mengalami kesulitan di kelas. |  |  |  |  |
| 9  | Saat proses pembelajaran Guru menggunakan strategi yang dapat meningkatkan pengetahuan serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran               |  |  |  |  |
| 10 | Saat proses pembelajaran Guru menggunakan pendekatan yang dapat meningkatkan pengetahuan serta keaktifan siswa dalam proses                          |  |  |  |  |

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

|              |  |  |  |  |  |
|--------------|--|--|--|--|--|
| pembelajaran |  |  |  |  |  |
|--------------|--|--|--|--|--|

Video Pembelajaran

Tabel 3.5

| NO. | Vidio Pembelajaran   | NILAI |    |    |    |    |
|-----|--|-------|----|----|----|----|
|     |  | SL    | SR | KK | JR | TP |
| 11  | Guru menggunakan materi video pembelajaran yang menarik selama proses pembelajaran.  |       |    |    |    |    |
| 12  | Sepanjang proses pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian untuk meningkatkan motivasi belajar. |       |    |    |    |    |
| 13  | Saat proses pembelajaran Guru menggunakan warna yang menarik dalam vidio   |       |    |    |    |    |
| 14  | Saat proses pembelajaran Guru menggunakan perpaduan warna dalam vidio  |       |    |    |    |    |
| 15  | Saat proses pembelajaran Guru menggunakan kualitas gambar dan audio yang didesain dengan baik                                  |       |    |    |    |    |
| 16  | Sepanjang proses pembelajaran, tenaga pengajar memanfaatkan materi yang bergerak dan menarik.                                  |       |    |    |    |    |
| 17  | Selama proses pembelajaran, pengajar menggunakan film pembelajaran yang dikemas  |       |    |    |    |    |

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|    |  |  |  |  |  |  |
|----|--|--|--|--|--|--|
|    | dalam format multimedia yang berisi teks, animasi, suara, dan video sesuai dengan kebutuhan konten.                                      |  |  |  |  |  |
| 18 | Saat proses pembelajaran Guru menggunakan video pembelajaran dapat menjelaskan keseluruhan bahan ajar yang hendak disampaikan            |  |  |  |  |  |
| 19 | Guru menggunakan film instruksional yang menggunakan bahasa yang lugas, dapat dipahami, dan banyak digunakan selama proses pembelajaran. |  |  |  |  |  |
| 20 | Guru menggunakan film pembelajaran dan memproduksi latihan-latihan pembelajaran untuk keterampilan siswa selama proses pembelajaran.     |  |  |  |  |  |

## 2. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung terhadap sasaran penelitian guna melihat secara mendetail kegiatan yang berlangsung. Peneliti menggunakan pengamatan langsung, di mana mereka melakukan pengamatan langsung terhadap subjek yang diperiksa. Pengamatan atau observasi adalah teknik penilaian yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan indera secara langsung. Pengamatan atau observasi yang dilakukan dengan cara menggunakan instrument yang sudah dirancang sebelumnya.<sup>85</sup>

<sup>85</sup> Mas'ud Zein dan Darto, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, 2012, Riau: Daulat Riau, h

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 3. Dokumentasi

Strategi ini digunakan sebagai pelengkap informasi yang diterima selama pengumpulan data.

**G. Teknik Analisa Data**

## 1. Uji Instrumen Penelitian

Dalam hal metodologi analisis data, peneliti memilih menggunakan software SPSS versi 26 untuk mengukur semua variabel dalam penelitian ini, dengan memasukkan hasil temuan operasionalisasi variabel yang akan dievaluasi.

## a. Uji Validasi

Validitas adalah metrik atau standar yang mencerminkan besaran validitas atau validitas suatu instrumen penelitian.<sup>86</sup> Suatu instrumen dianggap sah jika dapat secara akurat mengukur item yang diteliti dan memberikan data dari variabel yang diteliti. Sejauh mana data yang diperoleh tidak menyimpang dari gambaran variabel yang akan diteliti dapat ditunjukkan dengan tinggi rendahnya validitas suatu instrumen.

Selain itu, metode korelasi Product Moment dapat digunakan untuk menghitung korelasi antara skor setiap pernyataan dan skor total. Untuk mengetahui pengaruh Penggunaan strategi genius Learning

<sup>86</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. 2017, Jakarta: Rineka Cipta, hlm, 211

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar kecamatan Siak Hulu digunakan pendekatan analisis data Product Moment dengan menggunakan statistika perkiraan. Indeks Korelasi Product Moment atau  $r$  yang diperoleh dengan melihat nilai kritisnya dapat digunakan untuk menentukan valid atau tidaknya item instrumen penelitian. persamaan *Product Moment* yang akan digunakan yaitu :

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

Keterangan:

$r$ : koefisien korelasi Pearson

$N$ : banyak pasangan nilai  $X$  dan  $Y$

$\sum XY$ : jumlah hasil kali nilai  $X$  dan  $Y$

$\sum X$ : jumlah nilai  $X$

$\sum Y$ : jumlah nilai  $Y$

$\sum X^2$ : jumlah dari kuadrat nilai  $X$

$\sum Y^2$ : jumlah dari kuadrat nilai  $Y$

Tingkat signifikansi ditetapkan sebesar 5%. Jika dihasilkan hasil korelasi lebih dari r hitung dengan tingkat signifikansi kurang dari 0,05, berarti item pernyataan dinyatakan valid.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada pengetahuan bahwa instrumen penelitian dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena berkualitas tinggi.<sup>87</sup>

Konsistensi instrumen pengukuran ditentukan oleh uji reliabilitas. Konkritnya, dapat menjawab pertanyaan apakah alat ukur yang digunakan dapat dipercaya dan konsisten selama pengukuran berulang. Jika alat pengukur digunakan berulang kali untuk mengevaluasi gejala yang sebanding dan temuan pengukuran agak konstan, alat pengukur dapat diandalkan. Instrumen dikatakan dapat diandalkan jika dapat digunakan berkali-kali untuk mengukur hal yang sama dan menghasilkan hasil yang sama setiap saat. Untuk menentukan reliabilitas tes dalam penelitian, peneliti memilih rumus Alpha Cronbach yang akan dibahas lebih lanjut di bawah ini:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = koefisien reliabilitas alpha  
 $k$  = jumlah item pertanyaan  
 $\sum \sigma^2 b$  = jumlah varian butir  
 $\sigma^2 t$  = varians total.

<sup>87</sup> Ibid, hlm.211

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|--------------------|------------------|
| 0,00 – 0,199       | Sangat Lemah     |
| 0,20 – 0,399       | Lemah            |
| 0,40 – 0,599       | Cukup Kuat       |
| 0,60 – 0,799       | Kuat             |
| 0,80 – 1,000       | Sangat Kuat      |

## 2. Analisis Deskriptif Data

Analisis deskriptif dirancang untuk menyajikan gambaran menyeluruh tentang topik penelitian dengan menggunakan data sampel dari populasi yang dianalisis seperti apa adanya, namun dengan catatan peneliti tidak melakukan analisis dan menarik kesimpulan..

Peneliti melakukan uji statistik dalam penelitian ini untuk mengevaluasi faktor teknik, media, dan keefektifan pengajaran dengan menentukan nilai rata-rata dari masing-masing variabel. Nilai rata-rata dihitung dengan menjumlahkan semua data untuk setiap variabel kemudian membagi jumlah responden yang diteliti dengan jumlah responden yang diteliti. Di bawah adalah kesamaan secara lebih mendalam:<sup>88</sup>

Untuk Variabel X

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}$$

Untuk Variabel Y

$$Me = \frac{\sum Yi}{n}$$

Keterangan:

<sup>88</sup> Mohammad Nazir. *Metode Penelitian*. 2011, Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, hlm.383

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|             |   |                          |
|-------------|---|--------------------------|
| $\bar{M}_e$ | = | Mean (Rata-rata)         |
| $\Sigma$    | = | Jumlah                   |
| $X_i$       | = | Nilai X ke I sampai ke n |
| $Y_i$       | = | Nilai Y ke I sampai ke n |
| $N$         | = | Jumlah responden         |

Persamaan di atas adalah pendekatan penjelasan kelompok berdasarkan nilai rata-rata kelompok itu sendiri. Ketika rata-rata tercapai, langkah selanjutnya adalah melakukan perbandingan standar yang sudah ditetapkan peneliti dengan nilai terendah dan nilai maksimum dari kuesioner penelitian. Skor terendah dan tertinggi dihitung dengan mengalikan jumlah pernyataan dalam kuesioner penelitian dengan skor terendah (1) dan tertinggi (5).

Berdasarkan nilai maksimum dan minimum yang sudah diperoleh, dapat diturunkan rentang interval yakni nilai tertinggi dikurangi nilai terendah dibagi jumlah kriteria.

Menurut Sudjana, langkah-langkah berikut dapat dilakukan untuk memastikan rentang interval:

- a. Kisaran dapat ditentukan dengan menggabungkan kumpulan data terbesar dan terkecil.
- b. Peneliti selanjutnya harus memutuskan jumlah kelas interval yang diperlukan untuk penyelidikan. Secara umum, jumlah mata kuliah harus minimal 5 dan tidak lebih dari 15, tergantung permintaan peneliti.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Metode lain adalah dengan menerapkan aturan *sturges*, yaitu banyak kelas =  $1 + (3,3) \log n$

- c. Langkah selanjutnya adalah menghitung interval kelas  $p$ . Persamaan berikut dapat digunakan untuk melakukan ini:

$$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

- d. Langkah terakhir adalah memilih ujung bawah kelas interval pertama. Dimungkinkan untuk mengasumsikan bahwa itu sama dengan data terkecil atau bahwa nilai data lebih kecil dari data terkecil, tetapi selisihnya harus lebih kecil dari panjang kelas yang disediakan.<sup>89</sup>

### 3. Uji Persyaratan Analisis

Peneliti harus terlebih dahulu memeriksa persyaratan analitis sebelum mengevaluasi hipotesis. Hal ini dilaksanakan untuk mengkonfirmasi objektivitas penelitian dan untuk menilai model regresi yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Imam Ghozali, jika model regresi yang digunakan mengikuti kriteria fundamental regresi klasik yaitu tidak ada gejala maka hubungan BLUE (Best Linear Unbiased Estimator) akan signifikan dan representatif :

- a. Uji Normalitas

Uji normalitas menentukan apakah suatu distribusi data berdistribusi normal, yaitu apakah hasil uji data berbentuk citra lonceng. Data dengan pola distribusi normal termasuk dalam kelompok sangat baik

<sup>89</sup> Sudjana, *Metode Statistik*. (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2005), hlm.47



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan layak untuk diteliti. Uji normalitas menentukan apakah variabel perancu atau residual model regresi mempunyai distribusi normal.

Karena uji t dan f menganggap bahwa nilai residual memiliki distribusi normal, maka uji ini diperlukan. Jika asumsi ini dilanggar atau tidak terpenuhi, maka uji statistik menjadi tidak valid, terutama pada penelitian dengan ukuran sampel kecil.

Sepanjang penelitian ini, para peneliti didorong untuk menggunakan Tes Kolmogrov-Smirnov dengan topik berikut:

1.  $H_0$  akan diterima jika nilai  $p_{value}$  pada kolom Asymp. Sig. (2-tailed)  $>$  level of significant ( $\alpha = 0,05$ ), sebaliknya  $H_a$  akan ditolak
2.  $H_0$  akan ditolak jika nilai p-value pada kolom Asymp. Sig. (2-tailed)  $<$  level of significant ( $\alpha = 0,05$ ), sebaliknya  $H_a$  akan diterima.<sup>90</sup>

Rumus Kolmogrov-smirnov sebagai berikut:

$$KD : 1,36 \frac{\sqrt{n_1 + n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan :

KD = jumlah *Kolmogorov-Smirnov* yang dicari

$n_1$  = jumlah sampel yang diperoleh

$n_2$  = jumlah sampel yang diharapkan

<sup>90</sup> *Ibid*, hlm, 102

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## b. Uji Linieritas

Uji linieritas menentukan apakah dua variabel atau lebih memiliki keterkaitan linier atau tidak. Pengujian ini menentukan apakah persyaratan model yang digunakan valid atau tidak.<sup>91</sup> Dalam kebanyakan kasus, uji ini digunakan sebagai persyaratan untuk melakukan analisis korelasi atau regresi linier. Hubungan linier terjadi antara dua variabel jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05.

## c. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas digunakan agar mengetahui apakah model regresi menemukan adanya hubungan antara variabel independen (independen). Dalam model regresi yang layak, variabel independen seharusnya tidak mempunyai keterkaitan.<sup>92</sup> Salah satu metode untuk menentukan ada atau tidaknya multikolinieritas dalam model regresi adalah dengan menelusuri nilai-nilai tolerance dan invers, serta nilai-nilai Variance Inflation Factor (VIF). Toleransi terutama berkaitan dengan penentuan variabilitas variabel independen yang dipilih yang tidak dapat dijelaskan dengan baik oleh variabel dependen lainnya. Untuk menunjukkan adanya multikolinieritas di semua variabel penelitian, nilai toleransi 0,10, atau nilai VIF 10, biasanya digunakan.

<sup>91</sup>Imam Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2016), hlm.166

<sup>92</sup>Imam Ghozali. *Ibid.* hlm.166

#### d. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas terutama difokuskan untuk menetapkan apakah model regresi peneliti dapat mengungkapkan varians residual dari satu pengamatan ke pengamatan berikutnya. Varians residual antar pengamatan menentukan nilai homoskedastisitas. Heteroskedastisitas terjadi ketika temuan pengolahan data bervariasi. Model regresi yang baik adalah yang tidak menunjukkan heteroskedastisitas.<sup>93</sup>

Tes Scatter Plot juga dapat digunakan untuk menilai heteroskedastisitas. Model regresi harus memiliki titik-titik pada gambar yang tersebar secara acak baik di atas maupun di bawah angka nol dari sumbu vertikal atau sumbu Y; jika persyaratan ini terpenuhi, tidak ada tanda-tanda heteroskedastisitas.<sup>94</sup>

#### e. Uji Autokorelasi

Menurut Sugiyono dan Susanto, hal ini digunakan untuk mengetahui apakah persamaan regresi mengandung time series (kondisi serial) antar variabel confounding atau tidak. Autokorelasi terutama digunakan untuk menguji apakah suatu model regresi memiliki keterkaitan antara gangguan pada periode  $t$  dan kesalahan pada periode  $t-1$  (sebelumnya). Penelitian ini menggunakan uji korelasi dengan

<sup>93</sup> Jemmy Rumengan, *Op-Cit.* hlm.362-363

<sup>94</sup> Nur Ahmadi Bi Rahmani, *Metode Penelitian Ekonomi*, (Medan: Febi UIN-SU Press, 2016), hlm:98

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendekatan Durbin Watson (D-W), serta berbagai kriteria pengambilan keputusan, antara lain :

1. Jika ditemukan nilai  $D-W < dL$  atau  $D-W > 4 - dL$ , berarti terdapat autokorelasi.
2. Jika ditemukan nilai  $D-W < dL$  atau  $D-W > 4 - dL$ , berarti tidak terjadi autokorelasi.
3. Jika ditemukan nilai  $dL \leq D-W \leq dU$  atau  $4 - dU \leq D-W \leq 4 - dL$ , berarti tidak ada kesimpulan.<sup>95</sup>

#### Analisis Statistik Infeerensial

Pendekatan analisis data yang digunakan untuk mendalami permasalahan tersebut di atas menggunakan analisis kuantitatif:

##### f. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi sering dianggap menjadi gambaran umum seberapa sukses garis regresi dalam pemilihan model penelitian. Nilai  $R^2$  bervariasi dari 0 sampai dengan 1. Jika hasil pengolahan data menunjukkan nilai  $R^2$  yang rendah, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan variabel independen untuk mengartikan variasi aspek cukup terbatas. Jika  $R^2$  mendekati satu, variabel bebas memuat hampir

<sup>95</sup> I Made Sudana dan Rahmat Heru Setianto, *Metode Penelitian Bisnis dan Analisis Data dengan SPSS*, 2018, Jakarta: Erlangga, hlm.155



semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi dalam variabel terikat.

g. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji t)

Uji t digunakan untuk mengetahui sebesar apa kontribusi masing-masing variabel bebas (teknik dan media pembelajaran) terhadap variasi variabel terikat (kinerja). Nilai  $t_{hitung}$  akan dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  pada uji t dengan cara sebagai berikut.:

1. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau ambang batas probabilitas signifikansi (Sig 0,05), berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, dan faktor independen mempengaruhi variabel dependen.
2. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau probabilitas di atas taraf signifikansi (Sig  $< 0,05$ ), berarti  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima, dan variabel independen tidak berdampak pada variabel dependen.

h. Uji Signifikansi Pengaruh Simultan (Uji F)

Uji F menentukan apakah variabel dependen dipengaruhi oleh variabel independen dalam model regresi. Kriteria keputusan, khususnya:

1. Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau nilai signifikan probabilitas (Sig  $\leq 0,05$ ), lebih besar dari satu, maka hipotesis dapat ditolak. Ini mungkin dibaca sebagai faktor independen yang memiliki dampak kuat pada variabel dependen pada saat yang bersamaan.

2. Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau probabilitas  $>$  nilai signifikan ( $Sig \geq 0,05$ ), maka hipotesis diterima. Ini dapat dilihat sebagai faktor independen yang tidak berpengaruh yang signifikan pada variabel dependen pada saat yang bersamaan.

#### i. Model Regresi Linier Berganda

Dengan menggunakan program aplikasi SPSS versi 26, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh faktor-faktor independen, khususnya teknik dan media pembelajaran, terhadap efektifitas pengajaran sebagai variabel dependen untuk meningkatkan prediksi pada variabel independen tertentu. Dampak variabel kuadrat atas variabel independen terhadap variabel dependen sebanding, sehingga persamaan regresi linear berganda yang digunakan untuk mengestimasi nilai excellent instruction yaitu:

$$Y = B_0 + B_1 X_1 + B_2 X_2 + e_i$$

Keterangan :

Y = Effective Teaching

$B_0$  = Konstanta

$B_1 B_2$  = Koefisien korelasi

$X_1$  = metode pembelajaran

$X_2$  = Media Pembelajaran

$e_i$  = Tingkat Penyimpangan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Analisis regresi linier berganda biasa digunakan untuk memahami arah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, dimana setiap variabel bebas (metode dan) memiliki hubungan positif atau negatif untuk memprediksi nilai variabel terikat (pengajaran efektif), tergantung pada apakah nilai variabel metode dan media meningkat atau menurun.

Alat Moderated Regression Analysis (MRA) sering digunakan dalam model regresi linier berganda. Aplikasi ini dimaksudkan untuk mengevaluasi beberapa model regresi linier ketika persamaan regresi memiliki faktor interaksi (perkalian dua atau lebih variabel independen). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan hubungan antara tiga variabel atau lebih.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian disimpulkan berdasarkan analisis data dan pembahasan, yaitu :

1. Strategi *Genius Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai  $t$  hitung ( $7,188$ )  $>$   $t$  tabel ( $1,989$ ) atau Sig. ( $0,000$ )  $0,05$ . Hal ini menyiratkan bahwa Strategi *Genius Learning* memiliki dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar.
2. Terdapat pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan  $t$  hitung ( $5,305$ )  $>$   $t$  tabel ( $1,989$ ) atau Sig. ( $0,000$ )  $0,05$ . Ini menyiratkan bahwa film instruksional memiliki dampak besar pada hasil belajar.
3. Hasil belajar dipengaruhi oleh Strategi *Genius Learning* dan video pembelajaran. Dibuktikan dengan  $F$  hitung ( $85,878$ )  $>$   $F$  tabel ( $3,107$ ) atau signifikansi ( $0,000$ ) temuan  $0,05$ . Alhasil, Strategi *Genius Learning* dan video pembelajaran memberikan dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar. Koefisien determinasi ( $R^2$ ) dengan demikian adalah  $0,674$ . Hal ini menunjukkan bahwa Strategi *Genius Learning* dan video pembelajaran mempengaruhi  $67,4\%$  hasil pembelajaran. Beberapa faktor yang tidak termasuk dalam model regresi ini berdampak pada sisa  $32,6\%$ .



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Saran-saran

Berdasarkan pada kesimpulan diatas penulis mengemukakan beberapa saran yaitu:

1. Untuk sekolah: diharapkan kepada sekolah untuk memberikan atau mengikutsertakan guru dalam pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan upaya peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Untuk guru:
  - Diharapkan agar memberikan strategi serta media yang sesuai kepada anak untuk meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
  - Diharapkan guru lebih kreatif dalam memberikan strategi serta media yang inovatif agar tidak menimbulkan kebosanan pada anak
  - Diharapkan guru menerapkan strategi *Genius Learning* kepada anak sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Gunawan. *Genius Learning Strategy* 2007.(Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,).
- Ahmadi, A. 2004, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta. Rineka Cipta, 2004). hlm. 32
- Andi, Sarwiji. 2010. *Model Assesmen Dalam Pembelajaran*. Surakarta
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Agustin dan Ngarti, 2020, Pengembangan video Pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 4, hal. 62-78
- Azhar Arsyad, 2010, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bagong Suyanto, *Masalah Sosial Anak*, (Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2010) h. 182
- Bepi Patrira, “*Pengaruh Penerapan Strategi Genius Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas X IPA SMA,*” ( Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, 2019), 42.
- Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 68.
- Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook: Panduan dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan pelatihan* (Bandung: Mizan Utama 2002). hlm. 49
- Dimiyati dan Mudjiono, 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Eni Fariyatul Fahyuni Istiqomah, *Psikologi Belajar & Mengajar Kunci Sukses Guru Dan Peserta Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: Nizamia Learning Center, 2016), 21.

Eneng Muslihah, *Metode dan Strategi Pembelajaran*, Cetakan Ke-2 (Ciputat: Haja Mandiri, 2014), 71

Gaffar Afan, 2009 *Politik Indonesia : Transisi Menuju Demokrasi*, Cet. 1 Yogyakarta: Pusaka Pelajar Hlm : 295

Helmiati, *Micro Teaching Melatih Keterampilan Dasar Mengajar*, (Pekanbaru, Uin Press, 2013 ). Hlm 1.

Henok Siagian, Irwan Susanto, “*Pengaruh Strategi Pembelajaran Genius Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa*,” *Jurnal Pendidikan Fisika*, Volume 1, Nomor 2, (Desember 2012): 42

Helmiati, *Model Pembelajaran* , (Yogyakarta ; Aswaja Persindo, tt), hlm.3

Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 175

Jhon M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Indonesia, 1976), hlm. 265/353

Kunandar, *Penilaian Autentik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 62

Linda Setiawati, “*Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Praktik Kejujuran Siswa SMK Program Studi Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*” *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Volume 5, Nomor 3, (November 2015): 329

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Meterianifa Dan Mas'ud Zein, *Evaluasi Pembelajaran Kimia (Model Integrasi Sains Dengan Islam)*, 2016, Pekanbaru: Cahaya Firdaus
- Mas'ud Zein dan Darto, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, 2012, Riau: Daulat Riau
- Mas'ud Zein, *Mastery Learning: Factor-faktor yang Mempengaruhinya*, 2014  
Jogjakarta: Aswaja Persindo
- Munadi, 2008, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada Pers
- M.Khairani, Sutisna dan Suyanto, 2019, *Studi Meta Analisis Pengaruh Vidio Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta didik*, *Jurnal Biolokus*, Vol 1, No 2, hal 158-166
- Mahfudz Siddiq. *Mata Kuliah Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: CV. Bumi Aksara. 2004). hlm.
- M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*, J (Jakarta: CV. Bumi Akasara, 1991), hlm 58
- Martinis Yamin, *Strategi & Metode Dalam Model Pembelajaran* (Jakarta: GP Press Group, 2017), 2
- M.Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), hlm. 257.  
Yuma Pustaka
- M chabib toha, *Teknik Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grfindo Persada, 1994, hal.42



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Medi Sastrawan, "I Made Tegeh, Ni Nym Garminah, Pengaruh Pembelajaran

Genius Learning Terhadap Pemahaman Konsep dan Sikap Ilmiah Siswa,"

Jurnal PGSD, Volume 02, Nomor 1, (2014): 3.

Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional : Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan*

*Menyenangkan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 26

Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru

Algesindo, 2000), h.35

Nana Sudjana, dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung:

Sinar Baru, 1989).

Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2007), h. 162.

Ratnawulan Elis, rusdiana A, 2015 *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. Pustaka Setia

Rezki amaliya, "Pengaruh Strategi Genius Learning Terhadap Hasil Belajar

*Matematika* Peserta Didik Yang Memiliki Kecerdasan Logis-Matematis

Siswa Kelas VIII MTs Negeri Balang-Balang Kabupaten Gowa," (UIN

Alauddin Makasar, 2014), 34.

Swasta *Raksana Medan*," Jurusan Pendidikan Fisika, Volume 3, Nomor 1, (Juni

2014): 39, <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpf>.

Ruri Ashari, "Pengaruh Penerapan Genius Learning Strategy Terhadap Hasil

Belajar Siswa Kelas IV di MIN Medan Maimun," (Universitas Islam

Negeri Sumatera Utara Medan, 2018),

Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada : 2015),

hlm.2

Roestiyah, *Strategi Belajar mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), hlm.1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sardiman, *Interaksi & motivator Belajar Mengajar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada. 2004), hlm 126
- Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo persada, 2006) hlm.20
- Syaiful Bahri Djamaroh, Aswan Zaini, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Rineka Cipta. 1996), hlm. 5
- Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, akarta: Rineka Cipta, 2006
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 58.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik / Suharsimi Arikunto*, (Jakarta: Rineka Cipta,2011), hlm. 231.
- Suwandi, Sarwiji. 2010. *Model Assesmen Dalam Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Salam, Syamsir & Jaelani Aripin, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: UIN Press, 2006), hlm.:30
- Trianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta, Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 85
- Utami Munandar, *Kreatifitas dan Keberbakatan : Strategi Potensi Kreatifitas dan Bakat* (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2002), hlm. 23.
- Wawancara dengan Marwan Alatas, Kepala Sekolah SD Tahfizh Al Firdaus, 22 Juli 2022 jam 10.00 WIB

T Tabel Statistics

| df | Level of Significance |        |        |       | df | Level of Significance |       |       |       |
|----|-----------------------|--------|--------|-------|----|-----------------------|-------|-------|-------|
|    | 0,005                 | 0,010  | 0,025  | 0,050 |    | 0,005                 | 0,010 | 0,025 | 0,050 |
| N  |                       |        |        |       | N  |                       |       |       |       |
| 1  | 63,657                | 31,821 | 12,706 | 6,314 | 51 | 2,676                 | 2,402 | 2,008 | 1,675 |
| 2  | 9,925                 | 6,965  | 4,303  | 2,920 | 52 | 2,674                 | 2,400 | 2,007 | 1,675 |
| 3  | 5,841                 | 4,541  | 3,182  | 2,353 | 53 | 2,672                 | 2,399 | 2,006 | 1,674 |
| 4  | 4,604                 | 3,747  | 2,776  | 2,132 | 54 | 2,670                 | 2,397 | 2,005 | 1,674 |
| 5  | 4,032                 | 3,365  | 2,571  | 2,015 | 55 | 2,668                 | 2,396 | 2,004 | 1,673 |
| 6  | 3,707                 | 3,143  | 2,447  | 1,943 | 56 | 2,667                 | 2,395 | 2,003 | 1,673 |
| 7  | 3,499                 | 2,998  | 2,365  | 1,895 | 57 | 2,665                 | 2,394 | 2,002 | 1,672 |
| 8  | 3,355                 | 2,896  | 2,306  | 1,860 | 58 | 2,663                 | 2,392 | 2,002 | 1,672 |
| 9  | 3,250                 | 2,821  | 2,262  | 1,833 | 59 | 2,662                 | 2,391 | 2,001 | 1,671 |
| 10 | 3,169                 | 2,764  | 2,228  | 1,812 | 60 | 2,660                 | 2,390 | 2,000 | 1,671 |
| 11 | 3,106                 | 2,718  | 2,201  | 1,796 | 61 | 2,659                 | 2,389 | 2,000 | 1,670 |
| 12 | 3,055                 | 2,681  | 2,179  | 1,782 | 62 | 2,657                 | 2,388 | 1,999 | 1,670 |
| 13 | 3,012                 | 2,650  | 2,160  | 1,771 | 63 | 2,656                 | 2,387 | 1,998 | 1,669 |
| 14 | 2,977                 | 2,624  | 2,145  | 1,761 | 64 | 2,655                 | 2,386 | 1,998 | 1,669 |
| 15 | 2,947                 | 2,602  | 2,131  | 1,753 | 65 | 2,654                 | 2,385 | 1,997 | 1,669 |
| 16 | 2,921                 | 2,583  | 2,120  | 1,746 | 66 | 2,652                 | 2,384 | 1,997 | 1,668 |
| 17 | 2,898                 | 2,567  | 2,110  | 1,740 | 67 | 2,651                 | 2,383 | 1,996 | 1,668 |
| 18 | 2,878                 | 2,552  | 2,101  | 1,734 | 68 | 2,650                 | 2,382 | 1,995 | 1,668 |
| 19 | 2,861                 | 2,539  | 2,093  | 1,729 | 69 | 2,649                 | 2,382 | 1,995 | 1,667 |

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

|    |       |       |       |       |    |       |       |       |       |
|----|-------|-------|-------|-------|----|-------|-------|-------|-------|
| 20 | 2,845 | 2,528 | 2,086 | 1,725 | 70 | 2,648 | 2,381 | 1,994 | 1,667 |
| 21 | 2,831 | 2,518 | 2,080 | 1,721 | 71 | 2,647 | 2,380 | 1,994 | 1,667 |
| 22 | 2,819 | 2,508 | 2,074 | 1,717 | 72 | 2,646 | 2,379 | 1,993 | 1,666 |
| 23 | 2,807 | 2,500 | 2,069 | 1,714 | 73 | 2,645 | 2,379 | 1,993 | 1,666 |
| 24 | 2,797 | 2,492 | 2,064 | 1,711 | 74 | 2,644 | 2,378 | 1,993 | 1,666 |
| 25 | 2,787 | 2,485 | 2,060 | 1,708 | 75 | 2,643 | 2,377 | 1,992 | 1,665 |
| 26 | 2,779 | 2,479 | 2,056 | 1,706 | 76 | 2,642 | 2,376 | 1,992 | 1,665 |
| 27 | 2,771 | 2,473 | 2,052 | 1,703 | 77 | 2,641 | 2,376 | 1,991 | 1,665 |
| 28 | 2,763 | 2,467 | 2,048 | 1,701 | 78 | 2,640 | 2,375 | 1,991 | 1,665 |
| 29 | 2,756 | 2,462 | 2,045 | 1,699 | 79 | 2,640 | 2,374 | 1,990 | 1,664 |
| 30 | 2,750 | 2,457 | 2,042 | 1,697 | 80 | 2,639 | 2,374 | 1,990 | 1,664 |
| 31 | 2,744 | 2,453 | 2,040 | 1,696 | 81 | 2,638 | 2,373 | 1,990 | 1,664 |
| 32 | 2,738 | 2,449 | 2,037 | 1,694 | 82 | 2,637 | 2,373 | 1,989 | 1,664 |
| 33 | 2,733 | 2,445 | 2,035 | 1,692 | 83 | 2,636 | 2,372 | 1,989 | 1,663 |
| 34 | 2,728 | 2,441 | 2,032 | 1,691 | 84 | 2,636 | 2,372 | 1,989 | 1,663 |
| 35 | 2,724 | 2,438 | 2,030 | 1,690 | 85 | 2,635 | 2,371 | 1,988 | 1,663 |
| 36 | 2,719 | 2,434 | 2,028 | 1,688 | 86 | 2,634 | 2,370 | 1,988 | 1,663 |
| 37 | 2,715 | 2,431 | 2,026 | 1,687 | 87 | 2,634 | 2,370 | 1,988 | 1,663 |
| 38 | 2,712 | 2,429 | 2,024 | 1,686 | 88 | 2,633 | 2,369 | 1,987 | 1,662 |
| 39 | 2,708 | 2,426 | 2,023 | 1,685 | 89 | 2,632 | 2,369 | 1,987 | 1,662 |
| 40 | 2,704 | 2,423 | 2,021 | 1,684 | 90 | 2,632 | 2,368 | 1,987 | 1,662 |
| 41 | 2,701 | 2,421 | 2,020 | 1,683 | 91 | 2,631 | 2,368 | 1,986 | 1,662 |

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



|    |       |       |       |       |     |       |       |       |       |
|----|-------|-------|-------|-------|-----|-------|-------|-------|-------|
| 42 | 2,698 | 2,418 | 2,018 | 1,682 | 92  | 2,630 | 2,368 | 1,986 | 1,662 |
| 43 | 2,695 | 2,416 | 2,017 | 1,681 | 93  | 2,630 | 2,367 | 1,986 | 1,661 |
| 44 | 2,692 | 2,414 | 2,015 | 1,680 | 94  | 2,629 | 2,367 | 1,986 | 1,661 |
| 45 | 2,690 | 2,412 | 2,014 | 1,679 | 95  | 2,629 | 2,366 | 1,985 | 1,661 |
| 46 | 2,687 | 2,410 | 2,013 | 1,679 | 96  | 2,628 | 2,366 | 1,985 | 1,661 |
| 47 | 2,685 | 2,408 | 2,012 | 1,678 | 97  | 2,627 | 2,365 | 1,985 | 1,661 |
| 48 | 2,682 | 2,407 | 2,011 | 1,677 | 98  | 2,627 | 2,365 | 1,984 | 1,661 |
| 49 | 2,680 | 2,405 | 2,010 | 1,677 | 99  | 2,626 | 2,365 | 1,984 | 1,660 |
| 50 | 2,678 | 2,403 | 2,009 | 1,676 | 100 | 2,626 | 2,364 | 1,984 | 1,660 |

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| No. | Tanggal Konsultasi | Materi Pembimbing / Promotor * | Fase Pembimbing / Promotor * | Keterangan |
|-----|--------------------|--------------------------------|------------------------------|------------|
| 1.  |                    | Propose                        |                              |            |
| 2.  |                    | berkumpul                      | 18/01-2023                   |            |
| 3.  |                    |                                |                              |            |
| 4.  |                    |                                |                              |            |
| 5.  |                    |                                |                              |            |
| 6.  |                    |                                |                              |            |

Catatan :  
\*Coret yang tidak perlu

Pekanbaru, .....20....  
Pembimbing I / Promotor\*

| No. | Tanggal Konsultasi | Materi Pembimbing / Promotor * | Fase Pembimbing / Co Promotor * | Keterangan |
|-----|--------------------|--------------------------------|---------------------------------|------------|
| 1.  | 18/01-2023         | Propose                        | f                               |            |
| 2.  | 24/01-2023         | kegiatan                       | f                               |            |
| 3.  | 13/02-2023         | Djri Ulehan                    | f                               |            |
| 4.  | 13/02-2023         | Old data                       | f                               |            |
| 5.  | 28/02-2023         | trial pulsi                    | f                               |            |
| 6.  | 02/03-2023         | keipul                         | f                               |            |

Catatan :  
\*Coret yang tidak perlu

Pekanbaru, .....20....  
Pembimbing II / Co Promotor\*



# UIN SUSKA RIAU



